

QUELQUES RAMIFICATIONS TANGIBLES DE LA SOCIABILITÉ EN LIGNE: UN RAPPORT ENTRE VIE RÉELLE ET VIE VIRTUELLE DANS WORLD OF WARCRAFT

A FEW TANGIBLE RAMIFICATIONS OF ONLINE SOCIABILITY: THE RELATIONSHIP
BETWEEN REAL AND VIRTUAL LIFE IN *WORLD OF WARCRAFT*

Dominic NEGRICI¹

Abstract

This one-off, largely exploratory study seeks to answer questions that map several basic phenomena of online sociability, in order to be able to have a basis for a possible analysis of the external cultural reception of an entity formed in a theoretically different culture – the Romanian culture. By going through the empirical inventory of some common typologies of online gamers, by means of randomized, anonymous interviews with players, our final goal (and hope) was to sketch a relationship between social capital and group configuration, within an internal community of the online game (MMORPG) World of Warcraft.

Keywords: online sociability, virtual community, social capital, intragroup dynamics

DOI: 10.24818/SYN/2021/17/1.04

1. Introduction

Notre recherche a dû se confronter à une grande variété d'obstacles qui vont être rencontrés à chaque fois qu'une telle recherche sera entamée. Le plus important de ces obstacles nous semble être la difficulté d'accéder aux carnets de bord et aux bases de données concernant le comportement des joueurs de World of Warcraft, informations qui peuvent ou non être collectées par les compagnies opérant ces jeux². Seulement des données discrètes concernant le comportement des joueurs nous permettraient d'établir un contraste entre ce que les joueurs pensent et ce qu'ils font réellement. Accéder à un minimum d'informations de compte aurait été également utile. Par exemple, une méthode quantitative froide, basée sur les logiciels et l'interface web (Warcraft Census) ne pourrait pas nous permettre de faire la différence entre les joueurs et leurs multiples personnages. Et aucun profile basique

¹ Dominic Negrici, The Bucharest University of Economic Studies, eugen.negrici@rei.ase.ro

² Le producteur de WoW, Blizzard Entertainment, a refusé toute contribution à notre recherche.

de joueurs réellement représentatif n'a pu encore être construit, que ce soit pour des variables aussi simples que le sexe et l'âge. Ainsi, un sondage aléatoire effectué parmi les joueurs en coordination avec un set de données provenant des comptes de ces joueurs pourrait constituer un pas en avant dans la recherche des MMO et des communautés virtuelles en général.

C'est pour cela que l'on a décidé d'appliquer la méthode quantitative, en effectuant dix-neuf interviews avec un échantillon aléatoire choisi parmi les guildes de joueurs roumains de WoW, contactés par le biais du chat fourni par le jeu-même – qui est le principal moyen de communication et de socialisation à l'intérieur du monde virtuel. Nous essaierons par la suite de résumer les points les plus intéressants de notre expérience à la suite de cette courte investigation.

2. Interdépendance active ou effacement de la transition ?

Pour beaucoup de joueurs de World of Warcraft (WoW), les interactions avec leurs collègues de jeu — qu'elles soient de la forme des équipes aléatoires ad hoc (« PUG »³) ou avec leurs collègues de guildes — détiennent une large palette de bénéfiques pratiques pour avoir accompli les objectifs du jeu. Les autres joueurs sont clairement les moyens d'arriver à un résultat : « Dès que vous en arrivez à la fin, vous avez besoin de groupes et d'amis pour accomplir quelque chose qui vaille la peine. », comme l'affirme l'interviewé anonyme no 1. Par contre le réel phénomène qui nous intéresse est la dimension et les moyens par lesquels les joueurs acquièrent du capital social au cours du jeu. Un petit nombre de gens a déclaré qu'ils ne ressentaient pas les autres joueurs comme socialement significatifs, comme par exemple le cas suivant, « Ils ne constituent que des gens sans nom pour moi, sans être impoli », comme l'affirme l'interviewé no 2. Cependant, la plupart des joueurs ont identifié la valeur sociale de l'appartenance à une guildes.

Pour beaucoup le jeu est simplement une autre manière de maintenir des relations existantes avec la famille, les collègues de travail, ou les amis. En ce sens, WoW est identique à de nombreux autres outils de communication sur Internet (comme Yahoo, les salles de chat, l'e-mail) c'est-à-dire qu'il est une extension d'interactions offline préexistantes (Haythorntwhaite, 2002 : 385-401). Comme l'un des joueurs interviewés l'a décrit de manière succincte, « Puisque nous ne pouvons pas jouer au golf, nous jouons WoW. » Pour ces joueurs, la fidélisation du capital social a été clairement maintenue et réciprocquée par le biais du jeu :

Je me suis rapproché de mes amis [réels] grâce à WOW . . . parce qu'il te donne des choses à discuter et des expériences partagées et partageables et c'est bizarre mais

³ De l'anglais *pick-up group*

si tu fais un effort pour un ami dans le jeu, il te respectera d'avantage dans la vie réelle . . . et en plus ils savent que s'ils m'énervent dans la vie réelle, je ne les soigne plus⁴ :P

Maintenir les liens existants s'est fait remarquer surtout dans le cas d'amis et de parents dispersés géographiquement : « Je suppose qu'en quelque sorte c'est une manière pour nous de socialiser et de faire des choses ensemble malgré la distance. Je pense que WoW rend simplement les choses plus faciles pour nous et nous permet de garder le contact et de faire des choses ensemble. », constate l'interviewé no 1.

Avec au moins un tiers de tous les joueurs d'une guilde jouant avec leurs amis réels, ceci est incontestablement un phénomène-clef.

Pour les collègues de guildes qui n'ont aucune connexion réelle antérieure, les impacts immédiats sont beaucoup plus probables d'être de l'ordre de l'enjambement du capital social. Jouer ensemble au sein d'une guildes a rendu possible leur contact avec une large palette de gens de différents contextes ethniques, socioéconomiques, et culturels. En plus, ces gens peuvent être différents du point de vue démographique, mais ils entament leur relation à partir d'un intérêt commun :

J'ai beaucoup plus de choses en commun avec mes amis online qu'avec ceux de la vie réelle. Les amis RL⁵ se limitent à ceux que je connais du boulot et par le biais d'autres amis du boulot. Sur internet, le bassin est BEAUCOUP plus grand.

La participation commune dans des activités de groupe comme les quêtes, le commerce et le chat décontracté (par écrit ou oralement) engendre de la socialisation constante, bien que décontractée elle-même, sans devoir recourir sans aucune connaissance de la société réelle. Mais les joueurs sont très conscients de la différence entre amitié décontractée et profonde ; les connexions sociales des interviewés à guildes sont répandues de manière égale à travers ce spectre.

Quelques-uns considèrent les connexions au sein du jeu comme aussi « réelles » que n'importe quelle amitié « réelle » et décrivent des situations qui ne peuvent qu'être décrites comme solides, un support social de type « fidélisation », comme par exemple écouter les problèmes personnels de quelqu'un : « Quelques fois tu n'as besoin que d'une oreille. Quelqu'un qui veuille écouter tes plaintes ». Ces types de relations initialement « fidélisantes » conduisent en effet à une perception de profondeur significative et de l'attachement pour une petite partie des joueurs. Par exemple,

⁴ Le « soin » est une magie par laquelle les joueurs regagnent une partie de la vie qu'ils perdent lors d'un combat avec un monstre ou un joueur de la faction opposée ; elle est essentielle lors des rencontres avec un boss.

⁵ « Real Life », de la vie réelle, en dehors du jeu.

Quand tu as 146 personnes qui demandent où tu es et qui te disent que tu leur manques, ouais ça devient aussi important... Les liens se produisent jusqu'à en devenir ce qu'ils sont, aussi réels que les gens que je vois chaque jour, surtout ceux qui utilisent [la voix] ... pour moi ce sont des amis RL. Ils sont aussi importants pour moi que mes vrais amis RL. Je passe autant de temps avec eux que j'en passe avec mes amis RL.

Pourtant, plus souvent les joueurs préfèrent considérer leurs collègues de guilde comme une sorte d'hybrides entre des liens réels solides et un groupe d'étrangers relatifs. Plusieurs ont décrit un sentiment de club qui nous rappelle les notions de moratorium par le biais des médias électroniques de Meyrowitz (Meyrowitz, 1985 : 66) ; ces gens sont des compagnons avec lesquels les règles normales de comportement d'une personne sont suspendues mais avec lesquels on peut s'engager dans des conversations semi-profondes et badiner. En ce sens, la guilde typique ressemble plutôt aux troisièmes lieux d'Oldenburg (Oldenburg, 1997 : 101), une sorte de Cheers⁶ virtuel :

Nous sommes juste un groupe de gens qui aime bien faire des choses ensemble et s'amuser, comme quand on était petits. C'est léger, c'est pas sérieux. Nous plaisantons beaucoup et nous sommes généralement proches l'un de l'autre. [La guilde est] assez importante pour que j'attende avec impatience de faire des choses avec eux, que ce soit simplement des quêtes ou du chat, nous rigolons et ça nous donne un sentiment confortable. Nous nous taquinons réciproquement et nous parlons de la vie réelle et du jeu.

Cependant comme l'a remarqué Meyrowitz (Meyrowitz: 67) aussi, les impacts de l'anonymat relatif sont à double face. Souvent cet anonymat s'avère être un obstacle pour les collègues de guilde qui développent moins de relations profondes et s'abstiennent ainsi d'échanger des conseils concernant les problèmes personnels et le support moral. Une partie est due à la complexité du canal : beaucoup de guildes se basent sur le chat textuel comme seul canal de socialisation et utilisent la communication vocale et les autres médias online principalement pour coordonner les actions relatives au jeu et non pour « traîner ». Le manque complet de l'aspect audio ou vidéo transforme l'expérience MMO en un canal social qui est automatiquement plus pauvre que les interactions face-à-face. Les joueurs reconnaissent cette distinction et tracent presque toujours la limite entre les amitiés réelles et ce qu'ils s'attendent à recevoir de celles basées sur le jeu :

Les amis RL ont plusieurs dimensions. Les amis WOW sont concentrés sur un seul point de contact. L'univers des expériences partagées au sein de WOW peut être similaire, mais il effectue une focalisation très étroite. L'amitié WOW est concentrée sur le jeu, sur l'expérience partagée à l'intérieur de ce monde-là, et un peu de

⁶ Voir la série télévisée « Cheers », qui raconte la vie d'un bar de Boston.

badinage en dehors au sujet de généralités. C'est superficiel... WOW construit des amitiés RL, comme le ferait toute autre activité partagée. Tu fais du bowling avec tes amis, tu vas à une fête, tu vas voir un film au cinéma, tu restes avec eux pendant quelques heures, etc. c'est juste une autre activité sociale à partager. Elle peut être un vaisseau pour une telle amitié, ouais. [Mais] elle est focalisée étroitement, un peu éloignée, et assez sûre du point de vue émotionnel.

Quelques-uns ont fait des parallélismes entre collègues de guilde et collègues de travail : des copains qui peuvent te plaire et avec lesquels tu peux même partager des informations privées, mais s'ils changent de lieu de travail, tu ne les revois plus jamais. Une autre manifestation de ce phénomène est l'identification des frontières : quelques joueurs n'ont aucune réticence à parler de leurs enfants (ou parents), de sports, ou de films mais ils se sentent inconfortables lorsque le thème de la discussion vire vers la politique ou la religion. Comme le remarquent Price et Capella (Price, 2006 : 47-74), le climat online a rarement été favorable aux thèmes controversés.

En somme, la profondeur des relations varie considérablement à travers nos interviews. Premièrement, il y a les amis préexistants, du monde réel, qui utilisent WoW comme tout autre canal par lequel ils puissent renforcer et maintenir les liens existants. Il s'agit là d'environ un tiers de tous les joueurs, beaucoup plus qu'on pourrait s'y attendre (Yee, 2006 : 309-329). Ensuite il y a les quelques nouveaux amis qui font connaissance au sein du jeu, s'attachent, et étendent leurs relations au-delà du jeu, dans la vie réelle. Il s'agit ici d'environ 5% des joueurs. Puis il y a la plus grande partie des joueurs – un tiers, voire la moitié – qui utilisent leurs guildes comme des troisièmes lieux plus décontractés, qui génèrent du capital social d'enjambement, et rarement de la fidélisation. Enfin, le reste des joueurs, un quart, peut-être, au total, qui ne considèrent leurs collègues de guilde jamais particulièrement importants, au-delà de leur utilité à accomplir les tâches du jeu.

3. Quelques typologies de joueurs

Par types de joueurs, nous ne voulons pas explorer les motivations des joueurs, comme par exemple pour entamer une discussion des typologies de Bartle (Bartle, 2009 : 15). Nous voulons savoir plutôt quels types de joueurs peuplent les guildes et quel rôle ils ont, au sein de ces guildes. Nos interviews n'ont pas été l'instrument à délimiter ces questions au-delà de l'âge et d'une courte auto-caractérisation de la personnalité. Il nous a semblé dès le début que la *maturité* est une question centrale pour les guildes. Ceux qui ont été explicites au sujet de leurs attentes vis-à-vis du comportement mature (d'habitude grandes mais aussi, occasionnellement, basses) ont des membres plus joyeux.

Habituellement mais pas toujours, une préférence pour les membres plus matures est venue de la part de joueurs étant d'un âge de l'ordre d'un étudiant ou plus. Les plus jeunes joueurs sont décrits de manière consistante comme moins matures, et on plaint

leur manque de volonté à contribuer aux activités et aux objectifs généraux, et moins capables de bien fonctionner dans une équipe. En ce qui concerne la personnalité, les interviewés ont affiché une large palette. Nos mesures ethnographiques n'ont pas contenu de test de personnalité ou psychologiques, cela n'a pas constitué un élément important pour notre thème, donc toute information n'est en aucun cas systématique. Pour compenser, on peut laisser une réplique colorée d'un interviewé (no 3) décrivant ses collègues de guildes nous montrer le degré de variation qui existe : « Je dirais qu'ils seraient mieux décrits comme des hybrides entre un avide joueur de rôle à ego de Viking et un homosexuel de placard à coiffure *feng shui*, mais ils ne sont pas du tout mauvais et quelques-uns mènent même une vie saine et tout à fait normale. »

4. Le rapport entre le capital social et la configuration du groupe

Dans notre section précédente sur les typologies au niveau du groupe, nous avons discuté le spectre large de pratiques formelles adoptées au sein d'une guildes. Les guildes peuvent avoir une atmosphère décontractée avec une structure correspondante (« la maison arboricole »), ou bien elles peuvent être très structurées, et avoir une organisation hiérarchisée (« les casernes »). Les deux types peuvent être des environnements sociaux. De manière intéressante, nous avons trouvé que la majorité des répondants de haute centralité appartenaient plutôt aux types plus structurés, tandis que les répondants de basse centralité ont une tendance plutôt à être affiliés aux groupes moins structurés. Autrement dit, les joueurs des guildes formellement structurées ont une tendance à avoir une expérience plus sociale que les autres.

Ce fait affecte positivement la qualité de leur temps au sein du jeu. Par exemple, un de nos participants (un joueur central dans une guildes très structurée) a déclaré qu'« il y a une synergie [dans cette guildes] que je trouve béton, ça me donne le vertige quand ça se passe. » La sélectivité des guildes structurées (qui, comme nous l'avons décrit précédemment, d'habitude implique des périodes probatoires) pourrait jouer un rôle important dans l'aide des joueurs à « s'intégrer » au sein du réseau social de la guildes immédiatement, comme le suggère un autre participant : « Nous voulons faire en sorte que cette guildes soit bonne... nous n'essayons pas de recruter autant de gens que possible, nous voulons connaître d'abord les gens que nous recrutons pour que, ainsi, nous sachions les habitudes de chacun, et le style de jeu, etc. »

En contraste, beaucoup de nos répondants ont souligné le processus quasi-arbitraire par le biais duquel ils ont rejoint leurs guildes et/ou le manque total d'organisation. L'un d'eux a déclaré, « J'ai l'impression que nous sommes juste un paquet de gens qui ont trébuché sur une guildes et qui ont ainsi été invités, si je puis dire. » Le manque d'objectifs clairs n'encourage pas les collègues de guildes de développer des

connexions entre eux, comme le décrit de manière claire un autre participant : « Cette guilde existe juste pour aider les joueurs de bas niveau se mettre sur leurs pieds... [Mais] nous allons toujours chacun de son côté. D'habitude je me regroupe avec des gens que je rencontre dans mon chemin. »

Il est important de remarquer ici que WoW fournit très peu de support initial pour les guildes. Les seuls outils disponibles du jeu sont un tableau de services et un canal de chat réservé à la guilde, accessible à tous les membres. Toute organisation formelle au-delà de cela doit venir de la part des joueurs eux-mêmes. Cependant la qualité des relations sociales d'un joueur peut être directement affectée par le niveau d'organisation de sa guilde même. Il devient alors clair que le niveau croissant du support organisationnel des guildes pourrait encourager des communautés de joueurs autosuffisantes et vibrantes, comme d'autres l'ont déjà systématisé (Steinkuehler, 2004 : 21).

Il y a peu de preuves empiriques qui nous démontrent que les gens font automatiquement du *role-play*⁷ quand ils jouent un jeu. Des témoignages anecdotiques (dans des recherches précédentes) nous suggèrent que lorsqu'il n'y a aucune règle de *jeu de rôles*, peu de joueurs se comportent autrement que dans la vie réelle (Schiano et al, 2003 : 11). D'autres recherches suggèrent que les joueurs font du *jeu de rôles* pour se faire un chemin à travers les problèmes personnels, comme par exemple décider quel type de personne ils sont réellement ou bien feuilleter les conflits freudiens datant de leur enfance (Turkle, 1995 : 167). On n'a remarqué aucune preuve solide qui puisse soutenir les phénomènes précédents, ce qui pourrait tout de même être dû à la durée relativement courte des sessions d'interview ; accéder les problèmes personnels de quelqu'un aurait nécessité des interviews beaucoup plus longues, pour laisser la confiance s'agglutiner avec le temps.

Ce qui est très clair, pourtant – et il faut le préciser –, c'est que les joueurs des serveurs de type RP jouent un jeu complètement différent. La vie de la guilde, les connexions sociales, les rôles des joueurs, et leur comportement semblent être complètement différents sur les serveurs RP à cause de la différence de *metaniveau* dans le paquet de règles. Les joueurs de type *role-play* authentiques parlent « par le biais de leur personnage ». C'est-à-dire, si un joueur est une femme de 32 ans de Paris jouant un orc mâle, elle va parler comme un orc, et non comme une femme.

Pourtant même pour les joueurs RP les plus dédiés, il existe la possibilité de parler « OOC », ou « out of character »⁸ et de réincarner leur vraie personnalité. À ce

⁷ *Role-play* est le syntagme anglais (de jargon cybernautique récent) définissant l'activité ludique caractéristique aux jeux de rôle, qui présuppose l'entrée aussi exhaustive que possible dans la peau du personnage que l'on vient de créer ou avec lequel les mécaniques du jeu nous forcent à jouer.

⁸ Syntagme anglais signifiant « en dehors du personnage ».

niveau-là, la politique et le comportement des guildes ont été à peu près similaires à ceux que l'on a pu trouver sur les autres types de serveur. Une exception notable pourrait être le rôle du sexe sur les serveurs RP. La sexualité des joueurs joue un rôle supérieur, comme c'est le cas pour le flirt, les rendez-vous amoureux, et même l'infidélité réelle et la promiscuité. Selon une interviewée (de sexe féminin), ceci est le résultat de deux choses : la nature très agressive des joueurs de sexe féminin sur les serveurs RP et la rareté relative des joueurs masculins dominants, de type « alpha ». Ces conclusions sont basées sur un petit nombre d'interviews (19 au total) et demeurent ainsi provisoires. Toutefois, nous pouvons suspecter que ces informations pourraient composer un riche corpus de matériel pour une future recherche sur le genre, le sexe, et l'anonymat en relation avec la nature du *jeu de rôles* en ligne.

5. *Court débat*

En combinant l'étude ethnographique et le recensement de réseau social notre méthodologie nous a permis d'explorer une palette de questions centrées sur la communication organisationnelle, la communication politique, la vie civique, et la communication arbitrée par l'ordinateur (ou CMC, *Computer Mediated Communication*). Nous avons esquissé des typologies basiques des guildes et des rôles des joueurs et nous avons découvert une série de comportements de ces derniers qui sont influencés par les mécaniques du jeu, par l'interface, et par leurs choix-mêmes. Dans un paradigme organisationnel, les guildes s'intègrent clairement dans la forme du réseau car elles utilisent des « liens de communication flexibles et dynamiques afin de connecter de multiples organisations et ainsi former de nouvelles entités » (Monge et al, 2001 : 448). Les comportements des joueurs et des groupes varient à cause des objectifs du jeu, des préférences personnelles, et de la conscience de soi des joueurs, même dans les guildes de raid de type caserne qui sont plutôt solennelles. Mais les codes électroniques gouvernants ont agi, en dernière instance, comme des fondations plutôt que comme des cadres restrictifs imposants.

Par analogie, nous avons trouvé que jouer à WoW est une activité aussi sociale que tout autre sport, avec ses propres règles, ses frontières effectives, et ses normes sociales. Au sein de ces catégories, il existe toujours des tactiques autonomes, à forte initiative, des stratégies d'équipe, des styles et des objectifs qui transforment l'espace ludique en une scène pour la socialisation, l'organisation, et les réseaux, aspects qui souvent ont peu de choses en commun avec le jeu originel. Les rôles peuvent et doivent donc être flexibles, puisque les conditions et les objectifs changent constamment. En ce sens, le *locus* du contrôle est partagé entre producteur et les consommateurs-socialisants, traçant ainsi les parallèles entre de nombreux débats au sein des études culturelles (Bratlinger, 1990 : 203).

Indifféremment des responsables de ces résultats, il n'y a aucun doute que du capital social (en tant que valeur humaine et locus d'innovation sociologique) a été créé en cours de route. Ces joueurs ne jouaient pas du tout au « bowling, seuls »⁹. Nous ne voulons pas suggérer que les MMO seraient une sorte de panacée de la revitalisation civique. Plutôt, ils semblent être un espace où une telle revitalisation reste possible pour quelques joueurs et d'une entièrement nouvelle manière. Pour les joueurs qui se connaissaient avant, WoW était simplement une façon de maintenir et de renforcer leurs relations. Pour la plupart du reste, c'est un début d'enjambement de capital social qui pourrait s'accumuler pour former quelque chose de meilleur — et qui dure des semaines, voire des années. Pour la majorité, ceci voisinait une forme légère de fidélisation que l'on peut trouver la réalité palpable. Pourtant, seulement quelques joueurs trouvaient que ces relations comptaient plus que celles « réelles ».

6. Conclusions

Cette étude, largement exploratoire, a cherché à répondre à des questions de recherche fondamentales et de cartographier quelques phénomènes de base, afin de pouvoir analyser la réception culturelle extérieure d'une entité formée dans une culture théoriquement différente – dans notre cas cette culture étant la culture roumaine. Mais en effectuant cette recherche, beaucoup de questions dignes d'une exploration future plus détaillée ont été générées. Quel est exactement le rôle du VoIP dans les processus sociaux online ? Est-ce qu'il rend les groupes plus sociaux ou bien simplement plus efficaces, ou bien encore est-ce qu'il introduit des signaux sociaux qui pourraient créer davantage de distance entre les joueurs ? Cet espace semble être idéal pour explorer les questions de la communication arbitrée par l'ordinateur (CMC), particulièrement si l'on utilise la théorie du traitement de l'information sociale (Walther, 1991 : 52-90). La gestion du genre au sein de ces guildes ensemble avec le caractère inédit de la communauté du jeu de rôle ouvrent la voie à de futures recherches concentrées sur ces sous-groupes. En effet, les joueurs de *role-play* semblent jouer un tout autre jeu. Qu'est-ce qui pousse ces gens à se livrer à de telles pratiques ? Est-ce qu'ils favorisent ou est-ce qu'ils inhibent le capital social, ou encore est-ce qu'ils négocient les processus psychosociaux internes (Erikson, 1959) ? Comment est-ce la race gérée au sein de l'anonymat de l'espace avatar (Nakamura, 2001 : 226-235), et comment est-ce que cela change au fur et à mesure que les joueurs apprennent les informations des coulisses de chacun (Meyrowitz : 17) ?

Enfin, nous avons été frappés par le grand nombre de joueurs ayant des liens sociaux offline qui jouent à WoW. Comme l'a déjà noté Meyrowitz (Meyrowitz : 18), la vie civique de toute société globalisée a été dans un déclin radical, mais des résurgences du sens communautaire semblent apparaître au sein de WoW et de

⁹ Référence au livre de Putnam mentionné auparavant.

d'autres « lieux » similaires. Nos résultats parlent d'eux-mêmes lorsqu'on mentionne le besoin de communauté et les choses dont sont capables les joueurs pour l'avoir et la garder. Même quand les joueurs migrent vers des espaces online — peut-être pour retrouver ce sens perdu de la communauté — ils sont inévitablement affectés par le code du jeu créé par des designers complètement ignorants des questions civiques plus importantes. On assiste donc incontestablement à des structures familiales à part, avec leurs propres règles de fonctionnement, et leurs propres dynamiques et hiérarchies.

Références bibliographiques

- Bartle, R.** 2006 “Players who suit MUDs”, in *Journal of MUD Research*, no. 1(1), chez <http://www.brandeis.edu/pubs/jove/HTML/v1/bartle.html>
- Brantlinger, P.** 1990. *Crusoe's footprints: Cultural studies in Britain and America*, Routledge, Londres.
- Erikson, E.** 1959. *Identity and the life cycle. Selected papers*, International University Press, New York.
- Fiske, J.** 1997. *Television culture*, Routledge, Londres.
- Hay, J., Grossberg, L., Wartella, E.** 1996. *The audience and its landscape*, Westview, Boulder, Connecticut.
- Haythornthwaite, C.** 2002. “Strong, weak, and latent ties and the impact of new media”, in *Information Society*, no. 18: 385-401.
- Meyrowitz, J.** 1985 *No sense of place: The impact of electronic media on social behavior*, Oxford University Press, New York.
- Monge, P., & Contractor, N.** 2001. “Emergence of communication networks”. In F. Jablin & L. Putnam (Eds.), *The new handbook of organizational communication: Advances in theory, research, and methods*. Newbury Park, CA: Sage: 440–502.
- Nakamura, L.** 2001. “Race in/for cyberspace: Identity tourism and racial passing on the Internet.” In D. Trend (Coord.), *Reading digital culture*, Oxford: Blackwell: 226-235.
- Oldenburg, R.** 1997. *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*, Marlowe&Co.
- Price, V., Nir, L., Capella, J.**, 2006 “Normative and informal influences in online political discussions”, in *Communication Theory*, no. 16: 47-74.
- Schiano, D., White, S.** 1998. “The first noble truth of cyberspace: People are people (even when they MOO)”, papier présenté à la conférence *CHI 1998*, Los Angeles.
- Steinkuehler, C.** 2004. “Providing resources for MMOG guild leaders”. Papier présenté à la *MUD Developers Conference*, San Jose, Californie.

- Stromer-Galley, J., Martey, R.** 2003. "The digital dollhouse: Normative behavior in The Sims Online", papier présenté à l' *Association of Internet Researchers*, Toronto, Canada.
- Turkle, S.** 1995. *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*, Touchstone, New York.
- Walther, J.** 1992. "Interpersonal effects in computer-mediated interaction: A relational perspective", in *Communication Research*, no. 19: 52-90.
- Wellman, B., Quan-Haase, A., Boase, J., Chen, W., Hampton, K., Diaz, I.** 2003. "The social affordances of the Internet for networked individualism", in *Journal of Computer-Mediated Communication*, no. 8(3), [online only, <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1083-6101.2003.tb00216.x>, accédé le 31 juillet 2008].
- Yee, N.** 2006. "The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments", in *Teleoperators and Virtual Environments*, no. 15: 309-329.

The author

Dominic Negrici has a PhD in philology (University of Bucharest, 2012, with a thesis on the relationship between cinema and literature in the work of Alain Robbe-Grillet), currently university reader (French-English) at the Department of Modern Languages and Business Communication at the Bucharest University of Economic Studies. Graduated from the French Lycée "Anna de Noailles" and the University of Bucharest, has a bachelor's degree in Political Science in French. Masters studies in Bucharest (Intercultural Communication within the Department of Intercultural and Interfaith Exchanges - UNESCO) and in Paris (Literature and discourse at the University of Paris-Est). Comenius Assistant in Catalonia, Spain, during the 2010-2011 academic year. New Europe College alumnus (2013-2014), with a study on the vector of science fiction as a cultural vocation. Independent researcher at the University of California, Santa Barbara, United States (2014-2015). Literary translator, author of various scientific and press articles on French and universal literature, cinema, futurology, artificial intelligence, and pop culture.