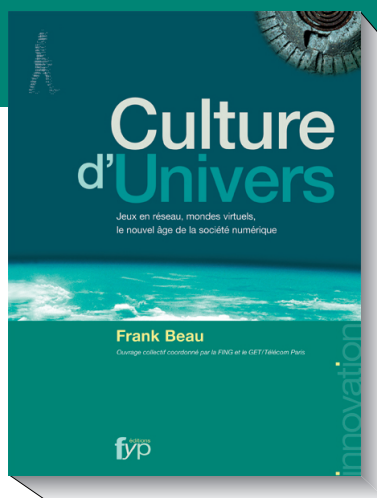


Culture d'Univers

Jeux en réseau, mondes virtuels,
le nouvel âge de la société numérique

Frank Beau

Ouvrage collectif coordonné par la FING et le GET/Télécom Paris
avec le soutien du RIAM - Centre national de la cinématographie.



Collection Innovation
Pagination : 360 p
Format : 155 x 205 mm
Couverture : Broché
Prix : 26 euros
Office : 12 Juin 2007
ISBN : 978-2-916571-02-7
Rayon : Sciences humaines
Innovation
Diffusion-Distribution :
Pearson Education France

La société fait la découverte de nouveaux univers tels que Second Life et des jeux de rôle en ligne de portée mondiale comme World of Warcraft. On estime à plus de cinquante millions le nombre de personnes qui fréquentent quotidiennement ces mondes persistants.

Il n'existait pas d'ouvrage de synthèse en français sur ces phénomènes. Le voici.

Culture d'Univers propose pour la première fois une analyse sans détour des règles sociales, culturelles et économiques de ces environnements.

L'OUVRAGE

Fruit de la collaboration d'une quarantaine d'experts internationaux, *Culture d'Univers* rend lisible un sujet jusqu'ici incroyablement complexe. **Qu'en est-il vraiment de ces mondes virtuels qui suscitent souvent craintes ou fascinations excessives ?**

Des économies parallèles inédites apparaissent dans ces mondes virtuels. Elles surprennent par leur ampleur et leur complexité, investissant les jeux vidéo, mais aussi l'Internet et l'ensemble des médias. Des cultures contemporaines prospèrent en

faisant jaillir du cyberspace des questions à présent incontournables :

« Que se passe-t-il dans la tête de tous ces joueurs ? Ces univers préfigurent-ils la société numérique du futur ? Et s'ils étaient à l'avant-garde d'une synthèse inattendue des médias au XXI^e siècle ? Comment renouvellent-ils le rapport entre réel et virtuel ? »

Synthétique et prospectif, *Culture d'Univers* décrypte cette nouvelle culture et rend compte de ce qui se pratique et se crée dans ces Nouveaux mondes.

Il n'est pas une simple compilation des connaissances, mais propose des concepts inédits pour appréhender ces cultures, leurs économies et leur devenir.

Culture d'Univers s'adresse au plus grand nombre : aux joueurs, aux familles ayant le souci d'aller au-delà des idées reçues, aux institutions, aux enseignants et chercheurs, aux industries de loisirs et de la communication en quête de futur.

Se plonger dans *Culture d'Univers* c'est partir à la découverte de ces nouveaux continents, pour comprendre ce que joueur ou non, nous avons déjà tous en partage.

SOMMAIRE

Préface de Daniel Kaplan 8

Zone 1	À la rencontre des nouveaux continents	13
Zone 11	Les trois âges du virtuel dans la société numérique	14
Zone 12	La galaxie des Univers	20

Feuille de route des 8 zones à explorer 32

Petit guide pratique et équipement du voyageur 33

Zone 2	Vers des sociétés virtuelles ?	39
Zone 21	Les mondes virtuels	40
Zone 22	Une solitude collective ?	47
Zone 23	Combattre ensemble dans un MMORPG	65
Zone 24	Griefplayers : les empêcheurs de jouer en rond	69
Zone 25	Gouvernance des mondes virtuels	76
Zone 26	Banquet virtuel : La gouvernance vue par les « maîtres du monde »	92

Zone 3	Le jeu des identités, des vertus et des mythes	99
Zone 31	Miroir magique et balai de sorcière	100
Zone 32	Voyage au début du virtuel	109
Zone 33	Des paradis artificiels	116
Zone 34	L'art de jouer à Counter Strike	130
Zone 35	Rencontre avec des champions : les goodgame	141
Zone 36	Banquet virtuel : L'individu, le mythe, la culture	148

Zone 4	Les ingénieurs de mondes	163
Zone 41	La mutation industrielle des jeux	164
Zone 42	Jeux en ligne en Chine	173
Zone 43	De la fabrique à la gestion des univers	184
Zone 44	Banquet virtuel : L'industrie du jeu vue par les « maîtres du monde »	190
Zone 5	La ruée vers l'or virtuel	197
Zone 51	L'économie des détrousseurs de monstres	198
Zone 52	La cession des biens virtuels	221
Zone 53	Vers une propriété virtuelle ?	229
<i>Interface de Marc Caro</i>		245
Zone 6	Les artisans de l'invisible	253
Zone 61	Gameworkers	254
Zone 62	Un phénomène de « mods »	259
Zone 63	L'âge du craftware	269
Zone 64	Une nouvelle société du spectacle	283
Zone 7	Tous les chemins mènent au réel	299
Zone 71	Géopolitique de l'imaginaire	300
Zone 72	Chasseurs-cueilleurs d'aujourd'hui	309
Zone 73	Les nouvelles formes d'interactions ludiques	316
Zone 8	Neutron, l'art du XXI^e siècle ?	327
<i>FaQ 1.0 : relevés [méta]physiques d'expédition</i>		333
<i>Biographies</i>		343
<i>Bibliographie</i>		351

PRÉFACE

Daniel Kaplan

On les appelle encore des jeux, mais on y voit des gens pêcher pendant des heures, puis cuisiner ce qu'ils ont trouvé, avant de revendre leur production sur le marché ; d'autres se disputer le leadership de leur guilda ou de leur clan. Ils construisent sur le web des espaces entiers consacrés à leur animation. D'autres encore réinventent dans ces nouveaux univers ce qui fait le sel de la vie : en vrac, la séduction, la confiance, la frime, l'alliance, la trahison, l'arnaque, la triche, le déguisement, la fête, la morale...

Quelle que soit la forme qu'ils prennent, depuis les jeux de « mission » où l'aventure – la bataille, en général – dure quelques minutes jusqu'aux univers persistants dans lesquels le temps se mesure en mois, ces espaces sont plus que des jeux. On pense à eux le soir avant de se coucher, on y occupe un emploi, on s'y fixe des buts derrière lesquels on met en jeu une partie de son image de soi et de son statut social.

Quelle est donc la nature de ces objets ? L'hypothèse de cet ouvrage est que ces univers fonctionnent à la fois comme des extensions nouvelles du monde, comme des bancs d'essai d'innovantes manières d'être – individuellement –, de faire société – collectivement –, de produire et de créer. D'une part, de nouveaux continents qui présenteraient la double originalité de se constituer en même temps qu'ils se découvrent et d'accepter par construction les nationalités multiples ; d'autre part, des sortes de simulateurs comportementaux à partir desquels s'expérimentent, puis se sélectionnent, des pratiques et des formes de relations novatrices.

Voilà qui nous conduit bien au-delà de l'imaginaire consacré par la science-fiction, qui construit souvent les mondes virtuels en opposition au monde réel, comme échappatoires ou bien comme successeurs potentiels à ce dernier. Insensiblement, avec ou malgré leurs concepteurs (et souvent propriétaires, ce

qui complique les choses), les habitants de ces univers inventent des pratiques qui, toujours, parce que le corps entre en jeu, relie les deux mondes. Une économie réelle – quoique pas systématiquement officielle – s’associe à ces mondes, avec parfois un taux de change. Un nombre croissant de personnes y assument une identité que l’on peut rattacher à leur identité physique – ce qui ne les empêche pas d’en avoir également d’autres. Et surtout, les manières d’agir et de se déplacer, les vocabulaires, l’esthétique, les créations issues de ces univers commencent à irriguer les autres médias.

Ainsi, sans éluder les questions classiques que la société leur pose (le virtuel comme évasion, le sujet de l’addiction, le jeu des identités), *Culture d’Univers* rend compte de l’extraordinaire densité sociale de ce qu’il se produit concrètement dans ces nouveaux continents : les relations économiques et sociales, les conflits, les multiples formes de professionnalisation et enfin, la production de plus en plus consciente d’une culture à part entière.

C’est bien sûr par là qu’il faut terminer ou, commencer. Ces univers se « cultivent » d’abord au sens où leurs concepteurs, animateurs et « joueurs » doivent sans cesse imaginer de nouvelles manières de les ensemercer et d’en assurer la croissance ; mais ils produisent désormais une culture, qui n’attendra pas longtemps avant d’en déborder les frontières.

Voilà pourquoi il faut lire *Culture d’Univers* : pour partir, aidés de quelques-uns des meilleurs professionnels, chercheurs et praticiens du monde, à la découverte de ces nouveaux continents que, joueurs ou non, nous avons déjà en partage.

*Daniel Kaplan est Délégué général
de la Fondation internet nouvelle génération (Fing).*

LES AUTEURS ET CONTRIBUTEURS

Coordonné par la Fing et le GET/Télécom Paris, *Culture d'univers* a été dirigé par Frank Beau, chercheur, consultant et journaliste indépendant spécialiste de la mutation des médias. Il rassemble les meilleurs experts mondiaux, parmi lesquels des sociologues, psychologues, économistes, philosophes, joueurs experts.

LES AUTEURS

- Nicolas AURAY, sociologue, GET/Télécom Paris.
- Barry BROWN, Université de Glasgow, Grande Bretagne.
- Marc CARO, cinéaste.
- Nicolas CHOLLET, animateur de la communauté JeuxOnline.
- Nicolas DUCHENEAUT, sociologue, Palo Alto Research Center, États-Unis.
- Thomas GAON, psychologue, OMNSH.
- Laurent GILLE, directeur SES, GET/Télécom Paris.
- Michel GENSOLLEN, économiste, GET/Télécom Paris.
- Eric LAURIER, Université d'Edinburgh, Grande-Bretagne.
- Jean-Baptiste LABRUNE, doctorant Université Paris Sud, INRIA - OMNSH.
- Eric MEILLER, notaire stagiaire, Université Lyon III.
- Magali MOISY et Philippe MORA, Université Rennes II.
- Holin LIN, National Taiwan University, Taipei, Taiwan.
- Robert J. MOORE, Palo Alto Research Center, États-Unis.
- Xavier LARDY, graphiste, responsable du site machinima.fr.

- Maxence LAYET, journaliste scientifique.
- Christian LICOPPE, sociologue, GET/Télécom Paris.
- Julian KÜCKLICH, Université d'Ulster à Coleraine.
- Eric NICKELL, Palo Alto Research Center, États-Unis.
- Nicolas NOVA, Abell Entertainment, École polytechnique fédérale de Lausanne, Suisse.
- Aurélien PFEFFER auteur, juriste, animateur de la communauté JeuxOnline.
- Jean-Pierre QUIGNAUX, Union nationale des associations familiales, UNAF.
- Stuart REEVES, Université de Nottingham, Grande Bretagne.
- Chuen-Tsai SUN, Université Nationale Chiao Tung, Hsinchu, Taiwan.
- Michaël STORA, psychologue, OMNSH.
- Lingyun WANG, GET/Télécom Paris 2005, Chine.
- Frédéric WEIL, auteur et éditeur, directeur de Capital Games.
- Nicholas YEE, Stanford University, États-Unis.

ENTRETIENS :

- Edward CASTRONOVA, économiste, Université d'Indiana, États-Unis.
- GOODGAME, Champions de Counter-Strike, France.
- Raphaël FUMANAL (CM) et Uwe OSTER (CEO), MDO Entertainment, Allemagne.
- Joram EPIS, Goa - Dark Age of Camelot.

Avec des textes et illustrations originaux de :
Pauline Bourdon (No Game Last Night, Femis), Yoald Penokea (slgeographic.com), Esme, NeoGrifTeR (Plus Tard), Silence, de la communauté jeuxonline.info.