

Présentation de l'auteur

Yoan Malmont travaille sur les pratiques vidéoludiques d'un réseau de passionnés de jeux vidéo. Il s'intéresse à leurs manières d'agir au sein du groupe et aux liens qui les unissent. Car ceux-ci semblent reposer sur une expérience partagée et sur une véritable culture du jeu en ligne. À travers l'analyse des discours produits en situations d'expérience de jeu et des conversations tenues sur ces expériences en situation de socialité ordinaire, ce travail porte sur les processus actifs de construction et de dissolution de lien sociaux-affectifs entre « joueurs ». Il cherche en outre à rendre compte des rapports qu'ils entretiennent avec l'autre « non-joueur » et à leur propre subjectivité.

Mots-clés : *Eve Online* - *Real Money Trading* - monnaie numérique - *Game studies* - pratique vidéoludique.

Du réel au virtuel, du virtuel au réel : l'achat et la vente dans le jeu en ligne EVE ONLINE

Yoan Malmont,
université Paris Descartes

Cet article est issu d'une communication prononcée lors d'une journée d'étude du laboratoire CANTHEL dont le thème était *Anthropologie de la circulation des biens, des marchandises et des artefacts*. Bien que ce sujet fût éloigné de mes préoccupations de recherche, il m'incita à m'interroger sur la circulation d'objets numériques inclus dans l'univers de jeux en réseau sur Internet. Je m'intéressai alors à certains phénomènes repérés au cours d'observations préalables concernant la vente en argent réel d'objets numériques inhérents à un jeu. En effet, ce fut à partir de souvenirs qui m'apparaissaient proches du thème de la journée d'étude que je décidai de solliciter Monsieur Denim¹, que je connaissais bien. Il faisait partie d'un réseau de joueurs que je côtoie depuis une période antérieure à l'enquête. Je planifiai et organisai une conversation enregistrée avec lui. Au cours de celle-ci, il m'indiqua l'existence d'un objet spécifique à *Eve Online*, jeu auquel il jouait. Il m'expliqua que cet objet digital était commercialisé en argent réel par les créateurs du jeu *Crowd Control Productions (CCP Games)*, éditeur et développeur de jeux vidéo islandais. Sur cette base, j'ai prolongé l'enquête par une recherche documentaire sur Internet. Je découvris ainsi un site *web* sur lequel figuraient des propositions de vente de l'objet en question, en monnaie ayant un cours. Je l'examinai pour en connaître les méthodes de paiement et de livraison proposées. Cet examen était motivé par ma perplexité quant au fait que l'objet digital mis à la vente sur ce site était consubstantiel à *Eve Online*. Par conséquent, comment ce site Internet pouvait-il commercialiser un objet numérique inclus dans un jeu qui est la propriété de l'entreprise *CCP Games* ?

Avant d'exposer les premières pistes de l'enquête, il me semble nécessaire de documenter la démarche retenue pour sa réalisation. J'exposerai des conceptions théoriques et méthodologiques à partir desquelles j'ai construit un regard et élaboré une

¹ - Je remplace le nom des personnes qui concourent à l'enquête par un nom de couleur afin de garantir leur anonymat.

dynamique de recherche. J'ai enquêté auprès d'anciens compagnons de jeu, me positionnant comme tel face à eux et adoptant au cours de l'investigation la posture d'un proche². Nous avons en effet effectué ensemble de nombreux tournois et séances d'entraînement dans le cadre de notre pratique du jeu de cartes à collectionner *Magic l'assemblée*. J'ai été en effet moi-même amateur de ce jeu au collège d'abord, puis lors de mes études en psychologie à l'université, où je fis la connaissance de Monsieur Denim lors de notre deuxième année d'étude. Nous partagions alors le même engouement pour la compétition. Ce jeu existait déjà dans une version en ligne et nous avons décidé d'y jouer bien que le prix des cartes digitales vendues nous semblait excessif. De là, j'estimais partager certaines connaissances qui me paraissaient liées au thème de la conversation envisagée. Elles étaient fondées sur notre expérience commune du jeu vidéo en ligne *Magic the Gathering Online (MTGO)*. Pour y jouer, nous devions acheter des sachets de cartes digitales qui étaient payables soit en argent réel soit au moyen d'*events tickets*³, ce que nous fîmes durant quelques semaines. D'après cette expérience antérieure, il me semblait alors qu'acheter un objet numérique en argent réel pour jouer à un jeu en ligne constituait une connaissance acquise par la pratique, reconnue et partagée. Puisque cette pratique fut réitérée à plusieurs reprises, le fait de payer en argent réel un objet numérique que nous ne pouvions saisir autrement que par l'intermédiaire d'une interface logicielle ne nous étonnait plus.

Pour exprimer ce point de vue et ma proximité avec les personnes présentes sur le terrain, j'ai choisi une forme d'écriture à la première personne du singulier selon un style direct. Les séquences conversationnelles, enregistrées puis retranscrites, seront présentées à partir de symboles représentant certaines marques énonciatives. Ce choix d'écriture signifie la place et le point de vue identifiés et identifiables de l'enquêteur par rapport à sa posture de départ : celle d'un « proche-enquêteur » qui observe l'« orchestration » d'une recherche en cours. En somme, selon ce postulat, j'ai fait appel à différents interlocuteurs sur la base d'une histoire interpersonnelle préalable. En raison de cette histoire, j'ai inféré qu'ils partageaient avec moi une connaissance relative au thème de l'enquête. J'ai établi cette conception et cette méthode à partir de ce que propose Bernard Traimond dans son ouvrage *Penser la servitude volontaire* :

« [...] tout locuteur a été choisi pour ses connaissances, pour son statut de témoin des situations étudiées et surtout pour les relations de confiance établies avec le chercheur » (Traimond, 2012 : 42).

Ce que j'ai retenu de ce principe, c'est le primat accordé au caractère de confiance propre à la relation qui unit l'enquêteur et les personnes qui le reçoivent en vue de conduire une recherche. Par ailleurs, je décline cette posture du *proche-enquêteur* en *enquêteur-engagé*. Je vise ainsi à exposer un point de vue situé, pour éviter d'adopter un « point de vue de nulle part » pour reprendre l'expression d'Hilary Putnam (Putnam, 1994 : 128)⁴.

² - Ce rapport fut établi sur la base de nos expériences communes et antérieures qui servent de supports pratiques de rappel d'une histoire interpersonnelle. Ces personnes seront par la suite mises en avant à travers le récit de l'enquête et j'exposerai quelques motifs pouvant permettre au lecteur de se figurer partiellement la teneur de notre relation.

³ - Il s'agit d'un objet digital vendu en argent réel et qui fait office de monnaie numérique dans le cadre logiciel du jeu.

⁴ - Ce « point de vue de nulle part » ou « point de vue divin », Bernard Traimond le définit comme un point de vue distant qui cherche à « réunir sous un même regard la *totalité des langages* [fondant un] lieu unique et omniscient, conçu pour écarter les contradictions, les obscurités et les absences [...] » (Traimond, *op. cit.* : 64).

Perspective d'enquête à partir de premiers indices

Initialement, le thème de la journée d'étude m'évoqua deux souvenirs. Le premier comportait une information qui me fut communiquée au cours d'un après-midi dans la chambre de Monsieur Garance. Celui-ci, au cours d'une conversation en présence de Monsieur Cinabre, nous adressa quelques énoncés concernant le phénomène de *goldfarming*⁵ qui avait été identifié dans le cadre du jeu en ligne *World of Warcraft* (*WoW*)⁶. Il nous expliqua, d'après sa lecture d'un article⁷, que certaines personnes étaient exploitées de sorte qu'elles réalisaient des boucles d'actions visant à générer de l'or dans l'univers fictif du jeu. Cet or virtuel était ensuite commercialisé en argent réel. Monsieur Garance nous apprit en outre l'existence d'un marché mondial qui contribuait au développement d'entreprises chinoises spécialisées dans la production et la vente d'objets numériques à partir de jeux en ligne. Dans l'instant, je m'étonnai fortement que l'on puisse changer la monnaie d'un jeu en monnaie ayant un cours légal. Cependant, je rapprochai postérieurement ce phénomène à un second souvenir. Il correspondait à la période durant laquelle je m'étais engagé dans la pratique en ligne du jeu *Diablo II*⁸ avec Messieurs Denim, Cinabre, Baillet et Garance. Ce souvenir retrace une conversation avec un jeune homme devant la boutique *L'Atelier des figurines* à Bordeaux. Je lui ai mentionné que je possédais le bouclier *Tempête*⁹, un objet unique de qualité *élite*, sur un compte commun à *Diablo II*¹⁰.

⁵ - Ces énoncés pointaient en direction d'une pratique consistant à répéter une chaîne d'actions permettant de générer de la monnaie à l'intérieur du dispositif vidéoludique de *World of Warcraft*. Monsieur Garance précisa que cette activité répétitive menée par un grand nombre de personnes était l'étape permettant la constitution de lots de pièces d'or qui étaient ensuite vendus sur le site de l'entreprise de vente aux enchères *eBay*.

⁶ - *World of Warcraft* est un jeu en ligne massivement multi-joueur à monde persistant sorti en 2004 et développé par la société *Blizzard Entertainment*. L'expression « monde persistant » désigne l'univers d'un jeu vidéo dont les éléments ne cessent pas d'exister même lorsqu'un joueur décide d'arrêter de jouer dans le cadre de cet univers. Ce dernier est l'objet de transformations indépendamment de l'usage qu'en a un joueur en particulier. Il se compose d'un monde imaginaire appelé *Azeroth*, dont certaines caractéristiques peuvent rappeler l'univers dépeint dans les romans de J.R.R. Tolkien. Le joueur de *WoW* peut choisir son personnage parmi plusieurs « races » (catégories propres au jeu, que j'ai également retrouvées au sein du forum officiel dans la partie de présentation du jeu) disponibles et divisées en deux factions : l'Alliance et la Horde. Le joueur commande les actions de son personnage aussi appelé « avatar », personnage qu'il crée puis fait progresser à travers *Azeroth*.

⁷ - Cet article est en ligne : <http://www.ecrans.fr/Les-soutiers-du-monde-virtuel.html>

⁸ - Synthétiquement, *Diablo II* est la suite d'une série de jeux *Diablo*. Le joueur peut choisir d'incarner une amazone, un barbare, un nécromancien, un paladin ou une ensorceleuse, afin de combattre les armées envoyées par les démons Diablo, Mephisto et Baal. Il s'agit d'un jeu vidéo de type *hack'n slash*. Il propose une manière de jouer qui consiste à parcourir des lieux, y combattre des monstres, afin de les déposséder d'un trésor qu'ils détiennent ou protègent. Le joueur gagne, ce faisant, de l'expérience qui lui permet d'augmenter ses aptitudes et autres attributs. De surcroît, les objets que le joueur récupère de la sorte le rendent également plus puissant. Cette puissance acquise lui permet alors de combattre des monstres de plus en plus résistants qui détiennent des objets de plus en plus précieux et exceptionnels. Ces derniers lui permettent alors d'affronter des monstres encore plus puissants, etc. Ce processus prend place quant à lui dans la trame d'une histoire épique. Selon cet aspect, le monde imaginaire de *Diablo II* est caractéristique du genre de la *fantasy*. Bien que celui-ci semble difficile à définir, Antoine Dauphagne propose de le cerner d'après deux critères : « d'une part, la présence d'un merveilleux pleinement assumé, érigé en principe explicatif du monde imaginaire et concurrent, complétant ou remplaçant le paradigme scientifique ; d'autre part, l'aventure comme dynamique de la narration et de l'univers fictionnel, valorisant les figures fortes, privilégiant l'événement et l'action, et reléguant le quotidien et le quidam à l'arrière-plan » (Dauphagne, 2008 : 3). Voir : http://fr.diablo.wikia.com/wiki/Pierre_d%27%C3%A2me

<http://diablo2.judgehype.com/histoire-diablo/>

⁹ - Ce bouclier possédait des caractéristiques qui convenaient parfaitement pour équiper un personnage de type paladin en ayant pour objectif de l'« immuniser des dommages ».

¹⁰ - Les camarades de jeux et moi emmagasinions les objets numériques acquis lors des différentes parties dans un compte commun. Monsieur Denim s'était chargé de gérer les différentes réserves dans lesquelles il classait les objets selon différents critères.

Il m'a aussitôt proposé de le lui échanger contre la collection complète de *Masques de Mercadia*, une extension du jeu de cartes à collectionner *Magic l'assemblée*. Je considérai sa proposition consistant à lui échanger mon bien numérique¹¹ contre son bien physique, mais je la déclinai néanmoins. Je ne collectionnai pas ces cartes et n'envisageai pas de les vendre par la suite pour en tirer un profit pécunier. Le jeune homme me fit alors une seconde offre : trente euros¹² pour le bouclier. Surpris, intéressé, je la déclinai également car j'estimai que l'objet ne m'appartenait pas vraiment. Plus tard, lorsque je rapportai la scène à monsieur Denim, il me reprocha, à ma grande surprise, d'avoir laissé passer cette opportunité. En effet, il aurait souhaité partager avec moi l'argent acquis, puisque nous avions trouvé ensemble ce bouclier au cours d'un *Mephisto-run*¹³. Quelque temps après, je repris contact avec le jeune homme et lui demandai si son offre tenait toujours. Il acquiesça et nous partîmes dans un cyber café afin de procéder au transfert de l'objet du compte commun à son compte. Désillusion pour chacun de nous : le compte avait été supprimé puisqu'il n'avait pas été réactivé depuis plus de deux mois.

En somme, sur la base de ces deux souvenirs, je distinguai deux manières de considérer le phénomène de vente en argent réel d'un objet numérique : à partir soit d'une échelle macro soit d'une échelle micro. La première consiste à considérer la production systématique d'objets numériques afin de les commercialiser. La seconde consiste en l'échange direct entre deux individus d'un bien physique ou un bien monétaire contre un bien numérique. En effet, dans l'article de presse commenté par Monsieur Garance, cité plus haut, le phénomène est considéré

Ainsi, ils l'étaient d'après le niveau minimal requis ou d'après la spécialisation requise du personnage pour leur maniement. Ils pouvaient l'être encore en fonction de leur niveau de rareté. Ce compte commun nous permettait de transférer des objets d'un personnage à un autre sans que nous fussions connectés au même moment dans le jeu. Cette possibilité nous paraissait pratique et révélait que nous nous faisons suffisamment confiance en sorte que nous ne redoutions pas que l'un de nous en détourne une partie pour son intérêt propre. En somme, si je trouvais un objet que mon personnage ne pouvait porter, Monsieur Denim le transférait de mon inventaire à l'une des réserves constituées. Sa méthode consistait dans la création d'une partie privée, afin d'empêcher tout joueur d'y entrer sans son autorisation préalable. Il manipulait alors mon personnage, par exemple, de sorte qu'il lui faisait abandonner l'objet à transférer à même le sol, au sein du village d'où la partie prend son point de départ. Puis il quittait cette partie et y revenait avec le personnage dont l'unique fonction consistait à stocker tel type d'objet. De là, il ramassait l'objet abandonné sur le sol et le plaçait dans l'inventaire du personnage. Plus tard, chacun de nous consultait les divers inventaires de personnages ayant pour fonction de stocker tel ou tel type d'objet, et nous nous saisissions de l'un d'entre eux en fonction de nos besoins du moment. Pour minimiser les conflits d'intérêts, nous avons décidé préalablement de spécialiser nos personnages respectifs dans des domaines différents qui nécessitaient le maniement d'objets spécifiques.

¹¹ - Je mobilise la conception de Dominique Cotte concernant la notion d'« objet numérique » afin d'apporter un principe éclairant sur ce qu'elle désignerait. Il le considère comme étant « [...] un objet qui ne dit pas son nom. Il serait plus juste de parler d'objet informatique ou plus exactement électronique, car il relève d'une technologie qui repose sur une organisation binaire : le passage ou non du courant électrique » (Cotte, 2004 : 33). Cette conception de l'objet numérique rappelle sa base technique. Cependant, comme il le souligne un peu plus loin dans son article, celle-ci ne doit pas faire le caractère principal de ce type d'objet puisqu'il implique l'articulation d'objets dont les formes et la nature sur un plan de la communication sont par ailleurs hétérogènes. Ceci montrerait que l'actualisation de ce type d'objet implique l'articulation de plusieurs moyens de diffusion.

¹² - Il m'expliqua qu'il jouait depuis longtemps à *Diablo II* en vue d'acquérir le bouclier *Tempête*. Or, malgré ses efforts, il ne parvenait pas à le générer. Son désir de le posséder le poussait à me proposer de l'argent pour que je le lui cède.

¹³ - Le *Mephisto-run*, souvent abrégé en *Meph-run*, désigne un protocole réitératif consistant à tuer Mephisto, qui est l'un des démons primordiaux que le joueur est amené à combattre dans le jeu. Ce démon que le joueur affronte à la fin d'un acte est autrement appelé « boss de fin d'acte ». Mephisto est parmi tous les « boss de fin d'acte » le plus facile d'accès. Par ailleurs, la particularité des « boss de fin d'acte » est qu'ils permettent l'acquisition de meilleurs objets. C'est également pour cette raison que les joueurs ont mis en place un tel protocole qui consiste en définitive à réitérer la création de parties de jeu dans l'unique but de tuer Mephisto, encore et encore. Ce qui a pour conséquence la mise en œuvre d'une boucle d'actions vidéoludiques qui caractérisent une manière de jouer en même temps qu'une posture de la part du joueur. Je retiens que ce type d'activité vidéoludique, de par son caractère circulaire, me rappelle le *goldfarming*. Concernant Monsieur Denim et moi-même, nous ne nous étions pas engagés dans une telle manière de jouer pour amasser des objets exceptionnels dans le but de les revendre par la suite en argent réel ou en monnaie numérique.

d'un point de vue macrosociologique. Y est mentionnée l'existence d'entreprises soutenant une activité de production d'objets numériques dans un jeu vidéo, dans le but de les commercialiser en argent réel. Les individus salariés y sont présentés en tant que pilotes d'actions soutenues et justifiées par l'existence d'un marché en plein essor. Cette entreprise est décrite comme exploitant la force de travail de ses salariés chinois : elle rémunère très faiblement les travailleurs tout en réalisant des bénéfices élevés. En comparaison, le second souvenir se rapporte à une expérience personnelle relevant d'interactions au niveau microsociologique. Elle renseigne sur une situation concrète d'une tentative d'achat en argent réel d'un objet numérique en dehors de tout marché institutionnalisé et qui procède du seul désir d'un joueur de le détenir.

Compte tenu de ces représentations, plusieurs questions se posent. Si des joueurs désirent obtenir certains objets numériques par un achat en argent réel, comment l'objet leur est-il livré ? Quel moyen de paiement utilisent-ils pour ces achats ? Enfin, au sein de quelle structure, ces opérations sont-elles réalisées ? J'ai alors planifié une conversation enregistrée avec Monsieur Denim puisque je le savais investi dans la pratique vidéoludique du jeu *Eve Online*. Toutefois, avant d'entrer dans l'analyse de ses propos, je présenterai globalement ce jeu, avant d'en préciser le système économique.

Eve Online

Eve Online est un jeu de rôle en ligne dit « massivement multi-joueurs », d'après l'anglais *Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG)*¹⁴, qui offre aux joueurs une expérience de jeu désignée par le terme « sandbox¹⁵ ». Les joueurs disposent ainsi d'une grande marge de liberté en termes d'action et interagissent avec les développeurs du jeu, leur suggérant des pistes d'améliorations lorsqu'ils n'en sont pas eux-mêmes à l'origine. Certains d'entre eux présentent *Eve online*, sur leur blog ou site dédié, comme étant un jeu qui n'a « pas de but clairement déclaré¹⁶ » ajoutant que « [...] c'est précisément là que réside le principal défi de *Eve Online* : se trouver un but, s'en donner les moyens et l'atteindre¹⁷ ». Sur certains forums de sites spécialisés, *Eve Online* est décrit comme étant un jeu « exigeant, en temps, en recherche d'informations¹⁸ » relevant d'« un investissement plus [que d'] un jeu¹⁹ », ce qui peut contribuer à rebuter certains amateurs. C'est le cas de Mademoiselle Jade, amie de Monsieur Denim depuis une dizaine d'années. Employée d'un cyber café, cette passionnée de jeux de rôle sur table, en grandeur nature, ou en ligne, considère *Eve Online* comme étant un jeu « trop sérieux ». Elle compare volontiers son interface utilisateur à celui d'un tableur du fait de sa relative austérité. Les dynamiques de jeu s'enclenchent en effet à partir de tableaux d'information qui permettent au joueur d'appréhender différents paramètres ou objets

¹⁴ - « Dans le cadre d'un MMORPG, le joueur est censé incarner un personnage doté d'une personnalité et jouer le rôle du personnage dans le monde virtuel » (<http://www.jeuxonline.info/lexique/lettre/m>). J'utiliserai tout au long de l'article cet acronyme qu'il est d'usage d'employer dans le milieu des joueurs.

¹⁵ - *Sandbox* est une « expression anglaise signifiant littéralement 'bac à sable'. Dans le cadre d'un jeu vidéo, 'sandbox' désigne un type de *gameplay* dans lequel les joueurs eux-mêmes sont le cœur de l'intérêt du jeu et construisent le *gameplay* par leurs interactions. Un 'bac à sable' vidéoludique se définit par la liberté laissée aux joueurs, l'absence de linéarité et de carcan strict encadrant l'action des joueurs. Les 'sandbox' (bacs à sable) s'opposent aux 'theme parks' (ou parcs à thèmes) » (<http://www.jeuxonline.info/lexique/lettre/s>).

¹⁶ - fr.wikipedia.org/wiki/EVE_Online#Apprentissage

¹⁷ - <http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=957093>

¹⁸ - <http://www.jeuxvideo.com/avis/pc/3839-eve-online-1-1-1.htm>; extrait du sujet édité par *_freakz_*.

¹⁹ - <http://www.jeuxonline.info/critique/5836> ; extrait du sujet édité par *Zilak*.

situés dans son champ de vision, à partir desquels il coordonnera ses différentes actions. Les résultats de ses actions s'afficheront sous formes de données apparaissant dans des tableaux. Ce type d'interface impose une forme de constance dans la pratique du jeu pouvant de ce fait être perçue comme monotone. Pour Mademoiselle Jade, cette monotonie en termes d'actions est renforcée par l'univers du jeu puisque, pour elle, ce dernier est « douceâtre et froid » d'un point de vue graphique.



● Fig.1 : capture d'écran d'Eve Online :
(extrait du site *Internet Manvshorse*²⁰, 2013)

Eve Online fut développé par la société islandaise *CCP Games* et sorti en 2003. Son univers d'arrière plan renvoie au genre dit *space opera*²¹, caractérisé par l'exploration spatiale à grande échelle et par la prédominance d'un cadre géopolitique complexe au sein duquel se déroule l'activité des joueurs. Dans ce cadre, les joueurs peuvent prendre les commandes de vaisseaux spatiaux à la recherche de la fortune et de l'aventure dans une immense galaxie gouvernée par un système économique de type capitaliste. Ce trait distinguerait *Eve Online* des autres *MMORPG* dans la mesure où l'activité de jeu est centrée sur des problématiques de types économiques et politiques. En particulier, ce jeu permet aux joueurs de piloter différents types de vaisseaux spatiaux. Cependant, le logiciel n'a pas été conçu en tant que simulateur de vol respectant scrupuleusement les lois de la physique. L'interface du vaisseau ou la fenêtre de navigation permettent au joueur de gérer ses cibles et de se rendre dans des endroits qu'il souhaite visiter. Le pilotage peut s'effectuer par commandes manuelles ou à partir de systèmes de pilotages automatiques. En mode manuel, par exemple, il est possible d'indiquer une trajectoire de déplacement en

²⁰ - <http://manvshorse.files.wordpress.com/2008/07/eve5.jpg>

²¹ - Une définition en ligne du Larousse circonscrit le *space opera* ainsi : « Ouvrage de science-fiction (roman, film, bande dessinée) qui évoque les voyages dans l'espace, les aventures et les combats entre héros et empires galactiques » (http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/space_opera_space_operas/74018). Autrement dit, ce genre pourrait être dépeint à partir du thème de l'exploration spatiale à grande échelle ou bien par la prédominance d'un cadre géopolitique complexe qui engloberait l'activité des personnages. En outre, toujours de manière schématique, le *space opera* caractériserait un genre narratif qui traiterait de « voyages interstellaires, [de] vaisseaux galactiques grands comme des montagnes, [de] planètes lointaines couvertes de sable ou de neige, [ou bien encore de] héros braves et [d'] extra-terrestres impitoyables » (<http://www.cafardcosmique.com/Le-Space-Opera>).

double-cliquant sur le point vers lequel on souhaite se déplacer. Enfin, chaque système solaire dans *Eve Online* fait l'objet d'une notation (allant de 0.0 à 1.0 par intervalle de 0.1) informant le joueur des dangers potentiels qu'il encourt lorsqu'il navigue dans le système en question.

L'interaction planétaire dans *Eve Online*

Lorsqu'un joueur aux commandes de son vaisseau se situe dans un système solaire, il lui est possible de visualiser l'ensemble des planètes qui composent ce système. L'univers d'*Eve* comporte huit types de planètes dont le joueur peut exploiter les ressources en minerais ou en gaz notamment. Pour ce faire, il a besoin d'acheter au préalable un centre de commandement disponible sur le marché, qui devra correspondre au type de la planète sur laquelle il souhaite s'installer. Le centre de commandement est l'édifice principal à partir duquel les différents supports logistiques et industriels vont pouvoir être déployés. Un joueur choisira une planète en particulier si le résultat du scanner lui révèle que celle-ci est riche en ressources à exploiter. Le joueur sélectionne ensuite le nom de la planète dans une liste et bascule dans un « mode planète » qui lui permet de visualiser le menu d'interaction planétaire, lequel comporte deux onglets : « construction » et « scanne ». L'onglet « construction » comprend les options pour construire le centre de commandement ainsi que des extracteurs ou d'autres structures, tandis que l'onglet « scanne » permet de restituer une image indiquant les ressources de la planète. À ce stade, en fonction de la répartition des ressources que le scanner révèle, il peut être préférable d'installer son centre de commandement dans une zone à forte concentration en minerais. Après installation, le joueur peut perfectionner son centre de commandement en fonction de ses compétences. Cette opération permettra de construire de nouvelles installations d'exploitation pour réaliser plus de profits. Dès lors, le joueur installera son premier extracteur, à partir duquel il disposera ultérieurement des têtes d'extraction. Le programme établira ensuite une durée de cycle d'extraction. Ici, un cycle court aura généralement un meilleur rendement, alors qu'un cycle long aura un rendement plus faible mais pourra être préféré par un joueur s'il doit s'absenter du jeu pendant un certain temps, parce que les cycles d'extraction se relancent manuellement. Parallèlement à l'édifice d'extraction, le joueur devra investir dans des locaux de stockage. De plus, le travail d'extraction des minerais peut être combiné à un raffinage ou alimenter en matière première une usine de fabrication de pièces manufacturées. Enfin, un troisième bâtiment est nécessaire pour envoyer ou réceptionner depuis l'espace les ressources extraites ou fabriquées. L'acheminement passera par une structure intermédiaire située en orbite qui est appelée le *Custom Office*²².

Présentation synthétique du système commercial d'*Eve Online*

La monnaie du jeu est l'*isk*²³. Elle permet d'acheter du matériel utile au développement de l'activité d'extraction de ressources extraterrestres et d'acquérir des compétences logistiques, de pilotage ou encore visant à évaluer la richesse en ressources d'une planète²⁴. Les compétences basiques dont dispose le joueur au début du jeu sont gratuites. Au fur et à mesure qu'il avance dans le jeu, les nouvelles compétences à acquérir doivent être

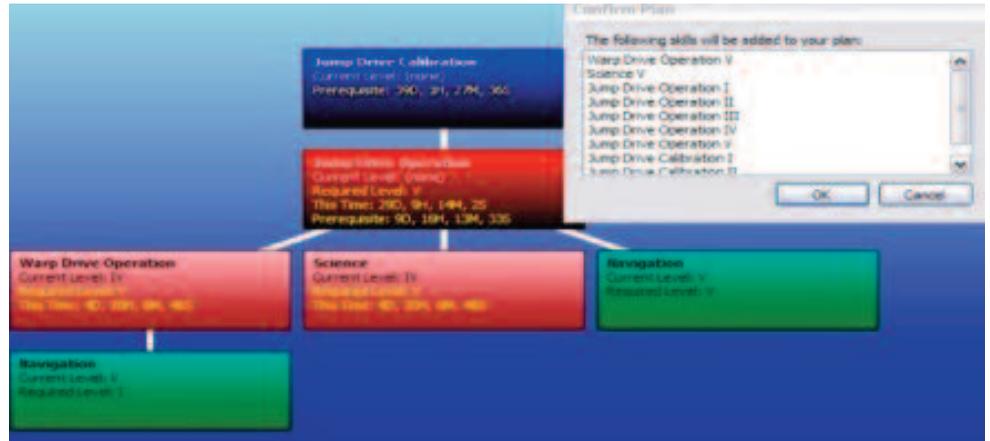
²² - Il n'y en a qu'un par planète et il peut appartenir à une corporation de joueurs dont les membres fixent les montants des taxes de douane pour des joueurs extérieurs.

²³ - Ce sigle peut désigner, en fonction du contexte d'utilisation, soit *InterStellar Credits* qui est la monnaie du jeu, soit *Industrial-Sized Knowledgebase*, qui est un guide d'utilisation du jeu traduit en plusieurs langues et existant en plusieurs versions.

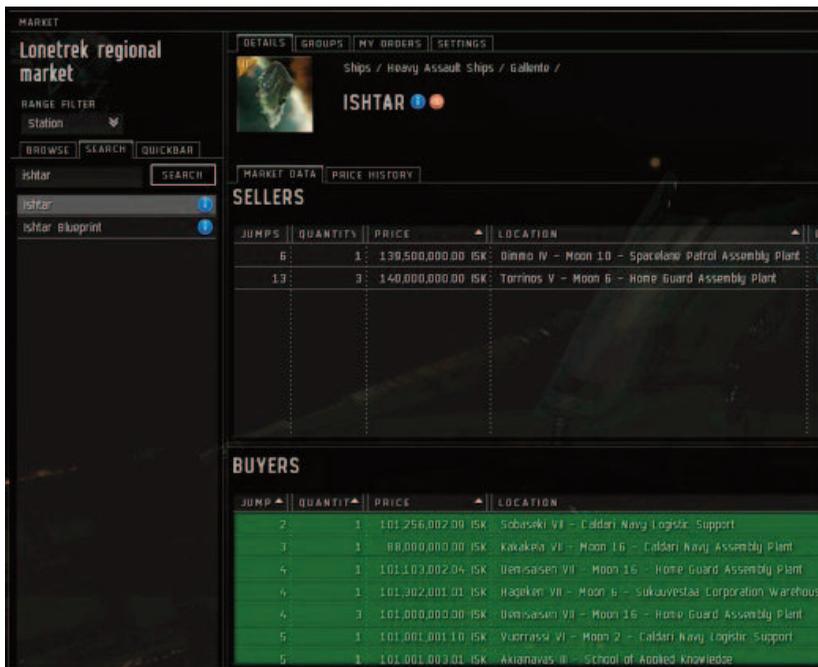
²⁴ - Cela ne concerne pas les compétences acquises à la création du personnage qui sont gratuites en *isk*.

achetées en isk. Il faut par ailleurs prendre en compte un temps de chargement de ces compétences. La figure ci-dessous illustre les modalités d'accès aux compétences²⁵. Ce schéma rend compte de la manière dont elles sont hiérarchisées : les supérieures ont un coût d'achat et nécessitent un temps d'apprentissage plus élevés que les inférieures.

● Fig.2 : capture d'écran d'un schéma type « arbre » montrant des compétences de personnage du jeu *Eve Online* (extraite du site Internet *EvemonBattleclinic*, 2013)



La plupart des objets peuvent être vendus ou achetés sur des places de marché. Une interface graphique dédiée renseigne sur la localisation des marchandises, la distance à parcourir pour les embarquer ou débarquer, la quantité disponible et leur coût. La figure ci-dessous en fournit une illustration²⁶ :



● Fig.3 : capture d'écran de l'interface graphique du marché d'*Eve Online* (extraite du site *Gamingmaze*, 2013)

²⁵ - <http://evemon.battleclinic.com/screenshots.php>. Cette illustration du schéma de type « arbre » de compétences de personnage fut cherchée après la conversation menée avec Monsieur Denim.
²⁶ - http://gamingmaze.com/images/10-01/eve_eco_2.jpg. Cette illustration de l'interface graphique du marché dans *Eve Online* fut réalisée ultérieurement à la conversation menée avec Monsieur Denim.

Ce schéma montre des ordres de vente d'un type de vaisseau présent dans le jeu, ce qui donne un aperçu des tarifs en vigueur dans la région spatiale considérée, car les tarifs pratiqués dans d'autres régions spatiales de l'univers de *Eve Online*²⁷ peuvent différer.

Avant d'aborder l'analyse de la conversation réalisée avec Monsieur Denim, je documenterai, en dernier lieu, l'objet digital auquel il se réfère de manière récurrente : l'extension de licence (*Pilot Licence Extension*), autrement appelé *PLEX*²⁸. Cet objet numérique a pour fonction première de permettre à un joueur de créditer son compte de jeu de trente jours supplémentaires, sans passer par un abonnement. Il peut l'acheter en argent réel auprès de *CCP Games* à partir de son compte (client) de jeu. Il lui suffit pour cela de sélectionner un ou plusieurs *PLEX* dans une liste déroulante, et l'ensemble de la transaction est payable directement en ligne. Il est possible de se procurer une extension de licence (ou *PLEX*) en monnaie *isk*, si la situation financière virtuelle du joueur le lui permet. C'est ce mode d'acquisition sans frais réels qui a conduit certains joueurs à requalifier *Eve Online* de jeu *free to play* (*F2P*), dans la mesure où il leur permet d'y jouer gratuitement.

Conversation avec Monsieur Denim

Fort de ces précédentes expériences, Monsieur Denim jouait dorénavant à *Eve Online* ainsi qu'à *League of Legends*²⁹. Quelques jours avant notre rendez-vous, il venait de retrouver un travail en contrat à durée déterminée après une brève période de chômage durant laquelle il jouait beaucoup. Ce travail à quart temps lui laissait cependant une grande amplitude temporelle pour poursuivre son activité vidéoludique d'une manière soutenue et régulière. Nous nous sommes retrouvés le mardi 7 décembre 2010 à minuit moins cinq chez Monsieur Flave, vieil ami de lycée de Monsieur Denim. Ils avaient vécu en colocation durant un peu plus de deux années et partageaient la même passion pour les jeux vidéo. Nous nous saluons selon un enchaînement de gestes que partagent les membres du groupe de joueurs précédemment évoqués³⁰. Nous engageâmes la conversation après quelques propos préliminaires concernant nos humeurs et activités du moment. Pendant la discussion, je disposai sur la table mon enregistreur numérique. Je restai cependant dans l'attente d'une approbation. Monsieur Denim acquiesça de la tête presque aussitôt et s'assit sur le canapé. J'orientai la conversation vers l'article de journal dont Monsieur Garance m'avait donné les références. J'espérais que mon interlocuteur les commente à partir de ses expériences personnelles de jeu. J'ouvrai la conversation sur un thème touchant à l'économie dans les jeux en ligne³¹ :

Moi : « Enfin ::... [...] quand des gens vendent des objets ... des *p.o.*³² sur *eBay* ou des comptes ... qu'il y a du *farming*³³ ... //

²⁷ - Il existe plusieurs systèmes solaires dans *Eve Online* pouvant contenir une dizaine de planètes, plusieurs ceintures d'astéroïdes ou de lunes et plusieurs stations spatiales. En somme, 8000 systèmes solaires constituent l'univers du jeu, répartis en 64 régions.

²⁸ - Le lecteur soucieux d'obtenir encore plus d'informations sur cet objet peut en trouver en suivant ce lien : <http://community.eveonline.com/support/knowledge-base/article.aspx?articleId=495>.

²⁹ - Jeu en ligne développé et édité par *Riot Games* que les joueurs nomment selon l'acronyme *LoL*.

<http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/d%C3%A9veloppeur/24956?q=D%C3%A9veloppeur#24840>

³⁰ - Cet enchaînement comporte quatre moments ou phases : premièrement, nous claquons la paume de nos mains l'une contre l'autre. Deuxièmement, nous frappons nos poings l'un contre l'autre. Troisièmement, nous frappons notre avant-bras contre celui de la personne que l'on salue. Enfin, nous terminons l'enchaînement par un claquement de doigts qui se conclut en pointant l'index en direction de celui que l'on salue. Cette action de pointage est concomitante à une posture du regard qui fixe celui que l'on salue.

³¹ - Le lexique des symboles de retranscription est en fin de document.

³² - Ce sigle désigne l'objet du jeu appelé pièce d'or.

³³ - Pour rappel, il s'agit de la capitalisation d'une monnaie virtuelle qui peut être ensuite éventuellement revendue.

M. Denim — Mhmm :: y en a qui se font de l'argent comme ça ... qui payent leur abonnement comme ça ... //

Moi — *The second life* par exemple .. c'est pareil .. même *Magic online* //

M. Denim (sans tenir compte des jeux que je venais de mentionner) — Et y en a qui :: arrivent à jouer gratuitement à des jeux payants.. pour .. *Eve* .. tu peux gagner de l'argent .. et t'achètes des *PLEX* avec l'argent que t'as gagné [...] admettons tu t'abonnes pendant trois quatre mois ... et :: en trois ou quatre mois t'arrives à avoir une bonne situation .. tu arrives à avoir suffisamment [...] pour te permettre d'acheter chaque mois un mois d'abonnement .. et :: après tu payes plus d'abonnement ... c'est :: en plus c'est rentable .. c'est rentable pour *CCP*³⁴... parce que l'éditeur .. les *PLEX* .. ils sont plus chers que les abonnements normaux ce qui fait qu'en gros quelqu'un qui achète un mois d'abonnement .. tu sais avec de l'argent virtuel .. il .. c'est comme s'il faisait payer son abonnement à quelqu'un d'autre sauf que ce quelqu'un d'autre paye plus cher en fait .. au lieu de payer 12 euros il va payer 15 // »

Cette explication de Monsieur Denim fait état d'une articulation entre deux formes d'activités marchandes relatives à un même objet numérique et passant par l'interface logiciel du jeu : l'une interne au jeu et l'autre passant par son site officiel. Il affirme qu'il est possible d'acheter des *PLEX*³⁵ en monnaie numérique *isk* ou en argent réel au tarif de 15 euros. Or ce tarif est supérieur à celui de l'abonnement (12 euros selon lui)³⁶. Officiellement les tarifs de l'abonnement sont dégressifs en fonction de sa durée. Par exemple, un mois de jeu par abonnement coûtera à un joueur européen 14.95 €, alors que pour six mois, il lui en coûtera seulement 71.70 €, soit mensuellement 11.95 €. L'extension de licence seule est, quant à elle, facturée à un joueur européen 19.95 €, alors qu'en lot son prix unitaire est plus bas. Par exemple, un lot de six extensions de licence est facturé 104.97 €, soit 17.495 € par unité. Par comparaison, il en ressort que le prix d'une extension de licence est plus élevé que le coût d'un mois d'abonnement. En tant que moyen d'acquisition de temps de jeu, il semble en définitive moins avantageux d'en acheter. Ce surcoût par rapport à l'abonnement s'explique par le fait que dans *Eve Online*, l'extension de licence a d'autres fonctionnalités que celle du prolongement du temps de jeu. Ce constat conduit alors à relativiser son achat en fonction de l'utilisation que prévoit d'en faire un joueur, c'est ce caractère multifonctionnel qui justifierait un surcoût par rapport à l'abonnement. Du reste, Monsieur Denim en dégage deux usages : l'acquisition de temps de jeu ou l'acquisition de monnaie dans le jeu³⁷. Selon cette dernière fonctionnalité, le développeur *CCP* aurait créé dans son jeu un système de change entre la monnaie fictive, digitale, et d'autres ayant un cours (tel le dollar américain ou l'euro). Par ailleurs, Monsieur Denim montre que la condition préalable à l'achat d'une extension

³⁴ - *CCP* est le sigle désignant *Crowd Control Productions* qui est le nom d'un éditeur et développeur de jeux vidéo islandais.

³⁵ - J'utiliserai l'expression « extension de licence » à la place du sigle *PLEX* afin de réduire le nombre de sigles dans le texte.

³⁶ - Ce constat interpelle : pourquoi un joueur achèterait-il un *PLEX* en argent réel ? Souhaiterait-il obtenir un mois supplémentaire de jeu ? Dans ce cas, pourquoi passer par ce mode puisque ce dernier, par comparaison, semble plus onéreux ? Cette série d'interrogations naïves touche aux motifs qui sous-tendraient l'achat en argent réel de cet objet numérique. Vraisemblablement, un joueur qui achèterait un *PLEX* en argent réel ne le ferait pas dans le but d'obtenir du temps de jeu, mais plutôt pour obtenir une forte somme en *isk*, la monnaie du jeu, en peu de temps et seulement quelques clics. Alors que cela lui prendrait beaucoup plus de temps en termes d'activités situées dans le jeu pour mettre en place un moyen de gagner une somme équivalente à celle obtenue par la revente dans le jeu du *PLEX* tout juste acheté en argent réel à *CCP*.

³⁷ - Cette seconde fonction constituerait alors un moyen pour un joueur d'acquérir de la monnaie du jeu : l'*isk*, à partir de l'achat en argent réel (15 euros) d'un *PLEX*.

de licence au moyen d' *isk* est d'avoir « une bonne situation » dans l'univers virtuel du jeu. Il semble entendre par là qu'il est nécessaire de posséder un capital économique important sans néanmoins préciser comment le constituer. Il suggère que des joueurs soucieux de ne pas payer en argent réel leur abonnement s'engagent dans des pratiques vidéoludiques leur permettant de capitaliser suffisamment d' *isk* pour s'acheter une extension de licence. Mais son explication se limite à l'ébauche des mécanismes du jeu, il ne me précise pas encore ses propres pratiques³⁸. Ce qu'il expose synthétiquement, c'est que jouer sans frais, grâce à l'acquisition d'une extension de licence via des *isk*, suppose qu'elle ait d'abord été achetée en argent réel via le site *web* interconnecté au jeu. Selon son schéma, acheter une extension de licence à un autre joueur reviendrait en effet à lui faire payer son abonnement à un tarif plus onéreux. La question de savoir ce qui motive l'achat d'une extension de licence pour la vendre dans le jeu à un autre joueur se pose donc. Un joueur pourrait sans doute par ce biais faire l'acquisition d'une somme élevée d' *isk* sans pour autant passer par une activité ancrée dans le jeu. Mais comment se constituer une « bonne situation » dans le jeu pour être en mesure de s'acheter une extension de licence à partir d' *isk* ? Pour éclairer ce processus, j'ai orienté la conversation en soumettant à Monsieur Denim une comparaison entre le temps nécessaire à la réalisation d'une activité fixée dans le jeu dans le but de s'acheter une extension de licence, et le temps nécessaire à la réalisation de l'activité située dans le site *web* de *CCP* qui permet de s'acheter une extension de licence en argent réel.

Moi : « Ok .. alors les gens qui achètent les *PLEX* heu :: c'est des gens qui veulent gagner du temps ? //

M. Denim — Exactement //

Moi — En temps réel en fait .. par rapport à :: à l'accumulation de la monnaie virtuelle qui prend beaucoup de temps à accumuler .. et acheter un *PLEX* en le vendant à tant [...] //

M. Denim — *Isk* //

Moi — Ouais ... en vendant un *PLEX* à tant d' *isk* .. bé ça leur a pris deux secondes pour dépenser 15 euros pour acheter un *PLEX* ... pour gagner tant d' *isk* ... alors qu'en temps normal il faut .. quoi .. quatre heures de jeu ? //

M. Denim — ha ! beaucoup plus //

Moi — douze heures de jeu ? //

M. Denim — C'est pas une question de ... par exemple moi .. ce que j'ai mis en place sur *Eve* .. c'est un truc ... voilà .. de temps en temps je me connecte pour heu :: .. pour heu :: .. pour ... maintenant c'est un *space opera* donc tu peux construire des structures sur des planètes maintenant ... bon du coup maintenant j'ai fait un réseau de planètes avec des structures et en gros ça doit me rapporter par mois ... je sais pas .. en ayant 10 minutes de jeu par jour .. voilà ça doit me rapporter un ou deux milliards .. quoi .. en un mois //

En se référant à son expérience personnelle, Monsieur Denim s'est tout particulièrement intéressé à l'activité ancrée dans le jeu qui lui permet de capitaliser des *isk*. Il attestait pouvoir en gagner un ou deux milliards par mois sur la base d'une activité de jeu journalière de dix minutes. Cependant, il ne spécifie toujours pas la forme que prend son activité d'exploitation des différentes planètes sur lesquelles il s'est implanté. Il ne précise pas également le temps de jeu investi pour en arriver là. Ses énoncés synthétiques

³⁸ - Au cours de l'enquête, je prévois d'aborder cet aspect avec lui et d'en faire l'observation à partir de sa pratique vidéoludique.

offrent une représentation sommaire de l'activité liée à l'extraction des ressources planétaires et le bénéfice monétaire en *isk* qui en découle. Or il omet encore une fois de préciser toutes celles qui leur sont antérieures et qu'il a dû réaliser pour atteindre un tel résultat. Cette opacité relative à l'activité fondatrice d'un tel dispositif mercantile m'incite à prolonger avec lui la conversation sur ce point lors de notre prochaine rencontre. Toutefois, d'après son explication, il a précisé que l'achat d'une extension de licence en monnaie *isk* nécessite la mise en place dans le jeu d'une activité lucrative. Il la qualifie de « logistique » et « régulière ». Quelle relation cette activité vidéoludique entretient-elle avec les achats en argent réel d'extension de licence ? Est-ce que des joueurs pourraient en conséquence s'acheter en argent réel des extensions de licence pour s'économiser une activité « logistique » et « régulière » dans le jeu en les revendant en *isk* à d'autres joueurs ? Ces questions ouvrent des perspectives de recherche qui dépassent l'expérience de jeu de Monsieur Denim. Ce qui me pousse à négocier par la suite avec lui une mise en relation avec les joueurs à qui il achète ses extensions de licence.

Synthèse de la conversation menée avec Monsieur Denim

Dans le cadre de cette conversation, Monsieur Denim et moi-même avons pu mettre en exergue quelques traits caractéristiques du jeu *Eve Online*. Nous avons notamment mis en relief deux formes d'activités commerciales relatives à l'extension de licence à partir de son expérience de jeu. Ainsi, dans l'univers d'*Eve Online*, il exploite des ressources présentes sur diverses planètes dans un but lucratif. En conséquence, il obtient les finances (en *isk*) qui lui serviront à l'achat d'au moins une extension de licence. En d'autres termes, son profit en *isk*, réalisé grâce à la commercialisation des ressources excavées, lui offre la possibilité de s'acheter des extensions de licence qui lui permettent de prolonger son temps de jeu. Par suite, ce prolongement de l'abonnement lui offre l'opportunité de pérenniser son réseau afin d'en tirer un bénéfice en *isk* dans le but d'acheter au moins une autre extension de licence, etc. Le processus mis en œuvre prend une forme réitérative et l'extension de licence en assure la dynamique puisqu'elle est à l'origine de l'allongement du temps de jeu qui lui est nécessaire pour l'actualisation de sa pratique vidéoludique. Or l'extension de licence est d'abord l'objet d'un achat en argent réel auprès du développeur du jeu CCP ou bien auprès de sites commerciaux partenaires qui vendent par exemple des *Eve Time Code* ou *Eve Time Card* (ETC)³⁹.

En conséquence, Monsieur Denim peut espérer jouer gratuitement tant que des joueurs achètent à CCP des extensions de licence qu'ils lui revendent (en *isk*). Tandis que le jeu devient pour lui dans ces conditions l'équivalent d'un *free to play* (jeu gratuit). En revanche, deviendrait-il pour ceux qui payent en argent réel les extensions de licence l'équivalent d'un *pay to win*⁴⁰ ? Dans le cas d'*Eve Online*, cette expression désignerait plutôt le fait qu'un joueur s'épargnerait, ce faisant, la pratique vidéoludique qui permet la constitution d'une forte somme d'*isk*, tout en en récupérant le produit (les *isk*). À ce stade, je rappelle que l'usage de l'extension de licence pour l'ajout de trente jours de jeu implique sa destruction. Par conséquent, elle ne peut être réutilisée, ce qui oblige le joueur désireux de prolonger son temps de jeu à en racheter régulièrement. De plus, cet objet une fois inséré

³⁹ - ETC permet grâce à une interface logicielle appropriée soit de créditer du temps de jeu soit de convertir des codes en PLEX. Comme le PLEX, les joueurs via un forum officiel dédié peuvent les acheter en *isk* à un autre joueur qui l'aurait quant à lui acheté en argent réel.

⁴⁰ - Cette expression est généralement employée pour désigner un jeu pour lequel sont proposés de puissants objets à la vente en argent réel via un site Internet connexe. Ces objets ont pour particularité d'être plus puissants que ceux pouvant être trouvés dans le jeu. Ainsi, un joueur qui en achète acquiert un avantage par rapport aux autres joueurs du jeu.

dans le jeu, peut être détruit comme tout autre objet. Par exemple, si un joueur transporte dans la soute de son vaisseau vingt extensions de licence et qu'il venait à être la cible d'un vaisseau de combat, sa destruction impliquerait la destruction ou le vol de toutes les extensions de licence flottantes dans l'espace parmi les débris de l'engin. En somme, dans le jeu, l'approvisionnement des places de marché en extensions de licence implique qu'elles soient préalablement achetées en argent réel auprès de CCP⁴¹. L'activité économique de Monsieur Denim dans l'univers du jeu en vue de l'acquisition d'extensions de licence en monnaie *isk* est donc en partie dépendante de l'activité commerciale entre le développeur et ses clients / joueurs, à savoir de la vente préalable en argent réel de ces extensions de licence. Cela marque une différence notable en termes de logique des pratiques vidéoludiques par rapport à un joueur qui paierait un abonnement. C'est-à-dire qu'un joueur voulant faire d'*Eve Online* l'équivalent d'un *free to play* (c'est-à-dire y jouer sans frais réel) se doit de créer des biens commercialisables en vue de se constituer un capital économique suffisant. C'est à cette condition qu'il pourra s'acheter en *isk* une ou des extensions de licence lui permettant de prolonger son temps de jeu alors qu'un joueur payant un abonnement n'a pas à satisfaire à cette nécessité. En effet, il n'est pas contraint, pour poursuivre sa pratique de jeu d'un mois à l'autre, de mobiliser un ensemble de pratiques vidéoludiques visant à créer des ressources commercialisables lui permettant de rassembler la somme en *isk* indispensable à l'allongement de son temps de jeu. Par ailleurs, des joueurs comme Monsieur Denim qui s'engagent à créer des ressources commercialisables de cette manière alimentent les places de marché du jeu pour satisfaire les besoins des autres joueurs. Ainsi, CCP aurait trouvé le moyen d'amener certains joueurs à se tourner vers des pratiques vidéoludiques répétitives qui favorisent l'émergence d'industries qui, elles, garantissent l'alimentation des places de marché en ressources ou objets manufacturés. Ce qui permettrait à d'autres joueurs de s'acheter ces ressources ou produits dans le but d'améliorer leurs vaisseaux de combats, en vue de livrer bataille ou de prendre le contrôle de certaines planètes que les premiers pourront exploiter contre le paiement de taxes. Mais ces hypothèses débordent l'expérience de jeu de Monsieur Denim. Elles devraient en conséquence être soumises postérieurement à des expérimentations à partir de son compte client.

D'autre part, le dispositif qu'il met en place a pour autre conséquence l'accumulation d'extensions de licence. En effet, dans son cas, il atteste percevoir un ou deux milliards d'*isk* par mois. Ce qui lui permettrait de s'acheter entre deux et trois extensions de licence en monnaie numérique⁴². Ainsi, il pourrait payer son abonnement tout en stockant la ou les extensions excédentaires. En conséquence, le caractère réitératif de son activité ludique s'expliquerait par son intention d'accumuler des extensions de licence. C'est du moins cette éventualité qui est l'objet d'une investigation en cours et qui me pousse à formuler l'hypothèse suivante, laquelle élargit provisoirement la focale de l'enquête : la ou les extensions de licence excédentaires achetées pourraient-elles l'être à la seule fin d'une commercialisation en argent réel auprès d'autres joueurs à un tarif moins onéreux que celui pratiqué par CCP ?

Sur la base de cette supposition, j'ai effectué une recherche sur Internet à partir de deux mots-clés : *PLEX* et *isk*. Sur ce point, une conceptualisation synthétique des jeux informatiques développée par Vinciane Zabban m'a servi de support méthodologique. J'en rapporte un élément, me semble-t-il, central, pour l'illustrer :

⁴¹ - Ou bien en argent réel d'*Eve Time Code* passés auprès des partenaires officiels de CCP. Ceci étant, il n'y a que des achats en argent réel qui permettent l'approvisionnement des marchés du jeu en extension de licence.

⁴² - Le prix actuel d'un *PLEX* avoisinerait les 530 millions d'*isk*.

« Loin de l'image souvent simpliste des jeux et de l'usage d'un monde virtuel, existant dans l'intimité et l'exclusivité du programme informatique qui le représente et détermine l'étendue de ses possibles, les pratiques décentralisées qui y ont été observées invitent, dans un premier temps, à repositionner une focale sur le jeu en tant que matrice de cadres d'activités hétérogènes » (Zabban, 2009 : 3).

En approuvant cette démarche, j'ai découvert plusieurs sites *web* dédiés à *Eve Online* en rapport avec ces mots-clés. Je propose dans la section suivante l'analyse de l'un d'entre eux, dans lequel des extensions de licence étaient mises en vente en argent réel. Cet élargissement de la focale d'enquête m'a conduit à m'intéresser tout particulièrement à un site *web* exogène à celui d'*Eve Online* et au logiciel du jeu. Ce qui m'a provisoirement détaché de l'expérience de jeu de Monsieur Denim.

Commerce dérivé, le cas de l'extension de licence

Cette recherche ciblée fut motivée par plusieurs interrogations⁴³. Aussi, j'ai mis en avant précédemment que des joueurs vendaient des extensions de licence *via* le marché. Ce fait m'incitait à formuler une hypothèse : les joueurs qui achetaient leur extension de licence à d'autres, à partir d'*isk*, cherchaient-ils seulement à acquérir du temps de jeu ? Ou cherchaient-ils à en faire l'accumulation dans le but de les revendre en argent réel⁴⁴ ? En d'autres termes, les extensions de licence produites et vendues par CCP peuvent-elles être captées par des joueurs à partir d'*isk* et par la suite être commercialisées en *argent réel* ? Dans le cadre strict du jeu, il n'existe pas d'interface permettant aux joueurs de vendre des extensions de licence en *argent réel*. Cette impossibilité de commercialisation suffit-elle à endiguer toute tentative de re-commercialisation en *argent réel* ? Dans le cas contraire, cette re-commercialisation est-elle donc l'expression de cas contingents et isolés ?

J'ai donc cherché d'éventuelles propositions de ventes d'extensions de licence sur des sites exogènes au site officiel. Outre leur observation, j'espérai mettre au jour une part des processus de livraison des objets numériques et leurs modalités de paiement. Dans un premier temps, j'ai consulté l'un des forums officiels d'*Eve Online*⁴⁵, qui contenait un sujet relatif à des propositions de ventes en argent réel. Celui-ci traitait du phénomène d'« échange en argent réel » désigné par l'expression *Real Money Trading (RMT)*. Comme son nom l'indique, ce phénomène désigne tout processus de revente d'éléments du jeu en argent réel. Aussi, l'anthropologue Bonnie Nardi et le philosophe Yong Ming Kow en rappellent le caractère non conforme au Contrat de Licence d'Utilisateur Final (CLUF) :

« Le *RMT* va à l'encontre des conditions d'utilisation ou du Contrat de Licence d'Utilisateur Final (CLUF) [...]. Acheter et vendre des items virtuels avec de l'argent réel est une activité illégale » (Nardi et Kow, en ligne : 2010)⁴⁶.

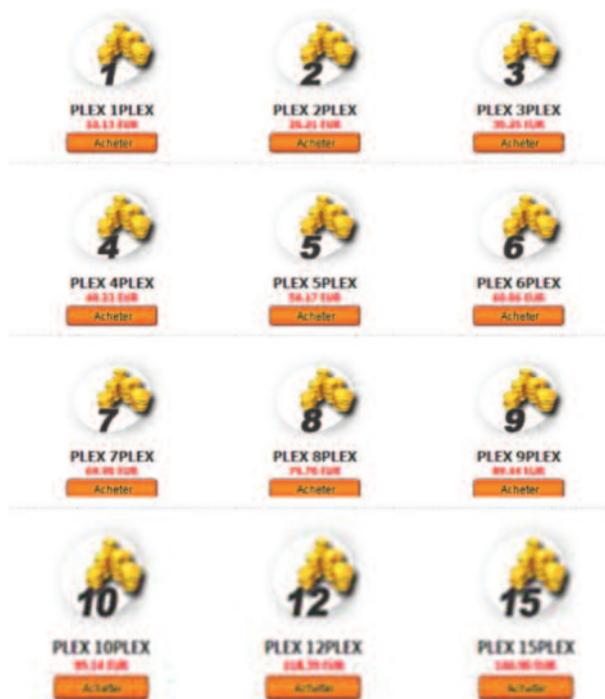
⁴³ - Elles découlent de la conversation avec Monsieur Denim et m'inclinent à focaliser mon attention sur l'extension de licence plutôt que sur la monnaie digitale du jeu.

⁴⁴ - Cette dernière question renvoie à l'hypothèse que j'ai formulée précédemment.

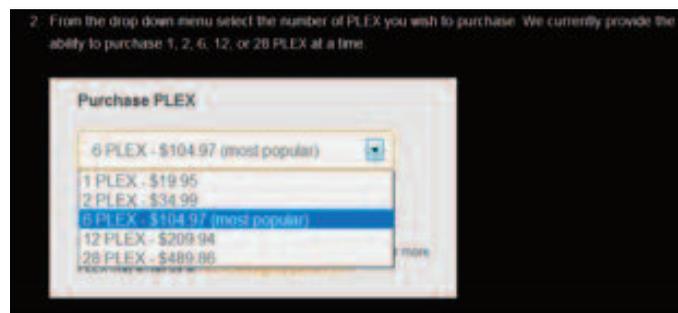
⁴⁵ - Ce forum est archivé, verrouillé et en lecture seule. Il est par conséquent impossible d'en avoir un usage interactif. Il offre la possibilité aux nouveaux joueurs, par le corpus textuel qu'il contient et qui est mis en contexte sur un plan historique, de saisir l'évolution de l'univers du jeu depuis sa création.

⁴⁶ - « *RMT* is against the terms of service or end user licensing agreements [...]. Buying and selling virtual items with real money is an illegitimate activity. »

Ce premier indice m'incite à penser qu'il y a des personnes soucieuses d'acquérir de l'argent réel à partir de la vente d'extensions de licence. J'ai poursuivi mes recherches sur le web afin de voir si d'éventuelles offres étaient d'actualité. J'en ai finalement trouvé sur le site Internet *Athena*⁴⁷, figuré par la capture d'image ci-dessous.



● Fig.4 : captures d'écran d'un schéma de tarification dégressive de PLEX (extraite du site *Athena*, 2013)



En comparant ces offres avec celles présentes sur le site de *Eve Online*, je remarquai que les tarifs pratiqués sur le site *Athena* étaient inférieurs. Je me suis donc interrogé sur l'origine⁴⁸ des extensions de licence mises en vente sur *Athena* dans la mesure où elles devraient exclusivement se trouver dans le jeu⁴⁹. Se pose dès lors la question de savoir comment sont livrées ces extensions de licence. Je supposais qu'un client du site (un joueur) devait être livré dans le jeu par un autre joueur (le livreur du site), après lui avoir payé sa commande. J'élaborai cette supposition à partir de la tentative de vente en argent réel du bouclier *Tempête* que j'ai décrite plus haut. En effet, pour opérer le transfert de ce bouclier, le jeune homme qui désirait me l'acheter et moi-même devons être connectés simultanément au jeu, de sorte que l'objet transite de mon personnage au sien. Ce procédé était-il similaire à celui réalisé par les clients et vendeurs du site *Athena* ?

⁴⁷ - J'ai changé le nom de ce site à partir duquel des personnes procéderaient à une activité commerciale illégale à but lucratif. Ils violent en effet le Contrat de Licence d'Utilisateur Final (CLUF) mis en place par CCP pour le jeu *Eve Online*. Mon informateur, Monsieur Cinabre, m'invita par ailleurs à faire preuve de prudence et à ne pas hâtivement communiquer sur ce type de site web.

⁴⁸ - Je ne pourrai pas, compte tenu de mes outils d'investigation, observer ou découvrir un cas dans lequel une extension de licence serait produite par un tiers en dehors du cadre logiciel du jeu, puis insérée dans celui-ci.

⁴⁹ - Ceci est formalisé dans l'une des rubriques informatives présentes sur le site du jeu. Je rappelle cette assertion qui fut précédemment référencée : « PLEX is 30 days of game time in the form of an in-game item » (Le PLEX est un temps de jeu de 30 jours qui prend la forme d'un objet virtuel inhérent au jeu). L'expression « in-game item » caractérise donc la présence de cet objet *uniquement* dans le jeu.

J'ai, par la suite, porté mon attention sur la barre d'adresse de mon navigateur *web* dans laquelle était affichée l'URL, ou adresse *web*, me donnant accès aux ressources. J'ai constaté une différence concernant le nom de domaine de premier niveau figurant dans les adresses. En effet, l'un est un *.fr* et l'autre un *.com*. Ce dernier est un domaine de premier niveau générique non restreint d'Internet ; quant à l'autre, il s'agit du domaine national de premier niveau destiné à la France. Celui-ci est répertorié par l'Association Française pour le Nomme Internet en Coopération (AFNIC). D'après ce constat, le *.fr* tracerait un lien entre la ou les personnes à l'origine du site Internet *Athena* et la France vu son rattachement à l'AFNIC⁵⁰. Le suivi de cette piste m'a conduit jusqu'au bureau d'enregistrement EURODNS S. A. basé au Luxembourg. J'escompte le contacter pour la suite de la recherche, afin d'apporter un éclairage sur la posture puis la démarche suivie par la personne à l'origine du site.

Du fait de cette recherche spécifique à l'extension de licence, j'ai pu identifier ce site ambigu à partir duquel un objet digital est commercialisé en argent réel. Partant de là, je l'ai examiné pour connaître ces modalités de paiement et de livraison, sur la base des informations mises à la disposition des clients. Cet examen doit me permettre d'illustrer certaines pratiques situées dans le jeu, dont la dynamique trouverait sa source au sein du site marchand *Athena*.

Mode de paiement et de livraison d'objet digital : le cas du site *Athena*

En explorant le site *Athena*, j'ai pu répertorier différents modes de livraison proposés aux clients, tels que : le face-à-face, le courrier dans le jeu, le dépôt sur le compte et le commerce *via* l'hôtel des ventes. Chacun d'eux est expliqué synthétiquement. De la sorte, aucun trait caractéristique des interfaces graphiques ou des dispositifs opératoires des jeux concernés n'est indiqué. Par exemple, le mode en face-à-face est décrit comme obligeant le livreur à intervenir dans le jeu, de sorte qu'il transmette « l'article digital » de son personnage à celui du client. Cette transmission nécessite que le client / joueur et le livreur / joueur conviennent préalablement d'un lieu de rendez-vous dans un espace topographique du jeu. Ce mode de livraison diffère de celui par « courrier » qui implique que l'objet commandé soit envoyé et reçu dans la « boîte aux lettres » du client, qui l'implante ensuite dans le jeu. L'objet transite à partir d'un dispositif opératoire du jeu, ce qui impose également au livreur de disposer d'un personnage du jeu pour en faire l'usage. Contrairement au précédent mode, les clients n'ont pas besoin d'être présents au moment de la livraison. Ce mode se rapproche de celui par dépôt sur le compte. Très vaguement expliqué sur le site Internet consacré, ce mode implique que le client fournisse préalablement au livreur son identifiant et le mot de passe de son compte client du jeu. Ce n'est qu'à partir de ces indications que le porteur pourra procéder à la livraison⁵¹. Enfin,

⁵⁰ - J'ai pris contact avec l'AFNIC qui m'a fourni quelques informations et une piste nouvelle de recherche concernant ce site *web*. L'AFNIC m'a notamment fourni cette information : « Le nom de domaine est enregistré pour le compte d'une personne physique, auprès du bureau d'enregistrement EURODNS S. A. » Il me reste à prendre contact avec la personne ayant procédé à l'enregistrement, je dispose de son identité. Je précise également que, sur le site *web* dont il est question, est indiqué le nom d'une entreprise en pied de page alors que le nom de domaine fut enregistré pour le compte d'une personne physique. L'adresse postale de contact fixerait le local administratif à Hong Kong. Enfin, j'ajoute que ce site existe depuis 2007, sur la base d'une information qui m'a été communiquée par EURODNS S. A. D'après cette dernière information, l'activité commerciale du site semble pérenne.

⁵¹ - Ce mode de livraison reste peu détaillé et comporterait des risques pour les clients. En effet, j'ai pu lire un certain nombre de plaintes déposées par des clients sur la page Facebook du site marchand *Athena*. Ceux-ci révélaient avoir été dépossédés de l'ensemble de leurs objets numériques à la suite de la connexion sur leur compte d'un livreur. En réponse à cela, il leur a été communiqué que des « pirates » se faisaient passer pour des livreurs du site et, qu'en conséquence, les clients devaient être méfiants. Je n'ai pas pu repérer à ce jour de retour de client à propos d'un éventuel dédommagement versé par le site *Athena*.

le dernier mode de livraison proposé est celui par l'hôtel des ventes. Pour ce faire, le client transmet le nom de son personnage puis il le confirme auprès du livreur. Il s'ensuit qu'il doit mettre en vente sur l'hôtel des ventes ancré dans le jeu un de ses objets. Le tarif qu'il fixe pour cette vente correspond au montant de la somme de monnaie du jeu commandée sur le site *Athena*. Aussitôt que le livreur lui achète l'objet, le client reçoit sa commande. Ce mode ne permet que le transfert de la monnaie digitale du jeu.

En somme, ces informations générales sont mises à disposition du client afin qu'il sache et comprenne que trois modes de livraison sur quatre (le face-à-face, le dépôt sur le compte et le commerce via l'hôtel des ventes) impliquent sa coopération pour que sa commande puisse lui être octroyée. En effet, sans sa participation, sauf pour le cas de la livraison dite « par courrier », aucun mode de livraison ne serait réalisable. Par ailleurs, je n'ai pas pu précisément déterminer le mode opératoire concernant la livraison d'extension de licence pour *Eve Online*. J'ai demandé l'usage du compte de jeu de Monsieur Denim dans ce but qui m'en a refusé l'accès avec raison. Réellement, il craignait d'éventuelles sanctions de la part de CCP, dont la plus radicale consiste en la suppression du compte client d'un joueur sur la base de ses actions jugées non conformes au Contrat de Licence d'Utilisateur Final. Je prévois en conséquence de créer un compte dans le jeu *Eve Online* pour expérimenter ce processus de livraison d'extension.

En ce qui concerne les modes de paiement, ceux-ci peuvent être effectués selon les préférences du client, par carte bancaire. Lorsque l'un de ces moyens de paiement est utilisé sur le site, la transaction pécuniaire passe par le service en ligne Skrill (anciennement Moneybookers), qui permet d'envoyer et de recevoir de l'argent instantanément. Le client peut, en outre, passer par le service d'entreprises financières spécialisées dans les transferts d'argent comme MoneyGram ou Western Union⁵².

Finalement, ces modes de livraison ont en commun d'être ancrés dans l'espace logiciel du jeu, lorsque les modes de paiements sont ancrés dans un espace logiciel externe. En fait, ces objets digitaux insérés dans le jeu n'en sortent jamais. Même lorsqu'ils font l'objet d'une commercialisation à partir d'un site *web* extérieur, comme l'illustre par exemple le mode de livraison en face-à-face où l'objet digital est transmis de personnage à personnage dans le jeu. Or cette fixation dans le logiciel a pour conséquence que leur utilisation par un tiers est soumise à une licence de logiciel qui fixe les droits qu'elle accorde au licencié. De plus, cette licence s'accompagne d'un Contrat de Licence d'Utilisateur Final (CLUF) qui stipule au tiers des exigences, comme l'interdiction de permettre à d'autres d'utiliser le logiciel de jeu, d'en étudier les éléments, etc. Cette mise en contexte sur un plan juridique problématise ce type de commerce, le rendant illégal.

Synthèse et clôture

Pour amorcer cette enquête, j'ai pris appui sur mon expérience liée à une tentative de vente en argent réel d'un « bouclier digital » inclus dans l'univers du jeu en ligne *Diablo II*. Je l'avais auparavant acquis avec l'aide de Monsieur Denim. Nous avons ensuite expérimenté le jeu *Magic Online*, dont la pratique vidéoludique nécessite d'effectuer un achat en argent réel de cartes numériques. Ces pratiques partagées m'incitèrent donc à solliciter Monsieur Denim, d'autant que je savais qu'il jouait à *Eve Online*. Partant de là, il me renseigna au sujet d'un objet spécifique à *Eve Online* qui faisait l'objet d'un commerce à plusieurs niveaux. En effet, l'extension de licence pouvait être vendue en

⁵² - En passant par ce mode de paiement, les clients transfèrent en conséquence leur argent sur un compte basé en Chine. Les coordonnées du compte sont alors mises à disposition pour procéder au transfert d'argent.

argent réel par le biais du site officiel connexe au jeu, ou bien à partir d'un marché ancré dans l'univers de *Eve Online*, mais cette fois à partir de la monnaie du jeu (l'*isk*). Par la suite, j'ai élargi la focale de la recherche en poursuivant l'investigation sur Internet, sur la base des informations communiquées par Monsieur Denim. J'ai découvert un site sur lequel figuraient des offres de ventes d'extensions de licence en argent réel. J'ai pu alors me renseigner sur les modes de paiement et de livraison de ce type d'objet qui est consubstantiel au jeu. Ce second moment de l'enquête m'a permis de poser quelques jalons spécifiques au phénomène de re-commercialisation d'un objet digital en argent réel. Dans le cas considéré, j'ai montré l'existence d'une passerelle établie entre *Eve Online* et le site marchand *Athena* : l'élaboration par des *joueurs* ou *non-joueurs* d'un négoce dérivé, qui subsisterait malgré l'existence de règles qui en condamnent l'existence. Ceci étant, une enquête ethnographique menée auprès des personnes mettant en œuvre ce type de commerce permettrait de préciser leur posture, d'éventuels statuts, les activités qu'elles déploient dans le jeu ainsi que leurs conditions de réalisation. De la sorte, les activités opérées par ces personnes pourraient être précisées en termes d'activité vidéoludique et leurs impacts dans l'univers du jeu pourraient ainsi être en partie élucidés. Ce déplacement de la focale permettrait en particulier d'étudier les interactions entre des joueurs du jeu et d'éventuels « joueurs salariés ».

SYMBOLES DE RETRANSCRIPTION :

Intonation montante du mot qui précède le symbole qui l'indique : ^
Question de forme déclarative à contour intonatif montant : ?
Amorce de morphème : cou/
Prolongement du son : mot ::
Pause brève : ..
Pause avancée : ...
Passage incompréhensible d'une syllabe : (x)
Passage incompréhensible de plusieurs syllabes : (xx)
Passage incompréhensible relativement long : (xxx)
Marque de fin d'énonciation : //
Augmentation du volume sonore : enCYClopédie
Partie tronquée : [...]

Références bibliographiques

Cotte D.,

2004, « Le concept de 'document numérique' », *Communication et langages*, 140 : 31-41.

Dauphagne A.,

2008, « Dynamiques ludiques et logiques de genre : les univers de fantasy », in Brougère G., *La ronde des jeux et des jouets*, Paris, Autrement : 43-57.

Putnam H.,

1994, *Le réalisme à visage humain*, Paris, Seuil.

Nardi B. et Kow Y. M.,

2010, « Digital Imaginaries : How we Know what we (Think we) Know about Chinese Gold Farming », *First Monday* [En ligne], 15, mis en ligne le 10 mai 2010.
URL : <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/viewArticle/3035/2566>

Traimond B.,

2012, *Penser la servitude volontaire. Un anthropologue de notre présent*, Gérard Althabe, Lormont, Le Bord de l'eau.

Vinciane Zabban,

2009, « Hors jeu ? », *Terrains & travaux*, 1/15 : 81-104.