



## DOSSIER

### Les Jeux en réseau massivement multi-joueurs

« Du virtuel au réel »

Sur la base du forum de discussion organisé avec JeuxOnLine

En partenariat avec

**JeuxOnLine**  
le réseau des mondes virtuels

26 juin 2006

## SOMMAIRE

<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>I. – Présentation des MMOG</b>	<b>4</b>
<b>A. – Définition et caractéristiques des MMOG</b>	<b>4</b>
<b>B. – Essor et diversité des MMOG</b>	<b>6</b>
<b>C. – Profil et attentes des joueurs</b>	<b>7</b>
1. – Joueur type	8
2. – Objectifs poursuivis	8
<b>II. – Aspects économiques</b>	<b>12</b>
<b>A. – Économie de l'accès au jeu</b>	<b>12</b>
1. – Équipement requis pour jouer	12
2. – Variété des systèmes de commercialisation	12
3. – Coût total des jeux : les internautes partagés	13
<b>B. – Économie des créations du jeu : entre séparation et confusion avec le réel</b>	<b>14</b>
1. – La création et l'économie du jeu : un modèle calqué sur le réel	14
2. – La marchandisation des créations virtuelles	15
3. – La convertibilité de la monnaie virtuelle en monnaie réelle	18
<b>III. – Les règles du jeu</b>	<b>20</b>
<b>A. – La limitation des attaques contre le jeu, les serveurs et les joueurs</b>	<b>20</b>
<b>B. – La régulation partagée par l'ensemble des acteurs du jeu</b>	<b>22</b>
<b>IV. – Protection de l'individu</b>	<b>24</b>
<b>A. – Le risque de dépendance</b>	<b>24</b>
1. – Présentation du phénomène	24
2. – Analyse de la dépendance	24
3. – Ampleur du phénomène et point de vue des joueurs	26
4. – Prévention et remèdes	26
<b>B. – L'exposition des mineurs à des contenus préjudiciables</b>	<b>27</b>
1. – La classification de l'environnement de jeu	28
2. – La responsabilité des acteurs du jeu	28
<b>Conclusion – Vers une Culture des MMOG ?</b>	<b>31</b>
<b>Annexe 1 – Forum de discussion JeuxOnLine</b>	<b>33</b>
<b>Annexe 2 – Intervenants de la Rencontre-Débat</b>	<b>34</b>

## INTRODUCTION

Naguère réservés aux *aficionados* des jeux de rôle traditionnels, les jeux en réseau massivement multi-joueurs ou MMOG (1) touchent désormais une part non négligeable des internautes. Le dernier succès en date, *World of Warcraft*, réunit ainsi plus de 6 millions de joueurs à travers le monde.

Ce succès révèle au grand public l'émergence d'un type de jeu apparu il y a moins de 10 ans, alors que le réseau mondial commençait à s'ouvrir. Les budgets et délais de production de tels jeux, hier réduits, sont comparables aux grosses productions hollywoodiennes.

Depuis quelques mois, la presse s'est emparée de faits divers sensationnels et a principalement stigmatisé les travers de ces jeux. Le Forum des droits sur l'internet a souhaité se saisir de cette question, recherchant, au-delà d'une approche un peu binaire, à dégager les potentialités, les risques et les conséquences de ces nouveaux usages.

Dans quelle mesure ces jeux **reproduisent-ils le fonctionnement de notre société** ? En accentuent-ils les travers ? Quelles sont leurs spécificités ?

Les jeux constituent également des utopies qui révèlent les aspirations de la société à un **nouveau mode d'organisation**. Quels sont ces modes de régulation ? Sont-ils efficaces ? Que traduisent-ils ?

Sources d'enrichissement mais aussi d'asservissement, les MMOG sont méconnus du grand public et dévoilent une incompréhension entre générations. Quelle est la place réservée à la **protection des libertés individuelles** ? Si des risques existent bel et bien d'exposition à des contenus préjudiciables, des parades semblent avoir été trouvées. Sont-elles satisfaisantes ?

En amont de ce dossier, le Forum des droits sur l'internet a recueilli le témoignage des internautes du 15 mai au 9 juin 2006 sur un [forum de discussion](#) (2) mis en place en partenariat avec JeuxOnLine.info, premier site francophone communautaire dédié aux MMOG. Les **300 contributions** apportées par les internautes ont aidé à la constitution de ce dossier (3).

Cette réflexion s'est prolongée par une [rencontre-débat](#) (4), samedi 10 juin 2006, sur le thème « MMOG – Du virtuel au réel », à laquelle ont participé des joueurs, des spécialistes des MMOG, des représentants des associations familiales et des éditeurs de logiciels de loisirs.

Les travaux sur les jeux vidéo en ligne se poursuivront au sein du Forum des droits sur l'internet, avec la création en septembre 2006 d'un **groupe de travail**.

---

1 Acronyme tiré de l'anglais « *Massively multi-player online game* »

2. <http://forums.jeuxonline.info/forumdisplay.php?f=446>

3. Les contributions des joueurs ont été intégrées au corps du dossier et sont mises en évidence graphiquement par un retrait et une barre verticale verte. Le nom des joueurs apparaît en italique.

4. [http://www.foruminternet.org/activites\\_evenements/lire.phtml?id=139](http://www.foruminternet.org/activites_evenements/lire.phtml?id=139)

Compte-rendu disponible sur le site JeuxOnLine.info :  
[http://www.jeuxonline.info/articles/fdi\\_1.html](http://www.jeuxonline.info/articles/fdi_1.html)

## I. – PRESENTATION DES MMOG

### A. – Définition et caractéristiques des MMOG

Les MMOG sont des jeux en ligne massivement multi-joueurs :

- un jeu : objet de divertissement, le MMOG est généralement un jeu vidéo (5), dans lequel la frontière avec la réalité est cependant parfois ténue, comme dans [Second life](#) (6), où la simulation consiste à vivre une seconde vie dans un monde parallèle créé par les joueurs.
- massivement multi-joueurs : il n'existe pas de seuil minimal officiel. On s'accorde à considérer qu'un jeu avec moins de 32 joueurs n'est pas massivement multi-joueurs. Certains serveurs de jeu accueillent quelques centaines de joueurs, voire moins en période creuse. D'autres, tels [Eve Online](#) (7) peuvent aller jusqu'à 25 000 joueurs connectés simultanément.
- en ligne : la connexion peut se faire par l'internet ou par tout autre réseau. En pratique cependant, les MMOG utilisent exclusivement ce réseau.

La **persistance du monde virtuel** est le critère communément retenu de ces jeux (8) : le monde vit et se développe de manière permanente et autonome, avec une unité de temps et de lieu. En l'absence du joueur, le monde continue sa propre vie. Certains jeux automatisent même la vie des personnages en l'absence du joueur.

Il faut relever que c'est le **serveur de jeu** qui assure la permanence du MMOG. Il existe donc techniquement autant d'univers de jeu que de serveurs, qui regroupent au maximum quelques dizaines de milliers de joueurs connectés simultanément.

Chaque serveur représentant un univers parallèle, il est possible que le cours de l'histoire soit radicalement différent d'un serveur à l'autre, en fonction des personnages qui les habitent et de la part d'autonomie dont ils disposent pour faire évoluer le monde persistant.

Les univers de jeu sont souvent gigantesques, de telle sorte que les personnages ne sont pas concentrés dans un même les uns aux autres. Des lieux de vie en société (villes, tavernes...) permettent des rencontres de l'ensemble des joueurs ou d'une partie d'entre eux.

Le critère de la persistance est remis en cause par l'apparition de jeux dans lesquels une partie seulement de l'univers est persistant. Ainsi se développent des **instances**, des zones de jeu où des groupes peuvent poursuivre le même objectif en parallèle sans jamais rencontrer d'autres joueurs. La zone de jeu est en quelque sorte dupliquée au

---

5. La catégorie des MMOG ne recoupe pas totalement celle des jeux vidéo. En effet, de nombreux MMOG gratuits s'appuient sur une interface exclusivement en mode texte.

6. <http://secondlife.com>

7. <http://www.eve-online.com>

8. Des internautes contestent néanmoins ce critère :

*Simkim* note que « la persistance n'a rien à faire là. Si le prochain Unreal permet de jouer à 1000 sur une même carte, ce serait quand même aberrant de dire qu'il n'est pas massif parce qu'il y a une absence totale de persistance (que je définis par permanence et évolutivité). La seule chose à prendre en compte est le nombre maximum théorique de personnes pouvant participer au même moment à la même partie. Que la partie soit disponible 24h/24 et 365 jours par an (comme les MMOG actuels) ou simplement le temps de tuer 100 adversaires (un FPS par exemple) n'est qu'un détail. »

<http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11924205&postcount=6>

*Malgaweth* rejoint ce point de vue et estime que la persistance « n'est pas un critère fondateur du genre. Il y a toujours eu confusion entre les termes de "persistance" et de "permanence". Ce qui est en réalité utilisé comme critère c'est l'accessibilité au jeu en 24/24 ».

<http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11924898&postcount=7>

profit de quelques joueurs de manière temporaire, ce qui remet en cause le caractère massivement multi-joueurs.

Des jeux comme [World of Warcraft](#) (9) permettent à des groupes pouvant aller jusqu'à 40 joueurs d'explorer des donjons en petit comité. Le système d'instanciation est plus prononcé dans un jeu comme [Dungeons and Dragons Online : Stormreach](#) (10). Seuls les déplacements dans les villes sont persistants, la plupart des lieux de quête étant instanciés.

Par rapport aux jeux vidéo classiques, la **durée de vie** des MMOG est relativement **longue**. Ainsi, [Ultima Online](#) (11), premier MMOG exploité avec succès en 1997, existe toujours et réunit une communauté fidèle.

Pour SwaaN, la durée de vie d'un jeu est de « 20 ans ? 30 ans ? Toute une vie » (12).

La durée de vie du jeu s'apprécie aussi du point de vue du temps de jeu passé par les joueurs en ligne.

D'après Pouloum, « la première chose qui saute aux yeux, c'est la durée de vie, un jeu vidéo se compte en heures de jeu [...] un MMO se compte en jours de jeu » (13).

Si quelques MMOG ont un but collectif qui, une fois atteint, sonne la fin du jeu (14), la plupart sont prévus pour une durée indéterminée. La fermeture d'un serveur ne va pas sans poser quelque difficulté aux joueurs, qui se sont approprié le monde virtuel. La fermeture des serveurs de *Asheron's Call 2* par Turbine en 2005 ou des serveurs de la Quatrième prophétie par Goa, en France, a été particulièrement mal vécue par les joueurs privés de lieu de rencontre.

Autre caractéristique du MMOG, l'**interaction entre les joueurs**. Les MMOG tirent pleinement parti de l'aspect relationnel qui les distingue des jeux en solitaire. Bien que l'appartenance à une guilde ou à un groupe ne soit pas nécessaire dans tous les MMOG, la coopération et l'affrontement entre les joueurs sont le levier principal des MMOG. Tous les jeux étudiés comportent un système de messagerie (instantanée ou non ; généralement avec des canaux de discussion).

Ainsi, pour Coquette, les MMOG se caractérisent par « une interactivité persistante et massive entre plusieurs centaines/milliers de joueurs constants » (15).

Reflux rejoint cette position lorsqu'il affirme que « ce qui est particulier aux MMOG est le fait de ne pas jouer seul, d'être en contact avec une communauté de joueurs qui partage le même univers persistant et la même expérience de jeu, la même hallucination, le même rêve » (16).

→ [Fil de discussion](#) sur la définition des MMOG (17)

---

9. <http://www.wow-europe.com/fr/>

10. <http://www.ddo-europe.com>

11. <http://www.uo.com>

12. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11922031&postcount=3>

13. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11922211&postcount=4>

14. La reconstruction de l'Égypte, par exemple, dans *A Tale in the Desert*.

15. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11924922&postcount=9>

16. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11926727&postcount=11>

17. <http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=673035>

## **B. – Essor et diversité des MMOG**

L'**émergence** des MMOG est liée à la conjonction de trois phénomènes : l'engouement pour le genre *Heroic Fantasy*, les jeux de rôle et les wargames, le développement des jeux vidéo et l'apparition de l'internet.

Des jeux en texte brut sont apparus dès la fin des années 70. Le premier succès commercial est *Ultima Online*, ouvert en 1997, suivi de près par [LineAge](#) (18) puis [EverQuest](#) (19). Alors qu'*Ultima Online* et *EverQuest* n'ont pas franchi la barre des 550 000 abonnés, *LineAge* a réussi le pari de réunir dès 2000 plus d'un million de joueurs, culminant à plus de 3 millions en 2003.

Les années 2002 et 2003 ont marqué un tournant dans le marché des MMOG, avec l'arrivée sur le marché de jeux ayant rencontré un fort succès mais aussi certaines déconvenues. Un cap a été franchi avec la sortie en 2004 de *World of Warcraft* et de [Guild Wars](#) (20), qui ont connu un succès commercial remarquable. Aujourd'hui, **13 millions d'abonnements** à des MMOG ont été comptabilisés par le site [mmogchart.com](#) à travers le monde (21). À lui seul, *World of Warcraft* de Blizzard Entertainment (Vivendi Universal Games) représente 51 % des abonnements et les deux opus de *LineAge* de NCSoft 22 % (22).

*Guildian* rappelle que « le monde du MMORPG n'est pas devenu grand public du jour au lendemain, mais [la reprise de] certaines licences (23) [a drainé] un grand nombre de joueurs vers un milieu qu'ils connaissaient jusqu'alors très peu. » (24)

L'inflation du nombre de joueurs s'accompagne par ailleurs d'un **éclatement de l'offre** de jeux. Au côté des jeux médiévaux-fantastiques, sont apparus des jeux reposant sur d'autres univers ([Star Wars Galaxies](#) (25), [A Tale in the Desert](#) (26), *Eve Online*...), des jeux de tir en vue subjective (« *first person shooting* » ou MMOFPS), comme [Planet Side](#) (27), des jeux de stratégie en temps réel (« *real time strategy* » ou MMORTS), tels que [Mankind](#) (28), ou encore des jeux de rôle en ligne compétitifs (CORPG), comme *Guild Wars*.

Le mode de fonctionnement des jeux lui-même s'est diversifié sur des marchés de niche, avec l'apparition de jeux fondés sur des instances ou sur des mondes persistants décentralisés (sans serveur).

Les MMORPG représentent néanmoins toujours plus de 90 % du marché des MMOG.

L'hétérogénéité des MMOG en présence, le mélange des genres ou encore l'hybridation avec des jeux hors ligne conduisent, en fin de compte, à des interrogations sur la cohérence de la notion.

18. <http://www.lineage.com>

19. <http://everquest.station.sony.com>

20. <http://fr.guildwars.com>

21. Les chiffres sont sujets à caution. La comptabilisation n'est pas la même en occident et en Asie (comptes actifs en occident ; extrapolations en Asie).

22. *GuildWars*, CORPG (voir *infra*) d'un type particulier, repose sur un modèle de paiement initial sans abonnement et n'est donc pas intégré à ces statistiques.

23. Licences d'exploitation de noms ou d'univers connus du grand public, comme *Star Wars* dans *Star Wars Galaxies*.

24. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11920898&postcount=3>

25. <http://starwarsgalaxies.station.sony.com>

26. <http://www.atitd.com>

27. <http://planetaside.station.sony.com>

28. <http://www.mankind.net>

En **France**, l'expansion des MMOG a véritablement débuté en 2000 avec l'ouverture de la Quatrième prophétie par Goa, département jeux de la division contenus de France Telecom. Jeu à accès gratuit destiné à tester l'intérêt des francophones pour les MMOG, il a précédé l'ouverture payante, en 2002, de [Dark Age of Camelot](#) (DAoC 29) par Goa en Europe. Des jeux concurrents, traduits en français, sont apparus très rapidement.

Jean-Claire Larue, délégué général du Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs ([SELL](#) 30), a déploré que les couleurs de la France ne soient pas mieux défendues dans le domaine de l'édition des MMOG (31). Pour lui, les français sont unanimement reconnus pour leur créativité mais le développement se fait hors de France pour des raisons de *business plan* : le marché francophone serait trop étroit et le coût de la main d'œuvre trop élevé. Seuls quelques acteurs français sont sur le marché, comme Vivendi Universal Games ou Ankama, l'éditeur du jeu [Dofus](#) (32).

D'après une récente étude du cabinet DFC (33), le **chiffre d'affaire** mondial généré par les jeux en ligne (y compris non massivement multi-joueurs) devrait tripler d'ici 2011, passant de 3,4 milliards de dollars à 11 milliards, la part des MMOG étant prépondérante dans cette croissance.

- [Chronologie](#) des MMOG [jeuxonline.info] (34)
- Sur les jeux vidéo en général, Yann Leroux, « [Une histoire du jeu vidéo](#) » [omnsh.org] (35)
- [Étude](#) statistique sur les abonnés à des MMOG [mmogchart.com] (36)
- [Étude](#) du cabinet DFC Intelligence sur le marché des jeux vidéo en ligne [dfcint.com] (37)

### **C. – Profil et attentes des joueurs**

Interroger les joueurs sur le profil du joueur type et sur leurs attentes est délicat. En effet, la généralisation est parfois mal vécue par les joueurs, qui refusent l'idée même d'établir une classification et craignent l'apparition de stéréotype ne correspondant pas à leur perception du jeu.

« Je ne vois pas comment on pourrait définir des profils de joueurs » affirme par exemple *Kem* (38).

Il est vrai que les joueurs de MMOG sont, à l'image de la société, extrêmement variés. Pour autant, il n'est pas inutile de tenter de dresser un portrait type des joueurs en général (1) et de leurs attentes (2).

---

29. <http://camelot-europe.goa.com/fr/>

30. <http://www.sell.fr>

31. Voir également sur ce point les interrogations des joueurs sur le [fil de discussion](#) « La France, No Man's Land des jeux vidéo ? » :

<http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=675495>

32. <http://www.dofus.com>

33. <http://www.dfcint.com/news/prjune62006.html>

34. [http://www.jeuxonline.info/articles/mmog\\_hist.html](http://www.jeuxonline.info/articles/mmog_hist.html)

35. [http://www.omnsh.org/article.php3?id\\_article=60](http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=60)

36. <http://www.mmogchart.com>

37. [http://www.jeuxonline.info/articles/mmog\\_hist.html](http://www.jeuxonline.info/articles/mmog_hist.html)

38. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11938984&postcount=23>

## 1. – Joueur type

En préambule, il convient de rappeler qu'il existe de très rares études fiables et récentes sur le sujet. Les éditeurs sont peu disert et les chercheurs intéressés par la sociologie des joueurs sont encore pour l'essentiel américains et asiatiques.

D'un point de vue **géographique**, les joueurs de MMOG sont principalement implantés en Asie et aux États-Unis. S'agissant de *World of Warcraft*, près de 40 % des abonnés sont chinois, à comparer aux 15 % d'abonnés européens. De nombreux jeux sont d'ailleurs développés exclusivement ou principalement pour le marché asiatique (Corée du Sud, Japon et Chine).

Contrairement aux idées reçues, les joueurs ne sont pas tous mineurs. La **moyenne d'âge** des joueurs est située entre 26 et 30 ans selon les études consultées. Les mineurs ne représenteraient guère plus de 20 % des joueurs.

Comme pour les jeux vidéo classiques, les **femmes** jouent peu et représentent environ 15 à 20 % de la population des joueurs.

Plus de la moitié des joueurs travaillent à temps plein. Les **catégories sociales** aisées et citadines sont plus représentées, en raison de la nécessité de disposer d'un accès à Internet à haut débit et de s'acquitter du prix de l'abonnement (39).

Le profil du joueur de MMOG a évolué avec la **démocratisation** du genre. La part des femmes dans les joueurs s'accroît, de même que l'âge moyen.

Les MMOG concernent globalement des joueurs qui ont un **temps de jeu** assez élevé. La moyenne serait supérieure à 10 heures par semaine et atteindrait, suivant les jeux, entre 15 et 25 heures.

Le temps de jeu et la maturité du joueur constituent des critères de réussite dans le jeu. On classe généralement les joueurs en fonction de leur temps de jeu et de leur activité sociale hors du jeu. Les joueurs occasionnels (« *casual gamers* ») sont ainsi opposés aux joueurs passionnés ou « *hardcore gamers* », qui vont dans certains cas jusqu'à sacrifier toute vie sociale (« *no life* »). En réalité, cette situation extrême concerne tout au plus 1 à 2 % des joueurs.

## 2. – Objectifs poursuivis

L'un des contributeurs du [forum de discussion](#) s'est référé au **modèle de Bartle**, qui définit 4 types de joueurs en fonction de leur attirance pour le monde ou pour les joueurs, des relations implicites ou explicites et de l'action ou de l'interaction. La [discussion](#) lancée par l'internaute a fait l'objet de vifs débats (40). Sans reprendre toute la complexité du modèle, nous avons listé les principales motivations des joueurs ci-dessous (41).

---

39. Voir *infra* p. X

40. <http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=673288>

41. Ces buts poursuivis par les joueurs se combinent entre eux et sont susceptibles de varier au cours du temps de jeu.

## Découvrir et explorer un univers de jeu

L'exploration de l'univers du jeu est un but commun aux jeux vidéo classiques. Le joueur attiré par cet aspect cherchera à visiter le monde, à effectuer les quêtes et à connaître les différentes variations du jeu. La puissance ne sera pas forcément prépondérante mais plutôt la richesse et la diversité du jeu. Le joueur pourra incarner plusieurs personnages pour tester les différentes compétences qui lui sont proposées.

## Incarner un rôle dans un monde alternatif (roleplay)

Selon une étude portant sur 2 500 joueurs (42), plus de 60 % des joueurs de MMORPG déclarent avoir incarné le rôle d'un personnage inventé et correspondant à l'univers du jeu. Les mineurs semblent moins concernés par cet aspect. 44 % des joueurs ont notamment imaginé l'histoire passée et le comportement (« *background* ») de leur personnage, 28 % impliquant même dans leur histoire d'autres personnages du jeu (mariages ou filiation virtuelle notamment).

Les exploitants des jeux proposent parfois spécifiquement des serveurs de jeu dédiés aux amateurs de jeux de rôle. Les joueurs acceptent d'y respecter l'étiquette qui s'impose et de se comporter conformément à l'esprit et au *background* du jeu. Le paladin s'exprimera comme un paladin, l'elfe pourra connaître la poésie elfique, le super-héros tentera de sauver les innocents, à moins que cela s'oppose au caractère que le joueur s'est inventé.

## Interagir avec d'autres joueurs

Certains joueurs refusent l'aspect relationnel des MMOG et préfèrent jouer en **solitaire** (« solo »). Dès lors, une partie des MMOG leur seront fermés, dans la mesure où l'interaction est la clé de ces jeux. La plupart des éditeurs prévoient cependant des classes de personnages pouvant être jouées en solitaire afin de prendre en compte cette aspiration.

Lorsque le joueur apprécie le contact avec d'autres joueurs, l'interaction peut prendre une **tournure amicale** ou **belliqueuse**.

Deux motivations se retrouvent chez les joueurs. Certains cherchent à retrouver d'**anciennes connaissances** ou des membres de leur famille. Le jeu peut se mener à plusieurs, en cybercafé ou chez soi. De nombreuses joueuses se sont ainsi lancées dans les MMOG pour retrouver en jeu leur compagnon.

Lureley témoigne par exemple qu'elle est « une copine de joueur convertie parce qu'elle en a marre de se plaindre de son homme joue souvent alors elle s'y est mise pour pouvoir passer du temps avec lui dans le jeu » (43).

D'autres personnes viennent inversement pour se faire de **nouveaux amis**, purement virtuels. Ils sont attirés par la possibilité d'emprunter une identité façonnée et aiment la liberté de rompre les contacts de manière discrétionnaire.

C'est le cas de *Keldhra*, « qui considère que discuter avec le plus grand nombre de gens est une "quête" aussi importante que la quête épique ou la recherche d'artefacts (44) pixellisés » (45).

Dans la plupart des cas, cette volonté de rejoindre d'autres joueurs prendra la forme d'un regroupement temporaire ou permanent dans une **guilde**, un clan etc. Certains joueurs s'identifient davantage à leur guilde qu'à leur personnage, tel ce joueur pour qui « la progression de la guilde est un objectif en soi ».

42. Étude menée à partir de 2003 sur 2 500 joueurs par Nick Yee, *The Demographics of Role-Playing*, Projet Dédale, <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001525.php>

43. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12007083&postcount=32>

44. Objets cruciaux dans certains jeux.

45. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11990201&postcount=30>

L'interaction peut avoir un versant plus **belliqueux**, lorsque le joueur cherche à lutter contre les autres joueurs.

Sur certains serveurs, les personnages évoluent dans des zones protégées et sont privés de la possibilité de combattre entre eux. Ils ne peuvent lutter que contre les menaces liées à l'environnement de jeu (les ennemis interprétés par le serveur 46). On parle alors de jeu **PvE** (« *Player versus Environment* ») ou **PvM** (« *Player versus Mobs* » 47).

En revanche, sur d'autres serveurs dits **PvP** (« *Player versus Player* »), le combat peut intervenir à tout moment, parfois entre les membres d'une même faction. La loi du plus fort l'emporte alors et place les joueurs dans une situation de risque plus élevé mais renforce les liens avec leurs partenaires de jeu.

Enfin, une variante du PvP se retrouve dans les jeux de combat entre factions ou royaumes dits **RvR** (« *Realm versus Realm* »), qui mettent davantage en valeur le travail d'équipe.

### Avoir un personnage puissant ou collectionneur

La compétition entre les joueurs dans un univers où cohabitent plusieurs milliers de personnes est assez forte. Certains joueurs souhaitent atteindre le niveau le plus élevé ou avoir l'équipement le plus performant. On parle alors des « **achievers** », qui concernent aussi bien les « gros bill » (personnages surpuissants) que les collectionneurs. Ces joueurs auront une consommation rapide et forte du jeu.

### Abolir toute référence à l'histoire individuelle et au corps

À l'instar des autres modes de communication en ligne, le jeu permet à un joueur de s'abriter derrière un paravent et de simuler un rôle. Comme le rappelait Thomas Gaon lors de la [rencontre-débat](#), les références à l'histoire individuelle s'estompent de même que le regard porté sur l'apparence physique de l'individu. Le personnage procure au joueur une seconde peau, un masque. Il lui permet de mettre à l'écart son passé et ses appréhensions, de s'évader.

Selon *Æshrâaf*, « les possibilités de communication dans le jeu, qui s'affranchissent de niveau social, culturel ou tout autre a priori social, remplacent l'absence de communication déplorée » par ailleurs. (48)

De même, *Volupsa* précise que « le MMOG est un espace virtuel où les catégorisations sociales classiques n'entrent pas en ligne de compte, il s'agit d'un "lieu" où chacun est égal devant les règles du jeu, et où les participants ne sont pas cadres supérieurs ou étudiants » (49).

De nombreux joueurs ont insisté sur la **différence culturelle entre les générations** de joueurs et sur la difficulté de cohabiter sur un même serveur alors que le langage est différent.

*Volupsa* divise schématiquement les joueurs en deux catégories : « Les "vieux" qui viennent du jeu de rôle, ceux là ont entre 25 et 35 ans (pour schématiser) plus axés role play tranquille et plaisir de jeu avant tout. Les "jeunes" qui viennent du jeu vidéo, des FPS en particulier, et qui sont sur les MMO pour le plaisir du PvP, le challenge et la compétition. » (50)

46. Ce qui renvoie à la notion d'intelligence artificielle.

47. Abréviation de « Mobile » qui désignait toutes les créatures en mouvement, humanoïdes ou autres, dans les ancêtres des MMOG.

48. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11921648&postcount=6>

49. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11935136&postcount=19>

50. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11935136&postcount=19>

Enfin, les **objectifs poursuivis varient en fonction du profil du joueur**, notamment de son sexe et de son âge.

Selon *Azuriel*, « les femmes ont d'autres but dans les jeux que l'expansion de territoire ou la course à l'armement. Je pense qu'elles privilégient l'aspect communautaire avant tout. » (51)

*Kem* généralise de la même manière : « Les mecs ont, c'est sûr, tendance à étudier les règles pour être performants. Les filles ont tendance à jouer pour le plaisir de jouer et de se voir évoluer. » (52)

*Jazz2006* partage le même sentiment : les femmes [jouent] fréquemment un rôle capital dans les jeux, tout particulièrement en qualité de chefs de guildes [...] L'humain semble pour elles primer sur le jeu "pur". » (53)

Pour *Anderialla*, « les jeux de baston/FPS, c'est plus pour les "adolescents" [...], quant aux jeux plus "réfléchis", comme les jeux de rôle, on voit de tout, mais à une époque, j'ai pu croiser pas mal de trentenaires/quadragnénaires. » (54)

- [Fil de discussion](#) sur le profil des joueurs (55)
- [Second fil de discussion](#) sur le profil des joueurs (56)
- [Projet Dédale](#), consacré à l'étude de la psychologie et de la démographie des MMORPG [anglais] (57)

---

51. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11923657&postcount=8>  
52. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11938984&postcount=23>  
53. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12020276&postcount=33>  
54. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11971697&postcount=28>  
55. <http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=673038>  
56. <http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=673288>  
57. <http://www.nickyee.com/daedalus/>

## II. – ASPECTS ECONOMIQUES

Des paramètres économiques interviennent en premier lieu dans l'accès au jeu (A), à travers la question des conditions et du coût de celui-ci.

Dans le jeu, toute référence à l'économie n'est pas absente. De prime abord, l'économie virtuelle semble déconnectée de l'économie réelle. En réalité, la marchandisation progressive des éléments du jeu peut conduire à une perméabilité plus ou moins forte entre les deux mondes, entretenant une confusion entre univers du jeu et monde physique (B).

### A. – Économie de l'accès au jeu

#### 1. – Équipement requis pour jouer

Contrairement aux idées reçues, il n'est pas impératif de disposer d'un **matériel** dernier cri pour « faire tourner » un MMOG. Ce type de jeu est même considéré comme exigeant moins de puissance que les jeux vidéo traditionnels. *Dufin* explique à juste titre que les jeux *off line* de dernière génération obligent à disposer d'un matériel plus puissant que les MMOG (58), à l'exception de quelques jeux (comme *Star Wars Galaxies*). « L'obsolescence étant tellement rapide et les jeux de plus en plus gourmands en ressources, que ce soit un MMOG ou un jeu solo, c'est pareil » rappelle *Komenor-EI* (59).

En revanche, sauf pour les jeux techniquement les plus rudimentaires, un **accès à internet** à haut débit est indispensable. Avant l'apparition d'offres d'abonnement avec un temps illimité de connexion, le coût de l'abonnement représentait une part substantielle du budget des joueurs. *De facto*, une part importante de la population se trouve aujourd'hui privée de la possibilité de jouer à des MMOG, en raison de la fracture numérique.

#### 2. – Variété des systèmes de commercialisation

Plusieurs systèmes de commercialisation des jeux coexistent, qui peuvent être combinés.

Comme les jeux vidéo classiques, certains jeux sont commercialisés sans abonnement (*Guild Wars* par exemple). Les sources de revenus des éditeurs proviennent alors du **paiement initial** du jeu (entre 45 et 75 €) et d'éventuelles **extensions** de celui-ci, qui entretiendront la flamme des joueurs (60).

■ Pour reprendre les propos de *Blackbird*, « ce qui importe [...] n'est plus de vendre un produit fini mais un produit qui dure » (61).

La majeure partie des jeux repose sur le paiement d'un **abonnement** compris entre 10 et 15 € par mois, outre le paiement initial du jeu. Un tel mode de commercialisation est lié au coût de maintenance des infrastructures. Naturellement, le distributeur aura tout intérêt à prolonger la durée de vie du jeu et à fidéliser sa clientèle pour percevoir une rémunération maximale de la part de ses clients.

En moyenne, 70 % des joueurs restaient fidèle à leur MMO au moins deux ans, mais la durée moyenne tend de plus en plus à baisser. Certains éditeurs tablent donc aujourd'hui sur un renouvellement régulier des effectifs de joueurs.

58. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11998923&postcount=6>

59. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12004150&postcount=8>

60. *Dark age of Camelot*, sorti en 2002, a été complété par quatre extensions payantes (*Shrouded Isles* en 2003, *Trials of Atlantis* en 2004, *Catacombs* en 2005, *Darkness rising* en 2006) et deux extensions gratuites notables (*Fondations* en 2003 et *New frontiers* en 2004).

61. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11995734&postcount=4>

Compte tenu du coût total du jeu, la plupart des éditeurs offrent dorénavant la possibilité de télécharger une version limitée du jeu et de le tester pendant une **période d'essai** d'une quinzaine de jours. Le téléchargement nécessite généralement une connexion haut débit (62).

Les systèmes de **paiement proportionnel** au temps de jeu ont aujourd'hui disparu.

L'aspect commercial de certains MMOG ne doit pas faire oublier la présence d'une multitude de MMOG **gratuits**. La gratuité intervient dans deux circonstances particulières : en phase de développement, pour tester le fonctionnement du jeu et conquérir un public ; puis en fin de vie, avec l'apparition de serveurs « privés » ou officieux.

Enfin, de nouveaux modèles économiques ont été proposés. Certains MMOG sont ainsi **partiellement gratuits**. Le paiement de sommes forfaitaires ou d'abonnements conditionne l'accès à une version étendue du jeu (fonctionnalités supplémentaires, accès à des zones ou des bâtiments réservées...). Ce modèle est peu apprécié des internautes consultés lorsqu'il permet de progresser plus facilement en payant, et de s'épargner ainsi du temps de jeu. Il est en revanche apprécié s'il permet de tester le jeu. C'est le cas notamment du jeu français Dofus.

Pour *Ashen-Shugar'*, « le paiement pour acheter des objets est [...] une mauvaise solution (déséquilibres, pas assez de plaisir si on ne paie pas...). De plus, ce type de paiement revient plus cher qu'un abonnement » (63). Saigneur « n'aime pas trop » le financement au coup par coup car il se déclare « joueur compulsif » et craint de dépenser des sommes excessives (64).

*Krarsht* porte un regard sévère sur un tel système : il estime que « les "meilleurs joueurs" sont ceux qui ont le plus fait jouer la mastercard » (65).

Des jeux sont également gratuits moyennant l'affichage en jeu de **publicité**. Cette forme de jeu est considérée comme dégradée mais certains joueurs accepteraient « un jeu financé par la publicité en jeu à la condition que celle-ci ne dénature pas l'univers » (66) ou que « le jeu reste jouable sans arrêt publicitaire » (67).

### 3. – Coût total des jeux : les internautes partagés

Le coût représenté par les MMOG constitue, pour de nombreux joueurs, « un **obstacle au jeu** ». C'est le cas de Corbeau (68), pour qui le cumul de l'achat et de l'abonnement est trop onéreux. Pour *Krarsht*, le coût « est un paramètre très important » voire « prohibitif » (69).

Pour *Blackbird*, pour qui « l'association jeu en ligne + abonnement cache une des plus belles réussites commerciales ou l'une des plus belles arnaques de ces dernières années ».

*Uther* relève ironiquement que « l'augmentation globale et constante de la population des joueurs "payants" n'a fait baisser ni les prix, ni le coût des abonnements » (70).

62. La version de test de *Dunjons & Dragons Online : Stormreach* requiert par exemple le téléchargement d'un fichier de 3 Go.

63. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11995715&postcount=3>

64. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12012060&postcount=14>

65. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12003874&postcount=7>

66. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12003874&postcount=7>

67. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12020436&postcount=16>

68. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11998569&postcount=5>

69. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12003874&postcount=7>

70. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12004715&postcount=9>

Compte tenu de la durée moyenne d'abonnement, le **prix total du jeu** est en effet **supérieur à celui d'un jeu vidéo ordinaire**. Alors qu'un jeu *off line* vaut environ 45 à 75 euros, un MMOG revient à plus de 100 € pour six mois et dépasse les 300 € pour deux ans. Un joueur de la première heure de *Dark Age of Camelot*, sorti en 2002, aura déboursé plus de 600 € en 4 ans

D'autres joueurs considèrent, à l'opposé, que le coût de ce loisir est tout à fait **supportable** s'il est rapporté au temps de jeu.

Ainsi, *Dufin* estime que « le **coût de revient à l'heure de jeu** d'un MMO est très largement inférieur à l'heure de jeu sur un simple jeu solo » (71).

Encore faut-il que le joueur « y passe du temps » et « accroche au jeu » rappelle *Krarsht* (72) qui privilégie les jeux offrant une période d'évaluation gratuite mais hésite à acheter un jeu au risque d'être déçu.

Quelques joueurs vont plus loin et déclarent être **abonnés à plusieurs jeux**. Certains disposent de plusieurs abonnements à un même jeu.

*Saigneur* dispose de plusieurs comptes (73), de même que *Bleubleulohaibleue*, qui se « lasse vite du manque de profondeur des MMO actuels. Alors je passe de l'un à l'autre et j'ai souvent plusieurs abonnements en cours. » (74)

## **B. – Économie des créations du jeu : entre séparation et confusion avec le réel**

### **1. – La création et l'économie du jeu : un modèle calqué sur le réel**

De nombreux MMOG **intègrent une dimension économique**. Une monnaie virtuelle existe, qui permet d'éviter le troc et de réguler le marché des objets trouvés ou créés en jeu, d'améliorer son avatar (75).

L'économie du jeu est calquée sur le réel. La fabrication artisanale et la construction (« **crafting** ») sont des activités communes à la plupart des MMOG. Le principe consiste à passer du temps pour développer une forme d'artisanat et à en tirer des revenus ou des avantages en jeu.

La richesse constitue un **enjeu de pouvoir** dans les jeux. Elle facilite la progression et permet d'économiser du temps. Certains personnages se sont même spécialisés dans le commerce et jouent alors le rôle de marchands ou de banquiers.

Des **enchères virtuelles** sont mises en place au sein des jeux et permettent aux joueurs de vendre leurs objets rares. Des mécanismes d'enchères en monnaie virtuelle ont même été développés en-dehors du jeu, tels que le marché de JeuxOnline (76). Les joueurs peuvent y mettre en vente des objets virtuels en contrepartie de monnaie virtuelle.

Certains mécanismes sont censés limiter les risques d'**inflation** inhérents à la profusion de biens virtuels disponibles en jeu.

Reflète de la **société de consommation**, l'économie repose sur la satisfaction de l'ego des personnages et des groupes. L'habillement, la monture, la demeure sont autant de signes extérieurs de richesse. Par exemple, dans *Dark Age of Camelot*, les développeurs

71. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11998923&postcount=6>

72. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12003874&postcount=7>

73. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12012060&postcount=14>

74. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11994812&postcount=2>

75. Tout vecteur représentant le joueur dans le monde virtuel : personnage, vaisseau spatial, etc.

76. <http://marche.jeuxonline.info/>

ont ajouté une zone résidentielle dans laquelle les guildes peuvent avoir une demeure allant de la maisonnette au manoir prestigieux, moyennant versement d'un loyer mensuel (77). Des trophées prestigieux, acquis au prix fort, viennent décorer les lieux et du personnel fournit des services au maître de maison.

## 2. – La marchandisation des créations virtuelles

Un marché, cette fois-ci bien réel, est issu des MMOG. Une **économie parallèle** s'est en effet développée autour des jeux. Plusieurs produits et services sont proposés par l'intermédiaire de plates-formes d'échange généralistes connues (comme [eBay](#)) ou spécialisées dans ce secteur (comme [IGE.com](#) ou [Game4Power.com](#)).

**Quatre produits ou services** sont proposés :

- l'accompagnement ou le remplacement du joueur (ou « **powerleveling** ») : les joueurs peuvent louer les services d'un accompagnateur personnel, sorte de professeur particulier, qui se chargera de faire progresser leur personnage dans le jeu moyennant paiement d'un salaire. Le personnage de l'accompagnateur suivra par exemple dans le jeu le personnage de son client pour l'aider à accomplir ses quêtes, lui fournira du matériel ou des protections supplémentaires, etc. Il pourra même se substituer à lui pour faire progresser le personnage à la place du joueur, jusqu'à un niveau convenu.
- le **change de l'argent réel en monnaie virtuelle** : comme il a été expliqué précédemment, l'argent virtuel est un élément clé de la progression et du statut social du personnage. Pour s'épargner une lente accumulation de trésors, le joueur peut être tenté d'acquérir directement la monnaie du jeu en la payant. Les systèmes proposés permettent cette opération, le prix étant déterminé pour chaque serveur en fonction de l'offre et de la demande. Ainsi, au jour de la rédaction de ce dossier, il était possible d'acquérir sur le site [IGE.com](#) 1 000 pièces d'or de *World of Warcraft* pour 61,82 \$ sur le serveur européen Uldaman. La même prestation est proposée à 49,98 \$ sur [Game4Power.com](#).
- les **objets virtuels** : plutôt que d'accomplir maintes fois une quête avec une probabilité très faible d'obtenir un objet convoité, des joueurs peuvent acheter des objets rares obtenus en jeu contre espèces sonnantes et trébuchantes. Un fait divers qui a fait le tour de la planète montre la valeur que peuvent atteindre certains objets : un joueur chinois qui avait obtenu un « Sabre Dragon », objet rarissime dans le jeu *Legend of Mir 3*, l'avait confié à l'un de ses amis de jeu. Celui-ci revendit l'objet pour l'équivalent de 665 euros. Fou de rage, son ancien camarade lui infligea un coup de poignard mortel quelque temps après et fut condamné à mort avec sursis (78).
- les **personnages / comptes de jeu** : quand l'intérêt pour le jeu s'émousse ou que le temps manque, des joueurs sont tentés de « rentabiliser » leur investissement dans le jeu en revendant leur création la plus aboutie : leur personnage. Les transferts de personnages de compte à compte n'étant, en règle générale, pas autorisés, c'est l'ensemble du compte et donc tous les personnages qui sont transférés (transmission des paramètres d'identification). Le prix d'un compte oscille entre 150 et 2 000 euros, selon le niveau atteint par le(s) personnage(s), l'équipement possédé, les compétences développées...

---

77. Le défaut de paiement entraîne la suppression immédiate de la demeure et de son contenu. Il n'existe pas de droit au maintien dans les lieux...

78. <http://www.silicon.fr/getarticle.asp?ID=9151>

Le **marché des biens virtuels** s'est considérablement développé et professionnalisé ces dernières années. Plusieurs articles ont fait écho au phénomène des « farmers » chinois, ces mineurs des temps modernes payés pour jouer 12 heures par jour afin de revendre l'or collecté en jeu. Edward Castronova (79), professeur associé à l'Université de l'Indiana, a été le premier à fournir une étude controversée de ce marché (80). L'Agence française pour le jeu vidéo évalue entre 100 et 800 millions de dollars le volume des échanges (81).

Ces pratiques sont la plupart du temps **interdites** par les éditeurs de MMOG dans le contrat de licence qui les lie aux joueurs. D'ailleurs, de nombreuses suppressions de comptes sont intervenues lorsque les faits étaient avérés.

La prohibition et le marché noir sont propices à des escroqueries, que la victime sera généralement bien en peine de contester. Comme pour toute vente ou prestation de services en ligne entre particuliers, il existe des **risques** de défaut de livraison ou de prestation mal exécutée. Les comptes transférés pourront avoir été usurpés. En outre, le paiement de l'abonnement par l'acquéreur réserve parfois des surprises.

Salopio souligne que « Dans tous les cas, ça reste imprudent et exige une confiance totale entre [les parties] » (82)

Devant l'ampleur du phénomène et la lourdeur du processus de gestion des plaintes, certains éditeurs ont choisi d'**encadrer cette pratique commerciale**, au besoin en créant leur propre système de vente. Sony Online Entertainment a développé Station Exchange, un système d'échange sécurisé pour les biens virtuels liés à *EverQuest II* (83).

Le [forum de discussion](#) a largement **débatu** de ce sujet. Quelques joueurs trouvent normal de pouvoir acquérir des biens virtuels.

Selon *Bleubleulohaibleue*, « Je préférerais déboursier des euros pour avoir un item qui me plaît plutôt que de passer des heures à *farmer* un boss pénible. Si seulement c'était "légal"... » (84)

Cette conception repose sur l'idée qu'il n'est pas forcément intéressant de perdre du temps de manière fastidieuse pour obtenir des objets ou un niveau élevé.

Pour *Salopio*, « l'argent [réel ...] est un moyen de compenser le temps passé dans le jeu »

Certains vont même plus loin en considérant que l'inégalité devant le temps de jeu peut être compensée par l'argent.

Le joueur « n'a pas envie de faire 50 fois un donjon pour avoir la super ceinture de la mort qui tue » d'après *Pinpux*. « Est-ce une inégalité plus forte de pouvoir se payer des [objets] » lorsqu'on ne dispose pas de temps ? (85)  
« On n'a pas plus de droit à pouvoir s'amuser quand on a du temps que quand on a de l'argent » (86)

79. <http://mypage.iu.edu/~castro/>

80. Edward Castronova, « Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier », décembre 2001 – <http://ssrn.com/abstract=294828>

81. [http://www.afjv.com/press0504/050423\\_ventes\\_encheres\\_jeux\\_videos.htm](http://www.afjv.com/press0504/050423_ventes_encheres_jeux_videos.htm)

82. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12020436&postcount=16>

83. <http://stationexchange.station.sony.com/>

84. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11994812&postcount=2>

85. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12029026&postcount=20>

86. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12029870&postcount=24>

D'autres joueurs s'appuient sur un argument réaliste et estiment, sur le modèle d'autres activités prohibées, qu'il est **préférable d'encadrer** le marché plutôt que de laisser se développer un marché parallèle.

D'après *Gadom* « la vente d'objets [...] ne me choque pas [...] dans quasiment tous les MMORPG, il y a des *farmers*, c'est juste offrir une plateforme légale pour leurs actions. Vu que l'on ne pourra jamais endiguer le flot des *ebayers*, autant le contrôler un minimum. » (87)

La plupart des joueurs **rejettent** en revanche **catégoriquement** cette intrusion de l'argent dans le jeu.

Pour *Ashen-Shugar'*, « Rien de mieux pour avoir de l'inflation et un déséquilibre dans le jeu. Rien de mieux pour gâcher le plaisir des autres joueurs qui jouent normalement [...] Pour moi, les sites comme IGE [...] contribuent à pourrir les MMO. J'espère que les développeurs continueront à considérer ce moyen comme illégal. » (88)  
*Thufyr* affirme : « L'argent [...] mélangé au [jeu], très peu pour moi » (89).

L'argument de la compensation du temps par l'argent est critiqué par de nombreux joueurs, pour qui le **parcours initiatique** (de plusieurs milliers d'heures) est indispensable à l'équilibre du jeu (90).

« L'arrivée massive de l'argent », destinée à rééquilibrer le manque de temps, ne ferait qu'ajouter un déséquilibre supplémentaire au jeu et donc une inégalité supplémentaire » selon *Slain* (91).

Juridiquement, la **qualification de telles opérations** est délicate. Peut-on parler d'un contrat de vente s'agissant d'une épée virtuelle ? Les actions en garantie sont-elles applicables en la matière ?

Le **régime fiscal** des revenus tirés de la vente d'objets, d'argent virtuel ou de comptes est également délicat à déterminer.

Des enjeux de **propriété littéraire et artistique** apparaissent. Alors que les éditeurs désirent contrôler tout produit dérivé de leur univers, les joueurs estiment avoir un droit de propriété intellectuelle sur leur personnage et sur ses possessions. Un arbitrage entre les intérêts contradictoires en présence sera nécessaire.

Le problème dépasse d'ailleurs la vente d'objets virtuels et se retrouve, de manière générale, dans l'ensemble des œuvres dérivées des univers persistants, que Frank Beau, chercheur et spécialiste des jeux massivement multi-joueurs de la Fondation pour un Internet Nouvelle Génération ([FING](http://www.fing.org) 92), réunit sous le nom de « **craftware** » (93).

Les sanctions prononcées contre les joueurs par les éditeurs en cas de transfert clandestin n'ont pour l'instant pas été contestées en justice par les joueurs. La question du transfert de propriété devra s'apprécier au regard du principe de la **libre circulation des biens et des services** et du droit de la concurrence.

La reconnaissance d'un droit de propriété intellectuelle aux joueurs sur leurs personnages ou possessions impliquerait par extension des interrogations sur la **responsabilité de l'éditeur** en cas de perte de données concernant le personnage ou ses possessions, soit par négligence, par le fait d'un tiers ou encore en cas de fermeture du serveur.

87. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12009225&postcount=12>

88. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11995715&postcount=3>

89. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12009473&postcount=13>

90. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12029412&postcount=22>

91. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12029608&postcount=23>

92. <http://www.fing.org>

93. Lors de la rencontre sur les jeux massivement multi-joueurs, Frank Beau a développé sa conception novatrice d'un troisième marché. Après le *hardware* et le *software* serait venu le temps du *craftware*.

### 3. – La convertibilité de la monnaie virtuelle en monnaie réelle

La vente d'objets sur des plates-formes d'échange introduit l'argent réel dans le jeu mais ne permet pas une transformation aisée des biens virtuels en biens réels. Des jeux plus originaux reposent en revanche sur l'idée d'une convertibilité de la monnaie virtuelle en monnaie réelle. Ils reposent sur le modèle RMT (pour « *Real Money Transfer* ») ou RCE (« *Real Cash Economy* »).

Ce modèle de jeu a été repris dans *Project Entropia*, devenu [Entropia Universe](#) (94), sur lequel près de 500 000 comptes ont été ouverts. Dans la présentation du site, les éditeurs définissent le projet comme n'étant pas un jeu mais un monde persistant en ligne permettant de se livrer à des activités réelles lucratives.

Le principe d'*Entropia Universe* consiste à permettre d'accéder au monde persistant sans achat initial ni abonnement. Pour obtenir de quoi vivre dans cet univers, il convient toutefois d'obtenir de la **monnaie de l'Univers Entropia**, le PED (*Project Entropia Dollar*), convertible selon un taux de change fixe avec le dollar américain (10 PED = 1 dollar américain). L'éditeur prend une commission sur les opérations de change. Il est possible de gagner des PED sans injecter d'argent réel mais la progression est alors fastidieuse.

Les créateurs du jeu ont franchi un pas : non seulement l'argent réel peut être converti en monnaie virtuelle, mais encore l'opération inverse est également possible. Les joueurs peuvent « reprendre leurs billes » et même tirer des bénéfices si leur fortune virtuelle s'est accrue. MindArk, l'éditeur suédois du jeu, est même allé jusqu'à proposer une **carte de retrait** s'appuyant sur la technologie Maestro de Mastercard, l'Entropia Universe Cash Card (95). Avec cette carte, le joueur peut convertir ses PED et retirer des espèces dans les distributeurs automatiques.

De nombreux joueurs expriment leur **aversion** à l'égard de ce type de pratique.

Ashen-Shugar' affirme : « Je suis contre. Un MMO est un jeu [...] je n'aime pas si celui-ci crée un lien avec la vie réelle. Les joueurs deviennent plus avarés, ne jouent plus pareil... » (96)

La confusion de l'économie réelle avec des biens virtuels, poussée à son paroxysme dans *Entropia Universe*, pousse à s'interroger sur la **notion même de jeu**. Il s'agit davantage d'un jeu d'argent, dans lequel la **spéculation** joue un rôle primordial.

La presse s'est emparée de deux **achats sensationnels** sur ce jeu. Une île virtuelle s'est vendue la bagatelle de 26 500 dollars. L'acquéreur, un australien de 22 ans, souhaite tirer des bénéfices de la revente de concessions virtuelles et des droits de chasse sur son île. Quant à Jon Jacobs, alias Neverdie, joueur patenté, il a acquis une station spatiale virtuelle pour la modique somme de 100 000 dollars, dont il entend tirer des revenus (boîte de nuit, exploitation minière...). Pour attirer du public, Jon Jacobs a conclu des accords avec de vrais disc-jockeys, afin de diffuser de la musique bien réelle dans son lieu de divertissement.

94. <http://www.entropiauniverse.com>

95. Stéphanie Chaptal, « Un jeu vidéo propose une carte de crédit pour retirer l'argent gagné en ligne », 01net, 5 mai 2006, <http://www.01net.com/article/315071.html>

96. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11995715&postcount=3>

Ce type de pratique ne va pas sans poser des **difficultés juridiques**. La création monétaire relève en effet du privilège d'émission des banques centrales. Outre le risque de crash spéculatif, le développement d'une monnaie virtuelle s'appuyant sur des créations numériques, ne risque-t-il pas de contrevenir à ce monopole ?

Sans aller aussi loin, *Second Life* s'appuie également sur la confusion entre réel et virtuel.

→ [Fil de discussion](#) sur l'économie des MMOG (97)

→ Aurélien Pfeffer, « [La vente d'objets virtuels dans les MMOG](#) » [jeuxonline.info] (98)

---

97. <http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=676639>

98. [http://www.jeuxonline.info/articles/mmog\\_vov101.html](http://www.jeuxonline.info/articles/mmog_vov101.html)

### III. – LES REGLES DU JEU

La définition des règles du jeu revient traditionnellement à l'éditeur, qui définit les comportements admis et rejetés. La volonté de contourner ces règles se retrouve dans tous les jeux.

La triche prend de multiples formes. Elle intervient à la fois dans le monde réel, en s'attaquant au jeu ou aux serveurs, et dans le monde virtuel. Appartient-il à l'éditeur de fixer de manière unilatérale la règle du jeu ? Quelle est la place de la communauté des joueurs dans la définition des règles de vie commune ?

Il ressort de l'analyse que l'on passe d'un modèle de régulation venant des éditeurs ou du législateur (A) à une organisation plus complexe (B), où les joueurs partagent la responsabilité de l'élaboration de la norme.

#### **A. – La limitation des attaques contre le jeu, les serveurs et les joueurs**

De **nouvelles formes de triche** se sont développées et touchent les joueurs, les serveurs ou l'équilibre du jeu. La triche concerne un nombre limité de joueurs mais peut avoir un impact sur l'ensemble du jeu.

C'est tout d'abord l'**exploitation de failles** qui occupe certains tricheurs. Ceux-ci vont tenter de trouver des erreurs dans le jeu, de manière à obtenir des avantages par rapport aux autres joueurs. Face à des univers riches et complexes, certains joueurs n'hésitent pas à utiliser toutes les imperfections. De la découverte opportuniste à l'attaque en règle des serveurs pour y déceler des failles de sécurité, il existe toute une palette de menaces nouvelles pour les éditeurs de jeu qui peuvent avoir des répercussions considérables sur la réussite commerciale d'un jeu. Certains éditeurs ont en effet dû retirer des produits insuffisamment sécurisés, provoquant le mécontentement de nombreux utilisateurs.

Plusieurs jeux comme *World of Warcraft*, *LineAge 2* ou *La Quatrième Prophétie* ont notamment subi des problèmes de « duplication » d'objets : un bien donné à un autre joueur pouvait, dans certains cas, être dédoublé au lieu d'être transféré.

L'astuce peut être plus subtile et consister à développer un robot (ou « **bot** »), petit logiciel chargé de jouer à la place du joueur pour lui éviter d'être présent derrière son écran. Certains robots simulent l'activité d'un vrai joueur et tuent par exemple des monstres à la chaîne pendant plusieurs heures d'affilée. Ils rompent alors l'équilibre du jeu en conférant à leurs utilisateurs un avantage par rapport aux joueurs plus honnêtes.

La technique du filoutage (« **phishing** »), bien connue du monde bancaire, a été appliquée récemment à des comptes de jeux en ligne. Comme nous l'avons signalé, le prix des comptes de haut niveau au marché noir peut atteindre des sommes allant de 150 à 2 000 €. Des fraudeurs, reprenant les éléments graphiques des jeux, se font passer pour l'éditeur et tentent de récupérer les paramètres d'identification de joueurs en envoyant des courriels en masse. *Guild Wars*, l'un des jeux les plus populaires du moment, n'a pas échappé à cette pratique illicite. L'éditeur de ce jeu a publié un communiqué de presse rappelant que les paramètres de connexion n'étaient jamais demandés par courriel aux joueurs (99).

---

99. [http://fr.guildwars.com/news/article/arnaques\\_en\\_tous\\_genres/](http://fr.guildwars.com/news/article/arnaques_en_tous_genres/)

Voir de manière plus générale le « 2<sup>e</sup> bulletin d'alerte de l'Observatoire CyberConso du Forum des droits sur l'internet : le "phishing", une nouvelle arnaque sur internet » :

<http://www.droitdunet.fr/actualites/lecture.phtml?id=22>

D'autres techniques apparaissent pour tenter d'obtenir les paramètres de connexion des joueurs à leur insu. Un **programme espion**, qui contrôle les informations frappées au clavier pour les transmettre à des tiers a été développé visant spécifiquement le jeu *World of Warcraft* (100). Pour se prémunir de cette menace, à la diffusion heureusement restreinte, il convient de respecter les règles de sécurité habituelles (utiliser un firewall et un antivirus à jour ; éviter l'installation de logiciels douteux...).

L'apparition des MMOG a constitué un grand changement par rapport aux jeux vidéo classiques, en **réduisant le risque de contrefaçon des jeux**.

*Dufin* parle d'une « révolution [car il n'existe] aucune possibilité de piratage » en raison du contrôle de l'accès au jeu (). Avant de pouvoir jouer, tout joueur doit être identifié par le serveur de jeu officiel et disposer des droits d'accès (abonnement en cours). La contrefaçon, plus développée par ailleurs, est rendue très difficile.

Toute violation de la propriété intellectuelle n'est pas pour autant absente. Des **serveurs pirates** sont en effet créés et maintenus par des petits cercles de joueurs, qui se procurent les sources du jeu. Ce type de serveur nécessite tout de même des moyens autrement plus conséquents que pour copier un jeu ordinaire : il faut un serveur d'hébergement, accéder aux sources, paramétrer le serveur et pouvoir animer le jeu.

Les joueurs voient plusieurs **raisons d'être** aux serveurs pirates. Ils permettent tout d'abord de découvrir le jeu avant de s'y abonner.

*Krarsht* considère les serveurs privés comme « un bon moyen d'essayer un jeu en vue de s'y abonner sur un serveur officiel ».

*Ashen-Shugar'* relève toutefois que « Le plaisir de jeu sur un [serveur privé] n'est rien en comparaison d'un serveur officiel. » (101)

Ils offrent ensuite un moyen de trier les joueurs à l'entrée. Pour *Krarsht*, ils offrent « le moyen de jouer à un jeu entre gens civilisés et un minimum matures » car la sélection y est plus élevée (102).

Enfin, ils ont une utilité au terme de la vie du jeu, lorsque l'éditeur renonce à maintenir les serveurs officiels.

Pour *Bleubleulohaibleue*, « c'est un bon moyen de maintenir en vie des vieux jeux ». Les créateurs qui abandonnent l'exploitation d'un jeu « devraient autoriser les serveurs "pirates". Pourquoi pas en distribuant les binaires du serveur. » (103)

*Saigneur* ajoute que les serveurs pirates « font revivre le jeu » tel qu'il était à son apogée (104).

Ces **pratiques** sont fermement **proscrites** par les éditeurs dans le contrat d'utilisateur final qui les lie aux utilisateurs. Elles sont sanctionnées par des peines dans le jeu allant de l'avertissement à la fermeture du compte en passant par le bannissement temporaire ou la privation des possessions. Blizzard, l'éditeur de *World of Warcraft*, a annoncé le 13 juin la fermeture de 30 000 comptes pour manquement aux règles du jeu. NCSOFT a réagi de la même manière en supprimant plus d'un millier de comptes de joueurs utilisant des robots (105).

- 
100. [http://securityresponse.symantec.com/avcenter/venc/data/infostealer\\_wowcraft.html](http://securityresponse.symantec.com/avcenter/venc/data/infostealer_wowcraft.html)  
 101. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11995715&postcount=3>  
 102. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12003874&postcount=7>  
 103. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11994812&postcount=2>  
 104. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12012060&postcount=14>  
 105. [http://fr.guildwars.com/news/article/bots\\_bannis/](http://fr.guildwars.com/news/article/bots_bannis/)

Pour détecter ces pratiques, les éditeurs de jeux s'appuient sur des **moyens** à la fois **techniques et humains**. Techniquement, ils veillent à maintenir à jour les logiciels et mettent en place des outils de contrôle des activités répétitives sur les serveurs. Ils peuvent aussi installer des logiciels de contrôle de l'activité du poste du joueur. Ce type de logiciel ne va pas sans poser des problèmes de respect de la vie privée des joueurs. Humainement, les éditeurs s'appuient sur les animateurs de jeu et sur les joueurs pour dénoncer les comportements contraires à la règle, ce qui entraîne les mêmes interrogations en matière de délation que dans le cas des « lignes éthiques », bien que les conséquences soient ici moins graves (106). Enfin, les procédures de sanction peuvent susciter des critiques de la part des joueurs lorsque le principe du contradictoire n'a pas été respecté.

Dans les cas les plus graves, les faits sont constitutifs d'**infractions** et peuvent entraîner des sanctions pénales pour leurs auteurs : intrusion ou maintien dans un système de traitement automatisé de données, escroquerie, contrefaçon, collecte illicite de données personnelles sont applicables à certains des comportements décrits précédemment. Dans les faits, peu de sanctions ont été prononcées. On peut néanmoins citer le cas de tricheurs coréens condamnés à 24 mois de prison avec sursis et à l'équivalent de 8 300 euros d'amende. (107)

## **B. – La régulation partagée par l'ensemble des acteurs du jeu**

L'omniprésence du développeur et de l'éditeur dans le bon fonctionnement de l'environnement de jeu ne doit pas masquer la particularité des MMOG, qui est d'accorder un rôle privilégié aux joueurs et aux guildes dans la régulation du jeu. La **communauté** des joueurs d'un serveur est le **premier acteur de la régulation des comportements en jeu**.

Comme l'indique *Uther* plus largement, « la communauté est sans doute un facteur important dans le succès commercial d'un MMO, mais surtout de sa vie au quotidien. La communauté détermine la vie d'un monde virtuel au-delà des choix des développeurs. Les rapports que peut entretenir une communauté avec cette équipe de développement est à mon avis, un aspect pertinent méritant d'être abordé. Tout comme les limites raisonnables qu'une équipe de développement devrait sans doute s'imposer à l'égard de "ses" joueurs. » (108)

À travers **l'organisation sociale des joueurs** et les canaux de discussion, la communauté participe à la bonne marche du jeu et au respect des règles. L'organisation sociale des jeux a ceci de particulier qu'elle est assez fortement hiérarchisée. De nombreux groupes, clans ou **guildes** fleurissent et superposent leur organisation à celle prévue par le jeu. Il existe autant de formes de guildes que de joueurs. Les guildes les plus influentes reprennent en général des principes de fonctionnement communs.

Les guildes sont organisées comme des **micro-États** et sont souvent dotées d'un univers propre : une constitution établissant les pouvoirs respectifs des membres ainsi que les conditions d'entrée, de promotion et de sortie de la guildes ; un site web ou au moins un forum de discussion, etc.

---

106. Voir sur ce point le [Dossier](#) « Relations du travail et internet » publié par le Forum des droits sur l'internet le 26 janvier 2006 :

<http://www.foruminternet.org/publications/lire.phtml?id=1000>

107. <http://www.jeuxonline.info/actualites/10969.html>

108. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12037635&postcount=4>

Comme le rappelle Giovanni Brisset, fondateur et ancien dirigeant de la guilde [Fëar Morniëo](#) (109) sur le serveur Ys de *Dark Age of Camelot*, le chef de guilde est investi d'une **mission sociale** sur le serveur. Il doit veiller au respect de la charte du jeu et s'assurer que ses membres respectent des règles élémentaires de vie en commun. La plupart des guildes prévoient des sanctions en cas de manquement à l'étiquette.

Cette forme de censure des joueurs par les joueurs évite les débordements les plus graves. En cas de difficulté, les joueurs ont la possibilité de contacter des **animateurs / maîtres de jeu**, chargés d'assurer la police du jeu de manière plus contraignante.

Le rôle des groupements de joueurs ne s'arrête pas à la modération des ardeurs. Ils peuvent **concourir à fixer de nouvelles règles au sein du jeu**. Ainsi, des guildes ont pu conclure des pactes en jeu, définissant les règles de guerre admissibles dans le jeu. Ce fut notamment le cas de la guilde Fëar Morniëo, qui conclut les accords d'Emain Macha, par lesquels les principales guildes influentes du serveur déterminèrent les horaires d'attaque des royaumes ennemis. Il s'agit là bien entendu d'une règle s'appliquant entre les personnages.

Les joueurs peuvent également conduire les éditeurs à changer la charte d'utilisation du jeu ou à reconsidérer sa position sur la triche. Ainsi, alors que les logiciels de dialogue vocal à distance (comme *Teamspeak*) étaient prohibés sur les serveurs de *Dark Age of Camelot*, les joueurs sont parvenus à obtenir un changement des règles et du fonctionnement du jeu.

Certains jeux intègrent même dans leur structure la possibilité d'être aménagés par les joueurs. Alors que des jeux comme *World of Warcraft* se contentent de permettre un changement de l'interface utilisateur, d'autres vont plus loin et proposent aux joueurs d'adopter ensemble les règles du jeu et de faire évoluer celui-ci en fonction de leurs désirs. *A Tale in the Desert*, que présentait Nicolas Chollet lors de la [rencontre-débat](#), repose sur le principe d'une évolution du jeu choisie par les joueurs.

Enfin, les univers persistants décentralisés impliquent davantage la communauté des joueurs, chacun ayant la faculté d'apporter sa contribution à l'univers virtuel en créant une partie de celui-ci. Le joueur change alors de statut et devient créateur.

---

109. <http://www.fear-mornieo.org/forum/index.php>

## IV. – PROTECTION DE L'INDIVIDU

Le jeu procure aux joueurs d'évidentes sources de plaisir et de partage entre amis. De manière marginale, il arrive que le plaisir se transforme en servitude : le joueur pourra s'accoutumer à son loisir au point de ne plus pouvoir s'en passer (A). Les publics les plus fragiles, tels que les mineurs, sont plus exposés aux risques spécifiques des MMOG. Des dispositifs existent pour les protéger (B).

D'autres atteintes aux libertés individuelles peuvent se manifester, liées à la liberté d'expression notamment. Elles n'ont pas de particularité propre aux MMOG et ont donc été écartées de ce dossier (110).

### A. – Le risque de dépendance

#### 1. – Présentation du phénomène

De nombreux cas ont été relatés dans la presse, allant du décès d'un enfant mort faute de soins par ses parents au meurtre lié au jeu en passant par le décès d'un sud-coréen d'épuisement. Ces **faits divers** sont **marginaux** et aucun cas ne s'est produit à ce jour en France.

Thomas Gaon, spécialiste du traitement de l'addiction et de la dépendance, a souligné lors de la [rencontre-débat](#) sur les MMOG que le terme de **dépendance** était selon lui plus approprié que celui d'addiction, qui se caractérise par un **comportement compulsif et autodestructeur**. Il n'a pas constaté, dans sa pratique professionnelle, de cas allant jusqu'à ce stade.

#### 2. – Analyse de la dépendance

Thomas Gaon rappelle que la dépendance varie selon trois paramètres qui se combinent : le sujet (le joueur), l'objet (le jeu) et l'environnement. Selon lui, si l'environnement et le sujet n'ont pas de spécificité dans les MMOG, le jeu lui-même présente en revanche un risque accru de dépendance.

L'**environnement**, envisagé de manière large, est d'abord le fruit de la **société** dans laquelle nous évoluons. Les **valeurs** qu'elle véhicule peuvent faciliter les comportements de dépendance. Ainsi, les faits divers les plus inquiétants se sont essentiellement produits dans les sociétés valorisant le dépassement de soi et la performance comme la Chine et la Corée. La défaillance ou l'indifférence de l'**environnement direct** du joueur (son entourage familial, amical, de travail) sont également importantes dans l'apparition de la dépendance.

S'agissant du joueur, existe-t-il un **terrain favorable** à la dépendance ? Des traits communs se retrouvent chez une majorité de joueurs « accros », comme dans d'autres formes de dépendance ou de compulsion. Selon Thomas Gaon, les joueurs dépendants sont des personnes plus fragiles, ayant des difficultés à se maîtriser et en manque de repères.

---

110. Le cas de la diffamation d'un avatar soulève quelques interrogations mais ne mérite pas qu'un développement lui soit spécialement consacré dans ce dossier.

Les facteurs de dépendance les plus nombreux émanent du **jeu lui-même** :

- la **durée** potentiellement indéfinie **du jeu** : on peut y jouer et y rejouer. Pour reprendre une formule de Thomas Gaon, « contrairement à la bouteille qui finit par être vide et oblige à s'en procurer une autre, le jeu peut se poursuivre sans fin », d'autant plus que les actions sont répétitives et la progression ardue.
- le **caractère évolutif** du jeu, en situation de « développement perpétuel », place le joueur dans une situation d'**attente constante**.

Selon *Blackbird*, dans les MMOG, « tout pousse à favoriser la projection des souhaits du joueur dans le futur, futur qui sera quoiqu'il arrive plus satisfaisant que le présent » (111).

- **l'abonnement** est aussi un facteur de dépendance.

Comme le relève *Ashen-Shugar'*, « un MMO gratuit rend un peu moins accro qu'un payant », car il n'emporte « aucune nécessité de jouer pour rentabiliser l'abonnement » (112)

- **l'illusion du contact social maintenu** : Sylvie Craipeau et Bertrand Seys, psychosociologues au Groupe des écoles de télécommunication, ont relevé le caractère ambivalent des jeux, « qui favorisent dans le même temps la socialisation et la séparation » (113).
- la ressemblance entre le monde réel et le monde persistant laisse au joueur le **choix entre deux vies**, la vie utopique et la vie réelle. Le personnage est doté de **facultés légendaires** et son **rôle** dans le jeu est **clairement identifié**, lui fournissant ainsi des repères et une hiérarchie sociale.

Pour *Thorilyn*, « la possibilité d'avoir une double vie réellement reconnue par une communauté dont l'individu est certain pour une fois de faire partie [...] En pensant intégrer une société, qui n'est en fait qu'une communauté, il n'a plus aucun regret à ignorer la première (la société "réelle"). » (114)

- les **guildes**, qui permettent un développement plus rapide, sont susceptibles d'imposer des **obligations trop fortes**, notamment en termes de présence en ligne.

Un [message](#) de jazz2006 reprend les principales causes de dépendance liées aux MMOG.

La **spirale de la dépendance** peut se résumer ainsi : au départ, le jeu est une activité de loisir. L'implication dans le jeu s'accroît, les dommages collatéraux aussi. Le joueur doit faire des choix qui le conduisent à négliger ses amis, sa famille, son travail. En cas de coup dur, il trouvera un réconfort au sein du jeu et finira par se détacher progressivement de sa vie réelle, moins séduisante. Il devient de plus en plus dur de sortir car au fond, « je ne suis bon que dans le monde virtuel ». Les tentatives de sortie sont des échecs qui entraînent un retour au jeu pour se reconforter, le jeu étant alors progressivement teinté de culpabilité.

---

111. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11995734&postcount=4>

112. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11995715&postcount=3>

113. Catherine Vincent, « Drogues aux jeux virtuels », Le Monde, 2 mai 2006

114. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12038394&postcount=14>

### 3. – Ampleur du phénomène et point de vue des joueurs

Le phénomène, s'il s'accroît, reste de **faible ampleur**. Pour la plupart des joueurs, le jeu est avant tout une activité divertissante et plaisante. Le jeu pathologique concernerait 1 à 2 % des joueurs de MMOG.

*Dienekès*, comme d'autres joueurs, est irrité par le « stéréotype qui perdure dans les médias d'un "junkie" accro à un monde virtuel le faisant s'isoler encore plus » (115).

Beaucoup de joueurs soulignent que la dépendance n'est **pas spécifique aux jeux** et que les MMOG ne sont pas différents des autres loisirs, lorsqu'ils sont pratiqués avec excès. Ils rappellent également que d'autres loisirs considérés comme futiles ont été pointés du doigt en leur temps dans des termes extrêmement virulents (télévision, jeux de rôle sur table). Ils insistent sur le fait que **le jeu n'est pas la cause de la dépendance** mais le reflet d'un mal-être préexistant et d'un manque de communication.

*Kem* explique que « le jeu de rôle [comme les MMOG], n'est pas une cause de maladie mentale ni de suicide. Par contre, il peut effectivement en être le déclencheur chez des personnes plus faibles à la base. »

D'autres joueurs rappellent enfin les **conséquences** autrement plus graves d'autres formes de dépendance, comme celles liées aux jeux d'argent, à la drogue, à l'alcool ou au tabac.

*Prut* résume bien cette idée : « Je préfère 1000 fois passer 5 heures avec des amis à explorer un donjon dans un univers virtuel que passer 5 heures à boire dans un bistro et me tuer en voiture ivre mort. » (116)

### 4. – Prévention et remèdes

Plusieurs facteurs peuvent contribuer à limiter les risques décrits précédemment ou à y remédier. La prévention passe en premier lieu par une **information des joueurs et de leur entourage**, principalement familial, sur les limites à poser en matière d'usage des jeux, en particulier à l'égard des mineurs. Ce besoin d'information a été souligné lors de la [rencontre-débat](#) par Jean-Pierre Quignaux, de l'Union Nationale des Associations Familiales (UNAF 117). Il a également rappelé l'existence d'un fossé générationnel dans l'utilisation des technologies et le constat d'impuissance de parents ne maîtrisant pas l'informatique.

Comme pour tous les loisirs, il est recommandé de veiller à pratiquer le jeu en ligne **avec modération**. Cette limitation passe en premier lieu par le **dialogue** et peut, accessoirement, être complétée par des **dispositifs techniques**. De plus en plus de jeux intègrent désormais des fonctions de « contrôle parental », imposées dans certains pays comme la Chine. *World of Warcraft* comporte un système qui permet aux parents de définir la durée de connexion et les plages horaires de jeu. Cette solution est partiellement satisfaisante : d'une part, elle exige des parents un minimum de compétences techniques et de connaître l'existence du système de contrôle ; d'autre part, celui-ci ne porte que sur le temps de jeu et pas sur le contenu du jeu ou les propos échangés.

115. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11921267&postcount=4>

Plus généralement, voir le fil de discussion sur a vision caricaturale des MMOG :

<http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=675309>

116. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=11939689&postcount=9>

117. <http://www.unaf.fr>

Il convient d'être vigilant aux **signes d'alerte** : la perte de contact avec l'entourage, la sensation de manque et la difficulté à se déconnecter doivent être prises au sérieux. Il est également déconseillé aux joueurs fragiles de rejoindre des guildes imposant des contraintes inacceptables. De même, il appartient aux joueurs de veiller à protéger leurs partenaires de jeu en ne plaçant pas la barre trop haut.

En cas de signes pathologiques, comme la perte de contact avec la réalité ou la déscolarisation, des **services spécialisés** dans le traitement de la dépendance sont susceptibles d'apporter leur aide. Plusieurs établissements ont ouvert des services adaptés aux publics dépendants aux jeux (voir par exemple l'ouverture d'un service spécialisé à Amsterdam 118)

- [Fil de discussion](#) sur « MMOG, Drogue, thérapie et loisirs (119)
- Aurélien Pfeffer, « [Phénomène d'addiction dans les MMOG et MMORPG](#) » [jeuxonline.info] (120)
- Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines ([OMNSH](#)) (121)
- [Blog](#) de Yann Leroux, ePsychologie (122)
- [Hôpital Marmottan](#), Centre de soins et d'accompagnement des pratiques addictives (123)
- [Centre littoral de Villeneuve-Saint-Georges](#), consultation d'addictologie (jeu pathologique) (124)

## **B. – L'exposition des mineurs à des contenus préjudiciables**

Les mineurs constituent un public fragile que la société tente de protéger. Les MMOG, comme les jeux vidéo en général, sont susceptibles de constituer un risque pour ce type de public. Si certains jeux, comme [ToonTown Online](#) (125) ou [Teen Second Life](#) (126), s'adressent spécifiquement aux mineurs, il n'en demeure pas moins que des contrôles sont en pratique difficiles à opérer. D'autres jeux sont, en revanche, réservés à un public adulte.

Outre les risques liés à **l'environnement** dans lequel les joueurs évoluent, les mineurs sont susceptibles d'être exposés **par les autres joueurs** à des contenus préjudiciables, y compris dans les jeux pour enfants, dès lors qu'une interaction est possible. Ce risque est commun à d'autres systèmes de communication comme les sites de discussion en ligne. *Blackbird* rappelle que les « chats sur le net [...] sont bien plus dangereux que n'importe quel jeu vidéo ».

Des mécanismes d'information existent pour **sensibiliser les parents** sur certains risques. Des recours existent également pour protéger les mineurs à l'égard des contenus préjudiciables.

---

118. [http://www.gamasutra.com/php-bin/news\\_index.php?story=9546](http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=9546)

119. <http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=678373>

120. [http://www.jeuxonline.info/articles/mmog\\_addiction101.html](http://www.jeuxonline.info/articles/mmog_addiction101.html)

121. [www.omnsh.org](http://www.omnsh.org)

122. <http://yann.leroux.free.fr/>

123. <http://www.hopital-marmottan.fr>

124. [http://www.chiv.fr/page.php?P=static/services/fiche\\_service&id=26](http://www.chiv.fr/page.php?P=static/services/fiche_service&id=26)

125. <http://toontown.goa.com>

126. <http://teen.secondlife.com>

## 1. – La classification de l'environnement de jeu

Le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL), sensible à l'intérêt des consommateurs, a mis en place un système de classification des jeux vidéo. Ce système a été repris et amélioré au niveau européen par l'Interactive Software Federation of Europe (ISFE) sous le nom de **classification PEGI** (Pan European Game Information).

Conçu pour éviter qu'en fonction de leur âge les mineurs ne soient exposés à des logiciels de loisirs aux contenus inappropriés, le système est soutenu par les principaux fabricants de console, ainsi que par la plupart des éditeurs et des développeurs européens de logiciels de loisirs.

Le système de classification par âge comprend deux éléments complémentaires. Le premier élément est un logo qui détermine l'**âge minimum** recommandé. Les catégories d'âge sont les suivantes : 3+, 7+, 12+, 16+ et 18+. Le second est une série de **descripteurs** de contenu. Ces icônes qui figurent au dos du paquet indiquent si nécessaire la nature du contenu potentiellement préjudiciable. En fonction du type de contenu, il existe 6 icônes. La nature préjudiciable potentielle du contenu doit s'apprécier en fonction de la recommandation d'âge.

5 228 licences PEGI ont été émises au 31 mai 2006. Selon une étude Nielsen de 2005, 81 % des parents vérifient la classification liée à l'âge. En revanche, le système de descripteur est moins bien compris par les consommateurs.

Ce système repose sur un choix de classification fait par l'éditeur lui-même, en fonction d'un référentiel établi par l'ISFE. Il est possible de déposer des réclamations auprès de l'ISFE en cas de classification contraire aux critères définis.

Selon Jean-Pierre Quignaux, la signalétique est le premier pas de l'auto-régulation, à préférer aux méthodes de contrôle parental. Le système PEGI **ne prend toutefois pas en considération les risques d'être exposés à des contenus préjudiciables émanant d'autres joueurs** (messages choquants par exemple). De plus, il ne prend pas en compte le caractère évolutif du monde virtuel. C'est la raison pour laquelle l'ISFE prépare actuellement l'adoption d'un système **PEGI Online** pour adapter son système aux jeux en ligne.

## 2. – La responsabilité des acteurs du jeu

Comme l'a indiqué le Forum des droits sur l'internet, dans la Recommandation « Les enfants du Net (I) L'exposition des mineurs aux contenus préjudiciables sur l'internet » du 11 février 2004, « on ne saurait [...] renvoyer aux seuls parents et à la mise en place de logiciels de contrôle parental la responsabilité de prévenir l'exposition des jeunes publics à des contenus préjudiciables. Seule une **combinaison des leviers juridique, technique et pédagogique** et d'une volonté politique affirmée paraît ainsi pouvoir apporter des réponses pertinentes » à la problématique de la protection des mineurs sur Internet.

Il a déjà été signalé, dans la partie consacrée aux règles du jeu, que l'ensemble des acteurs (**éditeurs, animateurs et collectivité des joueurs**) étaient responsables du bon fonctionnement et de la régulation interne du jeu. Des risques de dérives existent qu'il convient de circonscrire en permettant la **remontée d'informations** aux responsables du jeu.

Les éditeurs sont très conscients de ce problème et ont mis en place des mécanismes d'**alerte** : numéro de téléphone dans *Teen Second Life*, cellule de réponses sur [Oz](#) (127), etc.

La **conservation** d'un certain nombre de **données** (messages échangés, déplacements, objets portés) par les éditeurs s'avère également indispensable aux fins de preuve, ce qui ne va pas sans susciter des risques d'atteinte aux libertés fondamentales des joueurs.

L'attention des **joueurs** doit être également attirée sur le fait qu'ils sont **responsables des propos qu'ils tiennent dans le jeu**. Ils doivent veiller au respect des dispositions protégeant les mineurs contre l'exposition à des contenus préjudiciables.

*Pew99* rappelle un comportement de bon sens : « cela ne m'empêche pas de me "modérer" selon les groupes avec qui je joue, ou de me permettre de "modérer" les ardeurs ou propos de mes partenaires quand je trouve que ça dérape. » (128)

Cette vigilance à l'égard des mineurs heurte une partie des joueurs, qui ne connaissent pas forcément **l'âge** de leur interlocuteur en jeu. Cette **méconnaissance** limite d'ailleurs le risque pour les mineurs d'être choisis comme cibles par des joueurs malveillants.

*Toto104* illustre bien cette incertitude : « Une personne que je pensais être majeure depuis longtemps par sa maturité / vivacité d'esprit, n'avait que... 17 ans. Une autre que je prenais pour un jean-kevin de collègue, avait en fait... 22 ans. » (129)

La solution qui consisterait à **cantonner les mineurs** sur des serveurs dédiés apparaît inadaptée et est globalement rejetée. Elle serait non seulement difficile à mettre en œuvre, mais aussi dangereuse car elle désignerait l'endroit le plus adapté pour s'adonner à la recherche de proies mineures. Enfin, les joueurs insistent sur l'enrichissement que la mixité leur apporte.

*Maudith* reflète la pensée des joueurs intervenus sur le [forum](#) : « Faut-il dans ce cas laisser les mineurs côtoyer les majeurs dans le même jeu ? Je pense que oui. Parce que les phénomènes à risque sont plus marginaux que le reste et qu'il n'y a tout simplement pas de risque zéro à proposer dans le domaine, à part en bloquant toutes communications comme c'est plus ou moins le cas d'un jeu comme *ToonTown*. Mais le propre du MMOG n'est-il pas également la communauté et la communication ? » (130)

En cas de dommage causé à un mineur, c'est en premier lieu la **responsabilité civile** de droit commun qui peut être retenue. Il est utile de rappeler que plusieurs **textes répressifs** protègent les mineurs contre l'exposition aux contenus les plus graves :

- l'article **227-24 du Code pénal** dispose que « le fait soit de fabriquer, de transporter, de diffuser par quelque moyen que ce soit et quel qu'en soit le support un message à caractère violent ou pornographique ou de nature à porter gravement atteinte à la dignité humaine est puni de trois ans d'emprisonnement et de 75 000 euros d'amende lorsque ce message est susceptible d'être vu ou perçu par un mineur » ;
- l'article 2 de la **loi du 16 juillet 1949** sur les publications destinées à la jeunesse rappelle également que celles-ci « ne doivent comporter aucune illustration, aucun récit, aucune chronique, aucune rubrique, aucune insertion présentant sous un jour favorable le banditisme, le mensonge, le vol, la paresse, la lâcheté, la haine, la débauche ou tous actes qualifiés crimes ou délits ou de nature à démoraliser l'enfance ou la jeunesse, ou à inspirer ou entretenir des préjugés ethniques. Elles ne doivent comporter aucune publicité ou annonce pour des publications de nature à démoraliser l'enfance ou la jeunesse. »

127. <http://oz.ongameport.com>

128. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12030703&postcount=26>

129. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12035745&postcount=27>

130. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12053808&postcount=28>

- la **loi du 17 juin 1998** relative à la prévention et à la répression des infractions sexuelles ainsi qu'à la protection des mineurs, prévoit aux articles 32 et suivants que lorsqu'un jeu électronique mis à disposition du public « présente un danger pour la jeunesse en raison de son caractère pornographique ou de la place faite au crime, à la violence, à la discrimination ou à la haine raciales, à l'incitation à l'usage, à la détention ou au trafic de stupéfiants, l'autorité administrative peut [...] interdire » de le proposer à des mineurs et de faire de la publicité sur celui-ci, sauf dans les lieux dont l'accès est interdit aux mineurs.
- [Fil de discussion](#) sur les mineurs et majeurs dans les MMOG (131)
- [Recommandation](#) du Forum des droits sur l'internet « Les Enfants du Net (1) – Les mineurs et les contenus préjudiciables sur l'internet » (132)
- Site [PEGI](#) (133)

---

131. <http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=674710>

132. <http://www.foruminternet.org/recommandations/lire.phtml?id=694>

133. <http://www.pegi.info/pegi/index.do>

## CONCLUSION – VERS UNE CULTURE DES MMOG ?

En guise de conclusion, peut-on aujourd'hui parler d'une culture mondiale des jeux massivement multi-joueurs ? La question a été posée aux joueurs de savoir si, au-delà d'un *hobby* commun, ils avaient le sentiment d'appartenir à une communauté animée par des valeurs propres.

Les joueurs s'accordent pour dire que les MMOG en sont encore à leurs balbutiements et qu'ils sont pour l'instant très semblables les uns aux autres, s'appuyant en général sur un **arrière-fond culturel universel** (*Heroic Fantasy*, Science fiction...). Les mondes totalement nouveaux n'attirent pas les foules.

Certains éléments d'une culture commune sont présents, comme l'adoption d'un **langage** ou jargon propre aux MMOG. À titre d'exemple, le [lexique](#) de JeuxOnLine compte plusieurs centaines de définitions (134).

Le **fourmillement de sites satellites** laisse penser qu'un phénomène de société émerge. Les sites d'information et de discussion sur les MMOG, à l'instar de [JeuxOnLine.info](#), [Gamekult.com](#) ou [MondesPersistants.com](#), sont nombreux. Très consultés, ils réunissent des communautés de plusieurs dizaines de milliers de personnes, plus soudés que la moyenne des joueurs.

Quant aux sites personnels des joueurs ou des guildes, ils pullulent et requièrent un lourd investissement de la part des joueurs.

Quand la rencontre ne s'opère plus simplement en ligne mais se prolonge par des rencontres réelles, les joueurs ont alors le sentiment d'une communion. De nombreux rassemblements **IRL** (« *In Real Life* ») ont lieu régulièrement, comme la convention *Second Life* qui se tiendra à San Francisco du 18 au 20 août. Toutefois, ces réunions se limitent à un jeu donné.

Pour autant, il **manque un sentiment commun d'appartenance**. Un jeu et un langage ne suffisent pas à constituer une culture.

Pour *Malgaweth*, « l'existence d'un langage quasiment commun pourrait faciliter la mise en place d'une culture commune mais encore faut-il avoir quelque chose à échanger par le biais de ce langage. C'est là que le bât blesse, il n'y a pas d'échange dans l'uniformité. » (135)

Chaque joueur est mû par des **intérêts différents** et recherche dans ce loisir à satisfaire des objectifs trop hétérogènes.

D'après *Blackbird*, « ce ne seront donc jamais les mmos du genre médiéval-fantastique ou tous ceux qui s'organisent autour d'un gameplay qui vise à faire "évoluer" un avatar au cours du temps ou encore ceux qui d'une manière générale sont centrés sur le joueur qui seront à même de faire naître une nouvelle forme de culture mais bien plutôt des jeux qui associeront la dynamique de la communication propre à l'internet avec celle du rapport créatif à l'image »

*Tsunail* utilise une jolie formule : « l'état actuel [des MMOG] ressemble plus à une fourmilière. La fourmi ne s'occupe que de son rôle. » (136)

On constate encore **l'absence de figure tutélaire au-delà du niveau de chaque serveur**. Il n'y a pas de « champion du monde » de *LineAge* par exemple, contrairement à certains jeux où des concours sont organisés au niveau régional voire mondial.

134. <http://www.jeuxonline.info/lexique/>

135. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12053683&postcount=7>

136. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12058465&postcount=10>

Certains joueurs considèrent même que la culture commune se réduit d'autant plus que le **produit se démocratise**.

Le phénomène s'est désormais trop démocratisé pour que l'on puisse [parler d'une] culture commune » estime *Maudith* (137).

*Malgaweth* pense d'ailleurs que « ce qui peut rapprocher deux joueurs [...], ce sont les échanges qu'ils peuvent avoir, deux consommateurs du même produit ne forment pas une communauté. » (138)

On voit cependant naître progressivement des créations s'appuyant sur les MMOG. Au côté des films cinématographiques qui devraient prochainement sortir (une adaptation de *World of Warcraft* est en cours), les joueurs participent à la réalisation d'œuvres d'un nouveau genre. En utilisant des logiciels de capture vidéo, ils concourent à la création de courts métrages originaux, qui font partie du **Craftware** que décrit Frank Beau. Dans ces créations artisanales, on peut déceler les prémisses d'une forme de culture vouée à un bel avenir.

→ [Fil de discussion](#) sur la culture des MMOG (139)

---

137. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12053912&postcount=8>

138. <http://forums.jeuxonline.info/showpost.php?p=12053683&postcount=7>

139. <http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=678010>

## ANNEXE 1 – FORUM DE DISCUSSION JEUXONLINE

En amont de la rencontre, le Forum des droits sur l'internet a recueilli le témoignage des internautes du 15 mai au 9 juin 2006 sur un forum de discussion mis en place en partenariat avec [JeuxOnLine.info](http://JeuxOnLine.info), premier site francophone communautaire dédié aux MMOG.

Plus de 300 contributions ont été apportées par les internautes, sur les thèmes suivants :

- définition des MMOG ;
- profil des joueurs ;
- la France, no man's land des jeux vidéo ;
- l'économie des jeux et dans les jeux ;
- la place des mineurs ;
- MMOG, drogue, thérapie et loisirs ;
- la communication autour des MMOG ;
- la vision caricaturale des MMOG ;
- vers une culture commune des MMOG.

L'ensemble des contributions est disponible à l'adresse suivante :

<http://forums.jeuxonline.info/forumdisplay.php?f=446>

### Liens utiles

[www.foruminternet.org](http://www.foruminternet.org) site du Forum des droits sur l'internet  
[www.droitdunet.fr](http://www.droitdunet.fr) service pratique des droits sur l'internet destiné au grand public  
[www.jeuxonline.info](http://www.jeuxonline.info) premier site francophone communautaire dédié aux MMOG

Dossier rédigé par David Melison, juriste chargé de mission au Forum des droits sur l'internet, avec la collaboration d'Aurélien Pfeffer, juriste et co-fondateur du site JeuxOnLine.info

Illustration de la page d'accueil tirée de *World of Warcraft*, © 2004 Blizzard Entertainment

## **ANNEXE 2 – INTERVENANTS DE LA RENCONTRE-DEBAT**

### **Frank BEAU, chercheur, spécialiste des jeux massivement multi-joueurs de la FING (Fondation pour un Internet Nouvelle Génération)**

Diplômé d'un doctorat sur les innovations technologiques dans le cinéma, Frank Beau a été chargé de cours en sociologie à l'Université d'Evry. Il a réalisé différents travaux de recherche sur les logiciels libres, la télévision de proximité, les jeux massivement multi-joueurs. Frank Beau travaille actuellement pour la FING sur les usages des jeux en ligne et jeux en réseau (ouvrage à paraître prochainement).

### **Giovanni BRISSET, joueur, chef de la guilde Fëar Morniëo, Dark Age of Camelot, serveur Ys**

Giovanni Brisset est responsable informatique et réseaux. Ancien joueur sur table, il a principalement joué à Dark Age Of Camelot. Sur le serveur Ys, il a notamment dirigé l'une des guildes les plus puissantes du royaume Hibernia.

### **Nicolas CHOLLET, joueur et responsable du portail JeuxOnLine**

Nicolas Chollet est consultant dans l'assistance à maîtrise d'ouvrage. Membre du premier cercle de l'équipe de JeuxOnLine, il joue actuellement à « *A tale in the Desert* », jeu dans lequel les joueurs définissent eux-mêmes les règles du jeu.

### **Isabelle FALQUE-PIERROTIN, Présidente du Forum des droits sur l'internet, conseiller d'Etat, membre de la CNIL**

Le Forum des droits sur l'internet a une véritable expertise sur les questions de protection de l'enfance sur l'internet et a publié plusieurs Recommandations sur le sujet ainsi que des guides pratiques.

### **Thomas GAON, Psychologue, membre de l'Observatoire des mondes numériques en Sciences Humaines (OMNSH)**

Psychologue clinicien en addictologie (centre Littoral de Villeneuve-Saint-Georges (Val-de-Marne), Thomas GAON travaille principalement sur les effets psychosociaux des jeux vidéo. L'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH) est une association qui a pour objet d'étude la technologie numérique.

### **Jean-Pierre QUIGNAUX, Responsable de la « Mission Nouvelles Technologies et Politiques Familiale » de l'UNAF (Union nationale des Associations Familiales)**

Jean-pierre Quignaux est également membre de PEGI (Pan European Game Information).

### **Jean-Claude LARUE, Délégué général du Sell (Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs)**

Le SELL représente au plan national les éditeurs de programmes multimédia de loisirs, c'est-à-dire les logiciels grand public comprenant les jeux vidéo et le hors jeu.