

Interactions et présences dans les communautés de joueurs en ligne

Jacques Ghoul Samson, Olivier Nannipieri, Philippe Elie Honore Bonfils

▶ **To cite this version:**

Jacques Ghoul Samson, Olivier Nannipieri, Philippe Elie Honore Bonfils. Interactions et présences dans les communautés de joueurs en ligne. H2PTM'17 : Le numérique à l'ère des designs, de l'hypertexte à l'hyper-expérience, Laboratoire Paragraphe; ELLIADD; DeVisu; Dicen IDF; Crem, Oct 2017, Valenciennes, France. pp.20-34. hal-02637799

HAL Id: hal-02637799
https://hal.science/hal-02637799v1

Submitted on 30 Jul 2025

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Interactions et présences dans les communautés de joueurs en ligne

Jacques Ghoul-Samson* — Olivier Nannipieri* — Philippe Bonfils *, **

* *Laboratoire Information Milieux Médias Médiations, Université de Toulon*
Campus Porte d'Italie, Bâtiment BAOU – 5ème étage
70, Avenue Roger Devoucoux, 83000 Toulon.
** *Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines*

RÉSUMÉ. *L'expérience vécue par un joueur d'un Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) se caractérise notamment par sa dimension paradoxale : il entre en interaction avec les autres joueurs par l'intermédiaire de son avatar et se retrouve alors immergé dans un environnement qui n'est plus un environnement réel mais virtuel. Qui joue ? Où le jeu se déroule-t-il ? Ces interrogations demeurent insolubles tant que nous postulons d'existence de deux types d'environnement : réel vs virtuel. C'est sur la base d'une étude du MMORPG World of Warcraft qu'il s'agit de s'interroger afin de savoir si les modalités d'interaction constituent ou non un prisme d'analyse susceptible d'identifier, le cas échéant, des modalités de présences qui ne se fondent pas sur la dualité réel/virtuel.*

ABSTRACT. *The experience lived by a player of On-line Massively Multiplayer Role Playing Game (MMORPG) is characterized in particular by its paradoxical dimension: he enters in interaction with the other players through his avatar and he is immersed in an environment which is not anymore a real but virtual environment. Who plays? Where does the game take place? These questioning remain insoluble as long as we believe in the existence of two types of environment: real vs virtual. It is on the basis of the study of the MMORPG World of Warcraft that we try to know if the modalities of interaction is or not a prism of analysis susceptible to identify modalities of presences which do not base themselves on the duality real/virtual.*

MOTS-CLÉS : *interaction, présence, MMORPG, World of Warcraft.*

KEYWORDS: *interaction, presence, MMORPG, World of Warcraft.*

1. Introduction

On entend, on lit, que les technologies numériques nous confèrent l'ubiquité (Lévy, 1998 ; Weissberg, 1999), qu'elles brouillent les frontières spatiales et temporelles (Cadoz, 1994 ; Jean-Clet, 1996 ; Vignaux, 2003), qu'elles dédoublent l'individu (Krueger, 1991 ; Nannipieri, 2009). Ces constats mettent en exergue la dimension paradoxale de la présence : où se trouve le sujet dans un environnement numérique ? Est-il possible d'être « dans un lieu qui ne prend pas de place » s'interroge Jean-Clet (1996, p. 32) ?

Or, ces paradoxes sont, probablement, la conséquence de deux postulats, voire, de deux présupposés : la distinction entre deux types d'environnements de nature différente (naturel vs artificiel, réel vs virtuel, offline vs online…) d'une part et la croyance en un sujet substantiel (l'égo, l'individu, la personne…) d'autre part. Tenter d'étudier la présence sur la base de ces postulats produit des paradoxes qui sont, peut-être, moins la conséquence d'une hypothétique nature paradoxale de la présence que la conséquence des postulats qui fondent la présence.

L'objectif de cette contribution consiste à tenter de mettre à l'épreuve des faits l'hypothèse selon laquelle plus que la notion abstraite de « présence », c'est l'examen des interactions médiatisées (e.g. interactions en temps réel entre avatars, interactions en différé entre utilisateurs, etc.) qui pourrait permettre de contribuer à la compréhension du caractère fondamentalement multimodal de la présence à l'œuvre au sein d'une communauté de joueurs en ligne. En somme, les modalités d'interactions constituent-elles un prisme, une grille d'analyse permettant d'appréhender les présences au-delà de la dichotomie et des paradoxes impliqués dans la distinction entre réel et virtuel ?

Plus précisément, c'est sur la base d'une étude exploratoire par observation participante réalisée auprès des membres de deux guildes de joueurs du *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) World of Warcraft (WoW) qu'il s'agira d'examiner les présences selon un prisme communicationnel, celui de l'interaction.

2. Une critique des postulats de la présence

La revue de la littérature est unanime sur un point : cette illusion de non médiation qui nous fait croire que nous sommes dans un lieu alors qu'il n'en est rien est désignée par le terme de « présence » (e.g. Coelho et al., 2006 ; Heeter, 1992 ; Mestre et Fuchs, 2001 ; Riva, 2008 ; Slater, 2002 ; Witmer et Singer, 1998). Par ailleurs, la revue de la littérature s'accorde sur une distinction entre la présence dite personnelle et la présence dite environnementale. La première étant définie comme la sensation qu'éprouve le sujet d'être dans un lieu qui n'existe pas réellement ; la seconde étant définie comme la sensation que l'environnement dans lequel le sujet est immergé existe réellement.

Globalement, cette sensation d'être dans un lieu qui n'existe pas est un type d'expérience médié qui semble pouvoir être clairement distingué de l'expérience quotidienne : être présent dans un environnement virtuel par exemple n'équivaut pas à être présent dans la réalité.

Si une telle distinction au niveau de l'expérience du sujet est postulée, c'est parce qu'elle se fonde elle-même sur une distinction d'ordre ontologique, c'est-à-dire qui est relative à la nature de l'environnement, en l'occurrence, « réel » vs « virtuel ». Ainsi, sans cette distinction nous ne serions, semble-t-il, pas en mesure de prendre conscience ni de comprendre ce qui distingue la présence dans la réalité quotidienne de la présence dans un environnement qui n'existe pas (e.g. l'univers d'un roman, un film, un MMORPG, un environnement virtuel…). Car, du point de vue de l'expérience motrice, sensible, cognitive et affective du sujet, il est parfois difficile, pour un sujet se sentant présent dans un environnement virtuel de distinguer, précisément, le réel du virtuel.

Cette distinction entre l'environnement virtuel et l'environnement réel a un autre

Or, cette distinction est-elle pertinente ? Ne prend-elle pas racine dans une ontologie duale (i.e. réel vs virtuel) qui relève d'une posture métaphysique et épistémologique qui cherche à rendre compte d'un type d'expérience qui exige, peut-être, d'échapper à ces cadres de pensée et nous conduise, au-delà de la distinction entre l'expérience du réel et l'expérience du virtuel, vers une hyper-expérience où la frontière entre le réel et le virtuel n'est peut-être plus aussi essentielle ?

En effet, en premier lieu, la distinction entre la présence dans la réalité et la présence dans les environnements virtuels se fonde au moins implicitement sur la croyance métaphysique en une réalité objective et sur son pendant épistémologique, à savoir, le positivisme. Or, si la présence constitue effectivement un type d'expérience, c'est au niveau du sujet qu'il s'agit de l'aborder et non au niveau de la nature de l'environnement d'autant plus que, au quotidien, cette nature est relativement peu questionnée et intégrée dans notre vécu.

En second lieu, au niveau même des dispositifs, il est impossible de distinguer strictement ce qui relève du réel de ce qui relève du virtuel. En effet, comme le souligne le continuum réel-virtuel proposé par Milgram et Kishino (1994) et comme l'ont montré empiriquement Nannipieri et al. (2015), il n'existe pas de frontière nette entre le réel et le virtuel : les dispositifs eux-mêmes expriment le caractère mixte, hybride de notre réalité qui se déploie du plus réel au plus virtuel.

En dernier lieu, comment, aujourd'hui, vivant dans un environnement où, au quotidien, le sujet passe, sans en prendre conscience, du réel tangible à des environnements intangibles (e.g. écrans, réalité augmentée…) est-il encore pertinent d'opérer une telle distinction ? En ce sens, Coutant et Stenger (2014, p. 8) nous engagent à nous « méfier des dichotomies traditionnelles telles que (…) online/offline ». Nous expérimentons, en effet, tous les jours, des glissements, par degrés, de réel au virtuel ce qui engage à penser que nous avons plus affaire à des présences qu'à une présence (Bonfils, 2014) sans, néanmoins, que ces présences soient attachées à un type d'environnement (réel vs virtuel). Certes, l'effet produit par un dispositif générant un effet de « présence » peut, encore aujourd'hui, surprendre l'utilisateur qui n'est pas familier de ce type d'expérience, mais pour combien de temps ? Qui s'étonne aujourd'hui de voir courir des enfants pour capturer des Pokémons ?

En somme, sur la base de cette analyse critique de la présence, il paraît nécessaire d'examiner les présences en fonction d'un prisme qui rende compte de manière concrète, au niveau de l'expérience ou, plutôt de l'hyper-expérience du sujet, de ses modalités.

3. Un cadre pour penser les présences : les interactions

La revue de la littérature relative à la présence identifie plusieurs facteurs susceptibles d'augmenter le niveau de présence de l'utilisateur d'un dispositif ayant vocation à produire, chez le sujet, une sensation de présence. Parmi ces facteurs, l'interaction occupe une place déterminante. En effet, la possibilité d'interaction entre l'utilisateur et le dispositif constitue une condition nécessaire, mais pas suffisante, à toute expérience en réalité virtuelle.

Or, on pourrait souligner le fait qu'une expérience de réalité virtuelle puisse être vécue de manière relativement intense par un sujet sans qu'il y ait une interaction. Mais cela reviendrait à considérer la perception comme une collecte passive de données sensorielles alors que toute perception est active (Auvray et Fuchs, 2007).

Certes, réduire la présence à l'interaction constituerait une erreur, même si l'interaction dans son potentiel à générer de l'agentivité implique un niveau minimal de présence. Ne pas considérer que le niveau d'interaction a une influence sur la

token (Merzeau, 2010) : le sujet n'est plus et n'a jamais été un être identifié – un individu – disposant de caractéristiques relativement permanentes ou substantielles. Il réagit contextuellement aux environnements qu'il arpente. Qui plus est, comme le souligne Merzeau (2010, p. 153) : « Notre présence au monde peut-elle s'incarner à travers les mêmes schèmes lorsqu'elle s'exprime sur des réseaux sociotechniques différents ? ». Si, en effet, le « sujet » s'informe, se modèle, se remodèle en fonction des environnements, lesquels par un effet de feed-back, se transforment également (Georges, 2009), la notion de présence est-elle encore pertinente hors des modalités d'interaction dans lesquelles elle s'incarne concrètement ? Car, en somme, comme le relève Bonfils (2014, p. 136), « il y a autant de marqueurs sémiotiques (…) de présences que de possibilités d'interactions ».

3. Les communautés en ligne dans World of Warcraft

Outre la dichotomie réel vs virtuel, l'étude des interactions dans les MMORPPG fait surgir la traditionnelle opposition entre communauté et société. La revue de la littérature nous montre que cette dichotomie a pris, à travers le temps et les disciplines, de multiples formes et appellations : solidarité organique vs solidarité mécanique (Durkheim, 1893), Gemeinschaft vs Gesellschaft (Tönnies, 1912) ou encore, de manière plus classique, société traditionnelle vs société moderne ou tradition vs modernité.

Aujourd'hui, il apparaît que même si la plupart des chercheurs travaillant sur la socialisation médiatisée par les TIC se sont fixés sur le couple communauté vs société, ils sont loin de s'accorder sur la définition de ces termes. Ainsi, Proulx (2004) définit sa conception de la communauté en réfutant une partie de la définition ethnologique classique, dans la mesure où il estime que la dimension géographique ne fait plus sens à l'ère des communications numériques. Il considère alors que le terme de communauté renvoie à un groupe réuni autour d'intérêts communs. Bien que cette définition puisse sembler à même de rendre compte des interactions observées, il nous semble qu'elle reste ancrée dans son époque, à savoir, les balbutiements des communications via internet, et cela pour deux raisons. D'une part, parce que la notion d'intérêt commun fait sens lorsqu'elle s'applique à des dispositifs communicationnels asynchroniques et thématiques (comme les forums, blogs ou sites étudiés par l'auteur) et, d'autre part, parce que l'exclusion de la dimension spatiale nous semble quelque peu hâtive. En effet, s'il n'y a pas d'espace proprement "physique" lors de la navigation sur ces plateformes, on peut toutefois délimiter des espaces thématiques ou sémantiques au sein desquels naviguent les internautes.

Dans la mesure où notre postulat théorique d'analyse est de considérer que les interactions menées dans WoW permettent la formation d'une culture à part entière - au sens sociologique du terme, c'est-à-dire, un regroupement d'individus unis par un ensemble de normes et de valeurs coercitives - formée par l'ensemble des avatars qui deviennent ainsi des entités à part entière, distinctes des utilisateurs ; peut-être est-il trop réducteur de chercher à intégrer cette complexité au sein d'une seule catégorie (communauté virtuelle, par exemple). Pour tenter de préserver la complexité inhérente à l'étude de ce phénomène tout en y apportant un peu de lisibilité, nous avons entrepris un double mouvement.

D'une part, nous avons créé une terminologie nous permettant de distinguer les espaces communicationnels au sein desquels interagissent les acteurs de WoW. Pour cette approche macro nous avons volontairement employé des termes généraux tout en leur donnant une définition précise. Ainsi l'utilisateur peut interagir, à un premier degré, avec sa communauté rassemblant ses socialisations primaires (famille) et secondaire (amis, collègues, etc.) qu'il peut en grande partie mobiliser sans l'aide d'un dispositif. A un second degré se trouve sa communauté numérique, qui lui offre

etc.) qui offrent la possibilité aux membres d'une guilde d'échanger sans passer par l'intermédiaire du jeu.

D'autre part, nous avons entrepris de définir les regroupements (d'utilisateurs et/ou d'avatars) interagissant au sein de ces espaces communicationnels. Pour ce faire, nous avons choisi d'utiliser le système de catégorisation fondé par Max Weber dans le premier tome de *Economie et société* (1960). La puissance et l'intemporalité du modèle weberien réside dans sa pensée par idéal-type qui en étant éminemment conceptuelle et pouvant paraître « étrangère au réel » (2003, p. 27) et aussi décontextualisée donc applicable à de multiples terrains. Pour définir les groupes rencontrés au cours de notre observation participante nous avons retenu trois couples weberiens : 1) communalisation et sociation, le premier renvoie à des groupes qui se fondent « sur le sentiment subjectif (traditionnel ou affectif) des participants d'appartenir à une même communauté » alors que la sociation se fonde « sur un compromis d'intérêts motivé rationnellement (en valeur ou en finalité) ou sur une coordination d'intérêts motivés de la même manière » (p. 78, 2003). 2) L'autonomie/hétéronomie qualifie la provenance du chef du groupe, on parle d'autonomie s'il provient de l'intérieur et d'hétéronomie s'il est imposé par une entité extérieure (quelle qu'elle soit). 3) C'est la diade autocéphalie/hétérocéphalie qui sert à définir si c'est le groupe qui dicte ses propres règles (autocéphale) ou si elles lui sont imposées (hétérocéphale). A partir de ces critères conceptuels nous pouvons qualifier, pour le cas de WoW, les principaux groupes vecteurs d'interaction. Ainsi, le dispositif en lui-même (le jeu) ou la communauté d'avatars prise dans son intégralité, est une sociation (l'intérêt commun étant de participer et de faire vivre WoW), hétéronome et hétérocéphale (les règles, ceux qui les définissent et les appliquent ne sont pas des avatars mais des membres du personnel de Blizzard). Cependant les guildes, des rassemblements d'avatars (d'une petite poignée, jusqu'à plusieurs dizaines), sont des communalisations (ils ont un nom en commun et choisissent leurs membres), autonomes et autocéphales (ils définissent leurs propres règles, dans la limite de l'ensemble des possibles permis par le jeu, et leur chef). Il apparaît donc, que d'un point de vue micro, la communauté d'avatars renvoie à plusieurs formes d'organisation. Il est en de même pour la méta-communauté d'avatars, puisque le forum officiel du jeu est une communalisation, hétéronome et hétérocéphale (seule une partie de la communauté d'avatars participe aux interactions sur cette plateforme, ce qui donne à ses acteurs, un sentiment d'appartenance à une partie spécifique de cette communauté tout en ayant des règles et des modérateurs imposés par Blizzard, et donc externes à leur groupe). En ce qui concerne les sites spécialisés et forums non-officiels nous pouvons parler de communalisations, autonomes et autocéphales (même sentiment d'appartenance, mais avec des règles et des modérateurs définis par leurs soins).

4. Interactions et présences dans World of Warcraft

Compte-tenu du fait que le chercheur ne peut pas faire l'économie d'une participation active dans le jeu, afin d'analyser les interactions et les présences dans WoW il a été décidé d'adopter une méthodologie d'ethnographie par observation participante au cours de laquelle nous avons intégré plusieurs de ces communautés (tout en faisant connaître notre position de chercheur). Cette démarche nous a permis de prendre pleinement part à la vie de ces communautés en partageant le quotidien des autres utilisateurs de ce monde numérique, de « vivre avec » eux (Combessie, 2007). Le corpus est constitué de plus de 1200 heures d'observations, auxquelles s'ajoutent la conduite d'entretiens formels et informels avec différents membres de ces groupes, ainsi qu'une activité de veille des différents forums et sites liés à WoW.

La grille d'analyse des interactions et des présences a été construite en partie en suivant la règle des 5W's (who ? when ? where ? why ? what ?) ou du QQOQCCP

Modalité d'interaction	Interfaces utilisateur sensori-motrices et cognitives *en interaction avec* Logiciels et drivers sensori-moteurs et cognitifs
Emetteur	Utilisateur-avatar et machine
Récepteur	Utilisateur-avatar et machine
Contextes expérientiels	- Apprentissage de l'utilisation de l'avatar de l'utilisateur - Manipulation (après la phase d'apprentissage) de l'avatar de l'utilisateur (utilisateur-avatar) - Interactions entre l'utilisateur-avatar et l'environnement du jeu - Interactions entre l'utilisateur-avatar et les personnages non joueurs (pilotés par le logiciel) - Interactions entre l'utilisateur-avatar et les autres utilisateurs-avatar - Interactions entre l'utilisateur-avatar et les *add-on* (logiciels externes au jeu qui permettent, par exemple, de recevoir des messages sous forme de texte)
Modalités de présence	Présences subjectales et présences objectales lors de la phase d'apprentissage Présences hyper-hybrides lors de la phase de jeu

Cette modalité d'interaction met en relation l'homme et la machine en établissant une relation entre, d'une part, les interfaces utilisateur sensori-motrices (écran, clavier, souris, joystick…) et cognitives (univers du jeu, éléments graphiques et sonores symbolisant une action possible, messages générés par les *add-on*…) en interaction avec les logiciels et drivers sensori-moteurs et cognitifs (le programme de la machine).

Cette modalité d'interaction est en mesure de produire des modalités de présence différentes en fonction de deux phases : la phase d'apprentissage de maîtrise de l'avatar de l'utilisateur, puis la phase de jeu proprement dite lors de laquelle l'utilisateur est censé maîtriser son avatar.

Lors de la phase d'apprentissage, l'utilisateur fait l'expérience de l'apprentissage de son agentivité, agentivité entendue comme la capacité de l'utilisateur à s'attribuer ses propres actions (Jouvent et Lallart, 2009) ; actions qui, en l'occurrence, se manifestent, via les actions de l'avatar, dans l'univers du jeu. C'est cette agentivité qui contribue à augmenter le sentiment de présence de l'utilisateur (Jouvent et Lallart, 2009 ; Russell, 1996). Lors de cette phase, l'utilisateur et son avatar se manifestent selon deux modalités de présence : une présence objectale pour l'avatar (en tant qu'entité non consciente pensée et manipulée par l'utilisateur) et une présence subjectale pour l'utilisateur (qui peut se projeter dans son avatar).

Le choix de substituer à la distinction opérée dans la revue de la littérature entre la présence personnelle et la présence environnementale la distinction entre présence subjectale et présence objectale permet de distinguer l'environnement de l'avatar. En d'autres termes, la présence environnementale demeure trop générique (puisqu'elle inclut tous les éléments synthétisés numériquement : décors, avatars…) et ne permet donc pas d'envisager uniquement l'interaction au sein même de l'environnement du jeu entre, par exemple, l'utilisateur et son avatar.

Suite à cette phase d'apprentissage, l'utilisateur et son avatar peuvent alors entretenir une relation d'entre-expression puisqu'ils ne forment, en un sens, qu'une seule et même entité se manifestant sous deux formes : celle de l'utilisateur et celle de l'avatar, c'est la raison pour laquelle cette entité qui interagit avec l'environnement du jeu est désignée « utilisateur-avatar ». En effet, durant la phase de jeu, ces entités sont, ontologiquement, considérées comme égales. L'utilisateur, historiquement premier, encore distingué de l'avatar lors de la phase d'apprentissage n'a plus un statut différent de l'avatar lors de la phase de jeu. Même si la distinction entre présence objectale et subjectale est possible lors de la phase de jeu, elle n'éclaire de manière pertinente que la phase d'apprentissage compte tenu du fait que

distinction ne permet pas d'appréhender la complexité et le caractère hybride de l'expérience de jeu qui se situe, pour reprendre l'expression de Winnicott (1971), dans une aire intermédiaire d'expérience qui permet d'expérimenter une présence mixte (Nannipieri et al., 2015). Il est important de souligner que cette présence mixte ne concerne, en réalité, pas seulement le fait qu'elle se trouve à la jonction entre le réel et le virtuel, mais que plusieurs présences peuvent se superposer, d'où l'expression « présences hyper-hybrides ». En effet, les présences sont multiples et pas seulement duales (réelle vs virtuelle), elles se juxtaposent, entrent en tension ou en synergie : quand je reçois un appel, alors que j'étais en train de discuter avec ma guilde depuis mon smartphone pendant un dîner de famille mes interactions et les espaces communicationnels que je mobilise sont multiples, complexes.

Modalité 2 : Ecrite, orale et haptique synchrone

Modalité d'interaction	Ecrite, orale et haptique synchrone
Emetteur	Utilisateur-avatar
Récepteur	Utilisateur-avatar
Contextes expérientiels	- *Chat* : pour permettre aux utilisateurs-avatars de communiquer entre eux, le jeu propose un système de *chat* scindé en plusieurs canaux de discussion publics ou restreints. Il s'agit de la méthode d'interaction traditionnelle des MMORPG, héritée des MUD - Logiciels de discussion vocale interne ou externes au jeu : Malgré l'existence d'un moyen de communication vocale intégré au jeu, l'immense majorité de ce type d'échanges se fait via des logiciels externes (e.g. *TeamSpeak*, *Mumble*, *Curse*). Il est possible que le faible recours au dispositif intégré au jeu résulte d'un habitus ludique (Berry, 2012) où l'utilisation de logiciels externes relève de la tradition - Application mobile « Armurerie de World of Warcraft » : cette application pour smartphones et tablettes permet, sans avoir à se connecter au jeu, d'effectuer certaines actions (acheter/vendre des objets aux enchères, consulter le planning de sa guilde, etc.) ainsi que de discuter sur le chat de sa guilde - IRL (*In Real Life*) : les utilisateurs-avatars se rencontrent hors du temps de connexion
Modalités de présence	Présences hyper-hybrides

Cette modalité d'interaction est caractérisée par sa dimension synchrone où sens où les entités en interaction communiquent dans un laps de temps relativement court (non différé).
La mise entre parenthèse de la distinction entre réel et virtuel conduit à mettre sur un même plan les dispositifs de communication écrite (*chat*, application mobile « Armurerie de World of Warcraft »), les dispositifs de communication orale, mais également les rencontres hors connexion qui permettent d'ajouter la dimension haptique aux interactions.
Il arrive, en effet, que certaines guildes décident d'organiser une IRL (*In Real Life*), une rencontre – littéralement – « dans la vraie vie » où les membres ont l'occasion de faire connaissance autrement qu'à travers leurs avatars respectifs. Les utilisateurs venant des quatre coins de la France, ces rencontres durent souvent le temps d'un week-end.
Les IRL sont probablement les cas d'interaction synchrones les plus intéressants (mais aussi parmi les plus rares) puisque ce sont les utilisateurs qui se rencontrent

Modalité 3 : Ecrite asynchrone

Modalité d'interaction	Ecrite asynchrone
Emetteur	Utilisateur-avatar
Récepteur	Utilisateur-avatar
Contextes expérientiels	- Forums, sites spécialisés : il existe un forum et un site officiel de WoW gérés par les community managers de Blizzard Entertainment (société de développement de jeux vidéo). En parallèle, il existe un très grand nombre de sites et forums créés et gérés par des membres de WoW et qui disposent de notoriétés variables au sein de cette communauté - Réseaux sociaux : il existe sur les réseaux sociaux (principalement *Facebook*) des groupes dédiés à WoW. Cependant, ces plateformes sont aussi mobilisées par des guildes pour faciliter la communication entre leurs membres. Ainsi que par les community manager de Blizzard Entertainment
Modalités de présence	Présences hyper-hybrides

Cette modalité d'interaction révèle une pratique intéressante s'agissant de l'utilisation des réseaux sociaux. En effet, une pratique largement partagée – à l'exception des pratiques déviantes visant à dissimuler son identité ou à des pratiques artistiques – consiste, d'une part, à utiliser un profil correspondant à son identité (i.e. conforme à ses documents d'identité) et, d'autre part, à s'exprimer en son nom (de profil) et à s'adresser à autrui en utilisant son nom (de profil).
Or, une analyse des captures d'écran les membres de WoW souligne le caractère hyper-hybride des présences en jeu, même hors connexion et en situation d'interaction asynchrone. En effet, si les profils correspondent bien au nom respectif de la personne, les membres s'adressent aux autres sous l'identité de leur avatar et interpellent les autres en utilisant le nom de leur avatar.
En ce sens, c'est encore l'utilisateur-avatar qui interagit avec d'autres utilisateurs avatars.

5. Conclusion et perspectives

L'analyse qui précède s'appuie sur un double postulat – un pari ? – qui pose, d'une part, le caractère peu pertinent de la distinction entre réel et virtuel afin d'appréhender la présence dans WoW et, d'autre part, le caractère pertinent du prisme de l'interaction.
C'est, clairement, la pertinence du second postulat qui doit, désormais, être discutée. Car, en effet, il s'agissait de savoir si, à l'analyse, les modalités interaction impliquent des modalités de présence spécifique.
A l'exception de la phase d'apprentissage, il apparaît que non. Le fait que l'expérience du sujet se caractérise par une présence hybride, qu'il s'agisse d'interactions synchrones, asynchrones, en ligne ou hors-ligne constitue un point essentiel qui souligne que, quelles que soient les modalités d'interactions utilisées, c'est l'utilisateur-avatar qui est présent au sens où, par ses actions, il est possible d'inférer qu'il participe lors de l'interaction, simultanément à deux environnements (réel et virtuel).
Les modalités d'interaction ne génèreraient, par conséquent, peut-être pas de modalités de présence spécifiques ?

Par conséquent, peut-être est-il nécessaire d'approfondir l'analyse qui a été conduite en proposant, à l'instar de ce qui a été fait pour l'interaction, une identification plus précise des modalités de présence. La difficulté étant que la distinction opérée dans la revue de la littérature entre présence personnelle et présence environnementale n'est plus pertinente telle qu'elle est définie dans la revue de la littérature dès lors que la distinction entre réel et virtuel est abandonnée.

Finalement, plus que la présence – qui paraît réduire l'expérience à ses dimensions spatiales et temporelles, n'est-ce pas l'expérience et, en l'occurrence, l'hyper-expérience qui permettrait, sur la base de l'identification de ses dimensions, de mieux appréhender le vécu de cet utilisateur-avatar ou de cet avatar-utilisateur ? Et cette hyper-expérience, loin d'être un état stable – même hybride – est peut-être d'avantage un processus que la méthodologie utilisée ne pouvait observer avec précision.
Car s'il est possible d'admettre que les modalités d'interactions ne produisent pas des modalités de présences spécifiques, il est possible que le processus par lequel l'utilisateur entre en connexion avec son avatar à chaque fois qu'il se connecte à WoW diffère en fonction de la modalité d'interaction. A l'instar du continuum réel-virtuel de Milgram et Kishino (1994), il est possible, par exemple, que l'utilisateur d'une part et l'avatar d'autre part ou que l'environnement tangible d'une part et l'environnement du jeu d'autre part, aient une importance variable en fonction de la modalité d'interaction au cours de la durée du jeu. En d'autres termes, l'utilisateur entre-t-il de la même manière et au même moment dans la peau de son avatar en fonction de la modalité d'interaction ?

Bibliographie

Auvray M et Fuchs P, « Perception, immersion et interactions sensorimotrices en environnement virtuel », *Intellectica*, 45, 1, p. 23-35, 2007.

Beau F, « Une Figure Du Double Numérique : L'avatar. », *Identités Numériques : Expressions et Traçabilité*, Jean-Paul Fourmentraux, Paris, Editions Hermès, 2015, p. 81–96.

Berry V, *L'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*. Rennes, PU Rennes, 2012.

Bonfils P, L'expérience Communicationnelle Immersive : Entre Engagements, Distanciations, Corps et Présences, HDR, Université Lille Nord de France, 2014.

Bonfils P, « Immersion et environnements numériques : une approche méthodologique par l'expérience vécue. », *Questions de communication*, n° 27, 2015, p. 261–77.

Cadoz C., *Les réalités virtuelles*, Flammarion, Paris, 1994.

Castronova E, *Synthetic Worlds - The Business and Culture of Online Games*, Etats Unis d'Amériques, University of Chicago Press, 2005.

Castronova E, *Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality*, Etats Unis d'Amériques, Palgrave MacMillan, 2007.

Castronova E, Cornell R, Elefante P, Ross T, « L'irrémédiable érosion du cercle magique ? », *Quaderni. Communication, technologies, pouvoir*, n° 67, p. 61–74, 2008.

Coelho C, Tichon J, Hine T J, Wallis G et Riva G, "Media presence and inner presence : the sense of presence in virtual reality technologies », in *From communication to presence : cognition, emotions and culture towards the ultimate communication experience*, IOS Press, Amsterdam, p. 25-45, 2006.

Combessie J-C, *La méthode en sociologie*. 5e édition. Paris, La Découverte, 2007.

Coutant A et Stenger T, *Identités numériques*, L'Harmatan, Paris, 2014.

Durkheim E, *De la division du travail social*, Paris, PUF, 2013 (1893).

Georges F, « Avatars et identité », *Hermès, La Revue* n° 62, p. 33–40, 2013.

Heeter C, « Being There: The subjective experience of presence », *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 1, 2, p. 262-271, 1992.

Milgram P et Kishino F, « A taxonomy of mixed reality visual displays », *IEICE Transactions on Information Systems*, E77-D, 12, 1994.

Nannipieri O, « Unity and sameness of the individual in virtual and augmented reality », *Virtual Reality International Conference*, Laval, 2009.

Nannipieri O, Muratore I, Dumas D et Renucci F, « Immersion, subjectivité et communication » in *Technologies, communication et société*, Editions l'Harmattan, 2015.

Odin R, *Les Espaces de communication : Introduction à la sémio-pragmatique*, Grenoble, Presses Universitaires de Grenoble, 2011.

Perriault J, « Réseaux socionumériques et frontières. », *Hermès, La Revue*, vol 2, n° 63, p. 152–159, 2013.

Proulx S, « Les communautés virtuelles construisent-elles du lien sociale ? », *Colloque international « L'organisation média. Dispositifs médiatiques, sémiotiques et de médiations de l'organisation »*, Université Jean-Moulin, Lyon, 19-20 novembre 2004.

Renucci F, Les Ruptures Du Film Interactif : La Continuité de Son Histoire, Le Rythme de Son Énonciation, L'harmonie de Sa Composition, Thèse de doctorat, Université de Toulon et du Var, 2003.

Riva G, « From virtual to real body: virtual reality as embodied technology », *Journal of Cybertherapy and Rehabilitation*, 23, 1, 1, p. 7-22, 2008.

Russell J, *Agency : Its role in mental development*, Taylor & Francis, 1996.

Slater M, « Presence and the sixth senses », *Presence : Teleoperators and Virtual Environments*, 11, p. 435-439, 2002.

Tönnies F, *Communauté et société*, Paris, PUF, 2010 (1912).

Vignaux G, *Du signe au virtuel. Les nouveaux chemins de l'intelligence*, Seuil, Paris, 2003.

Weber M, *Economie et société, Tome 1 : les Catégories de la sociologie*, France, Pocket, 2003 (1960).

Weissberg J-L, *Présences à distance: Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*, Paris, Editions L'Harmattan, 2000.

Winnicott D W, *Playing and reality*, Tavistock, 1971.

Witmer B G et Singer M J, « Measuring presence in virtual environments : a Presence Questionnaire », *Presence : Teleoperators and Virtual Environments*, 7, p. 225-240, 1998.

.