

Postures interactives et sociabilités ludiques : comment coopérer à travers l'image tridimensionnelle ?

Etienne Armand Amato

Doctorant SIC au Laboratoire Paragraphe, Département hypermédia, Université Paris 8
2 rue de la Liberté
93526 Saint Denis
Etiennearmand@yahoo.fr

RESUME

Des univers ludiques déroulent désormais leur temporalité en parallèle de la notre. Ils accueillent des milliers de personnes qui s'y activent ensemble des dizaines d'heures par semaine. Comment les approcher et les étudier pour savoir quels types de relations s'y nouent ?

MOTS CLES : Téléprésence, univers ludique immersif massif, coopération, dépendance, intelligence collective.

ABSTRACT

Some kind of recreational universe now unroll their temporality in parallel to our. They receive thousands of people who play together. How to approach and study them to discover which types of relations are tied here ?

KEYWORDS : Telepresence, video game MMORPG, cooperation, addiction, Collective intelligence.

INTRODUCTION

Cette contribution s'appuie sur une investigation ethno-sociologique en info-communication effectuée dans l'environnement audiovisuel et réaliste d'un jeu dit massivement multi-joueurs et persistant. Ce dernier adjectif qualifie des univers d'interaction existant en continuité et indépendamment de la présence des joueurs, qui y accèdent via le Réseau, moyennant un abonnement mensuel.

METHODE ET PROBLEMATIQUE

La méthode de recherche retenue est l'observation participante. Elle implique le chercheur dans le cours des activités ordinaires menées par les membres de la culture abordée, en l'occurrence des joueurs. Ainsi, de l'intérieur de la sphère sociale étudiée, il peut espérer entrevoir en les adoptant leur sens commun, techniques de coopération, habitudes de langage, valeurs partagées et comportements. La maîtrise technique de l'interface logicielle et de ses commandes lui permet d'expérimenter les modalités d'engagement ludique. Concrètement, cela signifie jouer résolument pendant les centaines d'heures nécessaires à l'atteinte des objectifs de jeu que tous visent : améliorer son personnage pour accomplir des exploits et missions de plus en plus héroïques et difficiles. L'écueil est de parvenir à reconstruire la distance critique néces-

saire à toute démarche de connaissance intellectuelle, malgré la focalisation attentionnelle sur et dans le jeu.

Dans ces conditions, deux aspects ont été questionnés au fil de cette immersion participante. Comment la co-téléprésence est-elle gérée ? Découvrir quelles articulations relie la personne humaine, le joueur impliqué et le personnage interprété conduit à interroger les formes de communication, d'associations et de coordinations interpersonnelles se développant dans le jeu. Par ailleurs, n'y a-t-il pas risque de dépendance et de prise de pouvoir de cette réalité seconde sur la première ? Autrement dit, comment se concilient monde de jeu et monde de la vie ?

OBJET D'ETUDE : LE JEU VIDEO DE ROLE MASSIF « DARK AGE OF CAMELOT », UN UNIVERS FANTASMAGORIQUE ET FRANCOPHONE.

Le terrain d'étude est un jeu médiéval fantastique, inspiré des légendes de la table ronde et lancé¹ en France en 2001. Premier univers persistant commercialisé et traduit², la présence de centaines de joueurs français par serveur assure une compréhension optimale des échanges pour mener à bien le travail de terrain et maîtriser le jeu.

Dark Age of Camelot offre de gérer un personnage typique (mage, guerrier, etc.) Au fil de combats victorieux solitaires ou menés en équipe contre des ennemis contrôlés par le logiciel, le joueur accroît les capacités de son avatar. Celui-ci se fortifie au point de pouvoir affronter des adversaires eux aussi « humains », issus de deux royaumes voisins et pilotés par d'autres joueurs connectés. Pour les vaincre, il faut se grouper en formation de combat de 8 avatars réunissant leurs talents. Les protagonistes sont visibles à l'image et effectuent en temps réel leurs actions, suite aux ordres transmis. Par les instructions émises, sont initiés des processus comportementaux effectifs, que l'avatar accomplit et que

¹ L'éditeur en est *Wanadoo Edition* et l'exploitant *Goa*.

² Un jeu gratuit promu par Goa, la « *Quatrième Prophétie* », en 3D isométrique et non en 3D temps réel mappée, avait déjà habitué le public français aux principes du jeu vidéo de rôle massivement multi-joueurs de 1999 à 2001.

l'image 3D temps réel restituée. Les enchaînements gestuels pour influencer les cours d'action imposent d'acquiescer une grande capacité d'anticipation et une dextérité certaine. Quant aux communications, souvent réduites à des acronymes et autres anglicismes, elles empruntent le canal textuel, par un *chat* soit géographique, de groupe, privé ou de guilde.

RESULTATS DE LA RECHERCHE

L'immersion participante, une méthodologie adaptée

Après une phase d'immersion participante de quatre mois et dépouillement du corpus (logs, dialogues et captures d'écran), il est apparu que, pour le chercheur :

- La technique participative semble être la seule qui permette d'appréhender le vécu subjectif procuré par ces jeux, ainsi que les modalités intersubjectives employées par les participants. Bien que récits de vie et autres entretiens soient utiles, ils induisent des biais et de fausses interprétations s'ils ne sont pas comparés à la pratique, seul étalon de référence.
- Un aller-retour entre distanciation critique et participation émotionnellement investie est envisageable, d'autant que ces attitudes opposées sont proposées dans le jeu. La durée des sessions paraît moindre grâce à l'alternance d'activités variées plus ou moins engageantes : certaines mobilisent, d'autres laissent place à la rêverie ou imposent un recul analytique.
- Le contre-transfert du chercheur peut être mis en évidence et contrôlé grâce à son immersion avec des sujets tests extérieurs au jeu qu'il initiera. Se mesurent auprès d'eux les distorsions affectant le scientifique dans son effort pour devenir un membre expert et reconnu, c'est-à-dire un joueur compétent.
- Il faut être attentif aux infractions commises par des joueurs aux comportements délictueux, ainsi qu'aux dysfonctionnements techniques et défaillances coopératives pour 1/ évaluer ses propres présupposés et cadres d'analyse [1] 2/ saisir la normalité banale, et autrement impalpable, que ces troubles révèlent.

Co-téléprésence, coordination et relations jeu/réel

La co-téléprésence [2] est définie comme le fait d'être présent côte à côte dans un milieu numérique partagé, par l'intermédiaire d'une manifestation de soi, ici un avatar. Elle oblige à développer une modélisation de la condition attentionnelle et des intentions d'autrui *à partir* de sa propre connaissance individuelle du système interactif de contrôle de l'image et de l'avatar. En observant ce que l'avatar d'un autre joueur fait, et en procédant par induction sur la base de sa maîtrise de l'interface et du ludiciel, chaque joueur est en mesure de reconstituer les cours d'action dans lesquels autrui est engagé, pour les anticiper ou s'y greffer. Ainsi, le partage existentiel du même conditionnement technologique devient le ciment

premier de la communauté, avant le langage, qui constitue son second socle. Lors des phases de coordination groupale, des procédures de maximisation sont mises en place afin de réduire le ratio temps/gains. Selon la lecture que chacun fait des potentialités militaires réunies et de leur combinatoire possible, s'effectue collectivement une comparaison des expériences passées et de leurs succès relatifs. Puis les meilleures configurations sont testées en commun avec une démarche procédant par essais/erreurs. Ici, un langage très codifié et opérationnel est connu de tous. Il sert de lien crucial rendant fluide et rapide la circulation des ordres et informations. La condensation sémantique s'avère élevée en milieu figuratif temps réel. Sur des mots courts (abréviation, etc.), elle fixe une grande quantité d'informations, décodée sans peine par les joueurs grâce au contexte et à leur maîtrise du jeu.

Les conversations in situ ont montré la facilité des destinataires à identifier la posture adoptée par l'énonciateur d'un propos. Ils reconnaissent lequel des 4 statuts possibles il exprime : l'interprétation théâtrale du personnage (le role-play) ; les questionnements ou remarques de joueurs concernant leur expertise du jeu; les méta-commentaires à l'adresse de la personne en train de jouer insistant sur sa manière d'être ou non un bon joueur ; les confidences plus intimes d'individu à individu à propos de leur vie réelle, extérieure au jeu.

Concernant l'hypothèse de dépendance, elle ne doit pas se nourrir de la nécessité évidente d'un fort investissement temporel, obligatoire pour suivre la progression de ses pairs et des groupes sociaux d'appartenance. Sans se prononcer sur le fond, il faudrait envisager cette activité de jeu et sa fréquence, le plus souvent jugées exagérées par les proches, à l'aune des contraintes et valeurs internes au jeu, et non à celles, extérieures, de la vie courante.

Les longues sessions ludiques de plusieurs heures ont produit sur le chercheur des effets de déréalisation et de désadaptation passagère. L'écart de perception créé par la pratique du jeu envers la réalité biophysique commune favoriserait cependant un repositionnement de l'individu joueur envers les évidences du monde ordinaire. Il acquiesce dans le jeu d'autres modalités d'accomplissement pratique et d'autres références comportementales qui, en retour, lui permettent de réinterroger le monde de la vie quotidienne pour mieux cerner qu'elle y est sa posture.

Enfin, les participants font l'apprentissage d'une coopération versatile dictée par le processus et la finalité (la victoire militaire). Ils entraînent leur capacité de traitement d'information, de gestion en parallèle des tâches et d'optimisation temporelle. D'après nos observations, émergerait dans ce contexte de jeu une vie sociale en réseau, à la fois individualiste (centrée sur le personnage)

et collectiviste (interdépendance et combats en groupe ou en guilde). La grande spécialisation de chaque avatar joué oblige en effet les joueurs à s'associer, pour être en mesure de recréer à plusieurs un champ opératoire polyvalent, seul susceptible de procurer la victoire.

BIBLIOGRAPHIE

1. Goffman, E. *Les cadres de l'expérience*, Les Editions de Minuit, 1991(1^o édition anglaise : 1974).
2. Weissberg, JL. *Présences à distance : déplacement virtuel et réseaux numériques*, L'Harmattan, 1999.