

Du décor virtuel à l'avatar métamorphe : les figures de l'animal dans le jeu vidéo World of Warcraft

Olivier SERVAIS *

Résumé : Cette contribution s'inscrit dans une ethnographie menée dans l'univers vidéo ludique de World of Warcraft (WoW), un jeu vidéo en ligne rempli de nombreuses formes non humaines, dont des animaux. Ce travail s'attachera à répondre à la question : que sont les multiples figurations animales dans le jeu ? Quand elles sont passives et qu'elles n'ont d'autre rôle que de décorer l'univers, ces figures sont simplement des dimensions artistiques du logiciel principal. Elles ne sont que des images ne permettant pas l'interaction avec l'avatar du joueur. Cependant, l'animal y joue un rôle central. Il est bien souvent une entité-clé peuplant cet univers et en interaction récurrente avec l'avatar du joueur. Dans WoW, les figures actives d'animaux sont portées par des avatars de joueurs ou des intelligences artificielles incarnées par des créatures virtuelles. Ce sont six figures différentes de l'animal qui seront étudiées. Nous clôturerons ce parcours avec un arrêt sur image sur les hybrides, des entités-frontières inscrites à la croisée de plusieurs figures.

Mots-clés : animal, jeu vidéo, numérique, ethnographie virtuelle

En 2012, lors d'un séjour sabbatique en Californie, j'ai eu le plaisir de suivre un cycle de conférences donné par des concepteurs de jeux vidéo de renom à l'Université de Californie à Irvine. Ces cycles étaient parfois précédés de discussions informelles entre les chercheurs et les conférenciers. Lors d'une de ces rencontres, à laquelle m'avait convié mon ami Tom Bøllstorff, j'avais eu

* Olivier Servais est professeur à l'Université catholique de Louvain à Louvain-la-Neuve.

l'occasion de poser certaines questions à un chef d'une équipe de concepteurs de jeux vidéo chez Blizzard Company. Depuis longtemps j'étais en effet intrigué par la surprésence des animaux et des figures religieuses dans plusieurs jeux en ligne massivement multijoueurs et particulièrement dans leur franchise, World of Warcraft. Celui-ci m'avait alors répondu tout de go : « Les animaux et les mythes et religions sont le sel et le poivre des jeux vidéo. Ils leur donnent du goût ». Puis il m'avait expliqué que ces deux dimensions des interactions humaines, les entités animales et les entités supranaturelles, sont absolument indispensables à la réussite d'un tel jeu. J'ai déjà eu l'occasion de m'exprimer sur les figures religieuses à plusieurs reprises (Servais, 2012). Par contre, la dimension animale n'avait jusqu'alors pas fait l'objet de mes intérêts de recherche ni de ceux d'autres collègues. Pourtant, l'animal est omniprésent dans les jeux vidéo contemporains, mais ses fonctions et ses représentations varient considérablement. Cette contribution voudrait dès lors s'attacher à débroussailler la nature de cette utilisation massive de figuration animale dans les MMORPG, acronyme de l'expression anglaise « *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* », signifiant « jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs ». À cette fin, et vu le statut exploratoire de cette réflexion, je me concentrerai sur l'animal dans le monde populaire de World of Warcraft.

Terrain et méthodes

Dans ce jeu vidéo en ligne, World of Warcraft (WoW), comme dans bien des métavers¹, plus communément appelés « mondes virtuels », de nombreuses formes non humaines, dont des animaux, parsèment de toutes parts l'environnement de jeu.

Or, l'univers en trois dimensions de World of Warcraft assume une position singulière². En effet, il a incarné, pendant presque neuf années (2004–2013), le jeu vidéo de référence en termes de nombre

¹ Pour mémoire, le concept de « métavers » renvoie à un monde virtuel décrit dans le roman *Snow Crash* (1992) de Neal Stephenson. Ce monde numérique, géré par un logiciel, abrite une communauté d'utilisateurs vivant sous la forme d'avatars.

² World of Warcraft [logiciel de jeu]. 2004–2013. Irvine, CA : Blizzard Entertainment.

d'abonnés (jusqu'à 12 millions autour de 2010–2011). Cette franchise est devenue un véritable phénomène de société. Certains de ses *aficionados* ont véritablement développé une seconde vie, virtuelle, par l'intermédiaire de leur ordinateur et du personnage numérique qu'ils incarnent, leur avatar. Ce type d'univers est emblématique de ces nouveaux jeux massivement multijoueurs, ayant intégré en leur cœur la dimension sociale à côté de la finalité ludique. Certains ont évoqué, pour qualifier cette nouvelle sociabilité numérique, l'avènement de véritables tribus électroniques (Adams et Smith, 2008). La référence à WoW comme tribu est très pertinente, tant les guildes, ces collectifs de référence dans le jeu, correspondent au plus haut point à une culture tribale virtuelle (Brignall, 2008).

Ces microgroupes sociaux de quelques dizaines de personnes sont la clé de la réussite du jeu. De fait, on ne pratique jamais avec des groupes de très grande taille. Les abonnés sont répartis par serveurs (appelés « royaumes ») sur une base linguistique. C'est un serveur francophone, Varimathras, qui a fait principalement l'objet de mes recherches, un *monde persistant* de jeu de rôle, qui fonctionne pratiquement en permanence. On peut de ce fait parler de véritable univers parallèle. Il s'y passe à tout moment des événements, comme dans la vie d'ici-bas.

En outre, ce monde est mouvant et, régulièrement, des extensions payantes ou des mises à jour gratuites des concepteurs du jeu ajoutent des fonctionnalités ou de nouveaux territoires accessibles aux avatars. Ainsi, World of Warcraft est lancé en 2004 sur la base de deux continents, Kalimdor et Royaumes de l'Est. Une première extension du jeu, *The Burning Crusade*, sort en janvier 2007, instaurant le territoire « Outreterre ». Une deuxième extension, *Wrath of the Lich King*, voit le jour en novembre 2008. Un troisième opus, *Cataclysm*, est accessible en décembre 2010. Enfin, une quatrième extension, *Mists of Pandaria*, sort en octobre 2012. Au dépôt de ce texte, une cinquième évolution du jeu est en préparation.

À l'origine, la scénographie y est principalement médiévale et fantastique, de type jeu de rôle classique³, ancrée dans un

³ La documentation est abondante sur ce sujet ; voir, par exemple, Fine (1983) et Mackay (2001).

environnement dosant habilement la compétition et la collaboration. Les joueurs peuvent s'affronter entre eux (*Player versus Player*, dit PvP) ou affronter ensemble des créatures mues par l'ordinateur (*Player versus Environment*, dit PvE), chaque royaume étant régi par l'un de ces deux modes de jeu. Ainsi, Varimathras est un serveur PvE qui favorise la coopération contre les entités mues par l'ordinateur. À partir d'un certain niveau, les joueurs autonomes sont, par la force des choses, contraints de rejoindre une guilde. Ces regroupements plus ou moins soudés varient d'une dizaine à quelques milliers de joueurs. Bien qu'il y ait une dominante de pratiquants âgés de 16 à 35 ans, on trouve tous les profils de joueurs.

Les travaux de terrain dans le jeu et hors-jeu ont été menés entre mars 2010 et septembre 2013. Durant cette période, un travail d'ethnographie en jeu fut mis en œuvre, complété par des interviews et des observations individuelles ou en groupe au domicile des joueurs ou dans d'autres lieux de jeu. Mais j'ai d'abord observé en participant à l'aide de plusieurs corps numériques à la vie de ces individus venus d'Azeroth. Au sein du serveur Varimathras, sous le pseudonyme d'Arengorn, mon avatar principal, un druide « équilibre », j'ai concouru à la vie d'une guilde, « Les Dragons immortels », dans la faction de l'Alliance, et cela entre 2 et 14 heures par jour, selon le rythme de mes informateurs. Cette expérience intense et longue m'a permis d'expérimenter une véritable immersion en profondeur dans ce métavers. Tour à tour simple membre débutant, joueur invétéré participant au *roster*⁴ PvE de la communauté ou, moins régulièrement, aux sorties en champs de bataille (PvP), j'ai étudié les différentes configurations de jeu et les comportements des joueurs. Ma perspective de recherche s'est concentrée rapidement sur une socioanthropologie des usages, c'est-à-dire sur les significations que les joueurs donnent à leur pratique. Comme le dit Proulx, « l'observation de ce que les gens font effectivement avec les objets et dispositifs techniques » (Proulx, 2005).

⁴ Il s'agit du groupe de raid de référence d'une guilde, avec lequel cette communauté de joueurs va s'aventurer dans des instances de haut niveau pour tenter d'abattre des créatures très puissantes, les « bosses ». Par analogie avec le football, on pourrait dire que le *roster* est « l'équipe première », *a contrario* des réservistes.

Tom Bøellstorff (2009 : 123–134) établit trois échelles d'approche ethnographique des mondes virtuels : tout d'abord, ce qu'il appelle « le virtuel pour lui-même », qu'on retrouve de manière évidente dans ses propres travaux sur *Second Life* (Bøellstorff, 2008) ; ensuite, la comparaison de réalités similaires dans différents métavers, ce qu'il qualifie de « virtuel *versus* virtuel » ; enfin, pour l'auteur d'Irvine, une troisième voie existe, celle qui étudie les relations entre monde virtuel et monde actuel. Pour l'objet qui nous occupe aujourd'hui, cette observation immersive de longue durée a permis de mettre au jour les fonctions que remplissent les figures animales à partir à la fois d'une expérimentation du chercheur et d'une observation des pratiques et discours des joueurs sur ces entités numériques. En d'autres mots, c'est la troisième échelle ethnographique de Tom Bøellstorff, ce qu'il appelle « les mondes virtuels dans leurs propres termes », qui sera la focale de l'analyse. Ainsi, les données purement internes au monde de WoW seront mobilisées de manière centrale pour décrire, comprendre et interpréter les rôles attribués aux figurations animales.

Les figures animales

Mais en amont du jeu, dans le versant numérique de leur réalité, que sont ces figurations animales ? Quand elles sont passives et qu'elles n'ont d'autre rôle que de décorer l'univers, ces figures sont simplement des dimensions artistiques du logiciel principal. Au fond, elles ne sont que des images ne permettant pas l'interaction avec l'avatar du joueur. Cependant, comme on le verra, elles participent de son expérience esthétique du jeu.

Reste que l'animal ne peut être cantonné à l'arrière-plan d'une fresque. Il est bien souvent une entité en interaction avec l'avatar du joueur. Jean-Claude Heudin, dans son ouvrage sur les créatures artificielles (Heudin, 2008 : 192), distingue quatre types d'entités virtuelles.

Tout d'abord, il cite les « parasites informatiques », mieux connus sous les appellations métaphoriques de « vers », de « virus » et de « chevaux de Troie ». Ici, même si la terminologie qui les définit est empruntée en partie à la biologie ou à une image d'animal, ces agents informatiques n'ont en rien l'apparence visible

d'animaux ou d'entités vivantes. Le joueur ne les voit pas en tant que tel et subit juste leur effet. De plus, ils ne sont pas conçus par les programmeurs du jeu, mais sont élaborés par les braconniers du système, hackers principalement, à d'autres fins que celles conçues par le jeu. En bref, ces entités numériques sont combattues par les gestionnaires du jeu et ne font, en tant que telles, pas partie de la logique de cet environnement. C'est pourquoi nous ne les étudierons pas dans le présent travail, même si leur analyse serait d'un grand intérêt, notamment pour comprendre les déviations et réappropriations du jeu et leur gestion par les administrateurs de la société Blizzard.

Ensuite, l'auteur mentionne les « créatures virtuelles ou agents », qu'on appelle aussi « intelligences artificielles » ou « robots logiciels ». Concrètement, il s'agit d'un programme autonome auquel un utilisateur délègue une ou plusieurs tâches. Le programme World of Warcraft en inclut au moins deux sortes dans son fonctionnement. D'une part, en son sein, il intègre des amas de programmes autonomes qui vont faire face aux différents avatars de joueurs et entrer potentiellement en interaction avec eux. Il s'agit de tous les agents non humains qui sont mus par l'intelligence du programme. Concrètement, on vise ici notamment tous les êtres qui vont interagir d'une certaine manière avec les avatars de joueurs ou avec d'autres entités virtuelles. Le style de jeu dit « PvE » est caractéristique de ce face à face avec les agents numériques. La lettre « e », diminutif d'*environment* (« environnement »), vise d'ailleurs ce type d'entités non humaines. L'objectif d'une telle disposition de jeu est, de la sorte, avant tout de vaincre ou de domestiquer ce type d'adversaire électronique. D'autre part, WoW demeure un logiciel partiellement ouvert. Par le vocable « ouvert », je veux dire que les concepteurs du jeu ont prévu d'autoriser les joueurs à intégrer librement de petits programmes auxiliaires, souvent programmés de manière indépendante. Ces logiciels, appelés « *add-on* » (« éléments additionnels »), améliorent l'expérience du joueur, lui offrent certaines plus-values de performance, d'information ou simplement une ergonomie personnalisée de son interface de jeu. Les spécimens de ce type de logiciels sont légion : OneBag 3, par exemple, petit programme incontournable qui va vous permettre de réunir tous les sacs à objets d'un de vos avatars en un seul sac. Je pense aussi au fameux Deadly

Boss Mode qui permet d'obtenir des informations capitales sur les créatures virtuelles les plus puissantes, dites « *bosses* », lors des raids, des défis PvE de groupes rassemblant entre 10 et 40 protagonistes. Ou encore le programme Recount qui vous permettra de classer les avatars de votre équipe de raid en fonction du score de dommages de chacun. Plusieurs de ces programmes sont devenus, dans bien des cas, des extensions quasi obligatoires pour le joueur souhaitant participer à une activité de groupe, particulièrement au sein des guildes les plus concurrentielles.

La troisième créature virtuelle est l'« avatar ». Heudin désigne par ce terme les enveloppes informatiques qui permettent aux humains de s'immerger dans les univers virtuels. Dans WoW, ces créatures varient l'une de l'autre selon de multiples caractéristiques : race, sexe, classe, métier ou équipement. Du point de vue morphologique, ce sont avant tout la race et le sexe qui sont déterminants pour distinguer ces incarnations numériques. Le type d'avatar personnalisés octroie des compétences spécifiques entraînant des performances variables.

La quatrième entité virtuelle n'existe pas dans les univers numériques d'aujourd'hui. Il s'agit d'un fantasme issu de la science-fiction, mais qui demeure une possibilité logique promue, notamment, par certains courants transhumanistes⁵. On dénomme ces créatures, des âmes errantes, humains dématérialisés, les « Ghosts ». En d'autres termes, ce type de créatures correspond à des influx d'origine humaine, mais qui arpenteraient dorénavant les voies numériques ; en somme, des humains ayant fait le choix de la désincarnation.

Dans WoW, les figures actives d'animaux sont portées par des avatars et des agents. Au-delà d'un statut passif de décor ou de ressource, l'analyse se concentrera dès lors sur ces deux types d'êtres numériques. C'est bien à partir d'un univers virtuel étudié pour lui-même, dans sa logique propre, que ce travail est mis en œuvre (Boellstorff, 2009). Pour étudier ces figures animales, notre regard partira d'abord d'une description de ces formes dans l'ordre numérique établi, c'est-à-dire telles que conçues par les concepteurs du jeu. C'est le point de vue de l'ordre des choses, de

⁵ Explicité du point de vue du concept dans Astier (2011), quoique l'auteur n'utilise toutefois pas la terminologie « *ghost* ».

l'environnement et de sa logique propre. Ce qui correspond classiquement aux « *game studies* » (études de jeux vidéo). Le jeu y est appréhendé à partir des règles, une approche des figures liée à la manière dont l'univers est pensé par ses créateurs. Cette optique inclut une étude de l'*affordance*, la capacité de l'univers numérique à suggérer son utilisation. Étudier l'animal du point de vue du jeu (*game*) signifie, concrètement, repérer systématiquement les figures animales dans le jeu, ses fonctions et ses caractéristiques. À partir de ce regard, on comprend rapidement que les figures animales sont omniprésentes dans la structure du jeu. Mais ce constat n'a au fond rien d'original. Qu'ils soient viande, mythes ou animaux de compagnie, les animaux remplissent nos vies. On comprend aisément que dans un monde s'inspirant de sociétés humaines historiques ou mythiques, l'animal joue aussi une fonction centrale. Mais de quels types d'animaux s'agit-il ? Quelles sont leurs fonctions ? Se distinguent-elles, partiellement ou totalement, des fonctions que nous leur attribuons dans nos sociétés classiques ? Répondre à ces questions n'implique pas seulement une analyse de la structure de ce monde : analyser le rôle que joue un animal dans WoW nécessite un complément au point de vue des concepteurs. Le « *play* », le jeu du regard des joueurs, le « jouer » (Henriot, 1989), permet de compléter l'approche. Après l'analyse des configurations animales selon le design, j'ai donc étudié les figures animales du point de vue des utilisateurs, les maîtres d'avatars, les joueurs. Car, bien entendu, le jeu n'est jamais joué en suivant la totalité des règles et plans des concepteurs. Les joueurs détournent, se réapproprient, innovent dans l'usage du jeu. L'animal expérimenté par les praticiens quotidiens a donc été le second chantier de ce travail.

Dans les deux cas, l'enquête ethnographique en jeu a été ma méthode de référence. Elle m'a permis, petit à petit, de décoder finement la place qu'occupent les figures animales dans la logique du jeu. Par ailleurs, l'immersion étendue comme joueur m'a permis de ressentir la relation à ces différentes figures et de les évoquer avec d'autres participants. À partir de ce double regard, selon la structure du jeu et selon le vécu du joueur, six métafigures animales m'ont paru émerger de ces observations.

1. L'animal-décor

D'entrée de jeu, si, comme moi, vous incarnez un elfe de la nuit, vous commencez le jeu sur l'île de Teldrassil, dans une forêt pleine d'animaux (loups, araignées géantes ou encore petites panthères). La première figure rencontrée lors de mes observations fut ainsi un daim. Dans cette zone de départ, comme votre avatar est faible (de bas niveau), les agents rencontrés sont en mode passif. Cela signifie qu'il faut les agresser pour qu'à leur tour ils passent en mode « agression ». Vous pouvez ainsi déambuler sans difficulté parmi ces multiples créatures sans qu'aucune ne s'en prenne à vous de son propre chef. D'un point de vue visuel, cela se marque par une ligne jaune sous le nom de l'entité et par un halo rond jaune sous la créature quand vous ciblez celle-ci (voir figure 1). Ce mode « jaune » signifie donc une indifférence de l'agent aux avatars à proximité. C'est le mode le plus passif : il matérialise la figure d'un animal conçu d'abord comme décor du jeu. Sous ce format, les figures animales sont déjà très nombreuses et parsèment l'environnement. Elles permettent, selon les lieux, de construire une ambiance particulière en mobilisant, d'un espace à l'autre, des figures animales connotant culturellement l'univers reconstitué. En quelque sorte, elles participent d'un effet de plausibilité du décor. Autre avantage, une large part de ces agents animaux sont mobiles, ce qui accentue encore l'impression de réel du paysage parcouru.



Figure 1. Vache dans WoW.
(Source : Photo de l'auteur, 2014).

Étant donné cette fonction d'élément de décor, l'esthétique de la figuration animale remplit un rôle crucial. Selon les mondes représentés, ces figures évoquent des animaux fantastiques (buffles géants ; voir figure 2), disparus (mammouths) ou imaginaires (trotteurs des plaines ; voir figure 3), des animaux sauvages (le loup est le plus courant), des animaux domestiques de rente (vaches, moutons, poules) ou encore des animaux domestiques de compagnie (chiens ou chats).



Figure 2. Buffle fantastique dans WoW.
(Source : Photo de l'auteur, 2014).



Figure 3. Trotteur des plaines dans WoW.
(Source: Photo de l'auteur, 2014).

Chacune de ces figures animales s'inspire de clichés culturels, majoritairement européens, de l'animal figuré. Ainsi, l'agent-figure de vache imite la représentation occidentale de la vache Holstein hypersélectionnée – une figuration d'une vache de rente productrice de lait, alors qu'en fait, au sein de cet univers, cette dernière ne produit rien et n'est pas gérée par des joueurs. Elle est mue par l'ordinateur et ne constitue en quelque sorte qu'une intelligence artificielle capable d'actions simples gérée par le programme. Elle n'est pas autonome, ne sert à rien, si ce n'est à incarner une ornementation mobile qui amplifie l'effet de réel du décor 3D. Cela signifie qu'elle n'est, en soi, pas un corps numérique, au sens où elle n'est en rien la manifestation d'un non-humain autonome. Au mieux, elle est l'une des milliers de manifestations de l'unique logiciel qu'est World of Warcraft. La vache apparaît ainsi devenir une extension esthétique de l'ordinateur, un produit visuel de sa programmation. La vache est donc une forme animale parmi d'autres, sans qualité particulière ni autonomie.

Ces vaches muent littéralement par l'ordinateur ne s'avèrent en fait que des hologrammes caricaturaux de bovins destinés à meubler une zone du métavers. La seule interaction possible est de les combattre, mais dans bien des cas cette action ne rapporte rien, puisque, à part un cadavre demeurant sur place quelques minutes, cet acte de bravoure martial ne vous octroiera aucun avantage, même en nature ou en nourriture. Cependant, si vous les attaquez, celles-ci passent alors en mode « rouge ». De passif, le bovidé devient agressif et se défend parfois vigoureusement. Ce mode guerrier est donc un mode acquis suite à l'action violente d'un avatar. Toutes les figures animales de décor ne peuvent toutefois pas être attaquées : certaines demeurent éternellement en mode passif et ne permettent de fait aucune interaction avec l'avatar d'un joueur ou d'autres intelligences artificielles.

Une fois abattue, la bête devient une carcasse ou une peau d'animal (voir figures 4 et 5). Elle demeure en cet état quelques minutes, visible sous cette apparence de cadavre, puis disparaît. Une nouvelle vache va alors apparaître à proximité et repeupler le décor. L'éternel retour du même, en quelque sorte.



Figure 4. Cadavre de vache dans WoW.
(Source: Photo de l'auteur, 2013).



Figure 5. Tapis en peau tannée dans WoW.
(Source: Photo de l'auteur, 2013).

2. L'animal comme ressource

Parfois, lorsque vous abattez l'un de ces animaux de décor, celui-ci est utilisable. Peau, viande, os, selon les cas, deviennent des ressources pour l'avatar. Mais il n'est pas toujours obligatoire d'éliminer l'animal pour l'utiliser. Dans certaines configurations du jeu, vous devez dompter, domestiquer, accompagner ou même chasser des figures d'animaux.

Ce rôle de ressource est donc complexe : tantôt l'agent est une proie à tuer, tantôt une nourriture à attraper et à consommer ou une fourrure en puissance à dépecer. Cette capacité à utiliser l'animal numérique comme une ressource matérielle varie en fait selon les

contextes de jeu et selon les compétences de l'avatar que vous incarnez. Dans un cas, vous ferez face à un animal-décor et serez incapable d'en soutirer quelques bénéfiques, alors que dans un autre cas, pour le même animal, votre partenaire de jeu pourra l'exploiter. Il y a donc une forte malléabilité des interactions possibles. Un même agent animal peut être décor pour un joueur, ressource pour un autre, voire, nous le verrons, ennemi pour un troisième. Parfois le même animal va générer des réactions différentes, selon le contexte de jeu d'un même joueur. Si vous avez activé une quête à accomplir par votre avatar, il se peut qu'un animal puisse interagir avec vous, alors que si vous n'aviez pas activé cette mission, l'agent serait resté inactif. D'un certain abord, on peut dire que l'agent animal réagit de manière indexicale selon la manière dont vous le pointez du doigt : objet de quête, ressource pour un de vos métiers ou classe ou à récolter pour vendre à d'autres métiers. Lors de bien des quêtes – ces missions qui vous sont confiées par le programme et qui favorisent la progression générale de votre avatar –, vous serez amené à interagir avec des animaux. Rarement pour collaborer avec eux, plus souvent pour les dompter ou les tuer pour qu'ils soient utilisés par vous ou un autre. À côté des quêtes qui, la plupart du temps, concernent tous les types d'avatars d'une faction, chaque avatar a la capacité de développer deux métiers principaux. Ces métiers singularisent le personnage numérique aux yeux des autres. Deux d'entre eux ont trait à l'animalité : le dépeçage et le travail du cuir. Le premier fait partie des métiers de collectes, qui ont pour fonction de récolter des ressources. Celles du dépeceur sont des peaux d'animaux numériques, arrachées à leurs cadavres virtuels. Elles sont soit revendues à d'autres joueurs qui pourront les utiliser, soit utilisées par une seconde profession, le travail du cuir (voir figures 6 et 7). Ce métier consiste en une fonction de façonnage. À partir de matériaux premiers, ici, essentiellement, des peaux, le travailleur du cuir va élaborer divers ustensiles ou pièces d'habillement utiles pour lui-même ou d'autres joueurs. Ces deux professions sont donc interreliées, même s'il n'y a pas d'obligation à les développer toutes les deux en parallèle.



Figure 6. Travailleur du cuir dans WoW.
(Source: Photo de l'auteur, 2013).



Figure 7. Travailleurs du cuir dans WoW.
(Source: Photo de l'auteur, 2013).

En marge de ces deux métiers affinitaires, les joueurs ont la possibilité de développer trois métiers génériques accessibles à tous : pêcheur, cuisinier et archéologue. Il est frappant de voir que sur ces trois métiers, les deux premiers ont à voir directement avec la dimension animale dans le jeu. À l'aide d'une canne à pêche, achetée ou trouvée⁶, chaque avatar va en effet pouvoir développer ses aptitudes de pêcheur. L'utilité de cette profession est simple :

⁶ À partir de l'extension *Mist of Pandaria*, il ne faut plus nécessairement cet ustensile pour pêcher.

ramener des gibiers marins. Ces poissons ou autres fruits de mer seront utilisables par la deuxième compétence générique, celle de cuisinier (voir figures 8 et 9). Le cuisinier mitonne devant son âtre des plats et festins nécessaires pour augmenter les capacités d'un groupe de guerriers et favoriser l'accomplissement de certaines missions difficiles (particulièrement les raids).



Figure 8. Maître cuisinier dans sa cuisine.
(Source: Photo de l'auteur, 2013).



Figure 9. Fenêtre de « Compétence de cuisinier ».
(Source: Photo de l'auteur, 2013).

Ces préparations ont pour fonction d'accroître pour quelque temps les caractéristiques des avatars les ayant mangées (voir figures 10, 11 et 12). L'animal est, dans cette perspective, devenu

l'ingrédient d'un consommable indispensable aux joueurs. Matière première ou nourriture, l'animal-ressource est donc avant tout retenu pour l'utilité matérielle qu'il octroie.



Figure 10. Festin des bienfaits du pèlerin.
(Source: Photo de l'auteur, 2012).



Figure 11. Festin de sanglier.
(Source: Photo de l'auteur, 2013).



Figure 12. *Festin de poisson.*
(Source: Photo de l'auteur, 2013).

3. L'animal prédateur

Mais l'animal n'est pas cantonné uniquement à un rôle passif de décor ou de victime des velléités des avatars. Bien des agents animalisés ont une attitude naturellement agressive à l'égard des avatars. Ces créatures sont par défaut en mode « prédation », identifiable par le halo et la bande de vie rouge (voir figure 13), et attaquent tout avatar qui passe à proximité de leur zone de menace⁷. Le prédateur est donc un mangeur d'avatars en puissance. En mode PvE, il s'agit de l'ennemi par excellence de l'avatar et, dans bien des cas, il revêt une forme animale.



Figure 13. Loup forestier gris.
(Source: Photo de l'auteur, 2014).

À cet égard, la variabilité des possibles est immense et l'on retrouve, à quelques détails près, la typologie évoquée plus haut pour l'animal-décor : animaux fantastiques (araignées géantes, cerbères [voir figure 14] ou dragons), disparus (tigres aux dents de sabre ou « raptors »), imaginaires (« kodos » ou « mushans »), voire encore des animaux sauvages (le loup étant le plus courant).

⁷ Cette zone invisible varie d'un type d'agent à un autre et selon le différentiel de niveaux entre l'agent et l'avatar passant à proximité.



Figure 14. Cerbère.
(Source: Photo de l'auteur, 2012).

Adversaire ou concurrent cynégétique, l'agent animalisé est un des opposants les plus communs auxquels sont confrontés les joueurs (voir figure 15).



Figure 15. Requin.
(Source: Photo de l'auteur, 2013).

Toutefois, il peut également devenir le but ultime des joueurs. En effet, les diverses missions des joueurs, et singulièrement les raids, ont pour objectif final d'annihiler un ou plusieurs ennemis ultimes, les «bosses». Ceux-ci se présentent sous la forme d'humanoïdes malfaisants ou d'entités spirituelles très puissantes, soit enfin d'animaux légendaires. Dans cette disposition, l'animal

prédateur devient l'adversaire ultime, celui qui est craint par-dessus tout et dont la destruction apporte aux héros l'ayant terrassé réputation et objets rares. Cet ennemi suprême ne s'affronte jamais seul, mais en groupes coordonnés et complémentaires. Il nécessite même parfois l'alliance de factions d'avatars au-delà des rivalités et des conflits ancestraux.

Bien entendu, une fois abattu, l'animal prédateur devient aussi une ressource. De même, son apparence esthétique et son allure souvent impressionnante en font un élément indispensable du décor. Ces fonctions des figures d'animaux sont donc cumulables par une même entité. Le loup sera ainsi un élément de décor, jusqu'au moment où il passe à l'offensive. À ce moment, il se change en prédateur. Et une fois qu'il est battu, son corps gisant se transforme en ressource.

4. L'animal d'extension : la mascotte

Mais *a contrario* d'un opposant, altérité irréconciliable, l'animal est aussi figuré comme un intime de l'avatar. Sous la forme d'un petit animal de compagnie, la mascotte symbolise une figure animale familière. Dans WoW, cette créature revêt régulièrement la forme d'un bébé animal (voir figures 16 et 17). Elle s'obtient majoritairement lors de l'achèvement de certaines quêtes ou missions. Concrètement, la mascotte peut s'activer. Elle apparaît dès lors à côté de son propriétaire et le suit partout. Initialement, sa fonction est uniquement ostentatoire. En promenant sa créature, on montre aux autres joueurs ce que l'on a accompli. La mascotte est donc un emblème public. Sa possession n'apporte aucun avantage tangible à son possesseur, si ce n'est la satisfaction de parader avec cette petite bestiole inoffensive à ses côtés. Dans cette lignée, on peut légitimement affirmer que la mascotte est, d'une certaine manière, un trophée vivant. Elle renvoie implicitement à l'action accomplie, nécessaire pour la posséder. De plus, à l'opposé des biens d'équipement ou des montures qui apportent des qualités guerrières ou de mobilité, la nature profondément inutile de ces petites bêtes numériques accentue leur fonction de pur prestige.



Figure 16. Mascotte Renardeau.

(Source : <http://www.mamytwink.com/guides/combats-de-mascottes-le-guide-complet>, 2014).



Figure 17. Mascotte Tortue de Sombrelune.

(Source : <http://www.millennium.org/wow/accueil/actualites/wow-4-3-les-mascottes-du-patch-les-mini-pets-compagnons-companions-de-la-mise-a-jour-4-3-51883>, 2014).

La mascotte n'a aucune autonomie par rapport à son avatar, si ce n'est une distinction optique. Elle existe visuellement de manière différenciée de son propriétaire, mais c'est là sa seule indépendance. Le joueur l'active ou la désactive à volonté, un peu comme on revêt ou enlève un couvre-chef. Dans cette perspective, la mascotte est une extension de soi, sous la forme d'une parure vivante. Cette notion de « parure » me semble particulièrement adéquate pour qualifier cet agent numérique. Comme elle, il sert à

des rivalités de prestige, il donne lieu à des activités de collection (voir figure 18) où la rareté motive l'implication de chaque joueur.



Figure 18. Collection de mascottes.
(Source: Photo de l'auteur, 2012).

Avec la quatrième extension du jeu, *Mist of Pandaria*, en octobre 2012, la mascotte change quelque peu de fonction. Si elle demeure une extension de l'individu à finalité ostentatoire, elle s'enrichit d'une autre visée. La dimension gratuite demeure en partie, mais la mascotte peut aussi, dans un cadre très codifié par les programmeurs, combattre d'autres mascottes (voir figure 19). Cela signifie dorénavant que la mascotte dispose d'aptitudes de combat, d'expérience (niveaux 1 à 25). Elles combattent trois contre trois, dans des duels. Un système de domestication de mascottes sauvages est aussi intégré. D'une figure simple et d'apparat, la mascotte se transforme progressivement en un animal à éduquer et entraîner qui fera la fierté de son maître du fait de ses performances guerrières.



Figure 19. Combat de mascottes.

(Source : <http://wow.game-guide.fr/modification-combats-de-mascottes-5-3>, 2014).

Certes, ce type de combat n'a rien à voir avec le combat de l'avatar. Il s'agit en fait d'affrontements exclusivement entre mascottes, à l'image des combats de coqs ou de chiens. L'inspiration de ce système est, bien entendu, le fameux jeu vidéo de Nintendo Pokémon, lancé en 1996. Ce monde est peuplé de Pokémon, des créatures qui vivent en harmonie avec les humains, mais possèdent des aptitudes impossibles pour des animaux du monde réel, telles que cracher du feu ou encore générer de grandes quantités d'électricité. Certains domptent les Pokémon afin d'organiser des combats entre eux. Ces dresseurs Pokémon voyagent à travers le monde dans le but d'en attraper le plus grand nombre puis de les dresser pour le combat entre Pokémon. La référence est tellement explicite pour les joueurs qu'à l'époque de la sortie de l'extension, ce système de « jeu dans le jeu » sera critiqué abondamment par les joueurs. Et, de fait, de la recherche d'une mascotte à son domptage, en passant par son entraînement jusqu'au combat avec des dresseurs virtuels, puis avec d'autres joueurs, tout est fait pour reproduire la logique de Pokémon.

En dépit de cette évolution, il demeure que la figure de la mascotte reste bien une extension de l'avatar, sans véritable autonomie par rapport à son maître. Bien moins qu'un animal de

compagnie, il s'agit surtout d'un élément de décor personnel ostentatoire (première version) ou de prestige (deuxième version pour les mascottes de haut niveau).

5. L'animal identificateur : le totem de guilde

Jusqu'à présent, nous nous sommes focalisés sur des agents animaux extérieurs à l'avatar, même si le dernier d'entre eux, la mascotte, est un quasi-avatar, au sens où il dépend totalement du bon vouloir de son maître « avataresque » et apparaît clairement comme une extension de celui-ci détachée de son corps principal. Mais il est maintenant temps de s'intéresser à l'avatar lui-même. Lorsque l'on observe les personnages des joueurs, un premier élément frappe le regard : sous le pseudonyme de l'avatar figure, aux yeux de tous, le nom de la guilde dont il est membre. Bien que cette inscription soit distinctement placée au-dessus du corps numérique, elle se déplace avec lui et est, d'une certaine manière, comme l'aurole d'un saint, flottant quelques centimètres au-dessus de sa tête. Cette annotation ne fait pas partie du corps, à proprement parler, tout en étant inséparable de lui. On ne peut pas la qualifier d'« extension » comme la mascotte, car il n'y a pas d'activation à opérer. Ce nom est là par défaut. Il fait partie de l'avatar, pourvu qu'il soit membre d'une guilde. Il peut, bien entendu, revêtir une dimension de prestige lorsque l'avatar appartient à une communauté de haut niveau (dite « HL »). Cependant, dans la plupart des cas, cette désignation est d'abord l'équivalent d'un nom de famille, une famille affinitaire que le joueur a choisi de rejoindre pour de multiples raisons et par laquelle l'avatar a été sélectionné par la guilde après un processus plus ou moins long et exigeant. Le patronyme de guilde complète donc le pseudonyme, tel un nom de famille auquel on tient. Pour les guildes les plus prestigieuses, une similitude avec un nom de noblesse ne me semble pas abusive.

Mais que vient faire ce nom de famille dans une réflexion sur l'animal ? Mes observations de terrain et un passage en revue un peu systématique des guildes de mon serveur, puis d'autres serveurs francophones, m'ont fait découvrir que ces désignations collectives utilisent rarement un terme animal pour se signaler. Sur les 370

premières guildes en PvE en groupe de 25⁸, début avril 2014⁹, seules six réfèrent dans leur patronyme à un animal. Et encore, sur ces six, une seule, les « Lémuriens sanguinaires » (voir figure 20), renvoie à une catégorie d'animaux vivants.



Figure 20. Emblème des « Lémuriens sanguinaires ».

(Source : <http://eu.battle.net/wow/fr/guild/les-clairvoyants/Lémuriens%20Sanguinaires/>, 2012).

Chaque guilde doit se représenter par un emblème qui est présent sur son tabard (un survêtement) et sur son enseigne (un drapeau vertical). Puisque l'interface de jeu n'offre pas la possibilité de choisir à l'infini l'image de base de votre bannière, vous devez choisir dans une liste limitée. Bien évidemment, les lémuriens ne font pas partie de cette liste, et les membres de la guilde ont donc choisi la figure du lapin pour les symboliser.

Une autre guilde plus explicitement léporidée, les « Lapinus cretinus », pourrait, en apparence, pointer vers une figure animale. Toutefois, dans le monde des *videogamers* (les joueurs de jeux vidéo), cette appellation signifie avant tout la franchise de jeux vidéo de la société Ubisoft, où les Lapins Cretins sont les adversaires du héros, Rayman, que le joueur incarne. La référence est donc ici avant tout celle d'un jeu informatique.

⁸ Il s'agit du classement des guildes francophones sur la base de leur performance à vaincre des « boss » en groupe de 25 avatars.

⁹ Source : <http://www.wowprogress.com/PvE/fr>.

Les quatre autres guildes situent leur dénomination dans un même champ imaginaire, celui des animaux fantastiques. Et, plus précisément, c'est le dragon qui inspire leur collectif. « Dragon et jambon », « Les Dracœniens¹⁰ », « Les dragons d'or » et « Celestial Dragons » sont des guildes partageant, dans leur nom, cette référence explicite au dragon. Bien entendu, on pourrait s'interroger sur la pertinence de classer la figure du dragon dans les figures animales. Cette catégorie, que je qualifie par « animal fantastique », nous permet, au fond, de répondre provisoirement à la question sans définitivement trancher, car ce n'est pas le propos de notre travail. Par cette désignation, je signifie que ces créatures sont, pour moi, des animaux particuliers, manifestement non contemporains et de nature fantastique.

Un premier constat s'impose : si l'animal était jusqu'à présent omniprésent comme décor, allié ou adversaire, il est bien moins central dans les autodésignations des collectifs de joueurs. Un petit recensement rapide, réalisé le 15 mars 2014 sur les 34 serveurs francophones, ne dément pas ce constat. Tout d'abord, l'usage du dragon sous toutes ces formes est de loin l'appellation animalière la plus usitée. On trouve, entre autres : « The Last Dragon », « Les dragons immortels », « Dragons célestes », « Dragons de jade », « Ordre du dragon », « Les dragons d'or », « The Dragon Sword », « La prophétie des dragons », « The Dragons Warriors », « Les dragons du ciel », « Les dragons de sang », « Les fils du dragon », « Les disciples du dragon », « Rejetons du dragon », « Les exilés du dragon », « Dragon Fly », et la liste est encore longue, car elle n'inclut ici que des guildes actives en mars 2014. Un nombre bien plus important devrait être ajouté si l'on y adjoint les guildes inactives, c'est-à-dire ayant disparu depuis la création du jeu. On remarquera la présence substantielle de noms en anglais, et ce, malgré le fait que la recherche se soit focalisée sur des royaumes francophones.

Les guildes actives portant un simple nom d'animal sont au fond très peu nombreuses. Lors de mes investigations, j'ai recensé l'unique « Serpents » (voir figure 21). Bien entendu, il y en a sans doute d'autres, mais le comportement général veut que le nom d'animal soit associé à un adjectif ou à un autre substantif. On

¹⁰ Une catégorie fantastique d'humanoïdes aux formes draconiques.

trouve ainsi : « Luna Wolves », « Loups d'Azeroth », « Les lapins de lumière », « La milice du tigre blanc », « Les poneys alcooliques », « Fox Horde », « Monkey Business », « Les petits scarabées » ou encore « Go poules »...



Figure 21. Emblème des « Serpents ».

(Source : <http://us.battle.net/wow/en/guild/archimonde/Serpents/>, 2012).

Mais la liste devrait aussi mentionner des animaux féériques comme « Le cercle de la licorne » ou référant explicitement à des figures à morphologie animale propres à WoW, comme le « Tauren farci ». L'humour, les jeux de mots ou les expressions françaises amusantes sont abondamment représentés dans ces sobriquets communautaires : « Les ours mal léchés », « Crocogilde », « We Love Cats », etc.

Enfin, des vocables issus d'autres champs culturels sont aussi parfois mobilisés. Il en est ainsi des « Vipères assassines », célèbre clan de tueurs du double opus cinématographique de Quentin Tarantino, *Kill Bill*. Restent des formules qui évoquent l'animal sans le nommer directement comme « La meute » ou « La meute sauvage ».

Un dernier cas doit encore être mentionné : lorsqu'un collectif choisit un animal pour emblème alors que le nom de la guilde n'a en rien un lien avec ce même animal. Il en est ainsi avec les guildes « Rebellion » ou « Apothéose » qui ont pour emblème le même lapin que celui qui figure ci-haut.

Au final, la figure animale est au fond peu mobilisée pour qualifier ces communautés de joueurs, même si certaines les convoquent explicitement ou parfois plus subtilement. Noyées parmi de multiples autres terminologies, ces figures bestiales remplissent alors un rôle identificatoire manifeste. L'appellation est

en quelque sorte un cri de ralliement au seul collectif d'appartenance un peu stable du joueur. C'est une identité partagée par tous ses membres, qui voient en elle une sorte de totem collectif, une marque clanique, seul signe explicite d'appartenance dans cet univers au départ relativement solitaire.

6. L'animal-avatar culturel ambivalent (allié/adversaire)

Une dernière dimension de la figuration animale dans WoW doit encore être évoquée ici. Je veux parler des avatars animaux, c'est-à-dire des avatars à la morphologie animale. Il en existe précisément trois dans le jeu : le Tauren, le Worgen et le Pandaren.

Dans la première version du jeu qui date de 2004, seul le Tauren est présent. Cet anthropomorphe au faciès de taureau de corrida est une des figures que le joueur peut incarner au sein de WoW (voir figure 22). En outre, ces narines déployées, tête droite, et chignon en avant font référence à l'attitude agressive d'un bovidé telle que décrite dans les manuels de zootechnie.



Figure 22. Création d'un Tauren.
(Source: Photo de l'auteur, 2013).

Cet avatar-vache est concrètement déplacé par un joueur humain. Ce dernier élabore ce personnage fictionnel selon des possibilités relativement nombreuses proposées par le logiciel, mais dans les contraintes de celui-ci. Le choix d'un Tauren peut renvoyer à de multiples motivations qui varient selon les joueurs : qualités

intrinsèques à cette race, dimensions esthétiques, univers culturel de référence, etc. En tant qu'avatars, ils sont intégrés au camp de la horde et, de ce fait, collaborent avec les autres personnalités de cette alliance. Mais le Tauren n'est pas qu'un double numérique du joueur individuel : il s'inscrit dans une véritable culture collective propre à sa race. Les Tauren constituent de fait une société proche des civilisations amérindiennes des plaines. Depuis la zone de départ des Tauren de bas niveau, en passant par leur capitale et jusqu'aux confins de leurs prairies, tout a été conçu pour que cet anthropomorphe au visage de bovidé soit perçu comme participant d'un univers culturel distinct de ceux des autres races. Sera visuellement mobilisé à cette fin un spectre important d'ustensiles ou de caractéristiques évoquant la culture humaine d'inspiration. On trouve ainsi, pêle-mêle, des tepees tauren (voir figure 23), des pilotis funéraires tauren (voir figure 24) ou encore la présence du pygargue à tête blanche à proximité ou dans les décorations des artefacts tauren. Il y a évidemment plusieurs clichés culturels, comme la présence de mâts totémiques au cœur de chaque village tauren, alors que cet objet est propre aux cultures amérindiennes du Nord-Ouest.



Figure 23. Pilotis funéraires et tepees.
(Source: Photo de l'auteur, 2013).



Figure 24. Pilotis funéraires.
(Source: Photo de l'auteur, 2013).

À côté du Tauren, et depuis l'extension *Cataclysm* de 2010, les utilisateurs du jeu peuvent incarner un humain-loup, le Worgen (voir figure 25). Une culture inédite, worgen, voit le jour, directement suggérée par les histoires européennes de loups-garous. Imprégné d'une ambiance profondément sombre, c'est tout un univers inspiré de l'Europe de l'Est à la Renaissance qui peut être vécu par le joueur.



Figure 25. Création d'un Worgen.
(Source: Photo de l'auteur, 2013).

Enfin, en 2012, avec l'extension *Mist of Pandaria*, la culture pandaren voit le jour. Un continent entier permet littéralement à un

univers de type chinois de vivre devant les yeux des joueurs (voir figures 26 et 27). Cet univers culturel donne à voir de manière précise la totalité des fonctions évoquées pour les figures animales.



Figure 26. Culture pandaren.

(Source : http://www.jeuxvideo.com/screenshots/images/00038/00038827_159.htm).



Figure 27. Décor de Pandarie.

(Source : <http://www.g4tv.com/thefeed/blog/post/726297/world-of-warcraft-mists-of-pandaria-release-date-announced>).

Le nouvel avatar a la morphologie d'un panda (voir figure 28), un symbole fort qui permet immédiatement de saisir de quelle civilisation s'inspirent ce personnage et son environnement. Des

animaux-décor propres au monde chinois, dont les statues de chiens de garde à l'entrée des temples, en sont un des exemples les plus évidents.



Figure 28. Création d'un Pandaren.
(Source: Photo de l'auteur, 2012).

Cet environnement comprend également des animaux-ressources particuliers, des prédateurs ou des « bosses » typiques et qui, dans bien des cas, ont l'apparence d'animaux associés à l'imaginaire chinois. Il en est de même pour les mascottes ou les montures (voir figure 29).



Figure 29. Monture pandaren.
(Source : <http://www.millennium.org/wow/accueil/actualites/edition-collector-de-mists-of-pandaria-mists-of-pandaria-boite-de-world-of-warcraft-66719>, 2014).

Finalement, les designers du jeu vont jusqu'à opposer à ces pandas des cultures animales concurrentes (humanoïdes à tête de yack [voir figure 30], nations d'insectoïdes géants ou singes géants). Les figures animales, dans toutes leurs dimensions, sont de la sorte intégrées à un univers et lui donnent véritablement chair. À examiner minutieusement toutes les dimensions de ce nouveau monde, on ne peut que souscrire au propos que nous tenait d'entrée de jeu ce développeur de Blizzard : cette culture humano-animale articule les fonctions des figures animales les unes par rapport aux autres, donnant une cohérence propre à une manière spécifique de voir le monde.



Figure 30. Adversaire humano-animal.

(Source : <http://eu.blizzard.com/fr-fr/games/mists>, 2014).

Dans ce panorama culturel pandaren, les figurations animales sont enchâssées les unes dans les autres pour former un décor cohérent. Une véritable structure de rapports entre ces figures animales a été élaborée par les concepteurs et façonne différentes métastructures animales. Dans chacune d'elle, les animaux deviennent des symboles qui renvoient à des mondes culturels mythiques. Et ce sont souvent ces mondes inspirateurs qui organisent en amont, à tout le moins partiellement, les rapports entre les multiples figures animales. Ces mondes deviennent donc des précontraintes du bricolage qu'opèrent les programmeurs (Mary, 2000).

Les hybrides

Mais il ne faudrait pas croire que les figures animales peuvent être réduites assez simplement à des fonctions uniques. Nous avons vu que plusieurs de ces figures peuvent revêtir temporairement différentes fonctions au cours de leur existence ou de leurs interactions avec un joueur. De proie, une figure peut devenir tour à tour prédateur, puis ressource. Dans certains cas, la figure animale assume intrinsèquement en permanence une nature hybride prenant en charge plusieurs fonctions simultanément. En termes de morphologie animale, trois figures hybrides ressortent clairement du travail de terrain : la monture, le familier du chasseur et le métamorphe de classe.

1. La monture

Par « monture », on entend une capacité à se déplacer plus rapidement. Concrètement, à partir du niveau 20 pour une créature terrestre et 60 pour une créature volante, vous pouvez développer des capacités de monte. Activable par le joueur, cette monture accélère les déplacements de l'avatar, voire lui permet de se déplacer dans les airs ou sous l'eau. Elle est représentée par une créature animale ou fantastique sous l'avatar. Celui-ci s'assied sur elle. Dans le camp de l'alliance, par exemple, il est possible dès le vingtième niveau de monter un cheval, une panthère Sabre de nuit, un mécanotrotteur (échassier de monte robotisé), un bélier ou un elekk (une variante d'éléphant) (voir figure 31). Les Worgen ne disposent pas de montures, mais développent l'équivalent en termes de déplacement, grâce à leur capacité à courir surnommée « ventre à terre ».

La monture n'a aucune autonomie : elle est simplement l'emblème activé de la capacité qu'elle confère. C'est donc la visibilité de cette caractéristique activée. L'image animale n'est dès lors qu'un symbole de cette extension de capacité de l'avatar.



Figure 31. Elekk de Oxxia.
(Source: Photo de l'auteur, 2011).

Mais, pour une même capacité (se déplacer plus vite, voler ou nager), il existe des dizaines de types de monture. Chacune possède une spécificité morphologique ou esthétique. Cependant, toutes, quelle que soit leur nature, attribuent les mêmes atouts à leur possesseur. Posséder une seule ou de multiples montures octroyant la capacité de vol ne change dès lors rien. Vous disposez avec une ou cent montures des mêmes possibilités. La diversité est ainsi gratuite. Elle permet seulement le développement de comportements de collection comme pour les mascottes. Et une grande collection est récompensée par quelques hauts faits, marque distinctive publique gratuite n'améliorant en rien la performance du personnage. Une fois encore, ce type de distinction ne rapporte rien d'autre que la considération de votre réseau de connaissances dans le jeu. Une monture rare et difficile à obtenir apporte un même type de reconnaissance, à la différence qu'elle favorise les attitudes ostentatoires. Avec une monture d'exception, on peut parader pour se montrer dans des lieux de grande affluence. La monture est donc une mascotte, mais qui accorde à l'avatar une compétence propre. Elle symbolise à la fois une extension de la mobilité de l'avatar ou, plus précisément, une augmentation de celui-ci, et, par sa diversité, une fonction prestigieuse. Elle articule ainsi en une figure animale

une capacité (une mobilité particulière) et une ouverture au social (compétition ostentatoire de collections/rassemblés) (voir figure 32). On peut ainsi parler de figure hybride entre « extension des performances » et « fonction sociale ».



Figure 32. Rassemblement d'avatars sur elekks de la guilde « Decadence in Progress ».

(Source : http://meytahscreen.files.wordpress.com/2011/02/wowscrnshot_022711_231449.jpg).

2. Le familier

Il y a aussi des hybrides moins courants. De fait, si la monture est commune à tous les avatars, le familier du chasseur est réservé à cette classe de personnages (voir figure 33). De quoi s'agit-il ? L'animal familier du chasseur est son animal de compagnie. Mais ce n'est pas une mascotte ni une monture. Car, tout d'abord, celui-ci intervient concrètement au côté de son maître pour le défendre. Et ses techniques de combat sont variables, suivant sa morphologie. Il possède donc des compétences uniques que ne possède pas un autre familier. De plus, le chasseur n'en possède qu'un à la fois. Pour domestiquer un nouveau familier, le chasseur doit chasser son familier du moment, puis domestiquer une nouvelle bête. Enfin, l'agent qu'est le familier dispose, lui, d'une part d'autonomie réelle.



Figure 33. Chasseur en cours de création.
(Source: Photo de l'auteur, 2012).

Il existe trois modes d'action activés par le joueur : passif, neutre, agressif. Le passif reste à côté de son possesseur et n'agit pas. Le neutre ne réagit qu'en cas d'agression du maître. Et, enfin, le mode « agression » permet au familier d'attaquer librement tout ennemi à portée. Ces trois modes traduisent bien cette liberté sous contrainte de l'agent. Une dernière spécificité doit encore être énoncée : le familier peut mourir au combat. En effet, entité partiellement autonome, celui-ci possède une vie et encaisse les dégâts qu'on lui occasionne. Là où la monture ou la mascotte (1^{re} version) suivent l'avatar comme son ombre et ne meurent jamais, l'animal domestiqué par le chasseur participe à l'action comme un adjuvant en partie indépendant. Et, dès lors, il peut être terrassé au combat. Heureusement, à l'image de son maître, il peut être ressuscité facilement par celui-ci. On devrait donc plutôt le situer dans un continuum entre l'animal-décor en mode « jaune » et le prédateur en mode « rouge ». En effet, le mode passif du familier s'apparente à un mode « jaune » permanent. Le mode « rouge » signifierait, pour lui, la position agressive. Et la condition intermédiaire, « attaque si est agressé », constituerait le mode classique des animaux-ressources possédant un halo « jaune »

jusqu'à une éventuelle agression les faisant alors basculer en mode de combat.

Les joueurs appellent cette créature un « *pet* ». En utilisant ce terme anglais qui signifie « animal de compagnie », ils veulent signifier cette complicité qui les lie à l'animal. Ils l'ont choisi sur le terrain, domestiqué suivant un processus bien régulé, et éduqué à travers un système de progression propre à celui-ci (voir figure 34). Bref, c'est un véritable travail de progression éducative qui est mis en œuvre pour développer les talents de cet adjoint à l'apparence animale.



Figure 34. Tableau de progression d'un pet. Ce tableau permet au maître de l'animal d'orienter son développement et l'évolution de ses compétences. Chaque pictogramme du tableau correspond ainsi à une compétence à acquérir potentiellement par son familier, selon le choix du joueur propriétaire de l'animal.

(Source: Photo de l'auteur, 2012).

Cette relation progressive dirigée par le joueur est à la base d'une nouvelle expérience relationnelle. Un lien intime s'établit petit à petit entre le joueur et cet animal auxiliaire de son avatar. Cette attache exclusive m'est apparue cruciale lorsqu'une joueuse m'a confié combien cet animal numérique suscitait empathie et affectivité : « Toutes les attaques contre mon *pet* me touchent personnellement... C'est presque une part de moi qui est assaillie ». Par analogie, on peut apparenter la relation chasseur/familier à celle d'une parenté d'adoption. Le chasseur incarnerait la fonction

parentale, quand son *pet* serait son enfant adoptif. De fait, le joueur doit se préoccuper constamment de son animal adopté : il faut le nourrir pour entretenir son moral, il faut l'entraîner pour le faire progresser et, enfin, il faut optimiser sa complémentarité avec lui, particulièrement en situation de combat. Une dépendance symétrique se fait jour, où chacun des partenaires devient de plus en plus partie prenante d'un système à deux termes. Progressivement, on assiste chez plusieurs joueurs à un transfert identitaire, cette créature devenant une part de soi, sans être moi. À nouveau, ici, l'homologie entre l'enfant et le parent est probablement la plus évidente pour décrire ce travail de transfert identificatoire. En observant le *pet*, on perçoit, en miroir, une partie de son maître.

Du point de vue de l'inspiration, on peut sans trop se tromper affirmer que le *pet* est un mélange entre la figure japonaise du Tamagoshi et l'animal-allié du sorcier dans *Harry Potter*. Le Tamagoshi doit être nourri et entretenu, il est de fait sous la mainmise de son propriétaire. Mais le familier incarne aussi rapidement un allié indispensable. Telle la chouette Hedwige, compagnon décisif du sorcier de Poudlard incarnant en partie certains aspects de son maître, le familier devient fonctionnellement un complément obligatoire du chasseur. Ici aussi on peut parler d'hybridité. Le familier du chasseur s'inscrit en effet comme une créature jouant à la fois la fonction d'allié fondamental et, d'un même trait, de complément identitaire.

3. Le métamorphe de classe

J'évoquerai encore un troisième hybride : le métamorphe. Ici, c'est directement l'avatar qui est concerné au cœur de son identité. De quoi s'agit-il ? Deux classes de personnages dans WoW ont la capacité de se transformer en animal. Un peu à l'image du Worgen mi-homme, mi-loup, le druide et le chaman peuvent s'animaliser. Dans ces deux cas, le joueur peut, de fait, choisir de transformer son avatar en animal. Cette modification morphologique entraîne une variation des caractéristiques du personnage. Une fois sous une de ces formes animales, celui-ci va en effet pouvoir développer de nouvelles aptitudes (voir figure 35).



Figures 35. Arbre de développement de ses compétences animales.

(Source: Photo de l'auteur, 2012).

Le druide peut se métamorphoser en guépard, en ours, en lion de mer, en corbeau, en panthère ou encore en chouettard, un animal fantastique inspiré de la chouette. Le chaman, de son côté, évolue en Loup fantôme (compétences de course) (voir figure 36).

Loup fantôme



Loup fantôme
7.2% de la mana de base
Instantanée
Requiert Chaman
Niveau 15 requis
Transforme le chaman en Loup fantôme, ce qui augmente sa vitesse de déplacement de 2%. Tant qu'il est en Loup fantôme, le chaman est moins affecté par les effets qui réduisent la vitesse de déplacement.

Buff

Loup fantôme	Magie
Augmente la vitesse de déplacement de 2%. Les effets qui réduisent la vitesse de déplacement ont un impact réduit.	

Figure 36. Compétence de la forme Loup fantôme du chaman.

(Source: Photo de l'auteur, 2012).

Chaque forme animale apparaît donc comme l'expression d'une qualité physique : l'ours sait encaisser, la panthère (voir figure 37) ou le chouettard peuvent toucher plus facilement les cibles, le guépard ou le loup sont des coureurs, le lion de mer un nageur et le corbeau un aviateur.



Figures 37. Forme panthère du druide
(Source: Photo de l'auteur, 2012).

Enfin, la classe des druides, à l'image des races du jeu, développe une véritable culture, avec une zone de la carte qui lui est réservée, une ambiance propre et un développement de l'avatar fondé sur la maîtrise progressive de nouvelles formes animales. Le métamorphe est, au final, un avatar particulier, intégrant la dimension animale même dans son identité. Il est en partie un ou plusieurs animaux. Ce faisant, le fait de revêtir l'une de ces formes lui octroie, fonctionnellement, des avantages. On retrouve tout aussi manifestement dans cette figure les dimensions identificatoires et fonctionnelles.

Conclusion

Que retenir de ce panorama des figurations animales dans WoW et de leurs usages ? Premier constat, immédiat : sans les figures animales, ce monde virtuel apparaîtrait bien vide, voire carrément mort. Les multiples fonctions assumées par les animaux virtuels

animent littéralement cet univers. Mais les relations entre avatars et animaux sont complexes et ambivalentes.

Dans certains cas, on peut clairement parler d'une figuration de communautés hybrides¹¹, au sens où les différentes cultures d'avatars, quelles qu'elles soient, ne peuvent se passer de figures animales, et réciproquement. Le chasseur établit un lien symbiotique avec son familier, le druide est en partie ours ou panthère. Mais ces représentations de modèles collaboratifs demeurent minoritaires. Une conception plus instrumentale de l'animal est *de facto* la norme. En effet, la masse des figures animales est avant tout considérée comme un décor ou une ressource docile ou agressive, véhiculant implicitement l'idée que l'animal est d'abord esthétique ou produit.

La majorité des animaux n'appartient donc pas à la condition d'avatar. L'avatar animal, le métamorphe ou même le chasseur et son familier sont des figures d'exception. Soit par leur nature partiellement animale (le Tauren, le Worgen ou le Pandaren), soit par leur proximité avec le monde animal (druide, chaman par la métamorphose, chasseur par l'éducation), celles-ci renvoient à une relation plus horizontale et imbriquée entre avatars et figures animales. Toutefois, il ne faudrait pas y voir un modèle alternatif aux positions dominantes tant les postures des différents avatars sont distinctes l'une de l'autre.

Au-delà de l'empilement des catégories, une synthèse heuristique des complémentarités entre figures me semble pouvoir être esquissée. On dénombre, de fait, quatre fonctions réparties en deux dualités : proie-objet matériel *versus* prédateurs-sujet et l'animal comme soi ou comme extension de soi. Sur base de ces quatre métfigures, deux axes de relations articulent les éléments. D'une part, on peut percevoir une tension entre l'animal comme proie-objet matériel ou prédateur-sujet concurrent, selon un axe de production. *A contrario*, une seconde tension se développe entre l'animal comme soi ou comme extension de soi selon un axe identificatoire (voir tableau 1). À côté de ces catégories de référence, les hybrides jouent sur ces cadres figés pour les réarticuler dans des figures particulières (monture, métamorphe ou familier).

¹¹ Sur cette notion, voir toute la deuxième partie de Lestel (2007).

Enfin, deux logiques autres, commune aux quatre catégories de référence, articulent toutes les figures animales dans chaque univers culturel : des sous-cultures humano-animales élaborant des hiérarchies et des collaborations propres à ce type de civilisation, et des esthétiques souvent parallèles, mais non exclusivement, à ces ensembles culturels.

Bien que cette schématisation demeure provisoire, elle tente d'appréhender les figurations de l'animal dans World of Warcraft et leurs imbrications. Il resterait à lier ce travail à une analyse poussée des relations pratiques et émotionnelles qu'entretiennent au quotidien les joueurs avec ces différentes figures pour ainsi élaborer une théorie des relations homme-animal numérique (Tisseron, 2011). Le chantier n'est donc qu'à peine esquissé.

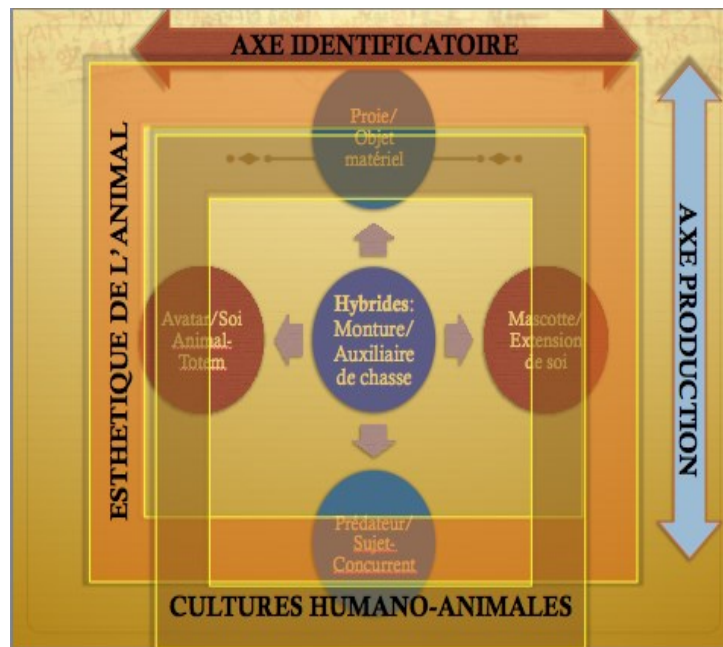


Tableau 1. L'articulation des métafigures animales dans World of Warcraft.

Bibliographie

- ADAMS, Tirone L. et Stephen A. SMITH (dir.). 2008. *Electronic Tribes : The Virtual Worlds of Geeks, Gamers, Shamans, and Scammers*. Austin : University of Texas Press.
- ASTIER, Hervé. 2011. *L'avatar est l'avenir de l'homme. Vers la dématérialisation*. Escalquens : Dangles.
- BELLSTORFF, Tom. 2008. *Coming of Age in Second Life : Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton : Princeton University Press.
- . 2009. « A Typology of Ethnographic Scales for Virtual Worlds ». Dans *Online Worlds : Convergence of the Real and the Virtual*, sous la dir. de William S. BAINBRIDGE, p. 123–134. Londres : Springer.
- BIGNALL, Thomas. 2008. « Guild Life in the World of Warcraft : Online Game Tribalism ». Dans *Electronic Tribes : The Virtual Worlds of Geeks, Gamers, Shamans, and Scammers*, sous la dir. de Tirone L. ADAMS et Stephen A. SMITH, p. 110–123. Austin : University of Texas Press.
- FINE, Gary A. 1983. *Shared Fantasy : Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago : University of Chicago Press.
- HENRIOT, Jacques. 1989. *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*. Paris : José Corti.
- HEUDIN, Jean-Claude. 2008. *Les créatures artificielles. Des automates aux mondes virtuels*. Paris : Odile Jacob.
- LESTEL, Dominique. 2007. *L'animalité*. Paris : Éditions de L'Herne.
- MACKAY, Daniel. 2001. *The Fantasy Role-Playing Game : A New Performing Art*. Jefferson, NC : McFarland.
- PROULX, Serge. 2005. « Penser les usages des technologies de l'information et de la communication aujourd'hui : enjeux – modèles – tendances ». Dans *Enjeux et usages des TIC : aspects sociaux et culturels*, sous la dir. de Lise VIEIRA et Nathalie PINÈDE, p. 7–20. Volume 1. Bordeaux : Presses universitaires de Bordeaux.
- SERVAIS, Olivier. 2012. « Autour des funérailles dans World of Warcraft. Ethnographie entre religion et mondes virtuels ». Dans *Mutations des religions et identités religieuses*, sous la dir. de Jean-Pierre DELVILLE, p. 231–252. Paris : Mame-Desclée.
- STEPHENSON, Neal. 1992. *Snow Crash*. Westminster, MD : Bantam books.
- TISSERON, Serge. 2011. « De l'animal numérique au robot de compagnie : quel avenir pour l'intersubjectivité ? ». *Revue Française de psychanalyse*, vol. 75, p. 149–159.
- World of Warcraft [logiciel de jeu]. 2004–2013. Irvine, CA : Blizzard Entertainment.

Abstract : This paper presents an ethnography conducted in the virtual environment of World of Warcraft (WoW), an online video game filled with many non-human forms, including animals. The paper seeks to answer the following question : What are the numerous animal figures depicted within the game ? When passive, these depictions are just artistic dimensions of the main software, only serving as ornaments within the environment of the game. They are merely animal figures with which the player's avatar cannot interact. However, the animal plays a central role within the game. It is often a key entity which populates the environment and interacts, in a recurring manner, with the player's avatar. In WoW, the active animal figures are supported by the players' avatars or by artificial intelligences embodied in virtual creatures. Six different animal figures will be studied, with the paper concluding with images of hybrids, frontier-entities created from various figures.

Keywords : animal, video game, digital, virtual ethnography
