

Congrès AFSP Toulouse 2007

Atelier 8

« La discussion politique en ligne. Enjeux théoriques et interrogations méthodologiques »

Olivier Mauco – ATER en science politique, Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Centre de Recherches Politiques de la Sorbonne (CRPS)

<p>Les tentatives de politisation des mondes virtuels <i>Analyse comparée de Second Life et de World of Warcraft</i></p>

Les mondes virtuels en ligne connaissent un réel essor depuis 2005, avec d'une part le succès de *World of Warcraft* (Blizzard, 2005), jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs, comptant 8 millions d'abonnés mensuels, et d'autre part la médiatisation de *Second Life* (linden lab, 2003), figure emblématique des *social networks*, considéré par certains détracteurs¹ comme un chat en 3D. Tous deux proposent un univers virtuel que chacun arpente, pouvant tisser des relations sociales avec autrui, les différenciant de la sorte des jeux *off line*, non connecté à internet et par conséquent peu rencontrant au sein même du jeu. Ces espaces virtuels se distinguent toutefois à deux niveaux : le but inhérent à l'univers (compétition, coopération, sociabilité), et la capacité dont dispose l'utilisateur à créer du contenu (*user created content*).

Les deux univers se distinguent fondamentalement quant au but proposé et à la fonction en jeu. *World of Warcraft* relève du jeu d'exploration, mêlant coopération et compétition, alors que *Second Life* est avant tout caractérisé par le fort degré de sociabilité proposé : rencontrer des individus, produire des objets, construire des habitations. Toutefois, tous deux proposent des formes de sociabilité de par les interactions permises entre utilisateurs, bien que régies par des intérêts divers.

Le degré d'investissement de l'utilisateur dans la constitution de l'univers est certainement le facteur de distinction le plus fondamental. *World of Warcraft* ne permet de produire ni des objets, ni des habitations, laissant seulement la possibilité aux joueurs de s'organiser socialement en guildes, sorte de confrérie, réseau social ludique, regroupant plusieurs individus voulant jouer en équipe. Même si l'appartenance à une guilde n'est pas obligatoire, elle devient nécessaire quand le joueur désire monter en grade et explorer l'univers dans sa totalité. Nous noterons que les contraintes d'appartenance à ces guildes sont lourdes : contraintes de temporalité (multiplication des rendez-vous), définitions de programmes (compétition, récolte d'objet, exploration), règle de conduite (entre-aide nécessaire, convivialité demandé ou professionnalisme de rigueur). A l'inverse *Second Life*, s'inscrit

¹ Le public des ces deux univers est très différent et présente très peu de pratiques communes, avec une revendication de la part des joueurs qui dénigrent *Second Life*, son traitement médiatique. Des enjeux de reconnaissance (nous sommes les premiers) et de légitimité (nous maîtrisons davantage) de leur activité traversent l'argumentaire des joueurs très réticents.

dans la lignée du web 2.0, caractérisé par le *user created content*² : les possibilités de production sont très nombreuses puisqu'un programme permet de créer des objets (habits, accessoires) et des lieux physiques (maison, université, salle de jeu, etc.) réels ou imaginaires. Dès lors que la création est possible, et devient même un des principes fondamentaux de l'univers de *Second Life*, les modalités d'expression pourront être multiples. Toutefois l'organisation sociale de *Second Life* est moins structurée par les producteurs et relève davantage d'une initiative individuelle que d'une nécessité imposée par le jeu : l'alliance avec autrui n'est pas nécessaire, car il n'y a pas de défi nécessitant la constitution d'un groupe. Dès lors les fondements mêmes du groupe seront davantage accès sur des intérêts communs, la volonté d'être ensemble, réunis autour d'un principe, d'une activité.

Ces deux univers virtuels, structurés à la fois par les règles définies par les producteurs, les contraintes techniques d'interaction (degré de liberté de l'utilisateur), sont deux topiques particuliers des réseaux sociaux sur internet, se distinguant des topiques traditionnels comme les forums, les chats / irc, dans la mesure où ils proposent un environnement en trois dimensions. Bien plus que des chats en 3D, les possibilités de communication offertes permettent la pluralité des formes de prise de parole : de la simple discussion en ligne (écrite et/ou verbale) jusqu'à la construction de lieux d'échanges sur des sujets spécifiques.

Si *a priori World of Warcraft* limite fortement la création de la part de ses utilisateurs et réduit l'interaction entre joueurs à une communication verbale et orale, soumis aux intérêts et impératifs du jeu, il n'en demeure pas moins que les joueurs se réapproprient l'espace, mettant en place des coutumes et pratiques de jeu non prévues par les développeurs initiaux. Toute une grammaire se développe avec un vocabulaire produisant de la différence entre le savant et le profane, des usages se développent (par exemple le fait de réduire le rôle de « moine » à la fonction de « soigneur », alors que ce dernier peut aussi attaquer), des accords de principe se mettent en place. Cet ensemble de pratiques a été souligné comme un processus d'institutionnalisation : « *les mécanismes du jeu de rôle permettent à la communauté entière de se constituer en tant que société d'individu qui sert les fonctions définies par le jeu, même si d'un point de vue extérieur au jeu, ces fonctions sont fantastiques* »³ (CASTRONOVA, 2006 ; 109). Dès lors ces pratiques socialement partagées par les joueurs font office de convention et de coutume. La constitution de ces règles non définies par les producteurs du jeu a fait l'objet de luttes politiques au sein du jeu : contestation des pratiques de régulation de l'univers interdisant des revendications identitaires, remise en cause de la pratique de certains joueurs, les *players killers*, semant par la force le chaos, etc. Si de tels phénomènes pourraient faire l'objet d'une analyse propre, nous préférons cadrer l'approche des phénomènes politiques internes à ces jeux à la pénétration de problèmes sociaux réels dans ces univers virtuels, envisagés de la sorte comme des espaces publics pour nous intéresser à leur politisation ordinaire.

En effet, les problématiques sociales et politiques contaminent petit à petit ces univers. Initialement prévus comme des lieux d'échange, où la politique était bannie, à la fois pour des raisons d'ordre juridique, notamment autour de la responsabilité des éditeurs en matière de propos tenus, mais aussi à la fois dans l'optique de créer un monde différent, non assujéti aux contraintes réelles, ces univers évoluent et la discussion politique en ligne devient de plus en plus présente. Or cette arrivée du politique dans les mondes virtuels n'est pas détachée de

² OCDE, Working Party on the Information Economy, *Participative web : user-created content*, avril 2007. Disponible en ligne sur : <http://www.oecd.org/dataoecd/57/14/38393115.pdf>

³ Castronova (Edwards), *Synthetic Worlds : the business and culture of online games*, The University of Chicago Press, 2006, page 109

l'agenda politique traditionnel. Bien au contraire nous avons pu observer une concomitance entre le déroulement d'événements politiques nationaux et le développement de débats en ligne. La période de campagne électorale se présente ainsi comme un moment marqué par une croissance des discussions politiques.

Enjeux méthodologiques : braconnage et infiltration

Compétence technique et problématique des ressources

L'analyse de discours et des pratiques politiques dans les mondes virtuels se heurte à une double contrainte : difficulté à maîtriser l'univers, difficulté à archiver. Premier élément discriminatoire, la maîtrise du système d'interaction est un élément pouvant limiter les études de ces mondes virtuels. Cette remarque peut prêter à sourire, mais cet élément a conduit la création d'un organisme public français de régulation des jeux vidéo à l'échec en 2001, les membres ne parvenant pas à jouer (MEON, 2006). Dans le cas d'un jeu en ligne comme *World of Warcraft*, il est nécessaire pour le chercheur de maîtriser les ressorts du jeu, de construire un personnage capable de rejoindre les cités principales, d'acquérir un certain niveau pour pouvoir engager une conversation. Élément fondamental, cet univers est fortement hiérarchisé, une élite oligarchique de joueurs expérimentés existe et ne peut être pénétrée par le novice. Si dans notre cas il s'agit avant tout de nous intéresser aux discussions, la mise en place d'une méthode ethnographique est impossible dès lors que le personnage meurt ou est rejeté car trop faible. Si le joueur inexpérimenté peut espérer atteindre la première cité, il ne pourra pas intégrer un groupe. Or il est nécessaire pour saisir les différentes prises de paroles, d'analyser à la fois ce qui est dit sur le canal de communication commun à tout l'univers et celui dédié au groupe. Reprenant la dichotomie prise de parole publique / prise de parole privée, les propos différeront, ce que nous aborderons ultérieurement. A l'inverse *Second Life*, n'étant pas un jeu, mais un espace en trois dimensions, le domaine de compétence technique est bien moindre : les modalités d'interaction peuvent être réduites à la fonction de déplacement et de discussion. Ainsi un novice en la matière peut rapidement se familiariser avec les commandes et arpenter l'univers. Nous noterons ainsi que si *World of Warcraft* est pratiqué par des joueurs de jeu vidéo traditionnels, majoritairement jeunes, *Second Life* couvre un public plus large, la variable lourde de l'âge souvent corollaire du degré de familiarité aux nouvelles technologies n'est plus une contrainte aussi prégnante.

Une fois la compétence technique acquise, la période d'apprentissage accomplie, l'accès aux données demeure *a priori* un problème difficilement soluble. A l'inverse des médias traditionnels bénéficiant d'une politique de patrimonialisation, les jeux vidéo traditionnels sont encore délaissés par les pouvoirs publics⁴ : les ressources sont généralement de l'ordre privé, chaque chercheur devant investir dans l'objet d'étude, encore illégitime en France⁵. Or par delà une contrainte financière, une réelle contrainte technique se pose : comment analyser les données non conservées. Si dans le cas d'études traditionnelles en science politique,

⁴ Voir à ce sujet les travaux et recherches dans le cadre de la BFN de Clais (Jean-Baptiste), « La patrimonialisation des jeux vidéo et de l'informatique », ICHIM, 2005 disponible en ligne sur : http://www.omnsh.org/article.php?id_article=63

⁵ La courant des *game studies* est en plein essor dans les pays anglo-saxons et scandinaves, de nombreuses universités ayant même créé des centres d'études (MIT, Stanford, London School, Université Technologique de Copenhague). L'étude des jeux est ainsi de plus en plus présente dans les programmes de la société internationale de communication. A titre de comparaison, il suffit de comparer la masse de recherches produites par ces universités et celles produites en France.

portant sur une période donnée, il est reconnu légitime d'utiliser les sources documentaires officielles et officieuses (documents écrits, enregistrements audio-vidéo), ce type de support est jusqu'alors inaccessible, n'existant pas sous des formes scientifiques conventionnelles.

La question des sources documentaires posées, il apparaît plusieurs solutions, retenues dans le cadre de notre analyse : archivage privé, journal de bords ou productions écrites d'utilisateurs. L'archivage privé consiste à accumuler des données en registrant le flux d'information pour ensuite procéder à un traitement des données. Les modalités peuvent être variées : capture vidéo de séquences (statique ou animé), retranscription de discussion (méthode du copier-coller, enregistrement audio de conversation). Difficulté essentielle, inhérente cette fois-ci à la condition d'observateur, si un événement majeur se déroule dans un autre lieu, il sera impossible d'avoir accès aux traces de cet événement : les conversations sont archivées de manière automatique par les éditeurs mais ne sont pas mises à disposition. Qui plus est la recherche d'information serait d'autant plus difficile que nous serions confrontés à des milliers de prises de parole simultanées. Ainsi il apparaît nécessaire de limiter l'étude à des groupes prédéfinis, soit une guilde pour *World of Warcraft*, soit un espace politique dans *Second Life* (UMP, PS, FN). Cette méthode doit être doublée d'une observation participante de l'univers en entier, où l'errance permet parfois de trouver des discussions politiques éphémères, véritable entreprise de « braconnage »⁶ de l'information inspirée par l'œuvre de Michel de Certeau.

Autre piste méthodologique : consulter les archives constituées par des utilisateurs. Certains se proclament journalistes de ces univers, écrivant de la sorte une histoire au jour le jour, sorte de journal intime qu'ils publient sur des sites web. La validité de ces sources est bien entendu toute relative et doit être considérée comme une production individuelle relevant davantage des *fan fictions* que de l'archivage rigoureux⁷, même si certaines productions se démarquent et acquièrent une certaine légitimité auprès des chercheurs en *game studies*. Élément de distinction, le public de ces sites peut être un indicateur sinon de la qualité de l'information, du moins de l'impact potentiel. Cette mesure du public doit combiner l'approche quantitative (nous privilégierons les sites de grandes audiences) et qualitative (au début forcément subjectif, la qualité des réponses sur les forums pouvant être un bon indicateur : longueur, argumentation⁸).

L'analyse des univers virtuels nécessite une pluralité de méthodes multi-disciplinaires : observation ethnographique, mise en place d'un protocole d'archivage, traitement de discours écrit, audio-vidéo et interactif... Dans le cadre de notre étude nous combinerons ainsi le braconnage ethnographique consistant à arpenter les univers en vue de collecter les informations (capture vidéo, copier coller de conversations), l'utilisation de ressources produites par les particuliers, et nous suivrons des groupes prédéfinis.

Modalités de l'observation participante

Dernier point de méthode, l'observation participante dans les mondes virtuels diffère de l'observation participante traditionnelle. Si lors d'entretien en face à face lors de mes recherches sur l'idéologie des jeux vidéo, il est possible de se présenter en tant que chercheur, la particularité des rapports sociaux dans ces univers rend plus difficile : l'apparente convivialité dans les discussions cache en réalité une certaine méfiance vis-à-vis de l'autre.

⁶ Pour reprendre les propos de Michel de Certeau au propos du public, dans *L'invention au quotidien*.

⁷ Sur le modèle de l'analyse de Dominique Pasquier dans *La Culture des Sentiments*.

⁸ Point important, le nombre de messages sur un sujet n'est évidemment pas un indicateur de la popularité du sujet, la pratique du *flooding* consistant à inonder le forum de propos très courts, visant à parasiter et détourner le sujet de discussion.

Ces univers sont régis par un principe idéaliste d'égalité des conditions, de détachement des contraintes sociales, physiques réelles. A l'arrivée dans *World of Warcraft* ou *Second life*, chacun est potentiellement l'égal de l'autre, à savoir un utilisateur, sans marqueur social ou physique. Les individus sont avant tout des joueurs, se distinguant par leurs compétences dans le jeu. La question de la mise en scène de soi est d'autant plus importante que les rapports s'effectuent par l'intermédiaire d'avatars, à savoir de personnages que l'utilisateur va créer. Des éléments de différenciations existent, permettant de distinguer un joueur puissant (armure chère et armes rares pour *World of Warcraft* / vêtement acheté dans *Second Life* à des créateurs), d'un novice (haillons / tenue initiale gratuite). Des hiérarchies sont reproduites, mais relèvent d'une logique méritocratique combinée à un capital ludique et technique pouvant nuancer les variables lourdes traditionnelles. Ainsi dans *World of Warcraft*, les chômeurs et handicapés⁹ pourront être de puissants guerriers possédant des richesses et armes hors de prix, acquise tout au long du jeu dans des contrées hostiles. Lors de la constitution de groupes en vue d'accomplir une quête, les critères de sélection sont drastiques : expérience minimale nécessaire, compétences et aptitudes au combat sont des éléments discriminant forts. Le paraître est un des signes distinctifs, preuve du niveau de joueur : il va sans dire qu'ils n'auront aucune utilité d'un sociologue lors d'un combat. Toutefois il demeure possible de suivre certains groupes, qui apprécient l'intérêt porté à leur pratique. Le coût d'entrée dans les guildes de haut niveau est tributaire de la maîtrise du système de jeu. Ainsi dans le cas d'un autre jeu en ligne, *Guild Wars*, je parvenais à intégrer la 8^{ème} guildes européenne, non sans contrainte temporelle et investissement.

La plus grande difficulté rencontrée eut lieu dans les locaux du Front National Second Life (FNSL). Si le paraître y est un élément déterminant¹⁰, il n'en demeure pas moins très difficile d'entreprendre des entretiens avec les membres du FNSL : trop de questions sur le FNSL éveillent la méfiance des membres, les demandes demeurent lettre morte. Très soucieux de son image de marque, en apparence accessible et cordiale, les discussions en privées ont été impossibles. L'approche des sujets devait être modifiée, plutôt que d'être autre, il fallait devenir le même, chose d'autant plus facile que la situation d'anonymat ou « pseudonymat » permet de modifier la mise en scène de soi, de s'adapter, et d'infiltrer ainsi le FNSL. D'apparence normalisée, il restait à intégrer le FNSL après tout un ensemble de rites de passage (maintenance du site pendant des heures, accompagnement lors de virées « pacifiques » dans les quartiers du PS second life, etc.). J'arrêtai l'expérience dès lors que j'arrivais au premier niveau d'intégration, avant d'être officiellement recruté et de perdre ma « couverture ». Le tout était de tester la méthode d'infiltration et non pas de pénétrer le FNSL¹¹ : observations des codes et pratiques, dégageant des marqueurs sociaux et physiques, réappropriation des observations, mise en scène de soi et présentation à l'autre comme un même. L'intérêt d'une telle pratique est d'obtenir un contexte d'énonciation spontané, et non pas de mettre l'individu dans la position d'interviewé, tout en essayant de recréer des conditions de réception naturelles ou à défaut naturalisées, répondant à un principe simple de l'observation participante complète : se mettre en scène plutôt que de mettre autrui en scène. La posture du chercheur est alors double : à la fois acteur, et à la fois observateur derrière la glace sans teint. Evidemment il est plus simple d'opérer dans les mondes virtuels

⁹ Voir à ce sujet les travaux de Vincent Berry sur sa sociologie des joueurs de *World of Warcraft*

¹⁰ Les membres de FNSL arborent des vêtements du parti politique, et sans aller dans l'analogie subversive présentent des caractéristiques physiques certaines (choix des couleurs de l'avatar, nom, etc.). Ainsi me présentant dans les locaux avec un personnage gothique au teint sombre, des remarques ont suivi mon arrivée « il est original ton personnage ; pourquoi tu l'as fait comme ça » dénotant une pointe de racisme ordinaire bien que dilué sous les consignes de bienséance imposée par les membres afin de lutter contre les présupposées attaques ordinaires envers le Front National.

¹¹ J'invite les chercheurs sur des partis politiques dont ils n'ont aucune affinité politique à tenter cette expérience.

que dans la réalité, à l'instar du travail d'infiltration de Philippe Bourgois dans le milieu du crack à New York¹².

Ce point est différent des méthodes d'observation participante complète : il s'agit ici d'être dans une optique de reproduction, d'abandonner toute velléité de changement de l'objet de l'intérieur et se prémunir des effets performatifs propre à la participation totale. Il s'agit d'instituer cette démarche comme un jeu de *mimicry* (CAILLOIS, 2003 : 32), tout en conservant une distanciation facilitée par le dispositif technique (le chercheur participe par le biais de l'avatar) : l'avatar est un outil n'impliquant que partiellement le chercheur, alors réfugié derrière ce tiers. Le degré d'implication varie en fonction de l'objet étudié : du simple résident de *Second life* à membre d'un groupe, l'investissement du chercheur est d'autant plus grand que le groupe est fermé. Deux avantages à ce terrain : premièrement l'échec n'est pas rédhibitoire, si l'on est découvert, il suffit de recréer un personnage ; deuxièmement, il devient possible d'intégrer deux groupes opposés en même temps, comme par exemple dans le cas de notre enquête le PS et FN, en créant deux avatars¹³, ce qui permet de déceler les rapports de force, les stratégies dans la compétition politique en ligne.

Niveau ultime de cette ubiquité, mais nécessitant un degré de compétence technique important : disposer de deux ordinateurs permettant de contrôler en même temps les deux avatars, dans une analyse simultanée de réception croisée, en tant que membre du FNSL et du PS en pleine discussion, en pouvant analyser les discussions communes au groupe et à l'univers (présents sur deux canaux différents). Cette méthode est valable pour des univers virtuels à très forte sociabilité, et quasi impossible dans les jeux de compétition et coopération (car se soldant par la mort rapide des deux avatars). Un moyen simple d'y remédier consisterait à coordonner les actions par micro, en demandant à un collègue d'exécuter les ordres, de taper le texte dicté¹⁴. Les possibilités sont alors très grandes, et il pourrait être intéressant d'observer les réactions d'un utilisateur inséré dans un milieu où tous les avatars, contrôlés par le chercheur, discutent fortement politique, procédant à la création d'un espace politique éphémère naturalisé.

Les formes de politisation des mondes virtuels

Ces espaces soumis au droit privé sont *a priori* libres, et les normes institutionnalisées à la fois par l'éditeur et à la fois par la pratique. A la différence des forums, sites internet et blogs dont le caractère public entraîne la responsabilité de l'éditeur, ces univers sont des espaces privés présentant les caractéristiques d'un espace public, et tendent de plus en plus à être reconnus comme tels.

D'une violence physique virtuelle à la violence symbolique : enjeux de régulation et mise en place d'un univers compétitif

L'analyse de la politisation de ces mondes virtuels suggère que ces espaces sont propices à la prise de parole. Juridiquement, ils sont régis par des contrats commerciaux privés, les

¹² Bourgois (Philippe), *En quête de respect. Le crack à New York*, Seuil, 2002. Un bel exemple d'infiltration

¹³ Cette pratique est courante dans les forums de discussion, un utilisateur pouvant jouir de plusieurs identités. Généralement chaque identité répond à une fonction : flooder, discuter, etc. Ce phénomène est celui du « multi »

¹⁴ Ce procédé est utilisé par les joueurs de jeu en réseau : le chef de guildes coordonne à la voix (souvent logiciel gratuit *teamspeak*) les actions des membres de l'équipe. Du degré de coordination des actions et de leur bonne exécution dépendra la victoire. Tout un ensemble de techniques et stratégies automatisées permettent la victoire.

contrats de licence d'utilisateur final (CLUF)¹⁵, élaborés de manière unilatérale par les producteurs, sans aucune possibilité d'en modifier les termes par l'utilisateur. S'inscrivant dans une logique de déresponsabilisation des éditeurs et d'une responsabilisation des utilisateurs pour tout acte et propos tenus, les CLUF définissent les règles de gouvernabilité de ces espaces : des modérateurs jouent le rôle de police, régulent les propos des utilisateurs, procèdent à des sanctions¹⁶ de manière assez discrétionnaire¹⁷. Toutefois, les modérateurs n'ayant pas la capacité de surveiller l'intégralité de l'univers, leur principal domaine d'intervention concerne la triche et le détournement de propriété intellectuelle. L'autorégulation des utilisateurs est préférée : tout conflit devra avant tout être réglé par les individus entre eux, et les abus mentionnés à l'éditeur, par une procédure automatisée et simplifiée (un clic peut suffire).

Depuis certains événements fondateurs¹⁸ dans l'histoire des mondes virtuels, il n'y a plus de police représentant les éditeurs au sein du jeu, aucune manifestation visible de leur souveraineté. Aux débuts, les concepteurs de jeux étaient présents dans ces univers, disposant d'un pouvoir de contrôle sur les utilisateurs, or leur effacement progressif, suite à des luttes interne aux jeux, laisse le pouvoir d'auto-organisation aux utilisateurs. En retraçant une généalogie de ces univers, notamment en se focalisant sur la constitution de communautés virtuelles, nous pouvons nous intéresser à la mise en place de pratiques, à l'institutionnalisation de règles et normes organisant ces espaces. Nous pouvons ainsi distinguer quatre périodes marquant l'évolution des univers en ligne.

La première période est marquée par le désengagement des concepteurs du jeu. Premier événement symbolique ayant marqué la communauté de joueurs : l'assassinat de Lord British, l'avatar du concepteur d'*Ultima Online*, Richard Garriott, pourvu de pouvoirs quasi divins, le rendant immortel. Pendant la phase de test du jeu, un des joueurs (Rainz) exploita une des failles du système de jeu (un bug), et parvint à tuer l'avatar. La condamnation fut sans appel, le joueur fut banni pour ne pas avoir rapporté à l'équipe de développement la faille du jeu, et par conséquent avoir rompu le contrat initial définissant le statut des testeurs. Deuxième fait marquant, cette fois-ci dans *The Sims Online*¹⁹ : les créateurs du jeu avaient créé un office de régulation de la communauté, le Municipal Observation and Management Incorporated (MOMI), dont la mission était de surveiller la communauté d'utilisateurs, lors de la phase initiale du jeu, allant même jusqu'à envoyer des messages aux joueurs absentéistes. Une vague de protestation de la part des joueurs, organisée par chat et forums, mit fin à cette pratique.

La seconde période est celle où le chaos règne, chacun étant esseulé, les individus ne sont pas encore formés en communauté. Des *Player Killers* ou *PK* (SCHMOLL, NACHEZ, 2002)²⁰, littéralement « tueurs de joueurs », assassinent les autres avatars, pour les voler quand cela est

¹⁵ Traduction de l'EULA, *End User License Agreement*

¹⁶ Par exemple, les dernières sanctions sont publiées sur le site internet de Second life (<http://secure-web0.secondlife.com/community/blotter.php>) et non au sein de l'univers

¹⁷ Voir à ce sujet les actes du colloque *Enjeux juridique du jeu vidéo, XXe anniversaire de la Faculté des sciences sociales de Poitiers*, CECOJI, 17 novembre 2006.

Disponible en ligne sur : http://www.cecoji.cnrs.fr/article.php3?id_article=148

¹⁸ Voir à ce sujet l'excellent travail de synthèse historique de Pfeiffer (Aurélien) « Politique et gouvernance dans les MMORPG », *Jeux online*, 21 septembre 2006,

Disponible en ligne sur : <http://www.jeuxonline.info/article/2710/politique-et-MMORPG>

¹⁹ http://www.secondlifeherald.com/slh/2003/11/woot_go_alphavi.html

²⁰ Schmoll (Patrick), Nachez (Michel), « Les Player Killers, Formes et significations de l'incivilité dans les jeux vidéo en ligne », in *Civilités et Incivilités*, Revue des Sciences Sociales, n°29, Université Marc Bloch, Strasbourg, 2002

possible ou pour imposer leur règne, parcourant les mondes numériques afin de semer le chaos. Même si phénomène peut sembler marginal, les conséquences sur l'organisation de ces univers sont cruciales : la violence physique règne, des arnaqueurs (scammers) traquent les joueurs, etc. Le plaisir de jeu disparaît, les éditeurs craignent un départ massif des utilisateurs, donc une résiliation des abonnements, perturbant le modèle économique de rentabilité, et donc à terme présageant la faillite.

La troisième période est la mise en place de la gestion de la violence physique. Une vague de protestation apparaît : les utilisateurs peuvent écrire aux éditeurs, ou bien organiser une résistance en interne. Ainsi lors de la phase de test de *Ultima Online* une manifestation virtuelle eut lieu dans le château de Richard Garriott²¹, afin de dénoncer cette pratique qui nuisait au déroulement « normal » du jeu. Paradoxalement, cette pratique était favorisée par les mécanismes du jeu, notamment à cause du système de réputation en fonction du nombre de meurtres encourageant certains joueurs expérimentés à s'attaquer aux nouveaux venus, les « newbies ». Ce système de réputation fut enlevé pour mettre fin à ce phénomène, pacifier l'univers, et éviter que les nouveaux utilisateurs ne résignent leur abonnement. A l'inverse dans *The Sims Online*, plutôt que de solliciter les modérateurs, des groupes se sont constitués afin de protéger les utilisateurs : « The Sim Shadow Government » (2002), puis le « Alphaville Government » (avril 2003) ont assuré la sécurité des membres des univers, leur permettant d'avoir la sympathie des utilisateurs²². Toutefois, bien qu'auto-institués gouvernement de *The Sims Online*, ces communautés s'apparentent davantage à des milices privées, liées aux mafias virtuelles, dans une tentative d'accaparement du monopole de l'usage de la violence, qu'à une réelle organisation politique. Le parallèle avec le MOMI est toutefois limité, dans la mesure où ces organisations sont limitées dans leur action par la liberté accordée par les producteurs du jeu : ils ne peuvent être producteurs de pratiques que dans le cadre prédéfini, alors que les concepteurs disposaient d'éléments techniques créant un déséquilibre et modifiant les règles du jeu²³.

La quatrième période est la consécration de l'auto-organisation avec une forte composante libertarienne. La pacification des mondes virtuels a permis l'émergence d'initiatives politiques privées afin de mettre en place une présidence au sein de ces mondes, notamment dans *The Sims Online*. La campagne pour la présidence du gouvernement d'Alphaville (cité précédemment), administrant 7000 habitants, oppose Arthur Baynes « Mr President » (21 ans, guichetiers pour Delta Airlines, à Richmond en Virginie), fondateur de la « Royal Opposition », à Ashley Richardson « Jinjo » (collégienne de Palm beach en Floride) soutenant la politique de régulation de l'Alphaville Government, et entretenant des liens ambigus avec les mafias du jeu (l'Armone Family)²⁴. Cette élection cristallise deux conceptions de l'organisation des mondes virtuels : un contrôle centralisé, avec un gouvernement ayant en

²¹ Kolbert (Elisabeth), « How an on-line world survived a social breakdown », in *The New Yorker*, 21 mai 2001, <http://neverend.wikia.com/wiki/Articles>

²² « We began in April 2003. We have small roots, very small. I'd say around 6 or 7 « founding father » if you will. We didn't have a website when we first began. People started hearing about us through others. We didn't have a lot of money either, but what we did have we loaned to those who were scammed out of theirs. But the more people that we helped, the more heard about us. We started out as an organization to warn and prevent other Sims from scammers and such, but we're doing much more now since we've expanded. So much so, that me and my friends were having a hard time doing all the work ourselves. » Interview, « Meet Mr-President of Alphaville government », in *The Alphaville Herald*, 8 février 2004
Disponible en ligne sur : http://www.secondlifeherald.com/slh/2004/02/meet_mrpresiden.html

²³ Les pirates, l'utilisation de programmes tiers permettant la récolte automatisée d'objets (le farm) est formellement interdite au sein de ces jeux, et est un motif principal d'annulation du compte.

²⁴ La candidate a voulu couper court aux allégations établissant des liens avec les mafias du jeu, notamment en mentionnant sa fonction passée de Présidente de l'association Alphaville contre les arnaqueurs.

charge d'assurer la paix civile²⁵, un certain ordre moral (interdiction de la prostitution virtuelle) défendu par Jinjo, et d'autre part un modèle plus libertarien, sur le modèle de l'auto-organisation²⁶, la propriété privée absolue, le désengagement total de toute forme d'Etat, à tendance anarchique porté par Mr President Baynes, ancien arnaqueur (scammeur) de *The Sims Online*. La victoire de Mr President Baynes (469 voix) contre Jinjo (411 voix), a soulevé un scandale : Jinjo remet en cause les résultats, dénonça une manipulation, notamment le fait qu'une centaine d'électeurs étant connecté via AOL n'ait pu voter pour des raisons techniques (cookies non acceptés).

Confirmant l'intuition de Ludlow, professeur de philosophie et de linguistique, rédacteur du blog *the Alphaville Herald*, « *il est juste de dire que le gouvernement d'Alphaville relève dans une large mesure du jeu de rôle, mais je pense aussi que c'est une réelle institution sociale au sein du jeu qui pourrait contribuer à en améliorer la qualité* »²⁷, ces différents événements illustrent d'une part la volonté des utilisateurs de s'approprier l'univers, et d'autre part le désir de mettre en place un système égalitaire où chacun peut évoluer librement, sans être en proie à des pressions d'utilisateurs trop expérimentés. Ainsi dans *World of Warcraft*, plusieurs modes de jeux existent : combat permanent où chacun peut être attaqué, combat souhaité avec consentement réciproque, combat entre joueur impossible. Cette structuration des comportements des joueurs et la normalisation de la pratique consacre le passage de la violence physique virtuelle à la violence symbolique : les agressions envers les utilisateurs se feront sous forme essentiellement verbale. Or bien qu'il existe des programmes de censure automatiques de mots clefs, il est très difficile pour les modérateurs de réguler les propos tenus²⁸.

Ces univers enfin « pacifiés » se présentent avant tout comme des espaces libres, soumis à des objectifs de jeu ou de sociabilité, les règles minimales sont celles du jeu et le code de bonne conduite²⁹. Si les jeux en ligne sont désormais régis par le système européen d'auto-régulation PEGI-Online, les mondes virtuels sociaux comme *Second Life* ne sont soumis à aucune instance de régulation. Dès lors toute prise de parole, tout acte, se doivent de respecter les principes fondamentaux définis par les contrats et faisant échos aux recommandations du Conseil de l'Europe³⁰. Seront interdits ou passibles de poursuite tout contenu discriminant (sexuel, religieux, etc.), racistes, violents ou à caractère sexuel obscène. Afin d'éviter toute dérive, tout ce qui avait trait à des discussions devaient relever de la sphère privée, à savoir concrètement les canaux privés. Ces chartes de bonne conduite ne sont toutefois pas respectées, les insultes entre joueur étant fréquentes, aussi afin de lutter contre les propos homophobes, une communauté de joueurs s'est constituée dans *World of Warcraft*, revendiquant leur identité sexuelle. La créatrice de la guilde *Lesbian Gay Bisexual and*

²⁵ « Meet the candidate 2 : Jinjo » Alphaville Herald, 1^{er} mars 2004

http://www.secondlifeherald.com/slh/2004/03/meet_the_candid.html

²⁶ « Interview with the anti-president : Mr President Bradley », 23 mars 2004

http://www.secondlifeherald.com/slh/2004/03/interview_with_2.html

²⁷ « It's fair to say that the Alphaville Government is in large measure role playing, but I also think it's a real social institution within the game that could do things to improve the quality of the game » In Terdiman (Daniel) « Mr president bid for Re-Election, in *Wired*, 12 mars 2004. Disponible en ligne sur :

<http://www.wired.com/gaming/gamingreviews/news/2004/03/62635?currentPage=2>

²⁸ « *Les mots sont des outils, de puissants outils. Durant vos voyages dans World of Warcraft, vous utiliserez ces outils pour parvenir à vos fins, que ce soit pour trouver le groupe parfait pour vous aider pendant une quête ou encore pour vous permettre d'obtenir la dague que vous convoitez tant. Comme tout ceux s'étant tapé sur les doigts avec un marteau le savent déjà, un outil peut faire mal s'il est mal utilisé. Les mots ne sont pas différents.* » <http://www.wow-europe.com/fr/policy/harassmentp1.html>

²⁹ Second Life Community Standard : <http://secondlife.com/corporate/cs.php>

³⁰ Mauco (Olivier), « La signalétique européenne des jeux vidéo », Colloque SFSIC, septembre 2006 disponible en ligne sur : http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=93

Transsexual (LGBT), Sara Andrews commença à recruter ses membres par le biais du canal commun, or l'éditeur Blizzard l'incita fortement à stopper toute activité de prosélytisme, allant contre la « charte concernant le harcèlement »³¹, notamment l'article interdisant tout propos sexuellement orienté. Le conflit fut publicisé, d'abord sur les forums dédiés au jeu, le site spécialisé de grande audience *Gameindustry.com*³², puis repris par le site d'information *Newsweekly.com* et enfin porté à la connaissance du grand public dans des journaux d'information³³, obligeant Blizzard à produire un communiqué de presse justifiant leur décision et affirmant qu'ils n'avaient rien contre la communauté gay, lesbienne et transsexuelle³⁴. L'égalité de traitement, le respect de la charte de bonne conduite sont des enjeux nécessaires à la mise en place d'un espace compétitif assaini³⁵.

La politisation des mondes virtuels doit être entendue à la fois comme l'émergence de pratiques politiques par les utilisateurs, dans un processus d'institutionnalisation de pratiques existantes au sein de ces univers, et à la fois par l'intrusion de problématiques réelles dans ces espaces, soit de manière éphémère lors d'une discussion, soit de manière constante par la création de bureaux de partis politiques ou institutions étatiques dans ces univers. Cette distinction est nécessaire car elle permet de saisir la complexité de ces univers, qui à bien des égards s'apparentent de plus en plus à la réalité. La politisation de ces univers peut ainsi être forcée, dès lors qu'une institution du monde réel décide de s'implanter dans ces univers, ou alors s'opérer naturellement dès lors qu'il s'agit d'organiser la vie en communauté de ces univers. Nous avons précédemment souligné que ces mondes étaient ouverts, sans contrainte, hors celles de bienséance, que des règles minimales étaient fournies par les producteurs, n'ayant pas les moyens de les mettre en application. Les utilisateurs se réapproprient ces espaces et contribuent à leur donner du sens : parce que ces mondes ne sont pas socialement et politiquement structurés *a priori*, les utilisateurs les organiseront en visant à institutionnaliser des formes de gouvernement, pouvant reproduire des pratiques politiques constatées dans la vie réelle³⁶ et veiller à ce que ces univers demeurent libres³⁷.

La discussion politique ordinaire dans les mondes virtuels : rapport ludique / rapport sérieux

La discussion politique en ligne dans ces modes virtuels est régie par la structure compétitive instaurée propre aux jeux, recouvrant la notion « d'agôn » (CAILLOIS, 2003 : 31). Toute prise de parole politique ordinaire est alors liée à la mise en scène de soi (apparaître le meilleur) et régie par une forte compétitivité dans la discussion (gagner le débat). Nous nous

³¹ <http://www.wow-europe.com/fr/policy/harassmentp1.html>

³² Fahel (Georges), « Game operators face social responsibilities in their online Utopias » in *Gameindustry*, 2 mars 2006. Disponible en ligne sur : http://www.gamesindustry.biz/content_page.php?aid=14480

³³ Vargas (Jose Antonio), « For Gay gamers, virtuality check », in *Washington Post*, 16 mars 2006
Disponible en ligne sur : <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2006/03/10/AR2006031001934.html>

³⁴ <http://forums.worldofwarcraft.com/thread.aspx?fn=wow-general&t=6847462&tmp=1#post6847462>

³⁵ « *If conventional games have an overarching ambition, it is to define the competition in such a way as to avoid the sort of messy, emotional uncertainties that characterize life on the outside. U.O. and other role-playing games have the reverse effect, forcing players to fight again and again over what the game is really about. "The hatred that some socializers bear for killers admits no bounds," Bartle once observed.* » Kolbert (Elisabeth), *ibidem*.

³⁶ Jenkins (Henry), « Playing Politics in Alphaville » in *Technology Review*, MIT, 7 mai 2004
<http://www.technologyreview.com/Infotech/13606/page1/>

³⁷ L'armée de libération de seconde life mène ainsi une croisade contre la marchandisation grandissante de l'espace par la multiplication de publicités, l'arrivée des multinationales, etc. <http://slla.blogspot.com/> Le problème de la publicité en ligne est aussi une problématique des jeux vidéo en ligne.

retrouvons dès lors d'un espace doublement compétitif, de par la superposition d'un espace politique et d'un espace ludique. *Second life*, s'il n'est pas un jeu, se retrouve néanmoins régi par la logique ludique de la *mimicry* (simulation) où le paraître relève d'une culture narcissique (LASCH, 1979). Ainsi selon le type de logique qui prédomine dans l'univers, à savoir jeu ou sociabilité, les rapports à ces univers modifient les rapports aux problématiques politiques.

L'intrusion du politique est précédée par l'intrusion de la politique, en tant que sujet de conversation ordinaire, bien que marginal. Généralement lié au déroulement d'événements exceptionnels mobilisant toute l'attention des medias (conflit social suivi de mobilisations nationales, politique internationale), les utilisateurs de ces univers peuvent commenter l'actualité de manière spontanée, à la façon d'une discussion ordinaire, la politique devenant de la sorte un sujet de conversation au même titre que la pluie et le beau temps. A titre d'exemple, dans le jeu *Guild Wars* (NCSoft, 2005), nous avons pu assister à une discussion sur la place des étrangers, alors que les joueurs attendaient de former des groupes pour combattre. Ce dialogue pourtant teinté de xénophobie, n'a pas suscité de prise de positions de la part des autres utilisateurs. Nous pouvons avancer que la logique du jeu, ici se combattre, ne laisse que peu de place aux dialogues politiques et provoque un désintéressement au politique : la réception de tel sujet par les utilisateurs est limitée, beaucoup exigent de l'arrêter, au motif que s'ils arpentent les mondes virtuels, c'est avant tout pour s'extirper des problématiques sociales.

Toutefois, il existe au sein de ces jeux des espaces régis par un impératif de sociabilité, notamment les villes où la compétition ludique n'a plus lieu d'être, permettant dès lors des discussions (bien que la majorité des messages consiste à vendre et acheter des objets magiques). Nous avons pu tester la possibilité d'une discussion politique, en lançant des sujets de conversation sur le canal principal. Si certains en ont demandé l'arrêt, la discussion a pris la forme d'un concours de raillerie, jeux de mots et blagues, concrétisant une approche ludique du sujet plutôt qu'une approche dite « sérieuse » de ces problématiques. Il est important de souligner qu'une partie des utilisateurs des jeux en ligne dispose d'une forte culture ludique, dont un des traits caractéristiques est la propension à la dérision. Ainsi ce n'est pas tant l'espace qui structure ici les modalités de discussion politique que le capital culturel ludique des utilisateurs et le rapport particulier entretenu à ces espaces. Placé sous le signe du divertissement, les utilisateurs ont tendance à discréditer toute problématique sociale et politique. De retour d'une quête une demi-heure après avoir lancé la discussion, le concours de dérision suivait son cours.

Autre élément de test, je créais début 2006 un personnage nommé « sarko my hero » conçu pour la compétition entre joueurs (*PvP : players versus players*). L'arrivée de cet avatar dans l'espace du jeu a soulevé de multiples réactions : interrogation sur le choix du pseudo, entre condamnation et approbation, discussions sur Nicolas Sarkozy et enfin mise au défi de battre au sein du jeu mon personnage. L'avatar peut ainsi être un moyen de communication politique, bien que limité³⁸ (BAILENSEN, GARLAND, IYENGARD, YEE, 2006), opérant une confusion entre le monde réel et le monde virtuel : l'arrivée du politique par ce biais permet d'inscrire les sujets de conversations ordinaires, de cristalliser des antagonismes, mais sur le mode ludique et symbolique. Le choix par les autres joueurs de mon avatar pour la constitution du groupe était ainsi un acte politisé, soit de contestation, soit d'approbation, soit une revendication de second degré (« *on va rire quand tu tueras les autres* »).

³⁸ Bailenson (Jeremy N.), Garland (Philip), Iyengard (Shanto), Yee (Nick), « Transformed Facial similarity as a political cue : a preliminary investigation », in *Political Psychology*, n°27, Stanford University, 2006
<http://pcl.stanford.edu/common/docs/research/bailenson/2005/similaritycue.pdf>

La discussion politique en ligne dans les jeux en réseau est fortement structurée par la logique ludique, le rapport entretenu par les joueurs à l'espace. A l'inverse, le rapport au politique dans *Second Life*, s'il contient une certaine dimension ludique, sera davantage pris au sérieux, les débats pourront s'organiser. Les joueurs de jeux vidéo dans *Second Life* sont minoritaires, la majorité des utilisateurs mêlant des curieux occasionnels intrigués par le traitement médiatique accordé, et des utilisateurs de chats, forums reconvertis, et un public plus mature. Cependant la qualité de la conversation, qui peut se mesurer par la longueur du dialogue, l'échange d'arguments et contre-arguments (à l'inverse du flood et provocations), est inversement proportionnel au nombre d'utilisateurs participant au débat. La massification des participants modifie une conversation basée sur le consentement mutuel (« nous parlons politique ») en une joute verbale où la pluralité des participants, rend d'une part très difficilement lisible la conversation, et d'autre part introduit dans la discussion des utilisateurs ne respectant pas le contrat initial institué entre les premiers protagonistes. La cacophonie règne, les remarques ironiques se multiplient, l'argumentation se dilue et l'instantanéité des réponses entraîne un manque de lisibilité, le tout constituant un discours à plusieurs voix mêlant des conversations privées entre deux individus s'interpellant au sein même d'un espace public voulu politique. Etant donné qu'il n'y a pas de responsable du débat dans les espaces apolitiques, que la prise de parole est libre, seules les conventions permettent le respect de la conversation. L'arrivée des premiers militants, américains en 2004, dans *Second Life*, a pour principale conséquence la mise en place d'espaces dédiés au politique, consacrant dès lors la politique comme le sujet principal.

Emergence du militantisme politique : espaces virtuels politisés et groupes politiques

Lors des élections présidentielles américaines de 2004, l'utilisatrice IceRink Zamboni, militante pour John Kerry, établit un quartier général non-officiel du candidat démocrate, mettant à disposition des utilisateurs des ressources écrites (texte, slogans) audio et vidéo (entretiens, discours, etc.). L'habillage de l'espace consistait essentiellement en drapeaux, pancartes et effigies du candidat, ainsi qu'un camion publicitaire, reprenant les canons de l'imagerie la communication politique de campagne. Relayé dans *Second Life Magazine*, l'événement rencontra un certains succès. Des élections virtuelles eurent lieu, quoique peu représentatives : 27 voix pour Kerry, 3 pour Bush et 2 pour Nader. Cette initiative privée suscita l'intérêt du candidat, et présageait l'arrivée d'organisations politiques officielles dans *Second Life*. Un débat au sein du jeu entre les « voisins - résidents » auprès du quartier de John Kerry s'inscrivit dans l'opposition classique entre ceux qui souhaitent voir la politique pénétrer les mondes virtuels, et ceux préférant maintenir les mondes virtuels vierges de toute contamination politique³⁹.

La deuxième vague de politisation eut lieu au moment des élections locales de Californie, lorsqu'une réunion virtuelle fut organisée le 28 mai 2006⁴⁰ afin de promouvoir le candidat Brian Ulaszewski, architecte et militant communiste, en lice pour un siège au conseil municipal du second district de Long Beach. Ulaszewski avait auparavant, en avril 2006, organisé un mouvement de protestation contre le projet du Congrès d'ériger un mur entre le Mexique et les Etats-Unis. Utilisant *Second Life* comme un nouveau moyen de communication, le candidat souhaitait d'une part acquérir une certaine visibilité en comptant sur les retombées médiatiques, et d'autre part influencer le *floating vote* présent dans *Second Life*, même sa stratégie était essentiellement basée sur des hypothèses et suppositions (peut être un

³⁹ Pour de plus amples information, se reporter à l'article « so very Kerry », 8 août 2004:

http://secondlifeblogs.com/nwn/2004/08/so_very_kerry_a.html

⁴⁰ « Virtual Meet up », in *New world notes*, 27 mai 2006,

http://nwn.blogs.com/nwn/2006/05/virtual_meet_up.html

leader d'opinion sera touché) et non des données quantitatives précises (nombre de résidents du district présents dans *Second Life*, âge, trajectoire politique, etc.)⁴¹.

Ces mondes virtuels apparaissent de plus en plus comme de nouveaux outils de communication pour les partis politiques, en témoigne la campagne de l'élection présidentielle française de 2007. L'arrivée du Front National en janvier 2007, a provoqué une vague de manifestation⁴² structurée autour de deux groupes : AntiFNSL et Second Life Left Unit (SLLU). Si le premier groupe a été créé pour l'occasion, le second était préexistant à l'événement, s'instituant comme un groupe de « *tous ceux qui se revendiquent de gauche* »⁴³ menant des actions dénonçant les politiques libérales, à l'image des manifestations anti-G8. Initiée par des anglo-saxons, SLLU annonce 200 membres, établit des liens avec l'antenne du Parti socialiste écossais sur *Second Life* et mène de manière générale des actions contre le fascisme, le néo-nazisme et toute forme de racisme, non sans une certaine confusion et amalgame de toutes les causes « anti ». Les formes de protestation contre le FNSL ont pris l'apparence de manifestations traditionnelles (pancartes, slogan comme « FN out of SL ! » « no fascism »), jusqu'aux moyens d'action armée (bombes virtuelles, pistolets), incarnant symboliquement une augmentation de la violence cependant inefficace, car on ne peut tuer dans *Second Life* les avatars à la différence de la majorité des jeux en ligne. Ces manifestations ont suscité un traitement médiatique conséquent par les médias généralistes (Libération, Le Monde, LCI, Europe 1). L'espace adjacent à celui du FNSL est devenu un réel enjeu de communication politique, dans la mesure où se sont multipliés des panneaux permanents, des affiches anti-fascistes, visibles depuis l'espace du Front national.

La question du territoire est ici un élément déterminant en matière de communication politique. *Second life* est une mosaïque de territoire, où chaque lieu peut être divisé et appartenir à plusieurs personnes. Les problèmes de voisinage en matière de communication politique peuvent ainsi prendre une tournure catastrophique pour le parti qui souhaite mettre en place un espace politique. Dans le cas du lieu de résidence du parti socialiste, il était possible d'apercevoir des images provenant d'une maison close virtuelle, entraînant la raillerie de certains opposants et pouvant discréditer l'image du parti. L'UMP arrivé après les autres partis a considéré cet enjeu et préféré acheter la totalité d'une île pour éviter une prolifération d'affiches contre le candidat.

Toutefois l'efficacité de la lutte n'est pas due tant aux formes conventionnelles de la mobilisation classique qu'à l'exploitation des limites technologiques. En effet, les serveurs étant saturés suite à la venue de nombreux manifestants (les raids), il devenait impossible de pouvoir pratiquer ces espaces, à cause du *lag* (temps de latence trop important saccadant la connexion, créant même des déconnexions), obligeant temporairement la fermeture de FNSL pour des raisons techniques, puis le déménagement de FNSL dans un nouvel espace. Les formes de protestations conventionnelles relèvent davantage du simulacre, tandis qu'une

⁴¹ « *That's what is so interesting to me, how SL might play a role not just in 'global' issues (like the immigration thing) but things that seem 'local'... On the surface of things, SL doesn't necessarily make sense for local politics. But people know people, etc. So we're wondering. And any buzz that spills into real [life] is kewl... So using SL, Myspace, etc., is a way to try and get [awareness] out, especially to younger voters... He has a good chance, but grassroots is key, and so why not try 'virtual' grassroots?* », idem.

⁴² « Fighting The Front », in *New World Notes*, 15 janvier 2007 : http://nwn.blogs.com/nwn/2007/01/stronger_than_h.html#more

⁴³ Information disponible sur le blog « Second Life left Unity » : <http://sleftunity.blogspot.com/search?updated-min=2006-01-01T00%3A00%3A00Z&updated-max=2007-01-01T00%3A00%3A00Z&max-results=4>

connaissance des dispositifs techniques (raid, *spamming*) permet de mener une action efficace⁴⁴.

Afin de ne pas laisser le Front National jouir d'une image de modernité technologique, les autres partis politiques se sont installés dans *Second Life*, créant d'autres espaces officiels (Désir d'avenir tenu par le comité 748 du PS, Ile UMP conçue par Loïc Lemeur), ou officieux (Plateau du Larzac pour José Bové). Une double fonction est en œuvre dans ces espaces : informer par l'utilisation de médias et proposer un lieu pour la discussion politique, le militantisme et le recrutement. Si la fonction informative offre un certain nombre de ressources en interne (programme présidentiel placardé sur les murs, information en direct, discours de campagne), il est possible de renvoyer l'utilisateur vers des sites internet externes, offrant alors un ensemble de ressources plus conséquent (liens, forum, archives conséquentes). Ce renvoi vers l'internet traditionnel traduit à la fois les limites techniques actuelles de cet espace à devenir une plate-forme multimedia lisible par tous (temps de chargement longs, textes parfois difficilement lisibles, habitudes de lecture), mais se présente comme la préfiguration d'un internet en trois dimensions dès lors que les limites techniques et sociales seront maîtrisées⁴⁵. Élément remarqué par les médias généralistes : le bâtiment de campagne conçu par le PS répondait aux normes écologiques, engendrant un certain scepticisme de la part des utilisateurs, ne saisissant pas l'intérêt d'un tel bâtiment dans un univers virtuel.

La discussion politique dans ces espaces explicitement politiques ne déroge pas aux difficultés évoquées précédemment : mise en scène de soi et compétition dans la prise de parole, certains continuent à parasiter le débat, toutefois la présence de régulateurs de ces espaces (membres du parti) a permis de limiter la nuisance provoquée par des utilisateurs non-intéressés en mettant en place un système d'exclusion temporaire ou définitif (bannissement). Des membres permanents (intégrés dans l'équipe régissant ces espaces) sont présents pour informer les nouveaux arrivants, engager la conversation, modérer le débat, éviter tout débordement. Toutefois la logique compétitive demeure un élément défavorisant l'expression et la construction d'un débat. La majorité de ces discussions politiques consistait en une attaque contre les membres de l'espace, une critique de la politique, du parti, etc., pouvant dériver rapidement en une guerre de tranchée entre militants, sympathisants et opposants. Par exemple, les membres du FNSL fréquentaient assidument (tours de garde) l'espace du PS, soit pour attaquer les membres, soit pour développer leur programme politique, soit pour inciter les utilisateurs à rejoindre le FNSL, dans une logique d'occupation de l'espace. Enfin une forme intéressante d'utilisation de *Second Life* en tant que ressource politique consiste dans l'élaboration d'événements sur le modèle du meeting virtuel développé précédemment : l'avatar José Bové (en réalité un employé) a participé à un chat en direct avec les utilisateurs, des concerts ont été donnés en live. La conférence (audio ou vidéo) en ligne⁴⁶ semble aussi une piste intéressante à développer, notamment pour ceux n'ayant pas

⁴⁴ Cette méthode rejoint les techniques d'attaques massives de pirates sur des serveurs publics, toutefois dans ce cas la question de la légitimité de la cause permet un traitement médiatique différent (condamnation des pirates, originalités dans *Second Life*).

⁴⁵ Un rapide coup d'œil à la qualité des jeux actuels nouvelle génération, notamment en termes d'accessibilité, de lisibilité et de graphisme, laisse présager l'existence d'univers virtuels techniquement au point d'ici cinq années. Bien entendu cette limitation technique est fortement structurée par le taux d'équipement des utilisateurs et notamment le niveau de performance des machines constituant le parc d'ordinateurs et la qualité des connexions internet. Les avancées techniques, la fusion de AMD et Ati et le rapprochement de Nvidia et Intel laisse présager d'ici deux ans l'arrivée sur le marché d'ordinateurs entrée de gamme capable d'afficher des univers en 3 dimension aboutis, et à terme la constitution d'un parc d'ordinateurs performants.

⁴⁶ L'espace Pierre Bourdieu propose ainsi un ensemble de ressources audio-vidéo intéressantes, et propose des cycles de conférences. <http://bourdieuhommag.podemus.com/>

accès à ces ressources, pouvant alors participer virtuellement à un événement en commun, poser des questions, etc.

La fréquentation de ces espaces politiques français a connu un réel succès, avec des pics d'audience à 20 000 visiteurs par jour⁴⁷. A titre de comparaison, le très officiel Congrès virtuel américain n'a suscité l'intérêt que 200 utilisateurs quotidiens pendant la même période. Cependant le principal intérêt réside dans la publicité du parti, s'inscrivant dans une stratégie médiatique plus large de la part des candidats, à l'image de la Segosphère ou de la Nicolas Sarkozy Télévision (NSTV). Une étude de réception approfondie afin de mesurer la dimension performative de ces espaces est la prochaine étape nécessaire. Au final, la durée de vie de ces espaces politiques est fortement conditionnée par l'actualité politique : le plateau du Larzac a fermé ses portes une semaine après l'élection, évoluant en un espace satirique, la fréquentation de désir d'avenir et de l'île UMP a baissé après les élections.

*

* *

Ces mondes virtuels sont actuellement une préfiguration des utilisations futures des technologies de l'information et de la communication en termes de communication politique. De nombreuses contraintes structurelles, techniques et sociales ne permettent pas encore une massification de ces univers (le taux de fréquentation journalier de *Second Life* est de l'ordre de 22 000 connexions) et limitent encore la dimension performative d'une discussion politique en ligne. L'observation de la campagne politique de l'élection présidentielle française a révélé un certain engouement médiatique pour ces nouveaux lieux du politique, l'émergence de nouvelles pratiques en matière de discussion et recherche d'information, la confirmation du nécessaire alignement des partis politiques en matière de stratégie de communication, tout en présentant de nombreuses limites et balbutiements, l'apparition de nombreuses difficultés méthodologiques nécessitant des dispositifs d'enquête lourds seulement surmontables par la mise en place d'équipe de recherche à l'instar des travaux collectifs anglo-saxonnes et scandinaves.

⁴⁷ Les chiffres donnés sont des estimations, en aucun cas de sources officielles, aussi se pose le problème des mesures d'audience et l'accessibilité à ces chiffres. « Simulacra and Second Life » in New World notes, http://nwn.blogs.com/nwn/2007/01/simulacra_and_s.html

Bibliographie

Actes du colloque *Enjeux juridique du jeu vidéo, XXe anniversaire de la Faculté des sciences sociales de Poitiers*, CECOJI, 17 novembre 2006.

Disponible en ligne sur : http://www.cecoji.cnrs.fr/article.php3?id_article=148

Bourgois (Philippe), *En quête de respect. Le crack à New York*, Seuil, 2002.

Bailenson (Jeremy N.), Garland (Philip), Iyengar (Shanto), Yee (Nick), « Transformed Facial similarity as a political cue : a preliminary investigation », in *Political Psychology*, n°27, Stanford University, 2006. Disponible en ligne sur :

<http://pcl.stanford.edu/common/docs/research/bailenson/2005/similaritycue.pdf>

Caillois (Roger), *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 1958, Folio essais, 2003

Castronova (Edwards), *Synthetic Worlds : the business and culture of online games*, The University of Chicago Press, 2006

Clais (Jean-Baptiste), « La patrimonialisation des jeux vidéo et de l'informatique », ICHIM, 2005. Disponible en ligne sur : http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=63

De Certeau (Michel), *L'invention du quotidien, vol 1. Arts de faire* (1980), Paris, Gallimard, Folio Essai, 1990.

Jenkins (Henry), « Playing Politics in Alphaville » in *Technology Review*, MIT, 7 mai 2004

Disponible en ligne sur : <http://www.technologyreview.com/Infotech/13606/page1/>

Kolbert (Elisabeth), « How an on-line world survived a social breakdown », in *The New Yorker*, 21 mai 2001. Disponible en ligne sur : <http://neverend.wikia.com/wiki/Articles>

Lasch (Christopher), *La Culture du narcissisme*, Editions Climats, 1979

Méon (Jean-Matthieu), *L'euphémisation de la censure. Le contrôle des médias et la protection de la jeunesse : de la proscription au conseil*, thèse réalisée sous la direction de Vincent Dubois, professeur à l'Université de Metz, 2004

Mauco (Olivier), « La signalétique européenne des jeux vidéo », Colloque SFSIC, septembre 2006 Disponible en ligne sur : http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=93

OCDE, Working Party on the Information Economy, Participative web : user-created content, avril 2007. Disponible en ligne sur : <http://www.oecd.org/dataoecd/57/14/38393115.pdf>

Pasquier (Dominique), *La culture des sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents*, Editions de la Maison des Sciences de l'Homme, 1999

Pfeiffer (Aurélien) « Politique et gouvernance dans les MMORPG », *Jeux online*, 21 septembre 2006. Disponible en ligne sur : <http://www.jeuxonline.info/article/2710/politique-et-MMORPG>

Schmoll (Patrick), Nachez (Michel), « Les Player Killers, Formes et significations de l'incivilité dans les jeux vidéo en ligne », in *Civilités et Incivilités*, Revue des Sciences Sociales, n°29, Université Marc Bloch, Strasbourg, 2002

Ressources documentaires

Alphaville Herald
www.alphavilleherald.com

Second Life Herald
www.secondlifeherald.com

New World Notes
<http://nwn.blogs.com/>

Ultima online Stratic
<http://uo.stratics.com/>

Mondes virtuels cités

World of Warcraft, Blizzard, février 2005, Vivendi Universal Games
www.wow-europe.com/fr/index.xml

Ultima online, Origin System, 1999, Electronic Arts
www.uoherald.com/news/

The Sims online, Maxis, décembre 2002, Electronic Arts
www.ea.com/official/thesims/thesimsonline/us/nai/index.jsp

Guild Wars, ArenaNet, avril 2005, NCSOFT
<http://fr.guildwars.com/>

Second Life, Linden Lab, juin 2003, Linden Lab
www.secondlife.com