



GAMER : *Un travail*

Connaissez-vous *Second Life* ou encore *World of Warcraft* ? Les *Sims* ou *EvE Online* ? Plus généralement, savez-vous ce qu'est un « RPG » ou « MMORPG » ? Un jeu de gestion ou de simulation ? Ce sont autant d'univers virtuels parallèles à notre vie réelle. Longtemps développés uniquement sur ordinateur, l'apparition de nouveaux types de plateformes reliées à internet et l'évolution globales des technologies n'a eu de cesse, ces dernières années, de voir ces mondes imaginaires naître, se développer, grandir, évoluer... Des mondes dit, aujourd'hui, persistants car, à la manière de certaines de nos plus grandes villes, ils ne dorment jamais.

Il existe aujourd'hui des dizaines de mondes virtuels de ce genre, reliés ou non à internet, et qui répondent tous, plus ou moins, aux mêmes règles. Les univers peuvent être, à première vue, complètement différents (ce qui s'avère être de plus en plus rare), leur fonctionnement, lui, reste globalement identique ; le joueur crée un personnage ou se le voit attribué puis il doit le faire évoluer. Une évolution graduelle reposant, le plus souvent, sur un système de niveaux et/ou de capacités à acquérir dans un ou plusieurs domaines. Tout un avancement à travers lequel le joueur doit, alors, développer son sens des responsabilités, faire preuve d'investissement personnel, répondre à des ordres et des devoirs établis par une hiérarchie dans laquelle il pourra grimper, au fur et à mesure du jeu, dans le but d'obtenir de plus en plus de récompenses qui lui permettront de réaliser des défis toujours plus compliqués mais, surtout, plus intéressants. Des caractéristiques fonctionnelles qui ne sont pas sans rappeler celles du monde du travail. On pourrait comparer, en particulier

GAMERS ?

Historiquement, le terme de « gamer » faisait référence aux adeptes de jeux de rôle ou de jeux de guerre. Mais avec la popularité grandissante des jeux vidéos, l'expression s'est étendue à tous les joueurs, incluant ceux ne se considérant pas nécessairement comme des « gamers » (c'est-à-dire des joueurs « occasionnels », aussi appelés de plus en plus couramment les joueurs « casual »). Cependant, un « gamer » reste un nom plutôt employé pour qualifier quelqu'un passant beaucoup de temps sur les jeux vidéos.

les jeux en ligne (MMORPG), à de gigantesques entreprises ; des fourmilières dans lesquelles chaque joueur a un rôle plus ou moins important, des obligations mais aussi des possibilités, des choix à faire seul ou avec/pour son équipe. Gamer, un travail comme les autres ? Peut-être bien.

« Toute l'existence est une alternative de repos et de travail. »

Citation de Plutarque, L'éducation des enfants - 1er s. ap. J.-C.

Valentin est démoniste de niveau 85 dans le vaste monde de *World of Warcraft*. Quand nous le retrouvons sur son ordinateur, ce jour-là, il nous explique que son « GM » (Guild Master) vient de le contacter via SMS afin qu'il se connecte sur le jeu.

« *Ca arrive de temps en temps* » explique-t-il, « *Nous ne nous sommes jamais vus, dans la vraie vie, mais il a mon numéro de téléphone en cas d'urgence. Il peut me contacter à tout moment. Si je suis disponible, je rejoins le jeu. Mais cela est plus rare depuis quelques temps.* ».

Quelle genre d'urgence virtuelle peut nécessiter qu'un parfait inconnu le contacte sur la ligne privée ? Car Valentin n'a jamais rencontré son « GM » dans la vraie vie mais il est, pour lui, une sorte de « deuxième boss ». Le premier peut l'appeler sur la plage, au beau milieu de ses vacances, pour qu'il envoie un e-mail

important à l'un de leur client. L'autre également.

« *Dans notre guild, je suis le seul démoniste. Mon personnage produit d'importants dégâts. Si je peux être disponible lors des soirs de descente en donjon, c'est un plus pour notre équipe.* »

comme les autres ?

Ce que Valentin appelle les « donjons », dans World of Warcraft, ce sont des instances de jeu durant lesquels les joueurs, réunis en équipe, affrontent des monstres (ou « mobs ») afin de gagner de l'expérience, des objets d'équipement (dit aussi « items » ou « loots ») ou encore des hauts faits (sortes de récompenses données lors de la réalisation de tâches difficiles). Dans les donjons, chaque joueur possède un rôle prédéfini et doit s'y tenir. Etre dans un tel groupe nécessite donc de connaître les tâches qui vont devoir être accomplies par son personnage. Ainsi, le personnage de Valentin est démoniste ; il ne pourra pas être chef du groupe parce qu'il n'a pas un niveau de défense et d'attaque au corps à corps suffisamment important mais il pourra produire d'importants dégâts à distance.

« On appelle ça un « DPS » (Damage per second). A première vue, ça ne veut pas dire grand-chose mais, dans un groupe, les DPS sont les personnages qui vont produire le plus de dégâts, tout simplement. Dans World of Warcraft, il existe deux autres types de rôle : les Tanks, qui sont généralement chefs de groupe et encaissent les dommages pour le reste des joueurs présents parce qu'ils possèdent une forte résistance aux attaques mais également les Heals, qui sont des soigneurs. »



Valentin et sa démoniste. « Jouer une femme ? Ça a ses petits avantages, c'est vrai... »

Entretiens d'embauche et chercheurs de tête

C'est un modèle de jeu récurrent dans les MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games* ou *Jeux en ligne Massivement Multi-Joueurs*). Chaque joueur possède un rôle propre dans son équipe ou un rang particulier dans sa guilde. Maître (ou chef), Officier, Soldat... Des termes variés (qui peuvent être changés ou non par les joueurs) et qui montrent bien qu'une véritable hiérarchisation s'établit sur ce type de jeu, telle qu'elle pourrait exister dans un monde réel.

Rejoindre une guilde peut donc relever du parcours du combattant (et ce, pas seulement au sens propre). De la même manière qu'il peut être difficile de trouver un emploi, il peut parfois être ardue d'entrer dans la guilde de ses rêves. En effet, s'il existe des guildes de tout poil, plus ou moins regardantes quant au recrutement des joueurs (tout il existe autant de joueurs aux attentes différentes, dans un univers comme celui de World of Warcraft), d'autres s'organisent de façon beaucoup plus stricte. Ainsi, de véritables « entretiens d'embauches » peuvent être organisés afin de dénicher le meilleur postulant possible. Le niveau du personnage, son « stuff » (ou équipement), son orientation (car une même classe de personnage peut choisir des talents différents qui orienteront sa façon de jouer seul ou en groupe) mais également le nombre moyen d'heures passées en ligne et son emploi du temps peuvent être passés au crible par les chasseurs de têtes de la guilde. De véritables *Directeurs des Ressources Humaines* qui pourront également proposer des périodes d'essai d'une à plusieurs semaines avant toute acceptation finale dans le groupe.



Exemple de hiérarchie sur World of Warcraft

« Avant de devenir un joueur important de ma guild, j'ai dû être patient et savoir m'intégrer. Ils formaient déjà une petite troupe très soudée dans laquelle chacun avait ses habitudes. Pour être recruté, j'ai dû montrer patte blanche. Heureusement, ma guild ne recherche pas spécialement le prestige du top du classement. Ils voulaient seulement une personne sympathique, sachant écrire correctement et capable d'assimiler aussi facilement que possible des stratégies pour nos donjons. Comme je les ai fait rire avec ma présentation et que je pouvais être régulièrement disponible, je me suis distingué du lot. »

La guild de Valentin aurait également pu choisir d'être une immense guild, visant à avoir le plus de membres possible (ce que l'on pourrait surnommer une « Zergling guild », du nom d'une espèce du jeu Starcraft et d'une tactique de jeu établie à partir d'elle où ses représentants sont produits en masse dès le début de la partie pour submerger l'adversaire). Mais ils ont décidé d'être moins nombreux afin de rester un groupe à l'ambiance plus « conviviale ». Les joueurs se connaissent bien, ont envie de jouer ensemble, s'amuse afin d'atteindre les objectifs imposés par le jeu mais à leur rythme et

des jeux de coopération, ils n'est pas nécessaire d'y évoluer en groupe. Certains préfèrent rester solitaires, libres de toute contrainte ou sont simplement trop timides. C'est pourquoi les développeurs de World of Warcraft mais également des GM accordent des bénéfices et des avantages aux membres de guildes.

E-Sports et e-sportifs

Le sport électronique (en anglais e-sport) désigne la pratique régulière, sur Internet ou en LAN-party, d'un jeu vidéo obligatoirement multijoueur via un ordinateur ou une console de jeu. Les meilleurs acteurs mondiaux du sport électronique se rencontrent lors de tournois de renom tels que l'ESWC ou la CPL. Les jeux en ligne de Blizzard Entertainment, par exemple, possèdent tous leur « coupe du monde ». Dans ces conventions internationales (notamment la coupe du monde des jeux vidéo, appelée *Intel Extreme Masters*), les meilleurs joueurs s'affrontent. Certains, soutenus par des sponsors, sont considérés comme des porte-drapeaux des jeux représentés mais également des marques qui, bien souvent, s'associent à eux (par exemple, Intel, BenQ, Razer ou Alienware). Ces entreprises produisent, bien souvent, du matériel informatique et possèdent une gamme consacrée exclusivement aux gamers. Les e-sportifs vantent, non seulement, les mérites de cette marque lors des compétitions mais remportent également, s'ils gagnent, des lots prestigieux pour tout gamer passionné (ordinateurs puissants fournissant les meilleures conditions de jeu possible – rapidité, fluidité, souris « high-tech », claviers avec touches de raccourcis rétro-éclairés et autres objets inutiles donc parfaitement indispensables.

Les « entretiens d'embauche », s'ils sont menés avec sérieux et portent leurs fruits, permettront à certaines guildes de rejoindre le haut du classement général du jeu.

LEEEEROY JENKINS ?

En avril 2005, alors qu'un groupe d'aventuriers se prépare à livrer un difficile combat et échafaude le meilleur plan tactique à suivre, un paladin, Leroy Jenkins se rue sur un groupe de dragons en criant son nom (« LEEEROY JENKINS ! »). La suite est un désastre total : tout le groupe est massacré. La vidéo fera le tour du net et le nom de Leroy Jenkins sera : une ballade lui est consacré, son nom devient l'indice d'une question dans le jeu, des chansons lui sont consacrées, un personnage du jeu de carte World of Warcraft porte son nom et un Haut Fait spécial porte également sa marque, d'autres MMORPG y font référence, et "to pull a Leeroy" signifie maintenant "faire une bêtise qui ruine les efforts de tout le monde".

Une compétition rude qui ne laisse pas de place au hasard et qui est parfois loin d'être bon enfant. Triche, exploitation des « bugs », d'erreurs dans le jeu, fausses rumeurs et, bien évidemment, noms d'oiseaux font parties des habitudes de toutes les compétitions de ce genre. Mais Valentin nous explique aussi que la plupart des « Grands » joueurs de

dans la bonne humeur. Une façon comme une autre de donner envie aux joueurs les moins « hard-core » d'avancer dans le jeu dans l'intérêt de tout un groupe puisque si les MMORPG sont, par définition,

WoW s'entraînent depuis des années. « C'est presque devenu un travail, pour eux. Comme ils sont une sorte de vitrine pour Blizzard Entertainment (entreprise créatrice de World of Warcraft), il arrive qu'ils soient récompensés. »

Ces joueurs sont de véritables « e-stars » dans l'univers de World of Warcraft. La moindre de leur connexion peut générer des émeutes virtuelles où chaque joueur – ou groupie – essaiera d'approcher son idole, d'échanger quelques mots avec elle. Pouvoir jouer à leurs côtés pourra représenter une forme de consécration pour certains gamers. Cependant, au vue du nombre de guildes existantes sur World of Warcraft, les GM peuvent préférer miser sur la future star potentielle. Recruter de bons joueurs, même débutants s'ils ont du talent, les entraîner ou les encourager, peut assurer un avenir glorieux à une guild. Et si le prestige ne sera, bien souvent, que virtuel, certains prennent la chose avec beaucoup de sérieux. Parfois plus que dans leur vie professionnelle !

« Le travail est souvent le père du plaisir. »

Voltaire (1694-1778), *Candide*, XXX (1759).

Déléguer ses séances de jeu : un paradoxe ? Pas pour tout le monde...

Car qui dit possibilité de reconnaissance dit, aussitôt, déploiement de tout moyen, bon ou mauvais, afin de parvenir sur le haut du podium. Comme dans toute entreprise hiérarchisée qui se respecte, des personnes ne reculent devant rien afin de grimper les échelons plus rapidement et, surtout, plus facilement. Pour eux, le plaisir du jeu réside dans l'unique fait de devenir le plus fort, le plus riche, le mieux équipé, le plus célèbre... ou tout cela à la fois.

Un véritable petit business s'est développé autour des bénéfices pouvant être générés par une telle ambition. Quoi de plus rentable, en effet, que de générer de l'argent à partir de lubies complètement virtuelles ? Les premiers à profiter de la faiblesse de ces accrocs de la gloire ne sont autres que les célèbres « farmers chinois ». Ou plutôt, ceux qui embauchent ces « fermiers de l'or virtuel » afin de générer des bénéfices, à la fois, grâce à eux et grâce à leurs escroqueries.

« Dans un hangar chaud et humide de la petite ville de Jinhua (province du Zhejiang), à 300 kilomètres au sud de Shanghai, une quarantaine de jeunes garçons, torse nu, restent rivés à leur ordinateur, douze heures par jour, six jours sur sept. On les appelle les « fermiers » de l'or virtuel. Ils sont payés entre 50 et 100 euros par mois pour jouer à World of Warcraft (WoW), un immense jeu de rôle sur Internet regroupant environ huit millions

de joueurs à travers le monde. La tâche de ces fermiers est de gagner, pour le compte d'autres joueurs, de l'or virtuel, des objets (armures, potions magiques), ou d'améliorer les performances d'un personnage. L'argent, l'équipement et les personnages ainsi valorisés sont ensuite revendus grâce à des virements bancaires à des joueurs occidentaux qui n'ont ni le temps ni l'envie de passer de nombreuses heures à progresser dans le jeu.

Ici, les fermiers (ainsi nommés aux Etats-Unis en référence à la récolte qu'ils produisent) préfèrent s'appeler eux-mêmes « joueurs professionnels ». Ce sont, pour la plupart, des moins de 25 ans, familiers des jeux de rôle, qui préfèrent ce métier plutôt qu'un travail en usine pour un salaire équivalent. « Mes parents cultivent le riz dans l'Anhui, à 500 kilomètres d'ici. Je suis parti travailler en ville et c'est le meilleur emploi que j'aie trouvé. Avant, j'assemblais des fermetures Eclair dans une usine, c'était pire », explique Xiao Wang, 21 ans, dont deux à récolter de l'or virtuel en tuant des monstres sur Internet. Il habite dans un dortoir de douze personnes qui dorment à même le sol, et voit rarement le soleil dans l'atelier aux rideaux de fer baissés où il travaille, aligné avec ses collègues. Le patron passe parfois la tête au-dessus de son épaule pour vérifier ses progrès. L'atelier est clandestin, il n'y a pas de sécurité sociale, pas de normes d'hygiène ou de sécurité. [...] A l'autre bout de la chaîne économique, les acheteurs sont américains ou européens. Entre les deux, il y a de grandes entreprises américaines. La plus grande du genre, Ige.com, dont le fondateur a débuté dans le virtuel avec des sites pornographiques, catalyse environ la moitié des ventes mondiales du jeu WoW. »

Abel SEGRETIN – Extrait d'un article du journal *Libération*,
Septembre 2006

« In game », cette activité se voit beaucoup et dans les discussions génèrent des ressources en restant attaché à leur place ; certains cas pose des problèmes aux vrais joueurs souhaitant gagner de niveaux (aussi bien du personnage lui-même que passer du bon temps. Tels des marchés à la criée, les gold-farmers dans son travail « in game », « farming » (c'est-à-dire, à la farmers se font remarquer en annonçant leurs prix sur les manières de ce que pratiquent les « gold farmers », passer places marchandes des plus grandes capitales du jeu. Le tout, des heures à récupérer des équipements plus ou moins rares bien souvent, en lettres capitales, en anglais et, si possible, en afin de les revendre à très bon prix et faire ainsi grimper le rouge avec, pourquoi pas, quelques icônes ou smileys. Leur compte en banque virtuel du joueur), etc.

messages sont « floodés », c'est-à-dire répétés à plusieurs reprises afin d'inonder les canaux de discussions et noyer les autres conversations en cours. Impossible, donc, de les rater.

Évidemment, derrière ces bots se cachent des « hackers » créant des logiciels capables de « cheater » le jeu afin de récolter de l'argent. En résumé, ces programmes permettent de tricher et sont tout aussi critiqués par les joueurs « honnêtes », lésés dans leur approche du jeu, que par les farmers chinois qui se voient, ainsi, voler des clients potentiels.

S'il est vrai que les gold farmers utilisent souvent des bots, eux aussi, pour les aider dans leurs tâches pour le moins répétitive, il ne faut pas confondre ces deux pratiques bien qu'elles consistent toutes les deux à tricher. L'amalgame est pourtant courant.



LE FARMING ?

Le fait de « farmer », dans les MMORPG, est récurrent. Cette activité rébarbative de récolte permet, cependant, d'obtenir des objets rares et prestigieux. Plus le temps de récolte (de « farming ») est long, plus la récompense permettra de montrer aux autres que celui qui la possède n'est pas « n'importe qui ».

Généralement parce que les lieux où se trouvent les objets à récupérer sont particulièrement dangereuses ou que la tâche est très fastidieuse. Mais comme toutes ces quêtes sont « cheatables » (c'est-à-dire que l'on peut avoir recours à différents types de tricheries pour les réaliser), les joueurs qui manquent de détermination et en ont les moyens n'hésitent pas à avoir recours à des moyens détournés pour parvenir à leur but.



Parodie réalisée à partir de figurines Lego afin de résumer comment fonctionnent les services de gold farmers.

Mais, de façon moins réglementée encore, ce sont les joueurs eux-mêmes qui n'hésitent pas à s'escroquer entre eux. Ainsi, certaines guildes font payer un abonnement à leurs recrues, voire même l'adhésion à leur groupe. S'il s'agit, bien souvent, dans ce genre de cas, d'échange d'argent virtuel en échange de services (entraînement personnalisé, aide poussée dans les quêtes, donjons, etc.) il n'empêche que les GM responsables de ces guildes font du bénéfice sur le dos de membres crédules.

Il arrive également que des joueurs paient des organismes gérant des « bots » (abréviation familière du mot « robot »). Un bot est un programme qui gère un personnage automatiquement, il n'y a pas d'humain derrière la machine, seulement des programmes d'ordinateur. A la place du joueur,

A chacun de choisir comment il veut dépenser son argent ? C'est également ce que pensent de nombreux joueurs.



Dessin anonyme représentant l'avenir fictif d'un joueur de World of Warcraft, en 2030. Le joueur porte des lunettes lui permettant probablement de voyager dans une réalité augmentée. Comme il est recroquevillé sur lui-même et que le seul dispositif extérieur est cette prise électrique, reliée directement au casque, on peut imaginer que le tout est en lien direct avec son cerveau et que c'est lui qui permet l'interaction avec le jeu. Le tout évoque l'addiction de certains joueurs à ce type de jeux vidéo puisque le décors autour du personnage est en pieux état. Il ne se déconnecte probablement plus souvent.

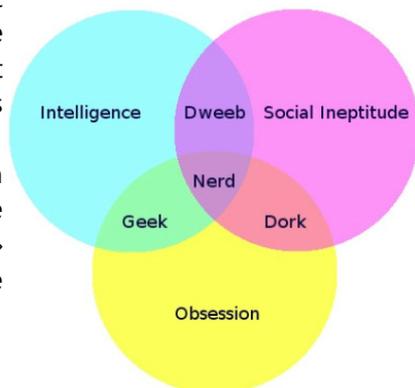
Fort heureusement, la plupart des joueurs restent plus raisonnables. Si l'investissement personnel est indispensable dans ce type de divertissement, beaucoup de gens savent gérer leur passion afin qu'elle ne devienne pas une addiction – bien que la possibilité addictive de ces jeux vidéo soit de plus en plus remise en question par certaines études.

En effet, nous partons souvent du principe que les joueurs de MMORPG tentent d'échapper à leur quotidien à travers l'élaboration d'une nouvelle vie virtuelle. Le joueur, pour la plupart des gens ne pratiquant pas cette activité, est très souvent assimilé au « geek », « nerd » ou encore « no-life ». Autant d'appellations qui renvoient l'image d'un éternel adolescent asocial, boutonneux, branché 24h/24 à son ordinateur et totalement dépendant de sa vie numérique. Cela est probablement dû au sens premier du mot « gamer ».

En réalité, il est bien plus difficile d'esquisser le portrait du « gamer » d'aujourd'hui. Un fait qui se

constate lors de discussions réalisées via des logiciels comme Skypes ou Mumbles (permettant de discuter à l'aide d'un micro avec d'autres personnes connectées au même réseau) ; beaucoup de jeunes hommes mais presque autant de jeunes femmes, entre vingt et trente ans.

Réalisée en France de juin à juillet 2009, auprès de 2226 personnes âgées de 8 ans et plus, par TNS NIPO et Gamesindustry.com, une étude dévoile des chiffres impressionnants : 25,4 millions de Gamers en France (63% des internautes français). Ces personnes jouent en moyenne 5h et demie par semaine. C'est donc 40% de la population française qui joue aux jeux vidéo, bien que ce soit les jeunes qui jouent le plus :



- 8 – 12 ans : 95% des garçons jouent aux jeux vidéo pour plus de 6,5h par semaine
- 13 – 19 ans : plus de neuf heures par semaine chez les garçons (autant que la télé et internet)
- + de 50 ans : 33% chez les hommes et 40% chez les femmes, pour moins de quatre heures par semaine pour les hommes

Graphique résumant rapidement les caractéristiques admises dans la description globale de ce que sont les geeks, nerds et dorks.

Le sondage a aussi été réalisé dans cinq autres pays, dont l'Allemagne, l'Angleterre et les Etats-Unis. Il en ressort qu'avec 63% de joueurs nous sommes en dessous des 73% britanniques, 70% de Néerlandais ou encore les 83% d'américains.



Anshe Chung et son double numérique ; pour ainsi dire, de véritables jumelles.



Anshe Chung, millionnaire en dollars dans Second Life

En 2006, une brève est portée dans le mur qui jusque là voulait établir une distinction étanche entre monde réel et monde virtuel. En deux ans et demi, Anshe Chung a converti une mise initiale de 9 dollars 95 par mois en une rente d'un million de dollars.

Tout commence en 2004 quand Ailin Graef - Anshe Chung, dans Second Life - crée un studio de décoration d'intérieur sur le site. L'affaire marche bien mais elle décide d'acheter un terrain de 36 kilomètres carrés, le divise en parcelles, le valorise, le met en forme et le cède à des amis pour qu'ils y installent des boutiques (le tout sur Second Life, c'est-à-dire de façon complètement virtuelle, donc). Un investissement qui lui permettra de constituer un patrimoine estimé aujourd'hui à plus de 1 million de dollars. Anshe Chung emploie une dizaine de personnes en Chine et travaille plus de 45 heures par semaine à son nouvel empire de pixels. Une réussite qui fait pâlir d'envie les créateurs de start-up les plus doués !

Enfin, si les joueurs les plus jeunes utilisent les MMORPG (et certains jeux de gestion) dans un pur but de divertissement, de distraction, il est clair que la plupart des joueurs plus âgés, quelle que soit leur situation professionnelle (étudiant, ouvrier, salarié ou même chef d'entreprise dans des domaines aussi variés que l'économie, la santé ou encore l'éducation) décrivent un cheminement plus strict dans leur approche du jeu. La réussite des objectifs les plus hauts est, certes, l'une de leurs priorités mais elle rejoint une certaine idée de la réalisation de soi. Beaucoup n'imaginent pas leur évolution dans les mondes virtuels sans déployer un certain investissement personnel (cela passe par le fait de ne pas tricher, d'être contre ces pratiques et de passer un certain temps à réaliser même les tâches les plus ardues et redondantes du jeu à leur rythme afin d'en ressortir avec une sorte de sentiment de fierté) mais aussi intégrer un groupe convivial voire familial.

En 2007, Anshe Chung crée, sur Second Life, un concept-store du genre la foirfouille. Elle y vend des objets virtuels conçus pour le jeu pour 10lindens (monnaie de SL) l'unité. Cela provoque la colère des créateurs indépendants du jeu qui créent eux-mêmes du contenu mais ne bénéficient pas, comme la femme d'affaire, d'une petite entreprise à son service.



les jeux les plus populaires ne sont nullement les plus violents : les jeux sociaux, familiaux ou de simple détente représentent un marché bien plus important. De même, 40 % des joueurs sont des femmes. »

Benoit Sillard, Maîtres ou esclaves du numérique

Mais d'autres MMORPG ou, plus exactement, d'autres jeux de « réalité augmentée » vont bien plus loin que le géant du genre, World of Warcraft. Ces jeux n'en sont, d'ailleurs, pas vraiment. Le plus célèbre d'entre eux, lancé en 2003 par LindenLab, s'appelle Second Life et est sans doute l'une des inventions virtuelles les plus controversées de ces dix dernières années, aussi ambitieuse que tapageuse. Plus de trois millions de personnes naviguent dans ce monde de pixels grâce à des « avatars », sortes d'alter-egos immatériels créés dans

« Créés dans les années 1960, popularisés dans les années 1970, les jeux électroniques sont devenus un véritable phénomène de société. On estime que 80 % à 95 % des enfants et adolescents les pratiquent dans les sociétés industrialisées. Mais la moyenne d'âge des joueurs se situe aujourd'hui autour de 35 ans, et elle ne cesse d'augmenter à mesure que vieillit la première génération de joueurs, ayant conservé ses habitudes ludiques à l'âge adulte. Contrairement aux idées reçues,

le but de leur ressembler point par point ou, au contraire, d'être leur parfait anti-portrait. Hommes, femmes, robots, anges, démons, animaux... peuvent être créés en fonction de l'imagination des joueurs.

Vaste d'au moins cent kilomètres carrés, Second Life est un monde où tout est potentiellement possible, en fonction des envies, de l'imagination et des capacités créatrices des joueurs. Visiter les grandes capitales du monde, acheter de nouvelles baskets dans une boutique Adidas, assister à un concert ou une exposition mais aussi, bien évidemment, se créer une nouvelle vie où il sera possible de faire des rencontres, trouver l'amour, acheter ou faire construire une maison, fonder une famille et, bien sûr, travailler...



Beaucoup de gens n'ont jamais eu la possibilité d'assister à un véritable ballet mis en scène sur les merveilleuses compositions de Tchaïkovsky et dans Second Life, il faut bien avouer que la plupart des danseurs de pixels se déhanchent plus volontier autour de barres de fer dans des chorégraphies censées être pour le moins lascives. Cela n'a pas empêché toute une petite troupe de joueurs de se rassembler afin de créer un véritable ballet numérique. Costumes, décors et places assises pour les spectateurs curieux. Un instant de volupté dans le monde sans scrupule du numérique.

Cette nouvelle génération d'échanges distants a ouvert la porte à ce que les pionniers du domaine n'ont pas hésité à surnommer le Web 3.0. Une appellation peut répandue, cependant, du fait des diverses controverses soulevées par ces réseaux (jouant avec la peur du grand public, perpétrée par les médias afin de faire croire à l'invasion de toute plateforme d'échange via internet par des voleurs, escrocs de tout poil ou, pire encore, agresseurs et pédophiles grâce à la création possible d'avatars anonymes). Malgré cela et un démarrage quelque peu raté, le troisième opus du web parviendra-t-il à triompher ?

Après avoir obtenu la possibilité d'acquérir et de partager l'information, ce type de plateformes pourrait permettre de la vivre par « procuration », de casser les barrières de l'absence physique en simulant notre existence dans un environnement immatériel.

Des jeux vraiment distrayants ?

Néanmoins, la particularité de Second Life, c'est avant tout son économie. Si la visite est gratuite, la vie, elle, comme la vraie, ne l'est pas. Dans cet univers, l'argent réel est directement associé et convertible avec la monnaie virtuelle (le Linden dollar : 1 US dollar égale 265 L\$). C'est pourquoi les entreprises n'ont pas tardé à s'installer dans ce nouvel eldorado : Amazon, BMW, Cisco, Dell, Dior, IBM, Microsoft, Reebok, Adidas et Sun, pour ne citer qu'elles.



Dans Second Life, il existe de véritables architectes professionnels. Une pièce trop grande ou trop petite ? Manque de fenêtres ? Murs trop blancs ou manque de mobilier ? Ces artistes du numérique réalisent des espaces qui donneront envie aux joueurs de les visiter. Les règles sont, globalement, les mêmes que dans la vie réelle ; harmonie des couleurs, des formes, style architectural et décoratif en rapport avec le lieu, etc. Tout un savoir-faire mis au service de ce monde virtuel.

Ci-contre, l'infrastructure de Virtual Architecture 101, destiné à apprendre les bases de la création architecturale virtuelle.



D'autres jeux se basent essentiellement sur l'évolution d'une économie. Afin de faire évoluer un personnage dans un tel monde, il ne faut hésiter à faire tomber ses ennemis. En prenant la mainmise sur certains territoires, les joueurs accèdent à des ressources qui leur permettent d'avoir le dessus sur leurs adversaires. Pour cela, la guerre fait rage.

Chef, oui, chef !

Ainsi, dans le monde d'EvE Online, basé sur une économie de type capitaliste, il n'y a pas de but clairement déclaré. Néanmoins, les joueurs peuvent choisir leurs activités parmi de nombreuses possibilités qui se rapportent toutes à des formes de travaux. Des activités qui, bien souvent, d'ailleurs, ne présentent pas un intérêt palpitant et demandent des connaissances poussées dans la vraie vie.

- Collecte de ressources naturelles grâce au minage d'astéroïdes, puis raffinage de ces ressources.
- Travaux de recherche (pour l'amélioration en temps ou qualité de la production), puis production
- Industrielle et éventuellement vente des objets créés
- Exécution de missions pour des agents représentant des intérêts privés (ces missions sont comparables aux quêtes d'autres MMORPG)
- Guerre entre factions : le joueur peut rejoindre l'armée d'une faction et combattre celles des autres
- Guerre entre alliances
- Chasse aux primes ; contrebande, piraterie
- Exploration, afin de découvrir des sites reculés cachant parfois des objets de grande valeur.

En 2007, la Marine Française décide de « faire escale » dans Second Life. Une opération séduction afin dénicher de nouvelles recrues. A bord de la frégate élaborée par des experts des mondes virtuels, les internautes ont pu rencontrer 24h/24 des marins prêts à répondre à toutes leurs questions sur les métiers et les carrières au sein de la Marine Nationale. Tout ceci dans le but d'être, pour ceux qui le souhaitaient, la première étape d'un recrutement.



Retrouvez-nous !
La Marine nationale fait escale sur Second Life
du 29 novembre au 4 décembre.
24h/24, des marins répondent à toutes vos questions sur les carrières de la Marine.

Des rendez-vous à ne pas manquer :

- Tous les soirs, un chat avec un marin d'exception (un commandant de frégate, un nageur de combat, un sous-marinier, un pilote de chasse)
- Venez danser lors d'une soirée sur le quai le samedi 1er décembre.
- Gagnez une journée en mer à bord d'une frégate (réelle !).

Programme détaillé sur :
www.marinerrecrute.gouv.fr

Accès : www.secondlife.com
Tapez "marine nationale" dans l'onglet "places" du moteur de recherche.

MINISTÈRE DE LA DÉFENSE
MARINE NATIONALE

« On se lasse de tout, excepté du travail. »

Jean Sidobre, *Maximes et Préceptes*, 28 (1811).

Les joueurs peuvent s'orienter tant vers le PvP (Player versus Player – Joueur contre Joueur) que vers le PvE (Player versus Environment – Joueur contre Environnement), la production (« craft »), le minage (récolte), le commerce et l'enrichissement, la gestion de corporation, la diplomatie, l'exploration, l'espionnage... en fonction de leurs envies et capacités. La logique économique ou stratégique entre en ligne de compte dans ce type de jeu. Un joueur dit « casual »

pourra, bien sûr, trouver sa place dans cet environnement mais seuls ceux qui s'investiront le plus parviendront à atteindre les meilleurs résultats dans leur domaine de spécification. Comme dans une entreprise idéale, les personnes décidant de faire preuve d'un grand investissement personnel parviendront à grimper les échelons, à s'enrichir, à dénicher des pièces d'équipement rares ou visiter des espaces de jeu inédits.

C'est pourquoi s'établit également une idée de différenciation entre les « gamers » et les « casuels », les joueurs avertis et les « noobs » (diminutif de « newbies », nouveau, autrement dit les « bleus », les débutants). Comme dans tous les domaines, il faut commencer par faire ses preuves, apprendre. Rome ne s'est pas construite en un jour ? De la même façon, entrer dans le monde des gamers n'est pas si simple. Il existe des codes, des habitudes, des us et coutumes.

Il est vrai que les gamers (et les geeks, de façon globale, et tous ceux qui utilisent internet de régulièrement) ne sont pas toujours tendres avec les nouveaux. Car qui dit « nouveau » dit celui qui, par méconnaissance, risque de faire des bêtises qui ralentiront la progression d'un groupe ou le ridiculiseront.

En fait, nous pourrions comparer le fonctionnement naturel des communautés de joueurs d'un même MMORPG à celle d'une fourmilière. Nous pouvons observer le même genre d'intelligence collective dans les jeux en ligne que dans les colonies de ces hyménoptères. Par exemple, nous constatons que des stratégies semblables se mettent en place d'un champ de bataille à un autre, sur World of Warcraft. Ces instances de jeu regroupent des joueurs aléatoires en équipes qui vont s'affronter l'une contre l'autre. Cohésion et organisation sont donc à mettre en place en un temps très limité.

Une admiration de plus en plus forte, se développant depuis l'émergence de l'idéologie new-age, pour le mode de vie de ces insectes pourrait, selon Bertrand Leclair, (*L'industrie de la consolation*) se montrer dangereuse. Pourtant, nous ne pouvons ignorer l'importance de cette espèce pour notre écosystème et leur faculté à résister à l'extinction. On nous explique même que la disparition des abeilles, fonctionnant sur le même modèle communicant, pourrait précipiter la mort de notre planète. Mais en

dépit de cet état de fait, c'est inconsciemment que les gamers adoptent un comportement semblable lors de leur séance de distraction en équipe. Divisés en classes de personnages, comme la hiérarchie des fourmis est divisée en castes, chaque joueur est tenu à une tâche propre. Chez les fourmis, les ouvriers construisent le nid et chassent, les soldats protègent et la reine est destinée à la reproduction. Dans World of Warcraft, les *tanks*, les *DPS* et les *healers* occupent les fonctions distinctes de protection, de dégâts et de soins. Chaque classe de personnage fait uniquement ce que les autres ne peuvent pas faire. De plus, un joueur isolé est, la plupart du temps, un joueur mort. Bien qu'il ne s'agisse que d'un jeu et qu'il pourra se réincarner en quelques secondes, cela est toujours pour le moins désagréable.

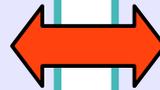
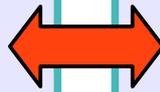
L'intelligence collective désigne les capacités cognitives d'une communauté résultant des interactions multiples entre ses membres. Les éléments portés à la connaissance des membres de la communauté font qu'ils ne possèdent qu'une perception partielle de l'environnement et n'ont pas conscience de la totalité des éléments qui influencent le groupe. Des agents au comportement très simple peuvent ainsi accomplir des tâches apparemment très complexes grâce à un mécanisme fondamental appelé synergie. Sous certaines conditions particulières, la synergie créée par la collaboration fait émerger des facultés de représentation, de création et d'apprentissage supérieures à celles des individus isolés. L'étude de l'intelligence collective implique aussi l'étude des limites des interactions entre membres d'un groupe, limites qui conduisent à des erreurs

Traits caractéristiques du monde des MMORPG

- Gain divers, argent, récompenses
- Echelons / Evolution / Niveaux (Levels)
- Investissement personnel (temps, énergie...)
- Hiérarchie / Organisation : chef (Maître du Jeu – MJ, Guild Master – GM, membres de la guilde, du groupe, autres joueurs, alliés, ennemis...)
- Entretien d'embauche
- Travail d'équipe, interactivité, partage, relations sociales...
- Compétences (« skills », talents, savoir-faire, culture,...)
- Terminologie spécifique, stratégie à connaître, rôle à tenir...
- Devoirs, responsabilités, ordres, droits...
- Possibilités, choix
- Créativité, imagination

Traits caractéristiques du monde du travail

- Salaire / Rémunération -
- Promotion / Echelons / Evolution -
- Investissement personnel (temps, énergie...) -
- Hiérarchie / Organisation : patron, collègues, employés, chasseurs de têtes...
- Entretien d'embauche -
- Travail d'équipe, interactivité, partage, relations sociales...
- Compétences (savoir-faire, culture...) -
- Terminologie spécifique, stratégie à connaître, rôle à tenir...
- Devoirs, responsabilités, ordres, droits... -
- Possibilités, choix -
- Créativité, imagination -

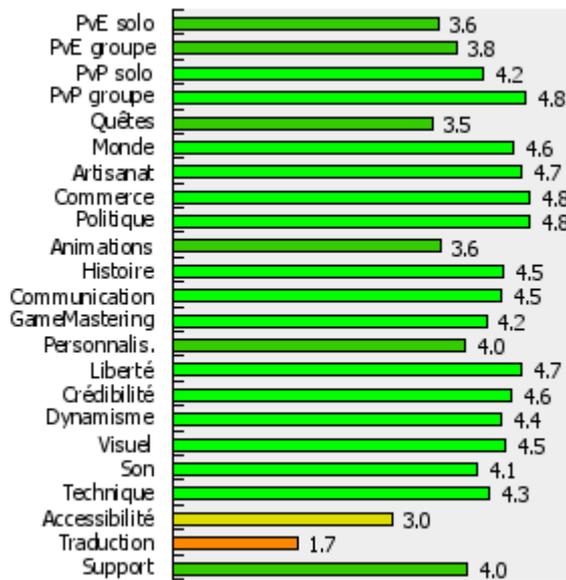


collectives parfois catastrophiques. Cependant, de plus en plus de grandes entreprises décident de baser leur fonctionnement global sur ce modèle permettant de gérer, à la fois, un plus grand nombre d'employés.

Dans EvE Online, c'est Amélie, 24 ans, étudiante en psychologie, qui nous donne quelques clefs pour comprendre l'univers dans lequel elle évolue. Elle commence par nous avouer qu'elle a été, pendant plus d'un an une, « hardcore gameuse » sur ce MMORPG. Dans ce monde virtuel, ce sont « les joueurs qui sont seuls responsables de la vie de l'univers : géopolitique, économie à grande échelle, modes, arnaques, évènements marquants (guerres, fusionnements, ruptures d'alliances, etc)... Plus qu'un jeu, c'est un deuxième monde, une galaxie parallèle. »

Ce jeu se détache également des autres par sa complexité. La plupart des joueurs s'accordent à dire qu'il est particulièrement difficile d'accès pour le joueur « casual ». Plusieurs semaines voire plusieurs mois pourront être nécessaires afin de prendre en main les nombreux mécanismes de ce monde.

« Le jeu vous pousse à évoluer dans des zones de plus en plus risquées. » poursuit Amélie, « C'est un jeu où il ne faut pas hésiter à se mouiller pour avancer. Cependant, un mauvais coup ou un instant d'inattention peut tout vous coûter. De plus, vous choisissez un parcours basé essentiellement sur l'industrie et le commerce, ce n'est qu'en rejoignant de puissants conglomérats de joueurs que vous pourrez envisager de vous développer. En fait, vous serez presque poussé à vous inscrire dans un de ces gigantesques groupements de joueurs qui se sont formés pour lutter contre leurs voisins, tout aussi puissants. Si vous avez imaginé vous trouver un petit groupe sympathique, des camarades de jeu conviviaux, vous pourrez rapidement oublier l'idée. Dans ces conglomérats géants, vous serez utilisé comme des pions afin de servir les intérêts de l'ensemble, comme un soldat envoyé à la mort. Après un an de jeu hardcore, je pense pouvoir dire qu'EvE Online n'est pas jeu mais du management à la dure où tout se réfléchit en terme de risque/rentabilité. »



On peut aisément constater que des domaines professionnalisant évoquant le monde du travail sont en tête de cette liste concernant la notation des caractéristiques principales du jeu EvE Online.

En aparté, Amélie nous confiera même, de façon plus décontractée que, selon elle, l'évolution progressive

du jeu aura fait de lui un univers « à peu près aussi pourri que le notre, IRL » (nb: « In Real Life ») du fait du pouvoir grandissant de son argent virtuel. « *Comme alternative à un travail, EvE Online serait un excellent choix pour qui voudrait découvrir virtuellement le monde des grandes entreprises.* »

C'est pourquoi les jeux vidéo et principalement les MMORPG auraient, en cas d'utilisation raisonnée, des vertus éducatives et participeraient au développement personnel et professionnel des individus.

« Les plus jeunes parmi ceux qui rejoignent nos équipes et qui ont joué en ligne sont parmi les plus performants : ils cherchent de nouveaux challenges, sont attachés au dépassement des metrics ... » explique John Hagel, qui travaille sur la question pour Deloitte, sur Forbes.

Cette approche de la pratique des jeux vidéo n'est pas nouvelle en soi mais elle se retrouve de plus en plus relayée et éclairée d'un regard un peu plus fin le « buzz » autour des serious games. De là à ce que les expériences dans ces univers figurent sur les CV des employés de demain, il n'y a peut-être qu'un (très grand) pas.

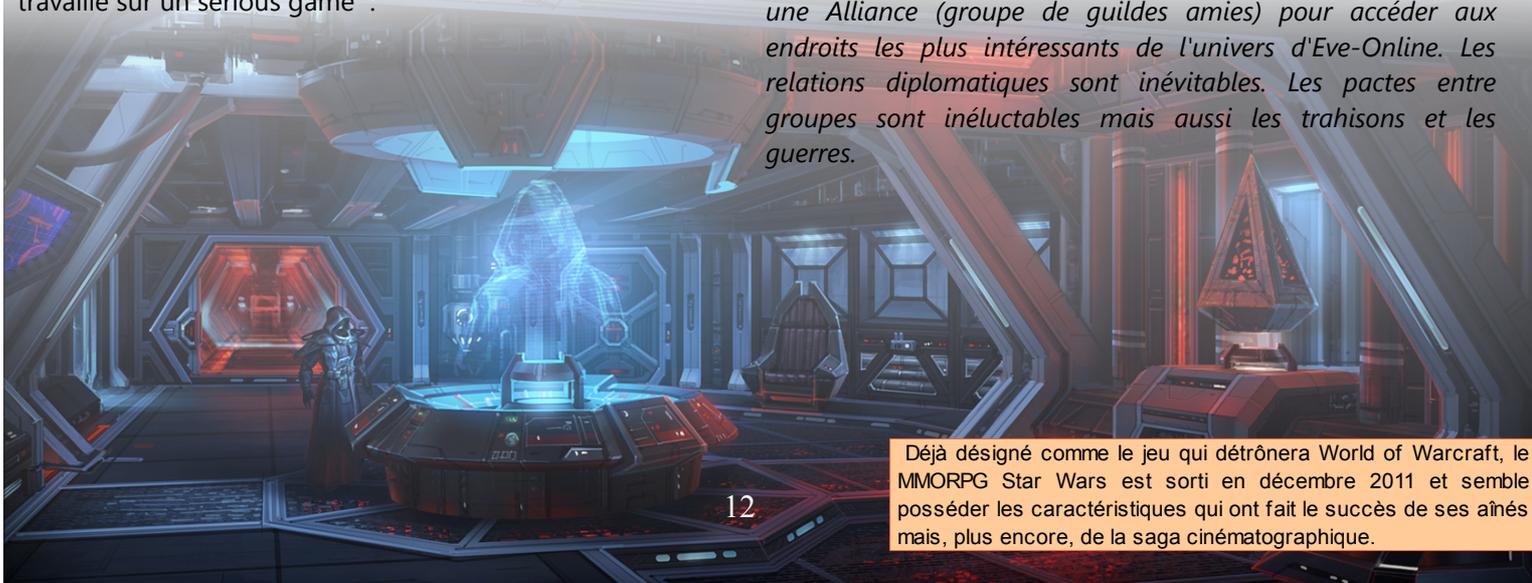
Des jeux vidéo qui pourraient bien devenir des outils éducatifs indispensables dans le futur puisque si les serious games ont ouvert la voie il y a déjà quelques années dans l'armée ou la médecine, notamment, il s'agirait désormais de les utiliser afin de rendre l'école plus « attractive ». Les études montrent, en effet, que le nombre de joueurs ne cesse d'augmenter, de même que le nombre d'heures passées sur ces divertissements. Le but officiel de cette manœuvre serait de lutter contre l'ennui constaté en classe chez une part non négligeable des élèves. Les jeux vidéo-ludiques, plus distrayants, seraient en mesure de maintenir plus longtemps l'attention des élèves et de façon plus inconsciente. Amuser le public pour mieux lui inculquer de nouvelles idées ? Un fonctionnement qui pourrait susciter également quelques craintes. Une réaction naturelle qui n'aurait pas été oubliée puisque les nouvelles méthodes d'apprentissage et de création de la connaissance grâce aux jeux vidéo ne viendraient pas remplacer les formes et dispositifs classiques, d'après Olivier Mauco, ingénieur d'étude en science politique à la OMNSH (Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines) pour laquelle il travaille sur un serious game :

« Le jeu vidéo ne peut remplacer les dispositifs classiques, il est par nature complémentaire. Il est à un niveau intermédiaire, entre la linéarité de la transmission orale, et la mise en scène spatiale des formes visuelles. Il est la démonstration qui se fait, la théorie qui se teste.

Ainsi, en plus de jouer le jeu selon les règles, il est nécessaire d'ouvrir et d'encourager la possibilité de se jouer du jeu, ce moment où l'esprit analytique et critique s'exprime et fait débat ».

Ainsi, voici le genre de devoir qu'il serait possible de donner à des élèves ou des étudiants à partir d'un MMORPG : *Des plaintes ont été formulées à l'encontre de commerçants qui ne respecteraient pas les règles de la libre concurrence. Formez un groupe de six joueurs et enquêtez sur les prix de six armes différentes. Identifiez quel est le prix normal du marché. Repérez les commerçants qui pratiquent l'entente illicite.*

« Au delà des vaisseaux, des personnages, des skills, des batailles et du commerce, *Eve-Online* est une expérience humaine unique qui met en scène des dizaines de milliers de protagonistes qui luttent tous pour survivre. » conclue Amélie, notre pirate sur le jeu. « Chacun veut prendre de l'expansion, du pouvoir et de la notoriété. Les participants qui se démarquent sont ceux qui apprennent à entrer efficacement en relation avec autrui, à communiquer efficacement des idées, des projets, des plans, à travailler en équipe, à inspirer les autres, à mériter la confiance de leurs pairs, à entretenir de bonnes relations diplomatiques avec les étrangers, à susciter la motivation au sein des troupes, à gérer des ressources, des effectifs, à gérer des conflits, à diriger et à réaliser des objectifs de groupe. Bref, *Eve-Online* est un défi presque aussi difficile à relever que la vraie vie mais tout en offrant des opportunités que cette dernière ne nous offrirait sans doute jamais. *Eve-Online* n'est pas un jeu pour les solitaires. On peut, certes, s'amuser un moment en « solo », mais on passe à côté de l'essentiel et on ne devient personne de significatif sans faire partie d'une corporation (gilde) sérieuse, solidaire et disciplinée. Et cette corporation doit inévitablement se joindre à une Alliance (groupe de guildes amies) pour accéder aux endroits les plus intéressants de l'univers d'*Eve-Online*. Les relations diplomatiques sont inévitables. Les pactes entre groupes sont inéluctables mais aussi les trahisons et les guerres.



Comme vous le constatez, ce sont là les habiletés humaines parmi les plus difficiles à développer, à acquérir et à maîtriser. Et ce sont, comme par hasard, les éléments clé pour réussir à briller dans Eve-Online ! Cet univers exige de la maturité émotionnelle et de la discipline, de la patience, de l'organisation, de l'imagination, un sens aigu du groupe et du leadership. Eve-Online est une perpétuelle suite de défis à relever et de situations à gérer. Les gains peuvent être énormes mais aussi les pertes ! Contrairement aux habituels MMO où la mort a pour

pire conséquence de devoir ressusciter dans le cimetière le plus proche avec une armure un peu endommagée, dans Eve-Online, on peut travailler très fort pendant des mois voire des années à bâtir quelque chose d'important, y mettre beaucoup de temps et d'énergie... et se retrouver du jour au lendemain

complètement ruiné pour quelques minutes d'inattentions ! Chaque geste a des conséquences et ces dernières sont souvent imprévisibles. On ne fait pas deux fois la même erreur dans ce monde ! Eve-Online est sans pitié ! Et c'est ce qui fait toute sa force. Les erreurs coûtent cher et les succès rapportent gros. C'est ce qui fait que l'on vit des montagnes russes d'émotions. Les sueurs froides, la peur, la jouissance, le triomphe sont des sensations intensément vécues dans ce monde virtuel. Les sensations de frustration et d'échec, mais aussi le goût sublime du triomphe et de la réussite durement méritée sont tout aussi immenses !

Ici, c'est la loi de la jungle gérée par les joueurs dans un système 100 % capitaliste. Petit « gamer » du dimanche s'abstenir ! J'entends par là que, on est loin de World of Warcraft qui s'adresse plus à une clientèle ados, casual gamer, plus néophyte et moins

hardcore. »

Autant dire que les univers virtuels parallèles, aussi semblables à notre monde réels puissent-ils être, auront encore de beaux jours devant eux tant qu'existeront des joueurs aussi passionnés. Des joueurs qui, contrairement à ce qui est souvent imaginé, et comme nous l'avons vu, ne sont pas tous des

hommes ou des adolescents, ont souvent un travail ou suivent des études supérieures, ont une famille, des amis.

Des joueurs qui ne rêvent pas seulement, donc, de pouvoir complètement oublier leur vraie vie, seulement d'en vivre une autre, de temps en temps, dans un univers plus distrayant, à première vue. Un monde meilleur ? Loin de là, le plus souvent. Plutôt un monde sur lequel ils pourront exercer un véritable effet, avoir du pouvoir et faire leurs propres choix sans rien devoir à personne, de façon totalement virtuelle mais réaliste. Un monde loin d'être dépourvu de sentiments, d'émotions. Cette étude a de quoi nous faire méditer : les gens, contrairement à ce que nous pourrions croire, aiment travailler. Le travail est même une part inhérente de notre existence. Cependant, nous aimons tout autant, et bien davantage encore, avoir la possibilité de nous réaliser. C'est ce qu'offrent les jeux de rôle, en particulier les MMORPG, comme nous avons pu le voir. Dans une société où il est de plus en plus difficile de trouver sa place, d'évoluer, où la rigueur politique subie est de mise, les mondes virtuels pourraient devenir des bouées de sauvetages de fortune. Alors, les jeux en ligne, travail idéal de demain ? Forme de travail utopique ou destinée à entrer un jour dans notre quotidien, par la force des choses ? Il semblerait que

rare soient encore nos dirigeants ou nos têtes pensantes à pouvoir imaginer un tel avenir pour ces activités encore mal considérées. Cependant, force est de constater qu'elles peuvent déjà jouer un rôle non-négligeable sur notre façon d'appréhender le monde de façon globale et, en particulier, l'entreprise. N'oublions pas que la génération Y n'est entrée sur le marché du travail que depuis une dizaine d'années – que

GENERATION Y ?

Le terme génération Y désigne la génération sociologique nées entre 1980 et 1999. L'origine de ce nom a plusieurs attributions. Pour les uns il vient du Y que trace le fil des écouteurs du baladeur sur leur torse, pour d'autres ce nom vient de la génération précédente, nommée génération X, ou encore de la phonétique anglaise de l'expression Y (prononcer waɪ), signifiant « pourquoi ». D'autres termes équivalents existent, dont « enfants du millénaire » ou les diminutifs « GenY » et « Yers ». Les Américains utilisent également l'expression digital « natives » ou « net generation » pour pointer le fait que ces enfants ont grandi dans un monde où l'ordinateur personnel et l'Internet sont devenus de plus en plus accessibles. Certains parlent plutôt de la « Génération C ».



les premières différences entre les besoins et envies de



« I am the very model of a sideways-scrolling beat-em-up », Bulletstorm
Sur le site deadendthrills.com, toutes les publications de screenshot (copié-collé de l'écran en jeu), ont un titre et une description en plus de disposer d'une qualité d'image excellente.

ces jeunes ont déjà marqué l'évolution de grands groupes, en particulier dans les domaines des nouvelles technologies – et qu'il faudra encore plus de dix ans pour que les plus jeunes d'entre elle n'entame une vie professionnelle. Alors, nous nous apercevrons peut-être de l'importance des jeux vidéo sur leur développement personnel.

SCREENSHOTER ?

Joshua Taylor vit à Richmond, une jolie ville de Virginie où il passe ses nuits les cernes rivées sur des jeux vidéo, au nom des beaux-arts. Taylor pratique le « screenshot-ing » ou « in-game photography », discipline émergente consistant à naviguer dans des mondes virtuels à la recherche de beaux paysages, de personnages saisissants ou de compositions édifiantes, à en faire d'habiles captures d'écran et à les diffuser en ligne, notamment sur DeadEndThrills.com, plateforme communautaire rassemblant tous les photographes amateurs qui se promènent devant leurs consoles ou leurs PC.

Sur son Tumblr, il poste régulièrement ses meilleurs instantanés, qui sont autant de défenses et illustrations d'une pratique dont la légitimité et l'intérêt artistique sont encore contestés, comme le rappelle une tribune parue l'an dernier sur le site bitmob.com, qui fait un point sur le débat. Cette controverse sur la valeur artistique réelle des screenshots de jeux vidéos pourrait également être résolue avec ARTorNOT. Ce site, pour le moins contestable, reprend les bases de la notation d'images sur le Facebook des premiers temps : vous jugez que telle image apparaissant sur votre écran est potentiellement « de l'art » ? Vous pouvez alors lui attribuer une note de 1 à 10 en fonction de votre certitude sur le sujet. De quoi donner froid dans le dos.



« Veteran », Modern Warfare 2

Dossier de SOREAU Caroline
Licence III – Arts Plastiques, Lille III
UE Croisement des Arts