Quelle ethnométhodologie appliquée aux jeux vidéo multijoueurs persistants ?

Étienne Armand AMATO est ATER à l'IUT de Strasbourg.

Résumé : *Face aux pratiques sociales d'un univers de jeu numérique, une approche sociologique très impliquante et participative a été retenue. L'article justifie ce choix, tout en soulevant des questions plus classiques sur la position du chercheur engagé et en tentant de clarifier plusieurs notions ethnométhodologiques. Dans une perspective critique de retour sur la discipline, les deux premières phases du travail de terrain sont abordées. D'abord les préparatifs avant l'enquête. Puis l'initiation, avec ses contraintes et marges de liberté expérimentales. La réflexion, centrée sur des enjeux de méthodes, s'efforce d'éclairer plusieurs fondamentaux : qu'est-ce que réussir son initiation et devenir membre ? L'indifférence scientifique est-elle possible ? Les techniques de déstabilisation sociale sont-elles utilisables ? Comment tirer profit des interactions humaines ? Ne faut-il pas les susciter ?*

Mots clés : *jeux vidéo, MMORPG, ethnométhodologie, immersion participante.*

Sociologie et monde virtuel de jeu

Origine et enjeux de l'article

À la rentrée 2003, j'ai soutenu au sein du DESS Ethnométhodologie et Informatique de l'Université Paris 8 un mémoire intitulé « Une immersion participante dans l'univers fantasmagorique et persistant d'un jeu vidéo de rôles en ligne ». Il avait pour sous-titre « De quelques ethnométhodes et technométhodes [1] rapportées de Dark Age of Camelot [2] ».

Il restituait et problématisait une recherche appliquée qui a pris pour terrain d'étude ethnographique l'univers simulé d'un jeu vidéo multi-utilisateur. Quatre mois d'intensive immersion ludique mirent à l'épreuve les notions de l'ethnométhodologie et imposé la mise au point de techniques d'investigation adaptées aux spécificités du jeu vidéo en ligne.

1 De notre cru, le terme « technométhode » provient d'une contraction de « technologie » et « méthode ». Il correspond aux procédures spécifiques employées par l'humain envers une classe d'objets technologiques. Ce concept et son articulation avec les ethnométhodes fera prochainement l'objet d'un article.

2 Dark Age of Camelot est un jeu développé par le studio Mythic Entertainment et initialement commercialisé en France par l'éditeur Wanadoo Edition, depuis disparu. Il est exploité par Goa, filiale de France Télécom dédiée aux jeux en ligne.

Plus que de livrer les résultats finalement obtenus, le propos de cet article consiste à revenir sur les questions de méthodes qu'il a fallu résoudre et à exposer les procédures d'approche adoptées. Au passage, il ne peut s'épargner un examen critique revenant sur les fondements de l'ethnométhodologie, notamment sur sa portée opérationnelle. De ce fait, il ambitionne aussi de contribuer aux débats sur les moyens d'action dont elle dispose.

L'enjeu est de soumettre à la communauté scientifique des partis-pris argumentés sur le positionnement du chercheur qui puissent stimuler d'autres enquêtes, qu'elles soient ou non centrées elles aussi sur les interactions humaines au sein des univers numériques.

L'objet de la recherche : un jeu de rôle en ligne persistant

Pour situer la pratique en question, une brève présentation du jeu est nécessaire. Depuis leur domicile respectif, les participants s'immergent dans un milieu interactif temps réel composé d'images figuratives en 3D, d'icones fonctionnelles et de textes. Les joueurs mettent alors en suspens leur vie ordinaire au profit de la vie héroïque du personnage – leur avatar – qu'il contrôle et qui les incarne aux yeux des autres.

Dark Age of Camelot[3] appartient à la catégorie des « jeux vidéo de rôles massivement multijoueurs en ligne », en anglais MMORPG[4]. Grâce à lui, de nombreux participants ayant un ordinateur connecté à Internet habitent simultanément le même monde virtuel pour y vivre des aventures inédites. Médiéval et fantastique, son univers s'inspire en partie de légendes nordiques et celtes, où magie et créatures étranges sont omniprésentes. En outre, il est dit « persistant » : permanent et en constante évolution[5], il est à tout moment accessible aux milliers d'abonnés[6] qui s'y rendent à loisir[7]. Cette caractéristique temporelle a pour effet de favoriser les sociabilités à long terme, sur plusieurs mois, voire des années. Il est même des communautés de joueurs qui migrent d'un jeu en ligne à l'autre, au gré des nouveaux titres[8].

L'objectif général du jeu consiste à développer et singulariser son personnage qui est doté d'une profession principale, appelée classe (druide, barde, fine-lame, enchan-

3 Il sera appelé Dark Age dans la suite du texte.

4 Massively Multiplayers Online Role Playing Game.

5 Au gré des régulières mises à jour techniques et ludiques du logiciel et du serveur auquel il est relié, ainsi que des interventions des joueurs sur l'environnement, assez limitées dans Dark Age, mais néanmoins réelles.

6 L'abonnement mensuel s'élève à une dizaine d'euros. Il faut au préalable acheter le jeu dans le commerce.

7 En moyenne, une vingtaine d'heures par semaine ; source : http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000758.php basée sur les jeux Everquest et World of Warcraft, qui sont proches par leur univers et principes de jeu.

8 Ainsi, World of Warcraft, sorti en 2005, a capté toute une population issue de Dark Age ou d'Everquest. Pour avoir les statistiques de fréquentation des différents jeux vidéo de rôles persistants, voir http://www.mmorpgchart.com

teur, etc.). Diverses occasions s'y prêtent : monstres et ennemis à vaincre, missions à accomplir, appelées « quêtes », territoires à conquérir, etc. La réussite de ces défis militaires ou intellectuels rapporte des gains variés (argent, biens, compétences, expérience). De là, une bonne gestion du personnage joué est primordiale pour ajuster les potentiels accumulés.

Une telle démarche d'optimisation individuelle est cependant loin d'être solitaire. S'associer à d'autres joueurs offre de nombreux avantages, soit militairement en formant de petits groupes de combat ponctuels pour défier plus fort que soi, soit socialement en s'affiliant à une « guilde »[9], communauté plus large et stable, qui fonctionne à la façon d'une fratrie élargie. De la sorte, l'entraide, la complémentarité des pouvoirs, les échanges de biens et de services forment le quotidien des joueurs. Cela favorise parfois les relations informelles, plus privées ou éloignées du jeu [Auray, 2003 , p. 91-92] sous la forme de dialogues textuels[10]. Le jeu ressemble alors davantage à un vaste « chat 3D »[11] et se structure en espace social ouvert et libre, contrairement à d'autres jeux[12]. Bien qu'il offre un horizon d'accomplissement clair (progresser) et un cadre normatif d'action (vaincre, résoudre des énigmes), à chacun de se fixer ses propres buts et d'inventer le mode de vie qui lui sied, sans avoir à subir de pénalités. D'où l'intérêt de cet objet, qui dépasse la notion stricte de jeu, pour une étude sociologique.

Une ethnométhodologie appliquable aux pratiques vidéoludiques ?

Avant tout, il faut remarquer que le « monde du jeu » se distingue radicalement du « monde de la vie », vu sa nature et ses règles fort éloignées de nos repères habituels. Certains pourraient y voir une incompatibilité avec le programme de recherche de l'ethnométhodologie, qui s'intéresse en premier lieu aux activités banales [Garfinkel, 1967, p. 1] :

« Les études qui suivent se proposent de traiter les activités pratiques, les circonstances pratiques et le raisonnement sociologique pratique comme des thèmes d'étude empirique, en accordant aux activités les plus communes de la vie quotidienne l'attention habituellement accordée aux événements extraordinaires. »[13]

---

9 Pour une présentation détaillée de la vie d'une guilde dans Dark Age, se référer au travail de Largier [LARGIER, 2003].

10 Une console de communication textuelle met à disposition plusieurs canaux de discussion ou « chat » : canal privé entre deux personnes, canal de groupes entre huit personnes maximum, canal de guildes et canal général.

11 Un chat 3D est un espace tridimensionnel de discussion, comme le célébre Second Life (http://secondlife.com), qui a des similitudes avec le jeu (la 3D, un avatar réaliste), mais avec moins de règles.

12 Par exemple, les jeux en ligne à session courte (non persistants), comme Counter Strike qui oppose à mort une équipe d'anti-terroristes à des terroristes, qui obligent chacun à ne faire que combattre et tenter de survivre.

13 Cette traduction est faite par Alain Coulon à la page 23 de *L'Ethnométhodologie*, [1987], Paris, PUF, coll. « Que sais-je ? » n° 2393, 1996.

Cette *« investigation des propriétés rationnelles des expressions indexicales*[14] *et des autres actions pratiques en tant qu'elles sont des accomplissements contingents et continus des pratiques organisées et ingénieuses de la vie de tous les jours »* [Garfinkel, 1967, p. 11][15] doit-elle pour autant écarter le jeu, au prétexte qu'il permet de vivre des circonstances hors du commun, comme terrasser des scorpions géants, attraper un lutin ou mener bataille contre un royaume ennemi ?

Pour lever cette objection, il convient d'abord de rappeler combien la pratique ludique est essentielle à l'homme et se repère en toute société[16]. Elle est même une activité sociale ordinaire lorqu'elle est instituée en habitude (parties de cartes, échecs, sport, etc.). Ensuite, l'ethnométhodologie ne se limite pas *« aux activités les plus communes »*, en décrétant banales certaines pour se les réserver et exceptionnelles d'autres pour les écarter. La science des ethnométhodes[17] s'intéresse aux procédures et manières de faire propres à un groupe donné (des jurés [Garfinkel, 1967, p. 104-115], des chercheurs [Garfinkel, 1985], des ex-prisonniers [Wieder, 1974], etc.) pouvant faire des choses tant ordinaires (débattre, prendre un café, intriguer) qu'extraordinaires (condamner, découvrir un pulsar dans le ciel, lyncher un traître). Pour les pratiquants des jeux vidéo, elle est assurément une activité de tous les jours, aussi commune que regarder la télévision ou faire le ménage, ce qui clôt le débat.

Si ce courant sociologique singulier semble particulièrement indiqué pour aborder les spécificités d'une simulation informatique produisant un environnement artificiel où des humains interagissent, c'est en raison du souci qu'il témoigne envers les propriétés indexicales du langage et de l'action ; c'est-à-dire envers leur caractère situé, relatif et contextuel. Ceci amène à examiner les modalités de communication entre humains *via* l'ordinateur. S'intéresser à la situation concrète vécue en passe par là. Convenant que les procédures de commande, les retours d'informations, l'interactivité, les conventions représentationnelles de la 3D, ergonomiques du logiciel et ludiques du jeu élaborent un cadre d'action très particulier, il paraît crucial d'en rendre compte avec précision, sous peine d'éluder des aspects fondamentaux de la pratique.

Cet important travail descriptif fut réalisé et formalisé dans mon mémoire cité au début de cet article. Il a permis de montrer la façon dont les joueurs rendent naturels ces aspects procéduraux, en les utilisant, les détournant, les admettant comme évidents. Cette minutieuse mise à plat s'imposait d'autant plus qu'il n'est plus possible de rédiger des descriptions en se référant implicitement aux habituelles conditions de

---

14 Par « expression indexicale », on entend un acte de langage situé et relatif dont le contenu dépend de son contexte.

15 Ici, la traduction provient du chapitre 1 des *Studies,* « Qu'est-ce que l'ethnométhodologie », p. 649-674, *in* Van Meter Karl. M. (dir.), [1992], *La Sociologie,* Larousse, coll. « Textes essentiels », Paris, p. 657.

16 Comme l'ont montré les deux grands précurseurs de l'étude des jeux, Johan Huizinga et Roger Caillois.

17 Ainsi faut-il lire le terme « ethnométhodologie », qui n'est pas la science des méthodologies de l'ethnologie, comme une lecture le laisserait croire sur la base d'un découpage étymologique trop rapide.

la « vraie vie », comme avec un terrain classique. Ici, elles n'ont plus cours et sont toutes autres (magie, téléportation, mort temporaire, etc.). La restitution des événements ludiques engendre d'emblée un fort phénomène d'indexicalité très difficile à juguler. Il faudrait quasiment reprendre toute la présentation approfondie du jeu pour évoquer chaque histoire relatée, à moins que le lecteur ne soit déjà initié au jeu.

Ainsi, s'appuyer sur la notion d'indexicalité (les énoncés sont relatifs à leur cadre de validité et conditions d'émergence), de réflexivité (il y a co-ajustement entre groupe et individu, construction mutuelle du contexte et de l'action, etc.) et de intelligibilité ou descriptibilité (en anglais, *accountability*) a aidé à cerner et à rapporter les circonstances pratiques des opérations individuelles et collectives menées par les joueurs.

Reste à voir maintenant comment a été franchi le pas qui fit du terrain de jeu un terrain de recherche sociologique (en anglais, *fieldwork*).

Les choix méthodologiques en amont de l'investigation

Observer ou s'immerger : quelle forme de participation ?

Face à ce monde « virtuel », selon la terminologie en vogue, plusieurs options étaient possibles. Celle retenue est une modalité qualifiable d'« immersion participante » (IP). Nous allons voir pourquoi privilégier cette notion, plutôt que l'appellation plus traditionnelle d'observation participante, qui néanmoins s'en rapproche beaucoup.

D'une part, la métaphore de l'immersion[18], concernant les milieux simulés, a le mérite de renvoyer explicitement à l'idée d'une plongée subjective et interactive dans l'univers numérique. Elle insiste sur le fait que le chercheur expérimente les conditions de participation vécues par tous les participants à l'intérieur du jeu. Bien sûr, cette expression ne dit rien des stratégies qui seront développées *in situ.* Celles-ci peuvent varier de l'implication participante ludique pleine (IP complète[19]) à la filature silencieuse (IP périphérique), en passant par l'accompagnement consenti d'un autre personnage joué[20] (IP active).

D'autre part, l'expression « immersion participante » vaut aussi en ce qu'elle rend compte du caractère de double réalité, de duplicité, induite par la pratique du jeu vidéo : il existe en fait deux terrains conjoints et synchrones : d'un côté, la réalité « naturelle », biophysique, de l'humain faisant face au PC, de l'autre, la réalité artificielle, informatique, de l'univers simulé [Amato, 2005, p. 186-188].

---

18 *« Le travail de terrain est souvent qualifié d'immersion de longue durée dans un environnement : il inclut un moment d'observation participante. »* [Trom, 2001, p. 46]

19 En reprenant les trois niveaux d'observation participante décrits par Georges Lapassade [Lapassade, 2002].

20 Dans la lignée du vocabulaire du jeu de rôles classique, sans ordinateur, sont distingués les personnages joués (PJ), c'est-à-dire pilotés par un joueur, des personnages non joués (PNJ), contrôlés par le logiciel.

Dès lors, parler d'*immersion participante* « dans le jeu » évite toute confusion avec une simple *observation participante*, terme réservé, pour des raisons pratiques, à l'approche « autour du jeu », limitée au terrain « réel ». Cette dernière consiste à se placer aux côtés du joueur pendant le déroulement de sa session, pour recueillir des données, faire des entretiens, voire l'assister de conseils. Évidemment, dans ce cas, le chercheur lui-même n'est pas présent sur le terrain ludique, faute d'avoir un personnage pour l'y incarner !

Une autre solution mixte pour conjuguer les deux dimensions pragmatiques (réelle et virtuelle) aurait pu être de jouer en même temps que plusieurs individus connectés depuis le même lieu (par exemple, une salle de jeux payante ou privée) pour disposer de personnages évoluant en commun dans Dark Age. Mais cela aurait été par trop s'écarter des conditions habituellement vécues par la majorité des participants, qui jouent seuls de leur domicile.

Gageons que cette duplicité de la pratique vidéoludique, à cheval sur deux espaces pratiques bien distincts, le réel et le virtuel, conduira à réévaluer en retour les formes d'implication ethnographique classiques, adaptées au monde de la vie « naturelle ». Mener une telle analyse critique et rétrospective pourrait aider à régler des questions clefs relatives au positionnement du chercheur, aux aspects procéduraux de l'action [Heritage, 1984], aux échanges avec des univers symboliques multiples (sacré, transe, conscience modifiée, etc.).

Des différents modes d'acquisition de la compétence singulière

L'autre point à souligner est que ce parti pris d'engagement au sein du jeu se justifie par une certaine conception de ce qu'est la compétence unique *(unique adequacy)* détenue par un membre humain intégré à un groupe. Il s'agit de sa capacité opérationnelle, condensant les façons partagées de penser et d'agir, ainsi que le sens commun collectif singulier qu'il connaît et adopte. Passons en revue par ordre d'implication croissante les stratégies susceptibles de contribuer à l'acquisition par le chercheur de cette aisance et pertinence sociales.

S'entretenir avec des joueurs assidus en dehors de leur phase de jeu aide à comprendre leurs récits, astuces, recommandations et postures. Cette étape, que nous avons entreprise en amont de l'immersion, permet d'acquérir un premier stock de connaissances appréciable. Bien qu'abstraites en l'absence de contexte de référence concret, elles aident à identifier les modes de pensées de ces personnes étranges que sont les joueurs évoquant leurs exploits ou mésaventures numériques. En complément, des discussions avec des chercheurs (sociologues, psychologues, etc.) au fait des enjeux et principes de cette pratique apportèrent points de vue et analyses intéressantes. Ces données nourrirent mes représentations et m'aidèrent à faire des rapprochements

avec d'autres activités ludiques mieux connues de moi, comme les jeux vidéo solos, les jeux de simulation et les jeux de rôles traditionnels[21].

Mais le recueil des rapports et de comptes-rendus (en anglais, *accounts*) n'ouvre qu'à une appréhension approximative des significations véridiques les sous-tendant. Aussi bien documenté et renseigné soit-il sur son futur terrain d'étude, le chercheur ne peut prétendre avoir acquis la compétence possédée par ses interlocuteurs [Have, 2002, § 7]. Pas même la compétence langagière[22], car les mots du jeu ne prennent eux aussi véritablement sens que dans les cas de figure où ils sont employés. Preuve en sont mes erreurs d'appréciations qui n'ont pas manqué lors de mes premiers pas dans Dark Age, et ce, malgré toute cette imprégnation indirecte et la lecture sur Internet[23] de lexiques expliquant les expressions particulières à ce monde.

Accompagner des joueurs pendant leur session pour dialoguer avec eux à propos de ce qui leur arrive est une solution beaucoup plus productive. Cependant, elle ne permet d'acquérir la compétence impliquée[24] que sur son versant interprétatif, en offrant de saisir la pertinence d'une action *in situ*. Le sociologue pourra certes identifier des ethnométhodes et les décrire à l'aide des indications et des commentaires du joueur. Mais il lui manquera la maîtrise du rapport essentiel existant entre cas pratiques et répertoires d'actions possibles pour les traiter, sauf s'il y consacre des temps d'accompagnement conséquents[25].

On l'aura compris, le parti-pris retenu suppose que seule une pratique effective du jeu *in situ* permet de cerner de l'intérieur le vécu de la situation ludique, à savoir le conditionnement induit par le logiciel, les émotions procurées par l'enchaînement maîtrisé des procédures informatiques, la qualité des échanges et des ajustements intersubjectifs. C'est par ce moyen que les ethnométhodes apparaîtront dans leur contexte, avec leurs enjeux spécifiques et leur juste portée. Ainsi, avec le jeu vidéo, la position voulant qu'une maîtrise superficielle du langage suffise à faire de nous un membre de la communauté s'avère difficilement tenable[26]. La base d'inférence per-

---

21 Que ce soit les jeux de rôles grandeur nature ou autour d'une table, avec des dès et des règles « papier ».

22 Position qui reviendrait à confondre compétence linguistique et compétence impliquée, ce que Garfinkel clarifie dans cet extrait : *« par compétence, j'entends la connaissance qu'ils ont de ces situations et leur habilité à les traiter. »* Harold Garfinkel [1967], « Qu'est-ce que l'ethnométhodologie ? », p. 649-674, *in* Van Meter Karl. M. (dir.), *La Sociologie,* Larousse, coll. « Textes essentiels », Paris, 1992. p. 654.

23 Pour exemple, visiter la page http://camelot.jeuxonline.info/?art=lexique

24 Autre traduction de *« unique adequacy »* utilisée par Georges Lapassade [Lapassade, 1986].

25 Un entretien réalisé avec un duo de joueurs pratiquant en tandem semble corroborer ce point. L'un utilisait le logiciel de jeu, tandis que l'autre, à ses côtés, commentait et participait à la façon d'un copilote orientant le véhicule à travers le conducteur. Cet assistant pouvait se revendiquer membre du jeu et détenait la compétence impliquée, mais sur un plan interprétatif, et non pragmatique, n'ayant pas la maîtrise des commandes.

26 Position qui partirait d'une lecture rapide du « deuxième » Garfinkel : *« [...] the unique adequacy requirement of methods is identical with the requirement that for the analyst to recognize, or identify, or follow the development of, or describe phenomena of order in local production of coherent detail the analyst must be vulgarly competent in the local production and reflexively natu-*

mettant la compréhension du jeu diffère trop de l'expérience commune pour acquérir une compétence impliquée en dehors d'une pratique effective. Ce n'est pas un hasard si cette même démarche a été choisie pour les autres travaux contemporains sur le sujet issus de la mouvance ethnométhodologique française ([Gaon, 2002] ; [Chervy, 2003]).

L'art d'approcher le terrain de recherche

La question maintenant est de savoir pourquoi j'ai préféré une longue approche indirecte, d'environ deux ans, alors que quelques parties en compagnie d'un joueur chevronné m'auraient rapidement affranchi, comme cela vient d'être évoqué.

À l'origine de cette tactique, il y a le refus de connaître le jeu avant d'y plonger par moi-même. Il me paraissait capital de préserver la qualité de découverte de la première fois, pour vivre pleinement l'immersion originelle. Je reporterais donc toute prise de contact avec le jeu pour l'instant où j'entrerais en scène avec un personnage configuré par mes soins.

Le présupposé en était qu'aller à la rencontre d'un monde étranger est un moment initiatique. Plonger dans l'inconnu du jeu pour en apprécier la teneur, voilà bien un rite de passage fondateur. Le premier plongeon peut être vu à ce titre comme une forme de baptême.

Toute confrontation préalable avec une session de jeu en cours aurait selon moi altéré cette mise en condition initiale et, par voie de conséquence, ma motivation ultérieure. Beaucoup de joueurs évoquent cette fascination originelle, cette emprise, qui inaugure une sorte de lune de miel avec la réalité de synthèse. D'où ma conviction qu'une familiarité excessive, acquise par une observation participante, se serait ici faite ennemie du processus d'affiliation à l'univers, premier mouvement préalable à l'affiliation au sein d'un groupe[27].

Autre aspect important : si j'ai pris le temps de « tourner autour » du terrain d'étude, en le survolant, c'était afin de bien déterminer comment y atterrir au mieux. Et il fallait ne s'y aventurer que dans cette mesure, pour identifier un axe d'approche final assurant la prise de contact la plus favorable à l'exploration sociologique à venir.

Ses préparatifs ont aidé à fixer un juste milieu entre deux extrêmes. L'un aurait été de plonger de manière prématurée dans le milieu ludique, au risque d'y surnager péniblement, voire dans la panique, ce qui somme toute contreviendrait à la relative sérénité de rigueur pour un travail de recueil de données ; l'autre, d'y être trop bien

---

ral accountability of the phenomenon of order he is studying. » Nous en proposons la traduction suivante : « *L'obligation méthodologique de la compétence impliquée est similaire à la nécessité qu'a l'analyste de reconnaître, d'identifier, de suivre les développements en cours, ou de décrire par des détails cohérents les phénomènes d'ordre relatifs à la production locale. L'analyste doit être couramment compétent vis-à-vis des productions locales et doit réflexivement disposer de la capacité de description naturelle des phénomènes d'ordre qu'il étudie.* » [Garfinkel, 1992, p. 182]

27 L'argument se résume ainsi : tous les joueurs ont été des novices *(newbees)*, à nous de savoir l'être aussi.

préparé et d'avoir des idées sur tout, et surtout des idées, avec une tendance associée : ne chercher qu'à les confirmer.

Il s'en dégage une recommandation générale invitant à trouver le bon réglage, le point d'équilibre entre ces deux excès. De tels conseils s'inscrivent dans la perspective d'une *ethnométhodologie appliquée* [Amiel, 2004], ici soucieuse de profiter de premières impressions capables d'influencer favorablement la suite. Bien sûr, aucune ambition normative ici. Cela serait en contradiction avec un courant de recherche qui a eu le mérite d'user de toutes sortes de méthodes (enregistrements, expériences de déstabilisation, filatures, etc.) pour repérer les procédures sociales. Cette fin justifie des moyens innombrables, sous réserve de considérations éthiques évidentes, qui préoccupent légitimement notre discipline[28].

L'indifférence méthodologique : une posture paradoxale

Autre avantage capital d'une approche par cercles concentriques, évitant les incursions trop profondes en terrain vierge : le désamorçage des hypothèses d'étude. Une lente maturation a permis d'identifier puis de neutraliser des présupposés qui auraient influencé mes initiatives et préoccupations ultérieures.

Au fil des mois, trois hypothèses qui me taraudaient implicitement allaient être identifiées. La première était que les savoir-faire se développant dans le jeu pouvaient être utiles, voire requis, pour mieux s'adapter au monde contemporain (esprit d'équipe, coordination, jeux de communication, interprétation de rôles, etc.) ; la seconde, que cette pratique entraînait un risque important d'addiction (obnubilation, accoutumance, manque, etc.) ; la troisième, que la socialisation était une nécessité absolue pour bien jouer (association avec autrui sous peine d'être pénalisé, vie tribale, exigences de réciprocité, etc.).

En amont fut mis en œuvre le fameux précepte d'« indifférence ethnométhodologique », qui invite à mettre entre parenthèses tout jugement moral[29], à se distancier de son objet d'étude et de soi-même pour objectiver les phénomènes et à rompre avec une attitude naturelle dont le propre est de s'épargner le doute[30].

Par une introspection et une clarification mettant à plat mes présupposés, il a été possible de déjouer par avance les biais résultant de modes d'enquête tendancieux ou des interprétations dérivant de ces préoccupations. Par exemple, pour l'addiction, poser la question aux joueurs de savoir s'ils se sentent « accrocs » à Dark Age pourrait

---

28 Lire à ce propos la conférence publique d'Yves Lecerf intitulée « Ethnométhodologie et éthique », dont la retranscription est disponible sur http://vadeker.club.fr/corpus/ethique.htm [lu le 09/03/2006].

29 On parle aussi de suspension ou d'*épochè* en philosophie grecque et de *bracketing* en anglais.

30 *« Au fond, cette indifférence implique simplement d'étudier les caractéristiques systématiques du raisonnement et de l'action pratique, tout en s'abstenant de jugements qui les avaliseraient ou les infirmeraient Une fois mises entre parenthèses, les activités pratiques et leurs caractéristiques sont étudiées avec aussi peu de présuppositions que possible et de la manière la plus dépassionnée qui soit. »* [Heritage, 1991, p. 96]

bien susciter une majorité de réponses positives qu'il ne faudrait pas prendre à la lettre, les enquêtés affirmant peut-être par là leur plaisir ludique, et non leur dépendance[31]. Le moyen le plus simple d'empêcher de telles dérives a été d'écarter ces thématiques avant et durant la phase de terrain, sans pour autant s'interdire d'y revenir lors du traitement ultérieur des données.

Se livrer à une ascèse intérieure préparatoire, en plus d'écarter les hypothèses encombrantes, aide aussi à se déprendre des raisons personnelles à l'origine de l'enquête, susceptibles de parasiter la recherche. De la sorte, une fois atteinte une certaine lucidité quant à soi-même, il devient plus aisé de contrôler les forces vives qui ne manquent pas, et pour cause, d'animer l'être de désir qu'est par définition le chercheur, cet explorateur épris d'expériences et de connaissances. Cultiver en amont du terrain une posture d'indifférence raisonnée offre l'avantage de consolider une attitude distanciée facilement mise à mal au cours de l'immersion participante. En effet, comment rester détaché tout en prétendant adhérer aux motivations et aux buts des autres joueurs ? Comment participer à des cours d'action[32] collectifs sans adopter le système de valeurs et les émotions qui les sous-tendent (désir d'épreuve et de victoire, envie de partage ou égoïsme) ? Le dilemme paraît insoluble entre, d'un côté, jouer et perdre le recul et, de l'autre, étudier avec distance sans vraiment jouer. Il y a dans les deux cas des effets contre-productifs, soit scientifiques, soit ludiques[33]. Conscient du fort enjeu consistant à devenir membre, il faut essayer ici de tirer profit de deux identités très mobilisantes, celle du joueur pris par la passion ludique et celle de l'enquêteur attentif, car elles peuvent s'avérer complémentaires et se conjuguer au besoin.

Une fois pris dans les allers-retours avec le terrain, la *neutralité engagée,* autre nom possible de l'indifférence ethnométhodologique, peut être envisagée comme *« un sas, une retraite entre des temps d'implication*[34]», comme un outil pour décrire à froid les événements et interactions vécus, pour réévaluer *a posteriori* leurs interprétations. Mais elle peut aussi servir « à chaud », comme la suite va tenter de le montrer.

---

31 Les débats dans les forums de joueurs autour de la question de l'addiction permettent de le penser. Un exemple à lire sur http://www.igda.org/Forums/showthread.php?threadid=20493, avec la réaction de Harold.

32 La notion de cours d'action a été travaillée par Jacques Theureau. Lire http://www.coursdaction.net

33 Pour nuancer ce choix binaire, heureusement, sur dix heures de jeu d'affilée, les deux postures peuvent se succéder en fonction des rencontres et des envies, selon les décisions prises d'être actif ou de se détendre.

34 Selon la formule de Pierre Quettier (paragraphe I.D.4.d. de son mémoire de DESS Ethnométhologie et Informatique Ethnométhodes des instructeurs de Shintaido, Paris 8, 1995.)

Le travail de terrain : techniques de recherche

Du rôle de l'induction et des erreurs d'interprétation

Sur le fond, à l'issue de cette recherche, il m'est apparu qu'au contraire des idées solidement établies, les interprétations hasardeuses et inductions hâtives, fussent-elles sauvages, grossières et infondées, ne sont pas toujours des ennemies, mais parfois de précieuses alliées de l'ethnométhodologue sur le terrain[35].

Pour tenter d'expliquer cette affirmation, il faut revenir à l'utilité durant l'enquête du processus cognitif que Karl Mannhein appelle la *« méthode documentaire d'interprétation »*[36] (MDI) et que Garfinkel développe. Il s'agit de cette aptitude que chacun a de rapporter un fait à un modèle qui vient l'illustrer et, inversement, d'utiliser des modèles de compréhension disponibles ou improvisés pour rendre intelligibles les événements l'environnant ou le concernant[37]. Au cours de la découverte d'un nouveau monde et de l'apprentissage de ses mœurs ludiques, la MDI ne peut pas être « suspendue » au prétexte d'une indifférence de principe ou d'une méfiance envers l'induction[38]. Cela reviendrait à se priver d'une ressource essentielle qu'utilise tout sujet social lors de ses accomplissements pour s'orienter, se positionner, agir. En l'occurrence, l'individu cherchant à s'affilier à un groupe pour l'étudier doit en saisir les règles explicites et tacites, grâce auxquelles il assiéra sa place sociale. Il le fait avec ses ressources et modèles propres, avec des raisonnements inductifs et analogiques ramenant l'inconnu au connu. C'est d'ailleurs bien souvent une exigence réclamée par autrui que d'exhiber cette faculté d'adaptation, quitte à faire des erreurs en l'utilisant.

Ensuite, sur le terrain, les intuitions initiales sur la nature des relations humaines, les généralisations en aveugle à partir de faits singuliers, qu'elles soient justes ou non, erronées ou adéquates, présentent l'avantage de fournir des prises sur la réalité. Elles forment des points d'ancrage utiles à la compréhension. Elles aident à cerner en pre-

---

35 À ce sujet, voir le refus de l'induction tel qu'il est présenté par Yves Lecerf [Lecerf, 1986]. Citons aussi Michel Vial, qui au passage définit l'induction : *« Le postulat est le refus du raisonnement par induction : le chercheur doit être toujours conscient du caractère irrémédiable du local et du contextualisé. Il est impossible de passer du particulier au général en s'appuyant sur l'observation de certains cas dont on a eu l'expérience pour tirer des conclusions concernant d'autres cas inconnus. »* [Vial, 2001, p. 135-136]

36 *«La méthode consiste à traiter une simple apparence comme "le document illustratif de", comme "pointant vers", comme "incarnant" un modèle sous-jacent présupposé. Ce modèle sous-jacent émane certes de preuves documentaires individuelles, mais ces preuves documentaires individuelles sont, à leur tour, interprétées en fonction de "ce qui est connu" sur le modèle sous-jacent. Chacune sert à l'élaboration de l'autre. »* [Garfinkel, 1967, p. 78] (traduction de John Heritage [Heritage, 1991])

37 Sur les processus de catégorisation, lire http://www.enssib.fr/autres-sites/reseaux-cnet/71/lect71.html

38 J'ai initialement essayé d'appliquer la consigne mettant en garde contre toute généralisation abusive. Mais cela s'est avéré quasiment impossible du fait même des multiples ajustements pratiques et intersubjectifs que les activités en commun nécessitent dès lors qu'on s'y implique.

mière approximation ce qui est en train de se passer, tout en balisant la réalité de jalons intelligibles[39].

L'une des leçons de mon aventure sociologique est qu'on ne peut pas ne pas interpréter, ni induire, tout en tentant de devenir membre d'une communauté humaine.

Paradoxalement, les erreurs d'analyse, pour partie inévitables au début de la phase d'immersion, voire ultérieurement, loin d'être uniquement des ratés malheureux, constituent de puissants leviers de la démarche scientifique. En effet, elles sont des révélateurs mettant en lumière les modèles interprétatifs sous-tendant l'effort de compréhension. Ce point, assez peu traité à ma connaissance, mérite d'être détaillé. Décrivons brièvement le phénomène, proche de la méthode hypothético-déductive, mais en plus improvisée et floue.

Au fil des activités humaines auxquelles est mêlé le chercheur au sein de son groupe-cible, il est confronté à des événements inconnus ou incompris. De diverses manières, par lui-même ou grâce à autrui, il élabore alors une théorie temporaire pour en expliquer le pourquoi et le comment. Celle-ci est tenue pour vraie jusqu'à preuve du contraire. Notamment, elle sera invalidée par exemple si elle échoue à rendre compte de ce qui advient alors même qu'elle devrait l'expliquer, ou si une information délivrée plus tard par un membre la contredit. Dans ce cas, la méthode documentaire d'interprétation utilisant un modèle inadéquat est prise en défaut. Il y a alors d'abord grippage, puis blocage et enfin rupture du mécanisme réflexif de consolidation existant entre modèle (schème d'interprétation) et document (situation). Ce phénomène de « déchirement interprétatif » de la trame explicative désoriente. Il oblige à effectuer une mue conceptuelle parfois pénible afin d'élaborer rapidement une nouvelle théorie *ad hoc* plus appropriée. À ce stade, les raisonnements déchus, périmés, rejetés hors de la sphère du vraisemblable sont pour ainsi dire mis à nu. L'intérêt est qu'ils sont soudain susceptibles d'être considérés froidement de l'extérieur, pour peu qu'on prenne le temps de s'y arrêter et qu'on résiste à la tentation de les oublier, par empressement ou amertume. Or, cela en vaut la peine. Ils renseignent sur les présupposés et le fonctionnement de la pensée du chercheur, car ils mettent à jour les bricolages de sens développés pour réussir son affiliation, voire pointent des aspects indexicaux trop vite catégorisés ou ignorés[40].

---

39 *«The documentary method is a convenient gloss for the work of local, retrospective-prospective, proactively evolving ordered phenomenal details of seriality, sequence, repetition, comparison, generality, and other structures.»* Notre traduction : « La méthode documentaire est un moyen commode pour traduire les détails phénoménaux, ordonnés, locaux, rétrospectifs et prospectifs, proactivement évolutifs, en termes de sérialité, de succession, de répétition, de comparaison, de généralité, etc. » [Garfinkel, 2002, p. 113]

40 Ainsi, au début de mon aventure, alors que j'étais pris en plein combat, un passant s'approcha. J'ai cru que les éclairs émanant de cet individu étaient la cause de ma mort. Par la suite, j'appris qu'on ne pouvait être tué par autrui dans cette région. En vérité, il avait seulement essayé de me soigner, mais avait agi trop tard. Ici, l'erreur consistait à interpréter, en termes de causalité, la simultanéité des faits (les éclairs et la mort). Cette prise de conscience me remit en cause sur la façon dont j'avais bien trop vite conclu à partir d'indices matériels.

Ces instants de faillite de l'entendement, de mise en déroute de nos certitudes de circonstances, semblent particulièrement propices à l'emploi de l'indifférence ethnométhodologique, qui profite de cette ponctuation, de cet « arrêt sur pensée », cette fois-ci *in situ,* et non plus en amont ou en aval de l'immersion comme vu précédemment. D'une part, la nouvelle théorie peut être clairement analysée et rapportée en ce qu'elle se différencie de la précédente et paraît meilleure. D'autre part, développant humilité et honnêteté intellectuelle, cet exercice aide à relativiser la valeur des nouvelles interprétations mises en place. C'est un bénéfice précieux, tant l'humain a une propension à s'accrocher aux solutions de remplacement qui le sauvèrent, auréolées qu'elles sont encore d'une aura de fiabilité.

Parce que ces méprises, quiproquos, erreurs en tout genre forment bien des données de premier choix issues du terrain, elles ont été consignées dans le mémoire de recherche. Ce faisant, elles montraient comment, récursivement et par tâtonnements, se construit le savoir-faire interprétatif d'un membre en devenir. Les cycles d'échecs-réadaptation contribuent profondément au développement de cette décisive compétence unique qui autorise l'identification et la restitution des ethnométhodes, comme cela sera évoqué à la fin de cet article.

Du délicat emploi de la provocation expérimentale

Une autre difficulté majeure du jeune chercheur consiste à choisir les techniques d'investigation pertinentes pour son terrain. Un premier réflexe serait de recourir à l'une d'entre elles, qui est spécifique à l'ethnométhodologie. Il s'agit du célèbre *« breaching experiments »*. Comme expérience de provocation volontaire bousculant le sens commun, cette procédure vise à causer un désordre dans le cours des relations interpersonnelles dans deux buts complémentaires : vérifier qu'une règle implicite vaut, qu'elle est estimée requise et allant de soi ; connaître les modes de normalisation, de réparation, appelés *« ad hocing »*[41] par Garfinkel, qu'utilisent les membres du groupe étudié pour remédier à l'incident.

En se référant aux expériences menées par Garfinkel avec ses étudiants sur la confiance, que cela soit avec des joueurs de morpion opposés à un tricheur ou avec des familles confrontées aux excès de politesse de leur enfant, il faut bien garder à l'esprit qu'il était d'abord question pour lui de repérer les *propriétés intrinsèques* de la vie sociale et d'étudier la *normalité perçue*, plus que d'identifier des ethnométhodes [Garfinkel, 1963]. Elles permirent d'ailleurs de démontrer l'existence d'un arrière-plan stable, moralement défendu par ceux qui s'y appuient, et de découvrir les « allants-de-soi » des sujets testés autant que leurs manières de surmonter ces ruptures du sens commun. Au-delà, cette technique aide au repérage indirect des modalités

41 *Ad hoc,* en latin « à cet effet », veut dire « parfaitement qualifié » ou « destiné expressément à cet usage » [*Le Nouveau Petit Robert,* 1995]. En sociologie, s'y rajoute une notion de « fait sur mesure », « exprès pour », empreinte d'improvisation, de bricolage, d'ajustement au mieux, témoignant de l'ingéniosité des acteurs sociaux.

pratiques employées par les sujets sociaux, grâce à un dialogue d'après-coup sur la perturbation vécue, évoquant par contraste la normalité exigée.

Cependant, tout dérangement implique qu'une hypothèse préalable soit formulée, pour savoir sur quel point agir et comment détraquer les attendus réciproques des membres. L'employer revient donc à avoir une idée assez précise du fonctionnement du groupe, et le piège est là. La technique visant à produire un dérèglement socio-cognitif s'apparente en cela à une méthode expérimentale. D'où toutes les difficultés inhérentes à ce type d'approche. Du fait qu'elle se fonde sur une hypothèse, on pourrait facilement la croire vérifiée si elle suscite l'une des réactions typiques (incompréhension, gêne, rejet, colère, réassurance)[42]. Or, ce qui est considéré comme garanti (*taken for granted,* tenu pour acquis, l'école française parle d'« allant-de-soi ») par un sujet social est vaste et difficile à énoncer exhaustivement. Aussi, il y a une forte probabilité pour que les comportements-types obtenus suite à une action subversive proviennent d'un aspect méconnu ou inattendu, tout autre que celui que l'on cherchait à vérifier et sans rapport avec nos représentations et présupposés. Par exemple, en voulant tester l'idée selon laquelle il ne faudrait pas parler à des personnages de jeu plus avancés que le sien, peut-être leur rejet viendra-t-il, non pas d'une transgression des hiérarchies, mais du contenu du dialogue, ou encore de la tenue vestimentaire, ou du fait qu'ils sont pressés ! Conclure que c'est bien cela la règle serait un peu rapide.

Pour résumer, il y a un risque que les hypothèses sous-tendant une opération de rupture du sens commun ne soient finalement qu'auto-réalisatrices et qu'elles génèrent de ce fait plus de biais que de résultats probants. Il suffit pour s'en convaincre de se mettre sérieusement à élaborer un programme systématique de provocations expérimentales et d'envisager la variété des conséquences possibles sujettes à caution du point de vue de la validation. À ce niveau, seule la parole du sujet victime de l'expérience pourrait corriger les croyances erronées du chercheur quant à la prétendue vérification de sa tentative. Et là, bien sûr, il n'est ni simple de retourner en sa faveur une personne surprise à son insu ou poussée à bout, ni certain d'arriver à obtenir d'elle une restitution pertinente de son vécu[43].

En ce sens, travailler son terrain social à coup de *breachings* ne peut aboutir qu'à le labourer pour n'y « trouver » que de fausses pépites, ou pire, qu'à le saccager pour en être finalement banni. De notre point de vue, c'est là le mettre à trop rude épreuve

---

42 Garfinkel parle de *« désorientation »,* de *« consternation »* et de *« confusion »*, produisant des *« affects socialement structurés tels que l'angoisse, la honte, la culpabilité et l'indignation »* [Garfinkel, 1967, p. 38].

43 Il est ici intéressant de reprendre la distinction posée par Giddens entre conscience pratique et conscience discursive : « […] *leur compétence en tant qu'agents relève davantage de la conscience pratique, laquelle est tout ce que les acteurs connaissent de façon tacite, tout ce qu'ils savent faire dans la vie sociale, sans pour autant pouvoir l'exprimer directement de façon discursive* » [Giddens, 1984, p. 33]. Cette remarque permet de lever bien des malentendus sur la façon dont est verbalisée ou non l'expertise sociale des individus. Elle évite de verser dans un angélisme survalorisant la parole recueillie, qui est le pendant de la vision considérant le sujet comme un idiot culturel, vision contre laquelle Garfinkel à raison s'est battu avec force tout au long de son parcours scientifique.

pour que l'affaire soit rentable et productive, avec des conséquences éthiques problématiques.

Autre point qui renforce les précautions à prendre : sur le fond, il y a contradiction, voire incompatibilité, entre méthode participante et expériences de provocation. Il va de soi qu'il paraît difficile d'intégrer la vie d'un groupe tout en perturbant ses partenaires sociaux par des désordres orchestrés, à moins que le groupe ne tolère un trublion et ne se l'adjuge comme mascotte ou allié. D'une part, la confiance nécessaire pour une initiation par autrui se verrait trahie et retournée en méfiance, avec une suspicion de préméditation, en l'occurrence fondée. D'autre part, les comportements jugés répréhensibles par autrui restent difficiles à assumer par le chercheur, fût-il indifférent. Il sera bien en peine de les justifier, sauf à révéler ses motivations et méthodes. Est-il raisonnable pour une immersion au long cours de privilégier des objectifs à si court terme, au détriment d'une imprégnation lente et d'une affiliation mesurée ? À chacun de répondre à cette question à la lumière de ces réflexions.

Des avantages de la déstabilisation involontaire

À bien y regarder, une démarche plus sûre et efficace est pourtant envisageable. Une technique aussi rentable qu'une politique de provocation expérimentale consiste à y substituer l'étude des « provocations involontaires », ou, pour éviter le paradoxe de cette formule, des *subversions involontaires*[44]. Cela signifie profiter de toute occasion provoquant des effets similaires à un *breaching*. En se plaçant du côté des effets subversifs, nombre d'interactions peuvent avoir les mêmes vertus que les expériences provocatrices. Il suffit de songer aux inévitables maladresses du novice voulant bien faire, aux incongruités et gaffes causées par son ignorance, aux quiproquos liés au différentiel de sens commun. Tous ces dysfonctionnements provoquent de même désarroi et mesures correctives chez les membres fréquentés, à la différence majeure qu'ils sont commis par mégarde. Que leur auteur réaffirme sa bonne volonté et foi, et les membres l'informeront de ses erreurs, lui diront comment les éviter, lui transmettant alors volontiers les ethnométhodes requises par la pratique commune.

Mais pour qui ne voudrait pas s'en remettre uniquement à des découvertes fortuites ou faites à son corps défendant, une forme de provocation volontaire reste envisageable, une fois un peu initié et à l'aise dans le groupe étudié. Il s'agit de la *transgression humoristique*. Dans l'univers de Dark Age, par exemple, il m'a été possible d'adopter des comportements aberrants avec mes compagnons d'aventure pour le plaisir de rire et de s'amuser. Ainsi, faire en duo une danse du poulet pendant de longues minutes n'a pas laissé les passants indifférents. Encouragements, imitations ou, au contraire,

44 Traduire le terme *« breaching »* par « subversion », plutôt que par « provocation » comme habituellement [Amiel, 2004, p. 68], permet d'insister plus sur la conséquence que sur l'intention. Est subversif ce qui bouleverse, menace, renverse ou détruit l'ordre établi ou les valeurs reçues. Les deux traductions s'emploieront en fonction de cette nuance, « provocation » insistant sur la préméditation et « subversion » sur l'effet.

moqueries dédaigneuses et actes de rejet ont signifié qu'une certaine idée de la bonne conduite et de la communication était en cause, alors même que ce vécu jovial nous procurait une crise de fou rire inextinguible de part et d'autre de nos écrans distants, tant à cause du ridicule de nos personnages s'agitant frénétiquement que de ces réactions contrastées. Plutôt qu'agir seul, préférer mener ces mises en scène comiques et autres farces bon enfant en groupe permet à la fois d'obtenir des analyses des événements complémentaires à la sienne grâce à ses complices et de stimuler imagination et esprit d'à-propos. Autre bénéfice certain : si l'effet comique n'est pas humiliant ou cruel, il est vraisemblable que nos semblables toléreront ces attitudes grotesques sans y répliquer, tout en acceptant d'en parler de bonne grâce. Il n'a pas été assez souligné combien il serait cohérent d'user de l'humour comme d'un véritable instrument de recherche de la part d'une ethnométhodologie qui sait en témoigner [Kilborne, 2006]. Les travaux produits ailleurs sur le rire et le comique, le ridicule et l'absurde ouvrent des pistes stimulantes en ce sens.

Grâce à mon expérience dans Dark Age, j'en proposerai une, hasardant une hypothèse simpliste. La jubilation humoristique résulterait en autres de deux cas opposés : soit lorsqu'une caractéristique essentielle de la vie sociale (prestance, respect, convenance) est bafouée ou ridiculisée, le rire étant alors une réponse excessive vérifiant qu'un tabou a été dévoilé, soit au contraire quand est subtilement flattée, délicatement soulignée une vérité connue de tous. Ces perturbations volontaires, sources de surprise, de joie ou de gêne amusée, correspondent à des *« incongruités sociales»* qui se résorbent assez aisément, là où le *breaching* déclenchait un « dérangement » de l'ordre collectif plus fâcheux et délicat à gérer.

Du bon usage des empêcheurs de tourner en rond

Durant l'enquête, m'abstenir de perturber sciemment le cours normal de la vie des joueurs a aiguisé mon attention envers les individus qui bouleversaient les présupposés des activités pratiques. En premier lieu, envers les débutants, maladroits et autres « gaffeurs », pour les raisons déjà énoncées : ce sont des révélateurs innocents qui mettent à jour les comportements tenus pour acquis. Ensuite, vis-à-vis des individus dont le comportement était réprouvé : égoïstes, menteurs, voleurs et autres traîtres à la cause ludique. Signalons que cette voie de recherche est en passe d'être systématisée au niveau de la recherche internationale sur les jeux massivement multijoueurs, comme en témoignent deux études récentes sur les importuns, qualifier de *« griefer »* (enquiquineurs, de *to grief,* embêter) [Lin, 2004] ; [Foo, 2004].

Pour ma part, une chance inespérée a consisté à rencontrer un fieffé provocateur bien connu sur le serveur de jeu pour ces agissements répréhensibles. Ce déviant fut aisé à identifier, vu l'hostilité que sa présence suscitait aussitôt chez mes compagnons au courant de sa réputation. Avec brio, il parvint sous mes yeux à empêcher près d'une vingtaine de participants de poursuivre correctement leurs activités de jeu, en l'occurrence des combats contre d'imposants golems dans une des grottes des Mines

Luisantes[45]. Vite identifié comme un sujet de choix, le moyen de l'aborder fut une joute oratoire haute en couleur, qui permit de mutuellement nous évaluer. Ceci fait, j'employais à dessein, faisant une entorse à ma philosophie d'enquête, une méthode d'approche improvisée assimilable à un « contre-*breaching* », dont le contexte mérite d'être relaté.

Alors que les groupes de joueurs présents s'étaient ligués contre le nuisible individu dans une ambiance conflictuelle et confuse, je sollicitai soudain publiquement, sérieusement et sans détour une audience avec le malotru pour le questionner sur ses talents de perturbateur. Le silence régna après cette demande incongrue, suivi de quelques étonnements. Puis, chacun reprit le cours de ses activités, tandis que mon spécimen rare annonçait un arrêt de jeu en me promettant de revenir, ce qu'il fit. Ici, la nature inattendue de cette requête faite à contre-courant de la crise vint rompre cette « situation d'urgence » si pénible. Soudain, ma sollicitation valorisait celui que tous rejetaient, d'autant plus qu'elle n'était même pas assimilable à de l'ironie, car elle intervenait bien après notre confrontation verbale. Pour la définir, cette technique de « contre-provocation » consiste à rétablir la normalité sociale grâce à une déstabilisation volontaire assez décontenançante pour résorber un désordre dû à une provocation expérimentale. Elle a été mise au point en circonstance pour faire de son destinataire hostile, ainsi neutralisé, un allié coopératif.

Après un dialogue apaisé analysant l'incident, il devint en effet mon compagnon de combat et nous entretînmes une relation amicale plusieurs soirs de suite. Indépendamment de ses explications parfois paradoxales pour justifier ses méfaits, ses manières de faire me révélèrent plusieurs accords tacites qui structuraient la pratique ludique (ne pas interférer dans un combat déjà engagé, ne pas monopoliser le canal de discussion textuel, ne pas insulter, etc.). Bien que j'avais déjà entendu parler de ces codes de bonne conduite, je n'en connaissais pas la force ni l'agressivité qu'ils régulaient ou que leur remise en cause déclenchait. Bien sûr, je profitais amplement de ces provocations par procuration, tout en bénéficiant des commentaires amusés de leur auteur. Il s'avéra bien être un sociologue à l'état pratique des plus avisés, aussi « idiot » qu'il tentait de se faire passer auprès de certains tout prêts à le croire.

Pour conclure avec ce récit, quelques mois après les faits, une fois le mémoire de recherche rédigé, je repris contact par voie électronique avec l'indiscipliné personnage. La conversation par « chat » qui s'en suivit fut des plus constructives. Invitant mon interlocuteur à valider la partie écrite relatant notre rencontre, je lui demandai l'autorisation de le citer, sous son nom d'avatar. Tout d'abord, il refusa, réclamant l'anonymat total[46]. Puis, après avoir lu mon texte, il accepta, l'estimant pertinent et fidèle. En raison de sa susceptibilité et de sa maîtrise des sociabilités du jeu, j'y ai vu la reconnaissance de la justesse de mon travail. C'était un satisfecit décerné par l'un

45 C'est un « donjon », c'est-à-dire un espace clos réservé aux combats oppressants, avec des gains importants.

46 Cela témoigne de la valeur du nom du personnage, souvent vu comme un simple pseudo rendant anonyme.

des membres qui m'instruisit le plus et m'aida à percer le secret de certaines interactions invisibles au tout-venant. En cela, la validité de ma recherche se voyait reconnue par l'un des membres du groupe étudié, fût-il marginal, sachant que l'ethnométhodologie reconnaît ce critère comme discriminant.

« Le tiers inclus » : une mesure humaine de l'implication ethnographique

Ce parcours s'achèvera par une expérimentation originale pouvant inspirer d'autres recherches ou donner envie d'inventer des situations humaines inédites favorables à l'étude.

Après moins de deux semaines d'immersion, j'ai invité un ami de longue date à me rejoindre sur le même serveur de Dark Age, chacun jouant depuis chez lui. Mon intention était à la fois de partager quelques aventures épiques et de l'initier à mes récentes découvertes, lui qui, bien qu'amateur de jeux vidéo et de jeux de rôles, restait encore novice en matière de jeux persistants. L'idée était aussi de m'adjoindre un compagnon familier pour disposer d'un repère humain fiable dont je pourrais attendre un retour d'information pertinent. De la sorte, nos deux personnages évolueraient côte à côte dans le jeu, tandis que nous échangerions, non seulement par le canal de discussion textuelle du logiciel, mais aussi par une liaison vocale *ad hoc* instaurée entre nos messageries instantanées afin de librement discuter, sans la contrainte du clavier. Au passage, cela me permettrait d'enregistrer nos conversations verbales [Have, 2001, § 6.1]. Ainsi équipés, nous avons joué trois sessions de plusieurs heures. D'abord, notre triple système de communication (visuel, textuel et auditif) parvint tant bien que mal à résorber les nombreux phénomènes indexicaux liés aux problèmes d'orientation et de synchronisation de nos personnages[47]. Au-delà, ces interactions révélèrent l'incroyable effort que je fournissais pour devenir expert, aspect dont je ne me serais pas autrement aperçu. En effet, malgré ma bonne volonté, j'eus bien des difficultés à freiner ma course vers l'acquisition et la performance pour prendre le temps de former mon ami, qui subissait la nouveauté et une forte désorientation.

Parce que sa présence impliquait une coordination contraignante en duo, je me suis rendu compte quelles valeurs ou habitudes j'avais d'ores et déjà intégrées : maximiser le rapport entre temps et gains lors des combats, suivre des cycles d'activités intenses (exploration, combat) suivis de phases calmes (discussions, gestion de mon avatar), alterner solitude et compagnie. Au départ, je pensais naïvement être en mesure de partager mes aptitudes avec lui, et ainsi mieux les décrire. Mais je ne parvins qu'à vivre cela comme de la frustration. Je devais même me contenir pour ne pas lui en vouloir de ses maladresses de débutants et de la difficulté que j'avais moi-même à lui transmettre en temps réel les données clefs : le système d'action très complexe (interface, manipulation du personnage, principes du jeu, du pays, des relations humaines)

47 Par exemple, choisir une cible, se rejoindre, aller dans la même direction, appliquer une tactique, etc.

formait une *barrière indexicale* face à laquelle le langage semblait impuissant. Cette intolérance, quoique analysable sur un plan psychologique, me paraît aussi témoigner du formidable élan à donner pour devenir membre du jeu. Ici, j'étais soumis à plusieurs doubles contraintes : d'un côté, la volonté de mettre à niveau mon ami pour que nous soyons égaux, de l'autre, le désir de suivre au plus vite la courbe de progression de la classe de mon personnage ; d'un côté, l'envie de transmettre mes connaissances, de l'autre, l'avidité d'en découvrir de nouvelles ; d'un côté, la liberté de suivre mes envies, de l'autre, la coordination permanente avec un novice réclamant de l'attention[48].

Ce dispositif d'investigation convoquant une tierce personne fut un échec relatif, puisque nous avons assez vite décidé d'arrêter, à notre soulagement réciproque. Il s'avère tout de même très instructif. En premier lieu, notre solide sens commun, fondé sur notre amitié, a été mis à rude épreuve par la nouvelle attitude naturelle induite par le jeu vidéo, ce qui montre sa force et son pouvoir de reconfiguration des relations humaines nouées en amont. Ensuite, mon ami m'a permis de disposer d'une sorte d'échelle de mesure évaluant à la fois mon implication ludique, très élevée, et la qualité du processus d'assimilation, de « naturalisation », de « routinisation » des réflexes ludiques. Ces derniers étaient acquis de trop récente date pour que je puisse les évoquer et les exhiber sans subir une baisse d'efficacité pénalisante. Pourtant, ce type de configuration humaine est digne d'être retenu pour d'autres recherches. Par l'intermédiaire de cette « altérité familière » qu'est un ami en contexte étranger, elle aide à trianguler sa position entre soi, le terrain, les membres et élargit la palette des relations intersubjectives analysables. S'adjoindre un compagnon proche comme « repère humain » demeure une bonne idée, qui ne manquera pas d'informer sur la troublante « sur-adaptation » que vit le chercheur à la fois volontairement et à son insu, paradoxe à méditer.

La transmission en parole et en acte : une voie pour la description sociologique

Pour compléter ce tableau, qui restera superficiel, il aurait fallu évoquer les analyses qui ont porté sur le vocabulaire du jeu, les problèmes logiciels (ou *bugs*)[49], les détournements de fonctionnalités, la multiplicité des identités jouées, les relations internes aux guildes, les modes de communication, les rapports réel/virtuel, les tactiques de coopération et les modes d'entrée et de sortie du jeu. Sur un plan plus méthodolo-

48 Comme me le faisait remarquer Thomas Gaon, la liaison audio n'est pas étrangère à ce sentiment de forte contrainte.

49 Les ruptures de confiance technologique ont été de précieuses sources d'information concernant les attendus pragmatiques des joueurs. Il allait de soi que cela n'était pas tolérable tout en convenant que cela était inévitable. Ce point est très productif, tant les effets des *bugs* s'assimilent aux effets d'un *breaching*.

gique, les 30 000 lignes de conversations textuelles enregistrées et les 405 photographies prises, qui ont complété les notes de terrain, auraient mérité quelques développements, puisqu'elles ont permis de comparer les occurrences de termes et les réactions à des faits similaires.

Avec le recul offert par trois années, j'en arrive à penser qu'il existe trois moments propices pour cerner et restituer les ethnométhodes d'un groupe[50].

- Le tout début de l'initiation, quand tout est nouveau, donc facile à repérer, mais avec la difficulté de faire la part des choses, d'élaborer le bon vocabulaire pour décrire ses découvertes, de distinguer l'important de l'anecdotique, les erreurs des intuitions exactes, etc.

- La phase d'assimilation, où se structure cette seconde nature sociale. Transmettre à plus novice que soi les procédures maîtrisées de récente date les rend descriptibles[51]. Durant mon parcours, je l'ai fait avec intérêt auprès des joueurs qui me demandaient conseil[52].

- Une fois atteint le *stade de complétude sociale,* quand la compétence impliquée s'est solidifiée et décantée, il ne faudrait pas quitter le terrain, mais poursuivre la recherche.

En effet, il est regrettable que soit généralement interrompue l'enquête au début de cette troisième phase, comme dans mon cas. En effet, je suis persuadé que c'est à partir de là qu'il resterait à mettre en œuvre une stratégie des plus productives pour rapporter les ethnométhodes. Il s'agit tout simplement de prendre sous son aile une personne profane pour la guider au sein de notre monde et communauté naturelle[53] d'affiliation. À cette occasion, les efforts pour l'informer nous feront exposer avec précision les règles en vigueur, les attendus réciproques, les savoir-faire. En tant que membre intégré et qu'ethnométhodologue en perpétuel devenir, nous avons déjà accompli tout ce chemin, porteur de nombreuses problématiques et questions finalement clarifiées. Probablement serons-nous dès lors parmi les plus aptes à concilier conscience pratique et discursive, c'est-à-dire à mettre en œuvre autant qu'à formuler les régimes pratiques de notre groupe adoptif. Il conviendra donc de demander à notre compagnon[54] de respecter lui-même ce que nous nous sommes astreint à res-

---

50 Ce titre n'implique pas que les ethnométhodes seraient des entités en attente d'être cueillies par l'enquêteur, ni des sortes de recettes et astuces sociales prêtes à être épinglées. Le savoir-faire utile d'un sujet est une disposition opérationnelle réelle que le sociologue construira comme ethnométhode en la désignant comme telle.

51 Cette affirmation repose sur l'idée que la descriptibilité des actes est en lien direct avec leur transmissibilité.

52 Cela m'était plus facile qu'avec mon ami, en l'absence d'enjeux. Ici, pas de continuité de la relation, peu de profondeur intellectuelle et affective, des coups de main sans engagement et en fonction de son temps libre. Soulignons aussi que ce type de jeu rend possible d'initier tout en étant initié. Nul besoin d'avoir achevé sa découverte pour livrer ses petites trouvailles à autrui. L'échange de *modus operandi* est général.

53 « Naturelle », au sens où nous avons achevé un processus de naturalisation, d'acclimatation, voire de symbiose.

54 Le terme « discipline », bien qu'il était employé avec des guillemets afin de se démarquer de toute connotation sectaire a ici été retiré. Il paraît plus pertinent de substituer au rapport maître-discipline la relation de compagnonnage, qui a le mérite d'insister sur la proximité, le

pecter en notre temps : consigner avec minutie ces explications, ainsi que tous les aspects qui ne vont pas de soi pour lui alors même qu'ils coulent de source pour nous. Mais j'allais oublier un dernier conseil, tant cela est évident. Ne serait-il pas un peu naïf, voire paresseux, de nous reposer sur la seule bonne volonté de notre protégé pour nous dévoiler ce qui nous est devenu familier, ce que désormais nous voyons sans le remarquer[55] ? Il vaudrait mieux humblement et discrètement continuer à griffonner parallèlement à lui quelques notes dans un coin de journal de terrain. Ne demandons pas l'impossible à celui qui, avec notre soutien, s'engagera vaillamment en terre inconnue[56].

partage et le cheminement commun. Dans le cas évoqué, une formule synthétique pour parler de ce novice serait : « heureux les innocents aux mains pleines. »

55 *« Seen but unnoticed »*, soit « vu, mais non remarqué », « perçu, mais négligé » [Garfinkel, 1967, p. 180]

56 D'ailleurs, un vif remerciement à Yann Kilborne, qui m'a aidé dans l'aventure consistant à écrire cet article.

Bibliographie

AMATO Étienne Armand, [2005], « Approche structurelle et compréhensive du jeu en ligne massif et persistant », *in* CLEMENT J., SALEH I. (dir.), *Créer, jouer, échanger : expériences de réseaux,* acte du colloque H2PTM'05, Lavoisier, p.180-195.

AMIEL Philippe, [2004], *Ethnométhodologie appliquée. Éléments de sociologie praxéologique,* Saint-Denis, Presses du Lema, Université Paris 8.

AURAY Nicolas, [2003], « L'engagement des joueurs en ligne. Ethnographie d'une sociabilité distanciée et restreinte », p. 83-100, *in* « Les jeux en ligne », *Les Cahiers du numérique,* vol. 4, n° 2, Paris, Lavoisier. http://egsh.enst.fr/auray/AURAY%20CHN%202003.pdf [lu le 11/03/2006]

CAILLOIS Roger, [1958], *Les Jeux et les Hommes. Le Masque et le Vertige,* Folio, Paris, 1992.

CHERVY Gilles, [2003], *Jeux de rôles en ligne massivement multijoueurs : réellement virtuels ou virtuellement réels ?* Mémoire de DESS Ethnométhodologie et Informatique, Saint-Denis, Université Paris 8.

FOO Chek Yang & KOIVISTO Elina M. I., [2004], « Defining grief play in MMORPGs: player and developer perceptions », p. 245-250 *in* Proceedings of the 2004 ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology, Sage. Voir http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1067343.1067375 [lu le 09/03/2006].

GAON Thomas, [2002], *Les Aventures high-tech de Jaulin au pays virtuel du Roi Arthur : appropriation et socialité dans un MMORPG,* mémoire de DESS Ethnométhodologie et Informatique, Université Paris 7.

GARFINKEL Harold, [1963], « A conception of, and experiments with "trust" as a condition of stable concerted actions!», *in* OJ Harvey (ed), *Motivation and Social Interaction,* New York, Ronald Press, p. 187-238.

GARFINKEL Harold, [1967], *Studies in Ethnomethodology,* Englewood Cliffs, Prentice Hall.

LYNCH Michael, LIVINGSTON Eric, [1985], « The work of discovering science construed with materials from the optically discovered pulsar », *Sociétés* n° 5, *Revue des sciences humaines et sociales,* Masson, p. 11-16.

WIEDER D. Lawrence, [1992], « Two incommensurable, asymmetrically alternate technologies of social analysis », *in* Graham Watson et Robert M. Seiler (eds.), *Text in Context: Studies in Ethnomethodology,* Newbury Park, Sage, p.175-206.

RAWLS Anne W., *Ethnomethodology's Program: Working out Durkheim's Aphorism,* Lanham, Rowman & Littlefield. Publishers.

GIDDENS Anthony, [1984], *La Constitution de la société : éléments de la théorie de la structuration,* 1987, Paris, PUF, p. 33.

HAVE Paul Ten [2002] « The notion of member is the heart of the matter: On the role of membership knowledge in ethnomethodological inquiry », *in Forum:*

Qualitative Social Research [On-line Journal], 3(3). Disponible sur http://www.qualitative-research.net/fqs-texte/3-02/3-02tenhave-e.pdf [lu le 09/03/2006].

HERITAGE John, [1991], « L'ethnométhodologie : une approche procédurale de l'action et de la communication », *Réseaux,* n° 50, Paris, Hermès Science Publications, p. 89-130. Article disponible sur http://www.enssib.fr/autres-sites/reseaux-cnet/50/05-herit.pdf [lu le 20/03/2006].

KILBORNE Yann, [2006], *Regarder le monde, filmer l'invisible. Approche ethnométhodologique de la démarche documentaire*, Presses du Lema, coll. « Phénoménologie du social », Université Paris 8.

LAPASSADE Georges, [1986], « Compétence impliquée et science spécifique d'un état de conscience », *Pratiques de formation* n°s 11-12, éditions du département Formation permanente, Université Paris 8, p. 127-132.

LAPASSADE Georges, [2002], *L'Observation participante. Enquêtes et interventions,* fascicule interne, Université Paris 8. http://www.ai.univ-paris8.fr/corpus/lapassade/ethngr1.htm [lu le 09/03/2006].

LARGIER Alexandre, [2003], « La guilde dorée : une organisation de joueurs en ligne », *in* « Les jeux en ligne », *Les Cahiers du numérique,* vol. 4, n° 2, Paris, Lavoisier, p. 149-168.

LECERF Yves, [1986], « La négation de tout enjeu ? L'indifférence : indifférence ethnométhodologique, refus de l'induction, sociologies sans induction », *Pratiques de formation* n°s 11-12, éditions du département Formation permanente, Université Paris 8, p. 45-48.

LIN Holin et SUN Chuen-Tsai, [2005], « The 'White-eyed' player culture: Grief play and construction of deviance in MMORPGs, in Changing Views: Worlds in Play ». Digital Games Research Association Conference Proceedings, June, (CD-ROM). Vancouver, British Columbia, 2005. http://www.gamesconference.org/digra2005/viewabstract.php?id=197 [lu le 09/03/2006].

TROM Danny, [2001], « L'enquête de terrain en sciences sociales » *in* BENOIST J., KARSENTY B., (dir.), *Phénoménologie et Sociologie,* Paris, PUF.

VIAL Michel, [2001], « Une méthode de recherche pour l'ethnos », *Les Sciences de l'éducation en question,* Recueil des cahiers de 2001, cahier n° 36, département des Sciences de l'éducation de l'Université de Provence, Aix-Marseille 1, p. 121-164. Disponible sur : http://lambesc.educaix.com/enseignantS/vial/pdf/Vialcahier36.pdf [lu le 09/03/2006].

WIEDER D. Lawrence, [1974], *Language and Social Reality: the case of telling the convict code,* University Press of America, 1988.