

ESQUISSES POUR UNE SÉMIOTIQUE DES COMMUNAUTÉS VIRTUELLES APPLIQUÉE AUX JEUX VIDÉO

GIANMARCO THIERRY GIULIANA⁽¹⁾

Résumé : Cette contribution étudie le sentiment d'appartenance à une communauté et l'action commune de ses membres dans les jeux vidéo multijoueurs en ligne. En s'inspirant à la fois d'événements/faits connus dans l'histoire des jeux vidéo et d'observations directes, trois niveaux de transition et de transformation entre le « réel » et le « virtuel » sont décrits ici pour fonder la véracité d'un effet communautaire caractéristique des expériences dans ces jeux. Ces trois niveaux concernent la situation du sujet jouant dans un discours collectif multicouche. Il s'agit du niveau *avant le monde* du jeu et médié par les technologies et les réseaux humains existants, du niveau *dans le monde* du jeu médié par les représentations spatiales-sémantiques et les règles de conception du jeu, et enfin du niveau *au-delà du jeu* médié par les processus sémiotiques-énonciatifs de l'activité elle-même et du jeu libre dans sa dimension temporelle et éthique. Les connexions entre ces trois niveaux montrent ici comment émergent et se produisent des identités singulières et collectives à travers lesquelles s'expliquent les événements communautaires que nous observons quotidiennement. Cette étude permet ainsi à la fois de délimiter la spécificité de ces communautés virtuelles par rapport à d'autres (réseaux sociaux, métavers, etc.) et d'utiliser la structuration sémiotique présentée ici comme fondement d'analyses futures de portée interdisciplinaire.

Mots-clés : sémiotique, communauté, jeux vidéo, virtuel, intersubjectivité

1. Introduction

Il y a une île qui compte plus de deux cents millions d'habitants, soit presque deux fois plus que Java en Indonésie, issus de groupes ethniques du monde entier. C'est un endroit au climat paradisiaque, qui change de paysage à chaque saison, offrant toutes sortes de décors naturels et de paysages tout au long de l'année. Avec son volcan emblématique

(1) Université de Turin - Département de philosophie et des sciences de l'éducation

surplombant les belles plages en été, cette île rappelle quelque peu la Sicile. Très facile d'accès, tant en termes de transport que de coût, elle est devenue l'une des destinations touristiques les plus prisées par les adultes et les enfants de tous horizons. De nombreuses stars s'y rendent et de grands concerts sont organisés par des personnalités telles que Marshmello, Travis Scott, Arianna Grande et Eminem. Son grand succès au cours des sept dernières années a également entraîné un changement urbain important, avec l'émergence de nouveaux lieux de rencontre et de socialisation. Nombreux sont ceux qui s'y rendent avec leurs amis ou leurs partenaires pour passer de bons moments ensemble qui seront immortalisés, cela va sans dire, par des milliers de selfies et qui deviendront des joyeux souvenirs dans le futur. D'autres s'y rendent pour faire de nouvelles connaissances et parfois même pour trouver l'amour. Le moteur économique et social de cette île est le spectacle : des jeux et des fêtes y sont constamment organisés, qui sont à leur tour constamment diffusés et regardés par des dizaines de millions de personnes. Du point de vue de sa culture, certaines pratiques de ses habitants peuvent surprendre et sembler incompréhensibles à première vue : il y a des façons de marcher, de s'habiller, de communiquer, de s'amuser et de vivre en général qui sont en fait très différentes de notre vie quotidienne. Même les transports en commun peuvent faire peur au début ! Mais très vite on s'y habitue et on devient partie intégrante d'une grande communauté de personnes qui vivent tous les jours dans la hâte de pouvoir retourner sur cette île autrefois inconnue et lointaine. Cet endroit du monde, vous l'aurez reconnu, c'est *Fortnite*.

Comme le montre notre description, il n'est pas difficile de qualifier un jeu vidéo comme *Fortnite* de « monde » ou de « réalité » virtuelle (géographique, sociale, historique, économique, culturelle). Et cela n'est pas nouveau : des phénomènes sociaux tels que ceux que nous venons de décrire existent depuis près de trente ans. Pensons à des titres MMORPG (acronyme de « jeu de rôle en ligne massivement multi-joueur ») comme *Ultima Online* (1997) et *Everquest* (1999), héritiers à leur tour d'autres mondes de jeux vidéo en ligne antérieurs et de la communauté des MUD (multi-user dungeon) où, au lieu d'images, il y avait des mots pour donner vie à ces univers constitués d'événements et d'histoires générés en dehors des relations entre les joueurs.

Dans ces contextes, les utilisateurs organisaient et participaient de plus en plus spontanément et fréquemment à des rituels anthropologiques fondamentaux : échanges économiques, cadeaux, mariages, funérailles, création d'associations réglementées, et bien d'autres encore. Comme dans le cas récent de la pandémie de 2020 et du confinement qui s'en est suivi, ces événements qui se déroulent dans les mondes virtuels n'ont rien de fictif : dans l'espace du virtuel, des mariages entre individus empiriques sont également célébrés, ainsi que des commémorations de joueurs réellement décédés. De même, dans ces lieux virtuels se déroulent parfois des manifestations (PETA dans *Animal Crossing*), des revendications (Black Lives Matter dans *GTA*), des actions contre des gouvernements (la bibliothèque de *Reporters sans frontières* dans *Minecraft*) et même des campagnes électorales (*Second Life*) qui affectent notre monde hors écran. Enfin, les traces des actions communes et des sentiments d'appartenance nés dans ces lieux virtuels sont partout autour de nous. Même en laissant de côté la transformation économique et médiatique, les expériences communautaires qui y sont vécues laissent des marques tangibles sur le corps de leurs joueurs sous forme de tatouages, sur les murs de nos villes sous forme de graffitis, sur les mots et les gestes des joueurs sous forme d'interactions communicatives, et sous forme d'habitudes et de rencontres interpersonnelles dans l'espace physique dans lequel nous vivons (pensons aux personnes rassemblées dans les rues pour jouer à *Pokemon Go*).

L'existence et l'impact social de tels phénomènes interrogent de plus en plus les chercheurs en sciences humaines et sociales. Elle les interroge sur ces objets spécifiques, certes, mais peut-être surtout sur les objets mêmes de leurs disciplines. En effet, on assiste encore à des prises de position contradictoires sur l'étude des lieux virtuels et des êtres humains qui les habitent. D'un côté, certains anthropologues affirment que les seules véritables communautés qualitatives sont celles fondées sur la proximité physique et désapprouvent les communautés en ligne.

Comment et quand la communauté a-t-elle cessé d'être notre horizon social et psychologique ? Si la société urbano-industrielle a contribué à affaiblir les relations et les rituels dépositaires d'une mémoire partagée, le coup décisif est venu du Net, avec ses communautés virtuelles où la

vitesse, les tweets et les likes ont remplacé la qualité, la conversation, l'amitié. À l'ère des non-lieux et de l'éternel présent, le besoin de communauté demeure toutefois. Alors pourquoi ne pas essayer de reconstruire un "nous" basé sur d'authentiques liens de proximité ? (Aime 2019, notre traduction)

D'autre part, l'anthropologie reconnaît aussi qu'il n'y a pas de raison a priori de penser que les communautés virtuelles sont moins médiées que les communautés physiques et que, par conséquent, les relations qui s'y nouent ne sont pas moins significatives :

C'est un axiome pour l'anthropologie qu'une société tribale n'est pas moins immergée dans la médiation qu'une société métropolitaine. [...] Pour les anthropologues, la communication en ligne peut donc être considérée comme une étape de la médiation culturelle, mais elle ne rend pas une relation plus médiatisée. [...] Comment alors, à l'ère des médias sociaux, trouver plus de sens dans les relations sociales ? (Miller *et.al* 2016, pp. 135-136, notre traduction).

Même d'un point de vue humaniste, il existe un débat sur l'état de réalité des phénomènes virtuels qui oppose les visions hyper/antiréalistes de penseurs tels que Baudrillard (1981) aux thèses contemporaines selon lesquelles ces mondes sont bel et bien réels (Chalmers 2023).

Dans cet article, nous n'avons pas l'intention d'aborder ces questions directement, mais nous souhaitons utiliser une perspective sémiotique pour donner une explication générative-processuelle à l'*effet de sens communautaire* qui est généré dans ces mondes à la fois en termes subjectifs (se sentir partie de, se reconnaître comme des autres, etc.) et en termes de jugements externes (reconnaître un certain *fait* comme le résultat d'une intentionnalité partagée par un certain groupe de personnes).

2. Métavers, mondes virtuels et jeux vidéo : quelles différences ?

Tout d'abord, il faut immédiatement désambiguïser un problème terminologique, à savoir celui de la « réalité virtuelle » et de la « communauté

virtuelle ». Dans quelle mesure, en effet, peut-on parler d'un jeu vidéo en ces termes et qu'est-ce qui le distingue, par exemple, d'un métavers ? Pour répondre à cette question, nous pouvons nous pencher sur le discours prononcé, il y a environ trois ans, pour promouvoir le métavers "Horizon" lancé par Mark Zuckerberg :

Il rassemble nos applications et nos technologies sous une nouvelle marque d'entreprise. L'objectif de Meta sera de donner vie au métavers et d'aider les gens à se connecter, à trouver des communautés et à développer des entreprises. Le métavers ressemblera à un hybride des expériences sociales en ligne d'aujourd'hui, parfois étendu en trois dimensions ou projeté dans le monde physique. Il vous permettra de partager des expériences engageantes avec d'autres personnes, même lorsque vous ne pouvez pas être ensemble, et de faire ensemble des choses que vous ne pourriez pas faire dans le monde physique. C'est la prochaine évolution d'une longue lignée de technologies sociales et elle ouvre un nouveau chapitre pour notre entreprise. [...] Au cours des dernières décennies, la technologie a donné aux gens le pouvoir de se connecter et de s'exprimer d'une manière plus naturelle. [...] La prochaine plateforme sera encore plus immersive : un internet incarné où vous êtes dans l'expérience, et pas seulement en train de la regarder. Nous l'appelons le métavers et il touchera tous les produits que nous construisons. La qualité déterminante du métavers sera un sentiment de présence, comme si vous étiez là, avec une autre personne ou dans un autre lieu. Se sentir vraiment présent avec une autre personne **est le rêve ultime de la technologie sociale.** (Zuckerberg 2021, notre traduction)

Comme il ressort de ce discours (et des éléments que nous avons soulignés), les métavers semblent être des « lieux » du virtuel qui visent à *reproduire une expérience sociale basée sur le caractère naturel des interactions entre ses membres en termes communicatifs et intentionnels*. Personne ne confondrait cette présentation et cette approche avec celle d'un jeu vidéo en ligne destiné principalement au divertissement « fictif » et dont l'espace est peuplé de personnes qui ont l'intention de jouer. Cette vision du métavers n'est d'ailleurs pas nouvelle. *Second Life* (2003) est depuis longtemps l'emblème d'un monde virtuel dans lequel on se rend pour exercer des activités « réelles », c'est-à-dire à l'opposé du jeu, qui

ont ensuite un impact direct sur la société en termes utilitaires (travail, capital, politique, relations interpersonnelles, etc.) Dans l'espace de *Second Life*, on peut ainsi assister à de véritables cours universitaires, apprendre l'histoire dans des musées, se rendre dans des lieux de rencontre réservés aux adultes, assister à des concerts de musique joués en temps réel par de vrais artistes, assister à des conférences, et bien sûr faire des achats de toutes sortes par le biais d'une monnaie virtuelle (les Linden dollars) qui doit être achetée avec de la monnaie réelle. D'amples essais (Gerosa 2007) ont été écrits sur ce monde peuplé de près de cent mille utilisateurs simultanés et dont la « réalité » était reconnue surtout en vertu des échanges économiques qu'il produisait : en 2009, la taille totale de l'économie de *Second Life* a augmenté de 65 %, atteignant 567 millions de dollars, soit environ 25 % de l'ensemble du marché américain des biens virtuels. Avant d'être appelés « métavers », ces espaces étaient connus sous le nom de « mondes virtuels » et plus précisément d'*environnements virtuels multi-utilisateurs* (MUVE). Le terme dérive d'un article publié au début des années 1990 analysant le « jeu » *Habitat*, reconnu comme l'ancêtre de ce type de contexte virtuel et, par conséquent, du métavers moderne. Lancé comme « test » en 1985 et officiellement fermé en 1988 (malgré quelques versions ultérieures), il s'agissait d'une expérience visionnaire de « chat virtuel graphique en ligne » dans la préhistoire du monde numérique. Dès sa bande-annonce, *Habitat* se présente comme un monde virtuel dans lequel le seul but est d'avoir des relations avec d'autres êtres humains réels dans le « cyberspace » (terme emblématique de l'époque) et dont les événements et les objets ont tous un lien avec la vie quotidienne :

Habitat présente à ses utilisateurs une vue animée en temps réel d'un monde simulé en ligne dans lequel les utilisateurs peuvent communiquer, jouer à des jeux, vivre des aventures, tomber amoureux, se marier, divorcer, créer des entreprises, trouver des religions, mener des guerres, protester contre elles et expérimenter l'autonomie. (Morningstar et Farmer 1991, p. 273, notre traduction)

Il est intéressant de noter que les conclusions de l'article semblent aujourd'hui prophétiques face à la crise du métavers. Selon les auteurs,

en effet, l'expérience a montré que *l'importance de la dimension technologique de ces mondes est bien moindre que le sentiment de réalité dérivé des interactions qui s'y déroulent*. De ce point de vue, il est intéressant de noter que, contrairement à Meta/Horizon, *Habitat* et *Second Life* offrent également de nombreuses interactions « ludiques ». La bande-annonce de lancement d'*Habitat* proposait comme cas typique d'utilisation un avocat qui se rendait dans ce monde virtuel en choisissant une tête et une apparence correspondant à sa personne réelle (image de soi) par opposition à ce qu'il devrait paraître dans la société. De manière très similaire, le fondateur de *Second Life* est connu pour avoir un avatar dans ce monde qui est complètement différent de son apparence réelle. Ces deux titres n'ont donc pas été proposés comme des expériences de continuité absolue avec le monde hors écran, mais comme des *expériences de réécriture potentielle de la réalité sociale* en hybridant ce que nous reconnaissons en sémiotique comme des valeurs pratiques, utopiques et ludiques. Pour que cela se produise, nous voyons la valeur de l'énonciation prévaloir dans les deux cas. *Second Life*, en particulier, a été caractérisé et valorisé par le fait que le contenu (lieux, objets, événements, etc.) de son monde était largement créé par ses habitants eux-mêmes, contrairement à ce qui se passe, par exemple, dans un jeu vidéo en ligne typique (où, par exemple, je ne peux choisir ma tenue que parmi les T-shirts mis à disposition par les créateurs du jeu). En revanche, la dimension énonciative d'*Horizon* est pratiquement inexistante et les valeurs fondatrices du métavers contemporain sont presque exclusivement pratiques-utilitaires, atteignant leur degré maximal de désirabilité dans les contextes dysphoriques évoqués par le créateur même : virus, trafic, loyers, pollution, etc.

En étudiant les jeux vidéo et non les « réalités virtuelles » en général ou les « métavers » et « MUVE » (multi-user virtual environment) en particulier, nous voulons donc étudier la dimension communautaire des expériences vécues dans ces « mondes virtuels » auxquels les utilisateurs *accèdent avec une attitude et une intentionnalité essentiellement ludiques* (Thibault 2020). De cette hypothèse intentionnelle découle en effet un type de conception et de contenu de ces textes qui ne vise pas directement à simuler la vie sociale quotidienne des joueurs. Ce critère regroupe toutefois des jeux complètement différents. Aujourd'hui,

en particulier, presque tous les jeux mobiles à succès proposent des échanges réels et des interactions communicatives entre utilisateurs réels par le biais de chat. Mais ces aspects sont aussi présents dans les jeux pour console contemporains: en jouant à *Dragon Quest Builders 2* (2019) en solo, on trouvera un « tableau de messages » avec des fonctions similaires à celles de Facebook. Plutôt que de résoudre cette ambiguïté en amont selon des critères formels textuels (genre, nombre maximum de joueurs, etc.), nous préférons, dans le cadre de cet essai, poser comme limite de validité que différents sujets empiriques agissent ensemble (à la fois dans un sens collaboratif et compétitif) dans un but proprement ludique et par le biais des technologies du numérique.

Enfin, il faut aussi préciser ce que l'on entend par « sens de communauté » en appliquant cette expression à des lieux virtuels qui surgissent en discontinuité apparente avec le temps et l'espace de l'Histoire. Dans le cadre de cet essai, nous utiliserons une perspective sémiotique en nous référant à la dimension intersubjective et oppositionnelle minimale selon laquelle *un* « Je » reconnaît qu'il participe à un « Nous » qui s'oppose à un « Eux ». C'est-à-dire à une double relation identitaire de similitude et de différence avec une altérité qui, comme l'écrit Marsciani en écho à Lotman, fait partie de toute relation et de toute réalité socio-historique :

L'autre n'est donc jamais le néant, mais ce avec quoi on entretient un rapport d'altérité, ce qui signifie en termes lotmaniens une symétrie énantiomorphique, une figure dans laquelle le jeu entre l'identique et le différent est assez subtil et, je dirais, aussi assez fluide. Le barbare est celui qui n'appartient pas à la civilisation, mais il ne serait pas quelqu'un à combattre ou à tenir à distance s'il n'était pas en même temps celui qui appartient à une autre civilisation et pour qui, vraisemblablement, moi-même, qui appartient à ma civilisation, je n'appartiens pas à ce qui est pour lui la civilisation. (Marsciani, 2007, notre traduction)

A la lumière de ces précisions nécessaires, nous pouvons donc maintenant expliciter notre question de recherche : quelle est la source de l'effet de sens (et par conséquent du sentiment) de communauté dans un jeu vidéo ?

3. Communautés virtuelles entre texte et pratique

Si, en tant que sémiologues, nous devons étudier la construction du sens dans une partie du monde où il semble y avoir des « communautés », nous regarderions sans doute comment la fabrication communautaire de sujets immergés dans un environnement provoque des événements que l'on peut rattacher à des processus culturels. C'est ce que nous ont montré, il y a une vingtaine d'années, des travaux comme celui de Floch sur le métro (1990), celui de Marsciani sur la construction des expériences sociales (2007), ou encore celui de Fontanille (2008) où le niveau sémiotique de pertinence le plus élevé et le plus complexe est celui des formes de vie qui regarde le comportement et l'éthique. Dans le cas de la sémiotique appliquée aux jeux vidéo, cependant, la grande majorité des travaux ont fortement négligé leur dimension *événementielle* au profit de l'étude de leurs histoires et de leurs images. S'il est vrai que, récemment encore, des sémiologues comme Fanny Barnabé (2019) ont édité des publications explicitement dédiées au thème de la relation entre jeux et société, ces travaux tendent à adopter des perspectives et des épistémologies interdisciplinaires plutôt que strictement sémiotiques. D'autre part, en défense de ces travaux, comment nier que le plan d'expression des jeux numériques palpait d'éléments sémiotiquement pertinents pour leurs interprétations ? Et comment nier qu'une approche strictement sémiotique semble, à première vue, faible face à la complexité et à la nature contradictoire des événements souvent imprévisibles réalisés dans le texte du jeu vidéo par des agents et des groupes empiriques plutôt que par des « lecteurs modèles » ? Ce conflit entre le jeu vidéo comme texte et le jeu vidéo comme pratique, deux objets sémiotiques irrémédiablement différents (Paolucci 2010), est un problème explicite et central dans des domaines d'étude tels que la religion dans les jeux numériques (Giuliana 2023) qui n'a pour l'essentiel pas encore trouvé de solution autre que l'étude de ses différents niveaux par différentes disciplines : d'une part ce que l'histoire et les images de *World of Warcraft* (*WoW* à partir de maintenant) racontent, d'autre part ce que les joueurs font dans le monde du jeu, et encore à part ce que les joueurs racontent à propos de *WoW*.

Dans cet essai, nous voulons tenter de combler ce « manque » par une approche fortement sémiotique qui, à la lumière de certains événements

observés dans les mondes du jeu, jette les bases d'une unification de ces deux aspects. En effet, si l'on ne s'intéresse qu'au « texte » (éléments sémantiques, narration, règles, etc.), on aura une analyse purement formelle et on n'aura pas une idée claire de ce qui se passe réellement dans ces mondes ni de la manière dont cela se passe. D'autre part, l'observation des pratiques et des événements des réalités virtuelles ne nous apprend pas grand-chose si nous ne connaissons pas les logiques internes du jeu et les causes culturelles qui sous-tendent les opérations interprétatives des joueurs en tant qu'êtres humains situés. Il est donc nécessaire de créer des liens entre les différents niveaux et de mettre en évidence les points de transition et de transformation entre le texte et le non-texte car, comme nous le verrons, ce sont ces points qui consolident la réalité de la dimension communautaire dans les jeux vidéo. Dans cette optique, nous considérerons ici trois niveaux différents et interconnectés :

- Le niveau pré-textuel, où la matérialité du monde sert de médiateur à la constitution initiale des communautés virtuelles en termes de continuité avec la réalité hors-jeu.
- Le niveau textuel, où le *game design* et l'encyclopédie remédient la constitution des communautés en termes d'identité.
- Le niveau outre-textuel où les événements du texte établissent des formes de vie qui médient des expériences communautaires irréductibles à la dimension du jeu lui-même.

Il s'agit maintenant de les analyser en détail.

4. Premier niveau : le pré-textuel

Qu'entendons-nous lorsque nous utilisons une expression telle que « la communauté *WoW* » ? Dans un premier temps, nous nous référons à tous les joueurs de ce jeu particulier. Vu de l'extérieur, ils peuvent certainement être décrits comme une « communauté » dont on peut, par exemple, retracer certains traits éthiques qui distinguent ces groupes. Dans la culture ludique, on entendra ainsi couramment parler, par exemple, de la toxicité des joueurs de *League of Legends* par rapport à

d'autres communautés réputées amicales comme *FFXIV*. Cependant, chacune de ces communautés vidéoludiques est composée d'individus empiriques très différents qui apportent inévitablement leur identité personnelle et leur histoire culturelle dans le jeu. Ces aspects identitaires influencent fortement leurs interactions, ce qui permet de faire la distinction, par exemple, entre :

- Nous (joueurs travailleurs) VS Eux (joueurs étudiant)
- Nous (joueurs des années 80) VS Eux (joueurs gen-z)
- Nous (joueurs italiens) VS Eux (joueurs français)
- Nous (joueurs non-payant) VS Eux (joueurs payant)
- Etc.

Certains de ces aspects de l'identité sont d'ailleurs liés à des habitudes et attitudes ludiques qui se sont formées au fil du temps à travers d'autres jeux et interactions ludiques. Ces aspects définissent des oppositions telles que :

- Nous (joueurs) VS Eux (non-joueurs)
- Nous (joueurs occasionnels) VS Eux (joueurs acharnés)
- Nous (joueurs de jeux vidéo) VS Eux (joueurs de jeux de société)
- Nous (joueurs de PC) VS Eux (joueurs de consoles)
- Nous (joueurs de Playstation) VS Eux (joueurs de Xbox)
- Nous (joueurs de MMO) VS Eux (joueurs de MOBA)
- Nous (joueurs de *Guild Wars 2*) VS Eux (joueurs de *World of Warcraft*)
- Nous (power players) VS Eux (joueurs de rôle)
- Etc.

Loin de naître du néant, les mondes virtuels sont toujours d'abord des lieux de retrouvaille avant même d'être des lieux de rencontre. Le sens du « nous » naît du fait de se retrouver très concrètement avec d'autres comme nous d'un point de vue économique, linguistique, ludique, encyclopédique, psychologique et parfois même d'un point de vue politique. En entrant dans la communauté, nous constatons donc

immédiatement qu'elle est composée de différents groupes d'où naît le sens communautaire au sens fort. Le cas le plus stéréotypé est celui d'un groupe d'amis déjà constitué qui se réunit pour poursuivre son amitié à travers une activité ludique. Le sens de la communauté qui est au cœur des expériences de jeux vidéo en ligne apparaît donc à une échelle beaucoup plus petite où les facteurs de division au sein d'une communauté sont minimisés, laissant la place à la réunion. En tant que sémiologues, la question pertinente est alors de savoir quels sont les moyens mis en œuvre pour que le sujet collectif « les joueurs de X » se constitue comme un ensemble hétérogène de groupes différents. Il devient alors intéressant de noter comment cette médiation s'opère à travers des *processus informatisés de constitution de seuils et de délégations de pouvoir*, qui dépendent à leur tour d'un facteur très matériel et géographiquement ancré : les serveurs. Dans l'imaginaire commun, il est courant de rencontrer l'idée qu'un joueur fasse partie d'un monde virtuel où tout le monde se trouve par le biais d'une connexion Internet. Bien entendu, ceci est faux. Les jeux en ligne dépendent de serveurs qui sont des machines physiques ayant leur propre emplacement géographique précis et des limites de calcul précises visant à médier/gérer les échanges entre *certain*s ordinateurs et le jeu. Ces deux facteurs matériels ont un fort impact sur le jeu en termes fonctionnels (par exemple, le lag) en limitant à la fois le nombre de joueurs partageant le même « monde » et la distance physique qui sépare ces joueurs (un joueur situé au Japon ne joue presque jamais avec un joueur situé en France). Sans entrer dans les détails techniques de ce fonctionnement, ce qui est pertinent d'un point de vue sémiotique, c'est qu'un jeu vidéo en ligne est généralement constitué de plusieurs versions de son monde, toutes identiques en termes de possibilités, mais peuplées différemment. Les événements communautaires qui se produisent ont donc une dimension essentiellement *locale et de tendance proximale*, bien qu'ils puissent être reproduits à l'échelle mondiale (par tous les différents joueurs sur les différents serveurs). Cette structure technologique très clivante est ensuite reproduite dans la plupart des jeux du point de vue du logiciel, qui fournit des fonctions visant à diviser les utilisateurs en lieux et groupes de tailles différentes et parfois même à offrir des expériences de jeu différentes. Ainsi, on fait partie de la même communauté de jeu mais sur

des serveurs différents, les serveurs pouvant à leur tour comprendre des mondes différents, ou alors au sein du même serveur-monde on peut faire partie de différentes associations de joueurs (guildes, clans, etc.). Il s'agit de groupes et de lieux souvent créés par les joueurs eux-mêmes et auxquels ils *choisissent* d'adhérer. Examinons ici par exemple deux descriptions de serveurs célèbres de *WoW* et *Minecraft*.

Argent Dawn (Europe) est un royaume de Jeu de Rôle (JdR) où le Joueur contre Joueur (JcJ) est facultatif et non obligatoire. Le royaume compte un grand nombre de joueurs basés sur les factions de l'Alliance et de la Horde, et est connu pour être l'un des premiers royaumes de Jeu de Rôle.

Si vous souhaitez faire partie d'une communauté en pleine expansion, le plus grand serveur Minecraft du monde est un bon point de départ. Avec des tournois hebdomadaires, un contenu frais régulièrement mis à jour et un nombre illimité de choses à essayer, le serveur Hypixel a tout pour plaire. À bien des égards, vous pouvez vous attendre à ce qu'Hypixel ressemble à un jeu autonome basé sur Minecraft en raison de toutes les cartes exclusives, des objets achetables et de la communauté indépendante.

Bien que tous les jeux multijoueur en ligne ne permettent pas la création/sélection libre d'un « serveur », ce qui est important, ce sont les conséquences du point de vue de l'émergence de communautés locales en tant que lieux de rassemblement. Examinons brièvement deux études de cas qui prouvent ce point.

La première concerne le jeu vidéo *Minecraft*, l'un des plus populaires au monde, dont la communauté comprend des joueurs également très différents en termes de neurotypicité. De nombreux enfants atteints de troubles du spectre autistique se sont ainsi retrouvés virtuellement avec d'autres enfants ne souffrant pas de ce trouble. Malheureusement, la façon différente dont les premiers interagissaient a été immédiatement identifiée par les seconds, dont certains ont alors attaqué verbalement et dans le jeu les garçons autistes. Un père a alors créé un serveur spécial appelé « Autcraft » pour ces garçons, c'est-à-dire qu'il a créé une *limite*

interne dans le monde du jeu, se taillant un espace dans l'espace, assumant le rôle de médiateur et d'administrateur dans le jeu (gérant à la fois les entrées et les expulsions) et définissant cette communauté en limitant ses libertés « éthiques » (par exemple : tuer les autres est interdit) et ses objectifs (par exemple : il y a des récompenses pour la collaboration) au moyen de règles qui sont clairement basées à l'extérieur du jeu.

Le second cas, en revanche, découle d'une recherche personnelle menée spécifiquement pour cet essai. Souhaitant étudier la dimension communautaire de jeux non traditionnellement « de masse », nous avons fait l'expérience de jouer à *Clash of Clans*. Pratiquement immédiatement, sur la base de notre géolocalisation et de notre appartenance linguistique, le jeu nous a suggéré certains groupes à rejoindre pour bénéficier de divers avantages (nous reviendrons sur ce point dans la section suivante) et parmi ceux-ci, l'un des plus « forts » était un groupe dont l'identité pré-textuelle était déterminée par l'adhésion à une idéologie fasciste :



Nous voyons ici comment le sens de la communauté est dû non seulement à un découpage de l'espace dans l'espace virtuel, mais aussi comment l'espace virtuel lui-même devient *un découpage de l'espace* « public » du « non-jeu ».

En conclusion, nous voyons qu'il existe des facteurs constitutifs d'un « nous » qui sont *déterminés en amont de l'expérience* de jeu elle-même dans le cas d'un choix explicite et d'un placement communautaire « imposé ».

5. Deuxième niveau : le textuel

Le premier niveau d'analyse nous a montré comment, dans un premier temps, le « monde virtuel » d'un jeu vidéo s'appuie sur les contraintes matérielles et culturelles qui organisent notre réalité historico-anthropologique et influencent la constitution de communautés spécifiques au sein de la communauté générale d'un jeu vidéo donné. Pour nous, il s'agit d'un niveau intéressant, d'autant plus qu'il est intégré au niveau suivant, à savoir celui des virtualités et des événements du jeu lui-même. Dans le texte, en effet, il y a trois ordres de phénomènes différents qui jouent un rôle décisif dans la génération du sens de la communauté.

Le premier élément à prendre en compte, comme nous l'ont appris les *game studies* (Juul 2001 ; Bogost 2007), est celui des règles et des processus interactifs. De ce point de vue, il est possible de reconnaître un jeu fondé sur un sens communautaire par la présence de renforcements positifs d'une *action commune*. D'une certaine manière, cette valeur est née avec les jeux vidéo eux-mêmes en vertu de leur configuration interactive particulière qui oppose l'homme au logiciel (opaque, omniscient et potentiellement infini) dans une situation de défi inégal. Ainsi, certains phénomènes de socialité et de collaboration pour surmonter les difficultés d'un jeu ont pu être observés dès 1976 dans *Colossal Cave Adventure*, un jeu solo hors ligne sans fonction interne visant à créer un monde partagé. Dans les jeux multijoueur ultérieurs, cependant, nous trouvons des renforcements positifs explicites de l'idée d'« agir ensemble » dans le cadre de la conception du jeu. Ces renforcements prennent différentes formes, mais nous pouvons les regrouper en trois macro-domaines : récompenses économiques, récompenses d'exclusivité et récompenses expérientielles. D'un point de vue économique, le fait de jouer avec d'autres personnes peut, par exemple, se traduire par des gains plus importants en monnaie virtuelle ou par des chances accrues de trouver des objets rares. Du point de vue de l'exclusivité, certaines parties peuvent être réservées à des groupes (dans *New World*, on ne peut pas entrer dans un donjon sans une équipe d'au moins trois personnes) ou présenter des défis si difficiles que ce n'est qu'en unissant leurs forces que les joueurs peuvent avoir une chance de réussir (le *Raid*). Enfin, d'un point de vue expérientiel, jouer à plusieurs

devient une valeur ajoutée au plaisir global de la session de jeu à de nombreux points de vue (rendre le texte moins prévisible et répétitif, surmonter facilement les choses trop difficiles, augmenter le défi d'un jeu dans lequel on est devenu trop bon, etc.). Sans entrer dans le détail de ces logiques de game design, ce qu'il est important de noter c'est *une valorisation formelle du sens de la communauté qui aura tendance à renforcer ou à affaiblir la dimension communautaire créée en amont de l'expérience de jeu au premier niveau*. En utilisant le modèle de la narrativité, nous pouvons formaliser cet aspect ainsi :

- Les sujets individuels immergés dans le discours du jeu sont d'abord tous également modelés par les objectifs performatifs (Devoir) génériques du jeu (monter en niveau, obtenir des objets, progresser sur la carte, avancer dans l'histoire, etc.)
- Ces PN ont un parcours de compétence commun (comprendre le système de jeu, interagir naturellement avec le clavier ou la manette pour être plus rapide dans l'exécution, mémoriser le comportement des IA, savoir prendre les bonnes décisions, etc.)
- Cette compétence est prouvée par le texte à travers une certaine sanction (atteinte du niveau maximum de puissance, de richesse, accomplissement de toutes les quêtes, découverte du monde, hauts-faits, etc.)
- Lorsque les joueurs se réunissent dans le temps et l'espace pour réaliser une performance ensemble, ils deviennent des acteurs collectifs car ils sont unis par un chemin narratif de sens basé sur des PN partagés et qui doit être complété par l'interprétation de chacun en tant qu'aidant.
- Une fois la sanction obtenue (qu'elle soit positive ou négative), le discours-narration de la performance qui en est la cause ne peut plus, à ce stade, se faire uniquement à la première personne : les autres font partie du *Je* (de sa propre histoire de jeu) et cette histoire de jeu collective est aussi sa propre histoire. Ce qu'ils *sont devenus* « dans le jeu » (ce qu'ils peuvent faire et ce qu'ils veulent faire) découle d'une collectivité qui a influencé presque tous les aspects de cette identité narrative virtuelle.
- En se basant sur les compétences et les performances de chaque groupe, le jeu rend la distinction « nous VS eux » pertinente grâce

- à des indicateurs de performance symboliques (degré ou niveau de pouvoir du groupe, de la guilde, etc.).
- Les groupes ont tendance à mémoriser les événements sémio-narratifs qui se sont produits dans le texte par le biais d'autres textes disponibles en dehors du jeu (comme le site web d'une certaine guilde où l'on trouve des comptes rendus écrits, des captures d'écran et des vidéos de leurs activités).

Cet aspect formel de la conception du jeu renforce fonctionnellement et abstraitement la communauté elle-même dans sa dimension éthique et collaborative, en remaniant potentiellement les identités du « Nous » initial. En outre, il encourage, sur le plan interprétatif, une relation de cause à effet entre l'avantage acquis dans le virtuel et la dimension empirique du groupe avec lequel on joue. Enfin, mis ensemble, ces deux aspects expliquent pourquoi il est possible de tirer des conclusions (cyniques ou optimistes, selon les expériences positives ou négatives) sur les communautés empiriques en dehors de l'univers du jeu et comment les expériences empiriques déterminent les attentes dans les mondes virtuels. Nous proposons ici une brève étude de cas illustrant ces points. Dans chaque version du monde (serveur) du jeu vidéo *Everquest*, il y avait une créature connue sous le nom de « Kerafym le Dormeur », que les développeurs du jeu ne voulaient jamais voir vaincue et avaient donc rendue très puissante. Il était toutefois possible d'essayer de la combattre, mais il n'y avait qu'une seule tentative possible sur chaque serveur. En raison de la nature du défi (auto-généré par un bannissement), plusieurs guildes (définies par un « nous » contre « eux ») ont uni leurs forces sur chaque serveur pour tenter de le vaincre (création d'un nouveau « nous du serveur »). Les échecs de ces groupes sur un serveur donné constituaient à leur tour une source d'information utile pour les autres serveurs, qui pouvaient élaborer des stratégies de plus en plus performantes grâce aux données recueillies lors des affrontements précédents. Ainsi, dans un serveur-monde spécifique, les meilleurs membres des meilleures guildes se sont unis et ont finalement vaincu cette créature : une victoire attribuable à un « nous » qui désignait alors l'ensemble de la communauté *Everquest* sur ses différents serveurs.

Le deuxième facteur notable, mis en lumière par les premiers chercheurs comme une caractéristique unique du langage des jeux vidéo (Jenkins 2004), est la reproduction dans la spatialité virtuelle des seuils qui constituent l'identité même des groupes communautaires. Nous nous référons ici à deux aspects différents. Le premier concerne le fait que les facteurs de proximité/prospérité géographique-historique-culturelle qui influencent l'émergence des groupes communautaires sont ensuite répliqués visuellement par la proximité des avatars qui peuplent effectivement les lieux du virtuel avec toute une série de nouvelles contraintes pragmatiques liées au mouvement qui rassemblent les joueurs. Un cas récent, aussi symbolique que significatif, est par exemple celui de certains joueurs de *WoW qui se* sont retrouvés à former une file d'attente « physique » avec leurs avatars afin d'avoir accès à une certaine version « nostalgique » du jeu. L'avatar à côté de nous reproduisait une proximité de valeur (le désir de cette expérience spécifique) et probablement aussi, dans une certaine mesure, une proximité générationnelle. Mais pensons aussi simplement à la signification que cette proximité représente dans le cas d'un groupe d'amis géographiquement éloignés qui se retrouvent réunis dans l'espace du jeu dans un sens pragmatique plutôt que métaphorique. Le second aspect spatial concerne la dimension symbolique qu'il prend dans une perspective communautaire. Comme nous l'avons montré précédemment, les groupes se constituent en creusant leur propre espace dans l'espace déjà existant de « tout le monde ». Nous pouvons maintenant préciser que contrairement aux jeux en ligne génériquement multijoueur basés sur des « lobbies », menus d'attente temporaires où l'on ne se regroupe que nominalement avant d'avoir des sessions de jeu en groupe temporaires (par exemple une mission), les jeux dans lesquels les phénomènes communautaires les plus intéressants sont observés présentent presque toujours un *espace communautaire permanent* qui a des répercussions dans l'univers du jeu, créant une distinction fondamentale entre lieux publics et lieux privés. Ces lieux privés peuvent à leur tour être collectifs ou individuels. Les lieux privés collectifs sont ceux où, dans un jeu comme *Guild Wars 2*, tous les membres d'un groupe peuvent se rassembler et se rencontrer « physiquement » pour interagir et agir au même endroit.

Un hall de guilde est une région **privée pour votre guilde** que **vous** pouvez construire et décorer au fil du temps. Les propriétaires de votre hall de guilde sont la principale source d'améliorations pour votre guilde. Les halls de guilde sont des zones où les guildes peuvent jouer, se battre, **se rencontrer et progresser ensemble**. Une fois possédés, ils sont **rapidement accessibles** depuis n'importe quel endroit du jeu via le panneau de guilde. [...] Nous voulons renforcer les guildes et leur donner les outils dont elles ont besoin pour **structurer leur communauté autour d'objectifs et de défis communs**. Les salles de guilde ont été conçues pour faire partie de cette nouvelle structure afin de rassembler les joueurs autour d'un **lieu qu'ils peuvent appeler leur**⁽²⁾.

En revanche, un espace privé individuel dans un espace communautaire est un espace exclusivement réservé à un joueur en tant qu'espace *propre*. La signification de cet espace pour l'individu est cependant socialement structurée par l'opposition aux places des autres joueurs. Cet effet est encore amplifié lorsque la possession d'une place propre dépend d'une disponibilité économique dans le jeu, ce qui confère à ces places une valeur symbolique socio-économique. Voir le cas de la partie en ligne de *GTAV* :

Le meilleur de ce qui se fait de mieux en matière d'investissement immobilier, le Maze Bank Tower Office & Garage, coûtera aux joueurs la coquette somme de quatre millions de dollars. Si les trois garages sont achetés, ce prix passe à 6,75 millions de dollars. Bien qu'il ait certainement son utilité, **il s'agit d'un achat de luxe et plus d'un symbole de statut qu'autre chose**. Il est situé dans le quartier de Pillbox Hill, **dans le centre de Los Santos**, ce qui le place en plein milieu de tout. Grâce à sa taille, **le bâtiment est facilement repérable à des kilomètres** à la ronde et un hélicoptère se trouve sur le toit pour en faciliter l'accès. Il s'agit sans aucun doute du meilleur bureau de direction du jeu, mais **peu de joueurs pourront se l'offrir**⁽³⁾.

(2) https://wiki.guildwars2.com/wiki/Guild_hall ; <https://www.guildwars2.com/en/news/countdown-to-launch-guild-halls/>

(3) <https://gamerant.com/grand-theft-auto-online-most-expensive-properties/>

De telles descriptions ne peuvent manquer de nous rappeler les positions de Baudrillard (1970) concernant la valeur sémiotique des biens dans la société de consommation. Mais surtout, en tant que sémiologues, elles nous informent du fait que les modèles lotmaniens (1985) du centre/périphérie du réel sont également repropoés dans les réalités virtuelles en y identifiant différents groupes communautaires.

Le troisième et dernier facteur concerne la proposition dans le monde virtuel de nouvelles oppositions identitaires à travers l'encyclopédie même des identités de jeu. Chaque texte permet en effet au sujet empirique de construire son identité à partir d'un acte d'énonciation fondé sur les choix et les combinaisons offerts par le système virtuel des potentialités. Dans le cas des jeux communautaires les plus populaires, ces virtualités sont elles-mêmes identitaires, permettant aux joueurs empiriques de choisir des caractéristiques telles que :

- Identifiants nominaux
- Identité esthétique (du visage aux vêtements)
- Identité de genre et orientation sexuelle
- Identité ethnique (la « race » dans les jeux de rôle)
- Identités politico-valorielle (factions dans *WoW*, serments dans *Dark Souls*)
- Identités de l'agent-performeur (classe, métier)
- Etc.

Ces choix prennent sens, initialement, sur la base de la subjectivité réelle du joueur empirique : la sympathie pour une certaine race de gnomes (également sur la base des descriptions fournies par le jeu lui-même) plutôt que le désir de soigner les autres pendant le combat en jouant le rôle de « défenseur » ou de « guérisseur ». Dans le cas des « skins » dans un jeu comme *Fortnite*, ils peuvent avoir une signification intertextuelle-encyclopédique complète : jouer en tant que John Wick, LeBron James, en tant que streamer et champion Ninja, etc. Il ne s'agit évidemment pas de postuler une relation 1/1 entre la psychologie du sujet empirique et les caractéristiques de son personnage virtuel. Mais cela permet de tracer un principe de reconnaissance identitaire entre les

acteurs du monde du jeu (*vous qui, comme moi, avez choisi de jouer et de représenter telle race, telle classe, etc.*) Des oppositions identitaires dues aux facteurs historico-culturels du monde empirique naissent ainsi de nouvelles oppositions qui peuvent potentiellement mélanger et transformer les groupes de départ.

En conclusion, les connexions entre premier et deuxième niveau nous montrent comment les dimensions sociales et anthropologiques des communautés empiriques ne sont pas seulement reproposées mais aussi potentiellement remaniées dans le monde virtuel où différentes personnes peuvent potentiellement occuper la *même position dans le discours du jeu* (le fasciste et le communiste dans la même maison, la même guilde, avec les mêmes objectifs, avec un personnage de la même race et de la même classe, etc.)

6. Troisième niveau : l'outre-textuel

Après avoir vu comment les joueurs qui font partie d'un groupe donné dans un « monde virtuel » sont unis par ce qu'ils sont *avant le jeu et à l'intérieur de celui-ci*, il s'agit maintenant de voir comment ils sont unis en tant que communauté d'interprète par les formes de vie qu'ils assument *par et sur le jeu*. Ce troisième niveau de sens communautaire se réalise à travers deux aspects pragmatiques impliqués dans les interactions du monde du jeu : l'utilisation du temps et le choix éthique du comportement.

Le premier point est aussi banal que profondément significatif : faire partie d'une communauté signifie lui consacrer la ressource la plus précieuse dont nous disposons en tant qu'êtres finis (contrairement à nos avatars) : notre temps. Des chercheurs tels que Ricœur (1991) ont déjà démontré l'importance de l'implication temporelle de l'interprète dans l'expérience de la narration. Dans le cas du jeu vidéo, cela semble encore plus pertinent puisque *chaque acte de jeu personnel est un acte de présence avec d'autres joueurs qui exclut cette même présence agentive ailleurs et avec des tiers*. Dans le cas des jeux de masse, l'appartenance à un groupe implique potentiellement que ce temps de jeu se traduise à la fois par un temps hors-jeu et par une organisation de son temps

empirique en fonction du jeu. Ainsi, après avoir rejoint une guilde dans *Guild Wars 2*, on a accès au canal Discord 24h/24 où l'on peut entretenir des relations interpersonnelles, s'organiser sur des questions de jeu et trouver un calendrier qui organise les engagements du groupe (mission de guilde le dimanche, entraînement le mercredi, etc.) Le partage de traits identitaires, d'objectifs et d'espaces s'enrichit donc désormais d'un partage de temps et de moments qui constituent une routine quotidienne et définissent davantage un sens communautaire : une manière habituelle de vivre *hors de l'écran*. C'est précisément sur cette base que l'on pourrait observer des phénomènes sociologiques associatifs typiques comme la division des membres selon des cercles concentriques qui distinguent les visiteurs, les novices, les seniors, etc. (Vogl 2016). Cette permanence dans le temps, d'autre part, est à son tour fondée dans la continuité temporelle de l'univers de jeu lui-même : de nombreux MMORPG parmi les plus populaires existent et se transforment continuellement depuis plus de vingt ans. De quoi faire dire à certains joueurs « de mon temps ... », c'est-à-dire de constituer la véracité de ces mondes et des expériences qui y sont vécues comme autant de souvenirs partagés.

La présence d'un calendrier soulève cependant un problème que nous avons négligé jusqu'à présent : celui de la liberté de choix derrière le comportement dans le jeu, ou plutôt une dimension *éthique*. Il est sans doute difficile de reconnaître une valeur communautaire à un groupe dont les individus ne se sentent pas investis de devoirs et de responsabilités les uns envers les autres. Dans le monde empirique contemporain, on sait que de multiples facteurs organisent et construisent ce « sens du devoir mutuel » : de l'affection aux contraintes de la loi. Dans le monde virtuel, cependant, il serait permis, selon l'opposition classique entre jeu et sérieux, de postuler que nombre de ces facteurs ne s'appliquent pas. Qu'est-ce qui pousse alors les joueurs à adopter une attitude collaborative-associative dans le jeu ? Avant d'apporter une réponse, nous souhaitons donner un exemple concret des implications de cet « engagement » et de ce « devoir mutuel » en résumant une expérience personnelle que nous avons vécue au sein du jeu vidéo multijoueur en ligne *Warframe*. En 2017, nous avons décidé d'explorer la dimension communautaire d'un jeu vidéo en utilisant notre compte

personnel pour rejoindre l'un des groupes les plus « forts » parmi ceux proposés (premier niveau). Lors de la phase de candidature, le groupe en question exigeait non seulement de posséder certains prérequis performatifs (par exemple, il n'acceptait pas les joueurs qui venaient de le rejoindre) mais rendait explicite le fait que pour rester membre du groupe, il fallait à la fois participer aux événements les plus importants pendant une durée limitée (calendrier virtuel influençant l'empirique) et payer chaque mois une « contribution » non négligeable en termes de ressources/monnaies (obtenables dans le jeu comme paiement après avoir accompli certaines missions). Dans *Warframe*, ces contributions servent au développement du lieu de rassemblement commun où, entre autres, chaque membre peut accéder gratuitement à des services (par exemple la salle d'entraînement) et à certaines installations (construites avec des fonds communs) qui permettent à chacun de créer des « objets de valeur » (valeur d'exclusivité) pour un usage personnel ultérieur. Pendant 350 heures, effectuées en trois mois environ, notre rythme et notre type de jeu ont donc été largement déterminés par la nécessité de remplir des tâches de présence physique à des heures/dates précises et de contribution monétaire (c'est presque comme avoir un numéro SIRET !). Le temps de jeu couvrait également le temps en dehors du jeu avec, par exemple, l'inscription au canal Twitter (maintenant X) 'Warframe Alert' qui envoie à chaque heure du jour et de la nuit des notifications sur le smartphone à propos de missions limitées dans le temps avec les meilleures récompenses. Comme on peut le déduire de tout cela, l'engagement requis n'a donc rien de métaphorique, et ce d'autant plus si l'on ajoute l'engagement cognitif requis par ce type de jeu (action-rpg) où il n'est pas du tout acquis que l'on réussira toutes les missions (et donc que l'on obtiendra facilement les récompenses nécessaires au paiement de sa « cotisation »). Ce réseau de Devoirs, qui fonctionne grâce à une hiérarchie auto-organisée des groupes (quelqu'un de plus haut placé que moi a accepté ma candidature et peut m'expulser à tout moment), donne lieu à un quotidien qui organise de véritables formes de vie (des joueurs qui dorment très peu, qui suivent les mêmes chaînes Twitch, qui utilisent certaines expressions connues d'eux seuls et rient des mêmes choses, qui se rendent à des événements physiques comme le *Tennocon*, qui ont des ambitions communes, etc.). Certes,

ce qui lie les individus dans un tel système est avant tout une forme de gain matériel, mais ce serait une erreur de sous-estimer l'effet du sentiment d'« appartenance » et de « responsabilité mutuelle » qui se manifeste à travers de tels jeux. En effet, il se manifeste non seulement en raison de la nature coopérative du jeu, mais aussi en dehors des « missions ». Un exemple emblématique de ce phénomène a été d'être la victime d'une « escroquerie » au cours d'un échange avec un joueur extérieur à notre groupe. En racontant l'incident qui venait de se produire dans le chat du groupe, un de nos supérieurs est immédiatement intervenu pour obtenir plus de détails. Comme ce joueur « malhonnête » faisait également partie d'une guilde, il y a eu un échange privé entre nos « patrons » respectifs et, deux heures plus tard, l'argent perdu nous a été restitué. L'appartenance à un groupe dans un contexte virtuel comme celui-ci donne lieu à des *événements de « soins mutuels »* et à un sentiment de protection collective qui se produisent quotidiennement. En ce sens, les mondes virtuels en ligne se prêtent à des descriptions qui rappellent l'idée de communauté comme « un groupe de personnes qui se préoccupent mutuellement de leur bien-être » (Vogl 2016).

Au niveau précédent, nous aurions expliqué cette expérience communautaire que nous venons d'exposer en termes de game design. Mais à ce troisième niveau d'analyse, influencé par l'existentialisme humaniste (Sartre 1946), nous sommes plutôt contraints de répondre que *rien n'oblige* les joueurs à adopter une attitude collaborative-associative dans le jeu. En effet, il existe de nombreux mêmes et produits audiovisuels qui ironisent sur les nombreuses personnes qui, dans *Warframe*, adoptent des attitudes égoïstes et antisociales. De même, le célèbre personnage de « Leroy Jenkins » a été créé dans la communauté *WoW* pour représenter tous les joueurs qui sapent constamment le travail d'équipe nécessaire pour surmonter les difficultés envisagées par les créateurs du jeu. Mais pensons aussi, tout simplement, au problème des tricheurs (une communauté éthique) dans les jeux en ligne comme la série *Counter Strike*. Cette absence de contraintes coercitives réside avant tout dans la liberté inhérente à l'activité ludique. Comme l'illustre Caillois (1967) : celui qui est contraint de jouer ne joue pas vraiment. Libre à la fois de ne pas jouer et d'interrompre le jeu à tout moment, rien ne peut effectivement contraindre un joueur à faire siennes

certaines valeurs communautaires. Cette liberté se retrouve ensuite dans la conception même du jeu, où les logiques associatives sont établies en termes de commodité, mais presque jamais de nécessité. Par conséquent, une dimension proprement éthique est assumée à la lumière du jeu plutôt que comme une simple conséquence de l'identité empirique (je suis une personne altruiste, donc je me comporte nécessairement ainsi même dans le virtuel) et/ou du game design (le jeu me récompense d'être altruiste, donc je le suis). Les expériences de communautés virtuelles dans les jeux vidéo sont sémiotiquement significatives précisément parce qu'elles sont *polémiques* pour des raisons irréductibles aux caractéristiques formelles du texte. Un phénomène emblématique est l'émergence de règles de comportement au sein des communautés, avec les discussions qu'elles suscitent. Ainsi, même dans *Dark Souls*, un joueur venu dans votre monde pour vous tuer peut vous saluer cordialement avant de le faire, et si vous le saluez à votre tour, il y aura un moment de reconnaissance/appartenance à une certaine culture et à un certain mode de vie. L'événement historique qui a le plus marqué cette dimension est celui du « sang corrompu », étudié par les chercheurs pour expliquer les modèles de comportement humain dans la réalité empirique (Logfren et Fefferman 2007). En simplifiant grandement, suite à une erreur de programmation, les avatars de certains joueurs sont devenus, à leur insu, porteurs d'une maladie contagieuse qui pouvait même être « fatale » pour les joueurs les plus faibles. La maladie s'est rapidement propagée, semant le chaos dans les mondes de *WoW*. Face à cette situation, différents comportements ont été observés : certains groupes se sont éloignés des villes en s'enfermant dans des « enclaves » hostiles à tout étranger, d'autres joueurs ont consacré leurs journées à soigner les malades, d'autres encore ont fait exprès d'infecter les autres pour les voir mourir, etc. Chacun de ces comportements a été regroupé dans un « nous » qui n'a plus rien à voir avec les catégories que nous avons vues au premier et deuxième niveau. Mais en même temps, c'est précisément dans cette situation chaotique que se sont renforcés les sentiments communautaires des groupes préétablis qui garantissaient le plus haut degré de protection et de sécurité. C'est cette relation entre conflit et sentiment d'appartenance que nous voulons souligner ici, à savoir la dimension communautaire comme *conquête*

sur le jeu et sur les autres en tant qu'individus. C'est cela qui fait que les expériences communautaires vécues dans le virtuel puissent générer des interprétations du monde social. En d'autres termes, la signification de l'expérience communautaire repose sur son émergence en tant qu'acte librement désiré à partir de caractéristiques et de possibilités formelles. Une affirmation que nous aimons argumenter à travers une dernière étude de cas : celle de *Twitch Plays Pokemon*. Défini comme une « expérience sociale », le jeu vidéo *Pokemon Red*, à l'origine solo, a été joué simultanément sur Twitch par près de cent vingt mille joueurs en 2014. Cela s'est passé par le biais d'un chat où les utilisateurs entrent les commandes qu'ils veulent donner au personnage tandis qu'un algorithme sélectionne *aléatoirement* l'une d'entre elles et l'exécute. Comme on pouvait s'y attendre, des comportements différents ont également été observés : tandis que certains joueurs agissaient pour atteindre la fin du jeu, d'autres avaient pour seul objectif de générer des choix « absurdes » qui entravaient la victoire. Comme nous venons de le voir, la dimension communautaire est rapidement sortie du jeu pour se retrouver sur des sites, des forums et des plateformes où les membres s'organisent autant pour décider d'une action commune utile que pour donner des interprétations narrativo-mythologiques aux événements qui se sont déroulés (réunissant parfois complétistes et opposants). Mais ce qui nous intéresse ici, c'est le fait qu'à un certain moment, le chaos généré semblait avoir engendré une situation sans issue. Le créateur de l'expérience a donc proposé d'intégrer un principe démocratique à son algorithme : l'action choisie serait celle choisie par le plus grand nombre de joueurs. Cette solution, qui annulait la dimension polémique, a été fortement rejetée par les joueurs (donnant lieu à des considérations politiques dépassant largement l'univers du jeu).

On voit alors, en conclusion, qu'il y a à ce niveau un fondement profondément interprétatif à la fois du sentiment de communauté perçu par les sujets et des phénomènes communautaires observables : les communautés se fondent sur la manière dont elles interprètent le monde en termes de production/énonciation d'actes-événements-énoncés qui non seulement renvoient à une encyclopédie mais la *gènèrent* également. Cette fondation aboutit à la redéfinition de l'identité des groupes de jeu, mais aussi des individus qui jouent eux-mêmes. Dans

le documentaire consacré au 10^{ème} anniversaire de *WoW*, un couple marié qui s'est rencontré dans l'univers du jeu est interviewé. À un moment donné, la femme déclare qu'elle n'avait aucun doute sur le sérieux de l'homme, car il s'était toujours montré fiable dans l'univers du jeu en agissant intelligemment et en respectant ses engagements. Qu'est-ce que cette fiabilité si ce n'est un fait individuel généré par le jeu mais non causé par lui ni prédéterminé par l'identité de la personne en dehors du discours du jeu ? De même, dans *Eve Online*, un retraité de la NASA a été surnommé « le Pape » pour les conseils de vie qu'il donnait fréquemment aux joueurs en chat. Un rôle qui est ensuite devenu partie intégrante de la narration du jeu grâce à l'interprétation de la communauté et qui, une fois encore, ne trouverait pas de sens en dehors du jeu ou uniquement dans sa logique. En ce sens, la prise en compte de ce troisième et dernier niveau permet de comprendre que la valeur de la communauté dans les jeux vidéo tient aussi à la possibilité d'une découverte, d'une transformation et d'une *émergence du singulier à travers l'expérience virtuelle* partagée avec d'autres. En effet, chaque communauté a, bien que sous des formes différentes, ses célébrités (qui ne coïncident pas nécessairement avec les célèbres streamers) qui fondent irrévocablement l'identité de la personne empirique et du joueur. Enfin, il est intéressant de noter que ce troisième niveau énonciatif peut aussi naître de jeux en solo qui se regroupent dans les espaces numériques en dehors du jeu : les *speedrunner* de Super Mario Bros (1985), les « modding communities » telles que celles de Skyrim (2011) et bien entendu les producteurs des « wiki » de partage du savoir sur les jeux en sont des exemples iconiques.

7. Conclusions

Par une intégration progressive de nos trois niveaux d'analyse, nous avons montré comment la valeur communautaire qui anime un « monde virtuel » de type ludique ne peut pas être expliquée en termes dualistes mais se pose au contraire sur la base d'une tiercéité, des points ambigus de confluence et de transformation entre « vrai et faux », qui donne à l'expérience communautaire virtuelle un fondement intersubjectif

empirique très solide avec un potentiel intéressant sur le plan philosophique et anthropologique. En partant de la théorie sémiotique selon laquelle le sujet se définit avant tout par sa position dans le discours (Paolucci 2020), on peut voir comment ces trois niveaux envisagent l'acteur empirique sur trois niveaux de formalisation différents (utilisateur-acteur-lecteur) qui correspondent à sa situation dans trois positions intersubjectives différentes :

- Le discours du monde
- La discussion du jeu
- Le discours sur le jeu

Chacun de ces niveaux présente un noyau de sens dans lequel se définit de manière complexe aussi bien l'identité des sujets individuels que celle des groupes, c'est-à-dire à travers des oppositions catégorielles qui participent les unes des autres grâce au prétexte d'un mensonge explicite (l'histoire, l'univers de jeu, etc.) qui est partagé et qui prend sa *valeur de vérité précisément parce qu'il s'agit d'un produit commun*. On comprend ainsi que le sentiment de deuil pour la fin du monde dans un jeu en ligne comme *Star Wars Galaxies* (Thibault 2019) n'a rien à voir avec la fin d'un divertissement mais avant tout avec la fin d'une *réunion*, d'une *planification*, d'*habitudes* partagées, et finalement avec la destruction du lieu que l'on a co-construit avec d'autres. Quelque chose qui ne se produirait pas avec la fin de n'importe quel métavers ou jeu vidéo en raison d'un manque de pré-requis sémiotiques illustrés dans cet article. Ces trois niveaux ne sont certainement pas encore suffisants pour définir une méthodologie sémiotique permettant d'analyser toutes les pratiques et communautés présentes et futures dans les jeux vidéo. Néanmoins, ils démontrent la nécessité pour toute méthode future de les tenir ensemble car cela constitue, selon nous, la condition *sine qua non* de leur fondement épistémologique, de leur mordant sur le réel et de leur potentiel dialogique interdisciplinaire.

Références bibliographiques

- AIME M. (2019) *Comunità*, il Mulino, Bologne.
- BARNABÉ F., CAYATTE R., & BAZILE J. (2019) *De la société en jeu au jeu comme société: un parcours dialectique*. « Emulations : Revue des Jeunes Chercheurs en Sciences Sociales », Vol. 30.
- BAUDRILLARD J. (1981) *Simulacres et Simulation*, Edition Galilée, Paris.
- (1970) *La société de consommation. Ses mythes ses structures*, Denoël, Paris.
- BOGOST I. (2007) *Persuasive Games*, MIT Press, Cambridge.
- CAILLOIS R. (1967) *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris.
- CHALMERS D. (2023) *Reality+ : Virtual Worlds and the Problem of Philosophy*, Allan Lane, Londres.
- FLOCH J.M. (1990) *Sémiotique, marketing et communication. Sous les signes, les stratégies*, PUF, Paris.
- FONTANILLE J. (2008) *Pratiques Sémiotiques*, PUF, Paris.
- GEROSA M. (2007) *Second Life*, Meltemi, Sesto San Giovanni.
- GIULIANA G.T. (2023) *Religion and Digital Games: Past, Present, and Future Studies. An Overview*, “Annali di studi religiosi”, 24: 203-234.
- (2024) *Il videogioco come linguaggio della realtà. Introduzione a una nuova prospettiva semiotica*, Aracne, Rome.
- JENKINS H. (2004) “Game Design as Narrative Architecture”, in *First Person : New Media as Story, Performance, Game*, Wardrip-Fruin N. et Harrigan P. (eds), MIT Press, Cambridge.
- JUUL J. (2001) *Games telling stories? A brief note on games and narrative*, “Game Studies”, 1/1, <https://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.
- LOGFREN E.T. et FEFFERMAN N.H. (2007) *The untapped potential of virtual game worlds to shed light on real world epidemics*. “Lancet Infect Dis” 7: 625-629.
- LOTMAN J.M. (1985) *s Marsilio*, Venise.
- MARSCIANI F. (2007) *Tracciati di Etnosemiotica*, Franco Angeli, Milan.
- MORNINGSTAR C. et FARMER F.R. (1991) “The lessons of Lucasfilm’s Habitat” in *Cyberspace : First Steps*, Benedikt M. (ed.) MIT Press, Cambridge.
- MILLER D. (2016) *How the world changed social media*, UCL Press, Londres.
- PAOLUCCI C. (2010) *Strutturalisme et interprétation*, Bompiani, Milan.
- (2020) *Persona : Soggettività nel linguaggio e semiotica dell’enunciazione*, Bompiani, Milan.

- RICOEUR P. (1991) *Temps et récit. – Tome 1, L'intrigue et le récit historique*, Seuil, Paris.
- SARTRE J.P. (1946) *L'existentialisme est un humanisme*, Les Editions Nagel S.A., Paris.
- THIBAUT M. (2019) *A semiotic exploration of catastrophes in game worlds*, “Linguistic Frontiers”, 2: 10-15.
- THIBAUT M. (2020) *Ludosemiotica. Il gioco tra segni, testi, pratiche e discorsi*, Aracne, Rome.
- VOGL C.H. (2016) *The art of community: seven principles for belonging*, Berrett-Koehler, Oakland.

Ludographie

- Animal Crossing: New Horizons* (2020) Nintendo EPD, Nintendo.
- Clash of Clans* (2012) Supercell, Supercell.
- Colossal Cave Adventure* (1976) W. Crowther & D. Woods, W. Crowther & D. Woods.
- Counter-Strike: Global Offensive (2012) Hidden Path Entertainment & Valve, Valve.
- Dark Souls* (2011) From Software, From Software & Namco Bandai.
- Dragon Quest Builders 2* (2018) Square Enix & Omega Force, Square Enix.
- Eve Online* (2003) CCCP Games, CCCP Games.
- EverQuest* (1999) Verant Interactive and 989 Studios, Sony Online Entertainment & Ubi Soft.
- Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* (2013) Square Enix Creative * Business Unit III, Square Enix.
- Fortnite* (2017) People Can Fly, Epic Games.
- Gran Theft Auto V* (2013) Rockstar North, Rockstar Games.
- Guild Wars 2* (2012) ArenaNet, NCSoft.
- Habitat* (1985) LucasArts, Quantum Link & Fujitsu.
- League of Legends* (2009) Riot Games, Riot Games.
- Pokemon Go* (2016) Niantic, Niantic.
- Pokemon Red* (1996) Games Freak, Nintendo.
- Second Life* (2003) Linden Lab, Linden Lab.
- Warframe* (2013) Digital Extremes, Digital Extremes.
- World of Warcraft* (2004) Blizzard Entertainment, Blizzard Entertainment.
- Ultima Online* (1997) Origin Systems, Electronic Arts.