



Department of Modern Languages  
and Business Communication



**THE BUCHAREST UNIVERSITY OF ECONOMIC STUDIES**  
The Faculty of International Business and Economics  
The Department of Modern Languages and Business Communication of ASE  
**5<sup>th</sup> International Conference: Synergies in Communication**  
Bucharest, Romania, 10 - 11 November 2016

## **UN CAS DE PERMEABILITÉ CULTURELLE *EN-LIGNE* : UNE POSSIBLE RÉCEPTION DES ÉLÉMENTS FAMILIAUX DANS LE VIRTUEL LUDIQUE ROUMAIN**

**Dominic NEGRICI<sup>1</sup>**

### **Abstract**

*L'article décrit un cas de perméabilité culturelle en ligne au sein des communautés virtuelles roumaines. L'on montre quelques possibles parallélismes entre le comportement virtuel et celui réel des membres d'une guilde, afin d'établir que les sociétés virtuelles doivent avoir à tout prix un statut au sein des recherches socioculturelles, car ce sont des espaces dans lesquels le combat interculturel a lieu de manière exponentielle.*

**Mots-clés :** cultures en ligne ; communautés virtuelles ; guildes ; comportement

### **1. Entre un patriarcat horizontal et un paternalisme vertical**

#### *a. Un pater familias asexué*

Un joueur roumain qui se jette dans les flots d'un monde en ligne comme, par exemple, World of Warcraft<sup>2</sup> et qui aboutit, tôt ou tard, dans une guilde, se trouve confronté à quelques configurations sociales assez à part.

Le premier *status quo* d'ordre familial qui nous vient à l'esprit est la hiérarchie générationnelle. Le joueur qui a la plus haute centralité de toute la guilde est le « Guild Master », qu'on peut considérer désormais père de la famille. N'importe qu'il s'agisse du fondateur de la guilde (donc du créateur de la famille), ou d'un un leader élu démocratiquement, le fait est que tout autre joueur ayant une centralité inférieure au père doit le regarder d'en bas et se soumettre à ses règles.

C'est là que les choses deviennent intéressantes. Ce *pater familias* est un être pour lequel l'âge réel n'a aucune relevance, pour lequel la valeur (calculée en expérience ou en objets et possessions)

---

<sup>1</sup> Dominic Negrici, PhD, Bucharest University of Economic Studies, dominicnegrici@gmail.com

<sup>2</sup> Le plus notable et le plus populaire MMORPG (jeu social en ligne) en 2016

d'un joueur ne compte point et tout joueur est confronté à une entité asexuée, ou plutôt bisexuée, qui est un fait plus qu'étrange pour quelqu'un qui vient d'en dehors du jeu.

Les deux symboles – paternel et maternel – sont fusionnés en une seule représentation materno-paternelle. Le joueur devient un orphelin qui ne peut revendiquer l'absence d'aucun parent, puisque dans ce monde, il n'est jamais question de deux parents, mais d'un seul.

Voilà une situation assez troublante du point de vue culturel, au niveau des configurations familiales d'ordre psychique. Le joueur n'est plus poussé vers une distinction sexuelle primordiale du point de vue des traditions et vers l'adoption d'un certain type de comportement vis-à-vis de ses géniteurs, puisque ce type de hiérarchie transmise au long du temps par le biais de la civilisation subit ici une mutation basale, qui oblige tout membre de la guilde de restructurer les rubriques du paquet de lois (ou lignes directrices anthropologiques) qu'il a amené avec lui lorsqu'il a fait la transition vers ce monde virtuel.

Cette construction spirituelle choquante pourrait déstabiliser l'intégrité de la titulature familiale, ainsi que toute connexion analogique qu'un individu pourrait avoir tissé avec sa culture d'origine, notamment, dans notre cas, celle roumaine.

Cependant, nous trouvons que ce n'est pas le cas pour de tels propos. Il s'agit ici, comme nous nous sommes exprimés auparavant, d'une titulature et pas d'un fonctionnement. Qu'il possède ou non un sexe, ce *pater familias* (à négliger toute connotation masculine, faute d'avoir trouvé un meilleur terme) est avant tout un chef de famille, et il n'est pas absous de ses devoirs et il détient les mêmes prérogatives que tout autre chef de famille que l'on peut rencontrer naturellement.

Nous assistons donc, à l'horizontale de notre étude, à un rapport social qui est sans doute inédit, mais qui crée une fente culturelle à l'intérieur de laquelle des traditions beaucoup plus familières (comme par exemple, pour le cas roumain, le patriarcat) peuvent s'emboîter. Ce qui semble être inconciliable au départ, ne l'est point après un examen plus attentif.

#### *b. Comment assumer l'existence d'une méta-omnipotence ?*

« Nous sommes tous égaux devant Dieu ». Voilà une idée tellement charriée à travers nos consciences, qu'elle est passée d'une maxime à un lieu commun. Combien de fois n'avons-nous contemplé la diversité, les rouages et l'infinitude de flux du monde dans lequel on vit et survit en pensant à une énorme main qui dirige d'en haut toutes ces dynamiques, qui réoriente et configure les artères pulsatiles du globe comme des pièces d'un jeu de stratégie et de société ?

Ironiquement, le cas qu'on a choisi d'étudier est effectivement un jeu, beaucoup plus complexe que cette vision du ludique paradigmatique, bien entendu, mais qui n'est finalement que l'échafaudage de deux grandes composantes communes à la vision allégorique peinte dans le paragraphe précédent : la société et la stratégie.

Comment pourrait-on alors caractériser le rapport entre un joueur qui signe près de cent pages de contrat pour accéder à un univers limitatif et l'homme postmoderne chez lequel l'on peut encore apercevoir quelques lambeaux de spiritualité, des miettes de théisme ? Que penser, encore, des réactions que peuvent avoir ces signataires vis-à-vis de cette main invisible qui leur configure l'avenir et leur impose, comme les lois de la physique nous imposent dans la réalité, des cadres bien précis pour chaque désir, des limites concrètes à chaque intention que l'on pourrait développer au cours de notre existence ?

Car il faut préciser que chaque citoyen de ce monde virtuel est soumis aux décisions et aux choix d'une seule entité gouvernante, notamment le créateur du jeu, Blizzard, qui donne à cet univers la forme qu'il veut et qui le contrôle à tout moment. De là et jusqu'à faire l'analogie avec ce que nous, les hommes religieux réels, pourrions appeler Dieu (car indifféremment de notre religion, il s'agit finalement d'un être divin commun à tous), le chemin est court.

La réponse est pourtant assez évidente, et elle l'est encore plus si l'on regarde les réponses à nos quelques courtes interviews. Le rapport que les individus ayant entamé l'expérience virtuelle ont avec

la déité (ou l'absence de tels rapports) est translaté à l'intérieur du jeu. Les structures mentales sont déjà formées, et même si un joueur ne fait preuve d'aucune croyance, donc si, par exemple, il se déclare athée, il est tout à fait conscient de l'existence des pratiques spirituelles, voire religieuses qu'il a emmagasiné dans son existence réelle et dont le caractère incontestable est un bagage qu'il ne pourra pas abandonner à l'instar de sa transition vers le virtuel.

Ces occurrences sont d'autant plus fréquentes chez les utilisateurs roumains, qui ont un bagage religieux assez important, et qui proviennent d'une culture orthodoxe dont le dogme et les pratiques leurs sont inculquées (dans la plus grande partie) des un âge mûr, et d'une société qui a un taux de confiance en l'institution de l'Eglise des plus élevés en Europe.

Autrement, en faisant abstraction de la caractéristique religieuse de ce rapport, leurs opinions concernant cet endiguement qui vient du sommet de la pyramide sont facilement comparables à des points de vue d'origine politique (d'où une certaine légitimité séculaire de cette translation) qui visent des éventuelles politiques **paternalistes** du gouvernement (et dans notre cas, le gouvernement est, évidemment, Blizzard Entertainment), qui sont justifiées – et justifiables – en tant que modalités avec lesquelles l'état protège le soi à long terme du soi à court terme.

De la même manière, les critiques théoriques du paternalisme (vu comme système de gouvernement) ne sont point applicables, car elles se réfèrent aux facettes que ces politiques peuvent avoir afin de masquer des intérêts oligarchiques sous une forme attirante et déclarativement bénéfique au citoyen. Dans un monde virtuel, ce « citoyen » a une beaucoup plus grande capacité de décision concernant son existence en tant que personnage, comme par exemple arrêter de payer et se retirer brusquement du jeu – geste qui équivaldrait, en tant qu'implications et connotations, à un suicide dans la réalité, mais qui n'engendre rien de similaire au sein du jeu.

Donc Blizzard doit réellement prendre des décisions favorables à ses clients, dans une logique parfaitement économique, et ainsi, par la force des choses, le paternalisme à la verticale est dépourvu de son côté fallacieux.

## 2. Le choc culturel

### *a. Abolir virtuellement les préjugés*

Un joueur typique de WoW accède au jeu, gagne de l'expérience pour aboutir au niveau maximal, cherche une guilde (ou bien en fait partie déjà) et socialise avec les autres membres de la guilde simultanément avec la recherche du succès concernant les objectifs du MMORPG. Ceci est le parcours conventionnel. Pour la majorité des utilisateurs, la socialisation se résume à cela. Pour quelques-uns, cependant, les limites sont différentes, et ils ne s'arrêtent pas là.

Comme nous avons pu remarquer dans le chapitre précédent, les relations sentimentales, pour ne pas dire amoureuses, sont à l'ordre du jour, c'est-à-dire qu'elles sont acceptées par une sorte d'esprit universel de la guilde, et il n'y a aucune situation – à ce qu'on a pu constater dans notre recherche et dans notre expérience plutôt exhaustive du jeu – dans laquelle ces pratiques soient interdites ou vis-à-vis desquelles l'on puisse exercer un découragement actif ou passif, subliminal.

Ce fait pourrait être troublant pour quelqu'un qui joint la communauté de la guilde en tant que membre d'une famille. Les tabous et les interdictions morales et/ou religieuses acquises et solidifiées pendant la vie (réelle) d'un joueur roumain, par le biais de la société, de l'éducation (qu'elle soit scolaire ou familiale) pourraient très bien se heurter violemment à des configurations et à des règles tout à fait différentes de celles auxquelles ces joueurs pourraient être habitués.

Deux personnages rendant officielle leur relation sentimentale sur le chat de la guilde n'équivaudra jamais – en ce qui concerne la nature des sentiments suscités, donc concernant la réception adjacente

qu'on est susceptibles de ressentir – a, disons, une déclaration d'amour entre frère et sœur a un dîner de famille orthodoxe. Cependant, il s'agit, à l'intérieur du jeu aussi, d'une famille à part entière.

De la même façon, pour aller encore plus loin, la probabilité de l'exotisme de l'étiquette d'une relation entre deux caractères de même sexe est hors de propos, voire inexistante, puisque l'on connaît (d'habitude) au préalable le sexe réel (déclaré) des deux joueurs qui se trouvent derrière les personnages concernés par cette officialisation.

Le choc est incontestable. Par contre, l'interface qui gère les dynamiques identitaires permet une récupération presque instantanée, par le choix qu'on nous a permis de faire dès le début, et la liberté d'opter pour une toute autre identité, et l'état des choses qui reflète cette permutation est fréquemment présent à travers les serveurs RP, dans lequel le caractère choisi est d'autant plus important que le jeu *in character* est conseillé, voire réglementé.

Cette interface, ce code estompent les coins rugueux des préjugés, préjugés avec lesquels on déménage aussi, lorsqu'on démarre cette entreprise qu'est la vie dans un monde en ligne. Ils polissent les aversions d'ordre racial et les animosités liées à l'orientation sexuelle. Et cela se passe au moment où l'on accepte l'invitation dans une guildes, grande famille égalitariste. C'est une modalité discrète et hautement récente d'améliorer l'entendement humain et la coopération entre les individus. On peut donc affirmer qu'on assiste à un outil de la communication interculturelle surprenant.

#### b. *Un guide d'utilisation pour le « sens de la communauté »*

Une idée récente qui circule à travers une vague d'essais de la presse culturelle roumaine est la conscientisation d'un nouveau trait de caractère assez négatif qui ressort de l'esprit national roumain. Il s'agit de l'analyse d'un *manque de sens de la communauté* qui devient de plus en plus prononcé. De nombreuses théories sociologiques et psychologiques ont été formulées afin d'expliquer ce phénomène – du déversement d'un excès de liberté et de libertés en général survenu après la révolution de 1989 jusqu'à un capitalisme mal compris, qui dégénère en égoïsme matérialiste, les explications débordent –, mais nous n'entrerons pas dans ces rubriques.

Ce qui nous intéresse est l'évidence-même de l'étendue de cette manifestation caractérielle, que nous prendrons comme point de départ pour d'éventuelles connexions ultérieures avec le monde virtuel de World of Warcraft.

Un joueur qui rentre pour la première fois dans ce monde et qui devient membre d'une guildes est rapidement confronté à une nécessité *sine qua non* de la cohabitation fructueuse et dépouillée de conflits (du moins de manière idéale). Il s'agit de la nécessité de collaborer avec les autres, qu'ils soient collègues de guildes (donc membres de la même famille) ou tout autre joueur choisi de façon arbitraire.

Comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, faire les choses en commun n'est pas seulement une modalité de mieux savourer l'existence virtuelle mais en plus, surtout, l'élément définitoire d'un tel jeu, raison d'ailleurs pour laquelle on choisit ce type de loisir et pas un autre (comme, disons, tout jeu *single-player*). Jouer tout seul ne compte pas. Il faut exhiber, du moins en l'apparence (c'est-à-dire même si les vrais intérêts peuvent être cachés et de substance pragmatique-égoïste) un désir de sociabilité, afficher un comportement associatif qui suppose donc des pratiques communautaires nécessitant une bonne partie de l'énergie ludique qu'on investit lors de l'existence virtuelle.

Cependant, faire des choses « dans l'intérêt du groupe » est une idée qui n'est pas très compatible avec cet individualisme féroce qu'on pourrait suspecter, chez les joueurs roumains plus que chez les

autres – appelons-les occidentaux –, qui ont une tradition et un élan communautaires beaucoup plus anciens et solides.

Nous considérons que c'est ici que pourrait être localisé un éventuel point de contact entre les deux types de culture. Nous estimons aussi, par contre, que le statut de membres au sein d'une famille spécifique de ce monde virtuel ne peut qu'être bénéfique à une amélioration de cette perméabilité roumaine à la coopération et à l'entraide. Tout dépend du degré de ressemblance entre les deux structures familiales perçu par cet utilisateur. S'il transplante une portion assez importante de la considération qu'il ressent pour la famille (en tant qu'institution sociale) de la vie réelle vers l'univers virtuel (donc si la ressemblance est assez puissante, dans son esprit, pour permettre un tel flux), la voie s'ouvrira à la réciprocité.

Voilà ici un excellent canal de communication interculturelle, qu'il faut absolument conceptualiser davantage afin de le faire ressortir aux yeux de ceux pour qui ce type de véhicules pourrait être utile.

### **3. Translation et intégration des mœurs**

#### *a. Une rivalité de génération ou de rang ?*

Comme nous l'avons déjà vu antérieurement, la compétition est très répandue dans ces communautés, et l'esprit de compétition est un credo quasi universaliste à travers les rangs de tout joueur respectable, que ce soit concernant le jeu en soi, avec ses dynamiques imposées par le code lui-même, ou bien au sein de la guilde. Tous les membres d'une guilde soutiennent, comme le montrent les statistiques, un gouvernement fort et un leader charismatique, sinon puissant. Cette fonction est nécessaire à un bon fonctionnement et à une organisation fluide et flexible de la famille en ligne.

C'est le « père élu » de la famille. Il acquiert le droit de bannir, le droit d'imposer un programme et d'établir et de veiller au respect des règles, et le statut ainsi conféré et l'expérience qui le légitime lui permettent de guider ses inférieurs, de donner des conseils de vie à ses « fils », qu'il s'agisse ou pas de la vie connue par nous tous ou de la vie en ligne.

Mais ce poste de pouvoir est le noyau du paradoxe humain par excellence, celui de la volonté de puissance<sup>3</sup>. La fonction-puissance est nécessaire et avouée en unanimité – comme dans notre cas –, mais elle est désirée passionnellement, même lorsque le fonctionnement de la guilde est irréprochable.

On peut ici penser à une situation assez commune dans les familles roumaines post-décembristes. Après un certain âge, lorsque les configurations adolescentes ont abouti à un certain degré d'orgueil, les premiers bourgeons des pensées indépendantes surgissent et amènent à une révolte (plutôt rébellion) et à une tentative de renverser la pyramide du pouvoir familial.

Ceci ne veut pas dire que ce phénomène n'est pas susceptible d'être rencontré chez d'autres cultures, ni qu'il est typiquement roumain, ni qu'il puise ses sources dans la culture roumaine. Simplement, nous trouvons que ce comportement du jeune (qui est inférieur, secondaire au sein de la famille, en ce qui concerne les responsabilités et le pouvoir décisionnel) est très répandu à travers la société roumaine.

---

<sup>3</sup> Nietzsche, Friedrich, *La volonté de puissance*, Gallimard, Paris, 1995, p. 137-155 et p. 288-301

Ce fait pourrait être du à la tradition patriarcale de la famille roumaine, lignée qui est, dès le départ et par sa propre structure interdictrice et autoritaire, plus encline à être assujettie aux révoltes de toute sorte. On appelle cette attitude une « castration à rebours », un désir de capter l'attention et de ressentir la pouvoir qui surgit de l'inversement des hiérarchies familiales.

Il en reste qu'il est plus probable qu'un joueur roumain se sente dans un contexte familial quand il est engrené dans le collimateur des hiérarchies *intragilde*. Cependant il est également familier aux mécaniques de la rébellion. Que ce soit une révolte contre un père de famille ou contre un supérieur militaire, le joueur roumain devrait être très à l'aise et prêt à faire face à tout flux social perturbateur.

*b. Mouton noir ici, brebis galeuse là-bas*

On dit souvent que les expériences ne peuvent pas être pleinement comprises qu'à un niveau personnel, et les expériences culturelles encore davantage. Toutefois, lorsqu'il faut évaluer l'impact des outils de l'*entertainment* sur les gens, on a fréquemment tendance à généraliser. C'est le cas aussi des classifications basées sur la nationalité, aussi simplistes et non-scientifiques qu'elles puissent paraître aux yeux de certains observateurs.

L'évaluation de l'effet que les jeux en ligne ont sur les utilisateurs impliqués dans ce processus ne fait pas exception à la méthode citée ci-dessus. En effet, puisque l'expérience effective d'un tel jeu ne peut pas être dépourvue de ses connotations culturelles – et la culture sera, dans la plupart des cas, associée aux concepts de nation et d'appartenance sociale –, de nombreuses conclusions concernant son impact et la réponse indirecte qu'elle reçoit ont été tirées en fonction de la nationalité du joueur.

Dans le cas de la Roumanie et, par conséquent, des joueurs roumains, la situation est clairement complexe et il n'est jamais facile de la systématiser sans une information suffisante sur les traditions, les clichés comportementaux et la réalité sociale du pays dans son ensemble. À travers les siècles précédents, les roumains ont été forcés à se confronter à de dures conditions et ont été, plus d'une fois, piégés au milieu des conditions historiques infortunées.

Cette réalité a modelé une conscience de soi commune en tant que peuple, une sorte de lucidité réconfortante de leur propre position d'infériorité en ce qui concerne leur statut géopolitique et leur progrès historique. Ainsi, perpétuellement dans une compétition silencieuse avec leurs voisins plus privilégiés – dont le développement historique leur a permis de jouir d'un chemin moins accidenté vers leur épanouissement national –, les roumains se retrouvent constamment dans une position (quelque fois auto-imposée) de « mouton noir ».

Une telle perception du soi collectif a été adoptée et dilatée au fil du temps, et elle s'est cristallisée grâce à un type d'énergie tout à fait différent, qui trouve son origine dans l'intégration de la Roumanie dans les structures de l'Union Européenne, le 1<sup>er</sup> janvier 2007. Cette fois-ci, l'image défavorisée du citoyen roumain médian a dû être adaptée, donc au lieu de jouer la carte de l'inadaptabilité, les roumains sont passés à un développement d'une sorte de *tolérance* vis-à-vis de celle-ci.

C'est le moment où les généralisations peuvent enfin s'effectuer, afin d'en tirer des conclusions. Exactement la même attitude peut être observée dans les rangs des joueurs de WoW d'origine roumaine, d'où l'appétence pour la catégorisation et les assertions quantitatives concernant la conduite générale des joueurs et leur comportement social *in-game*.

Il existe, néanmoins, une contradiction entre les termes-mêmes qui définissent le profil du joueur roumain de WoW. Malgré leur statut de « brebis galeuse » autoproclamé et le fait d’assumer leur position au sein de la communauté du jeu comme telle, les roumains font rapidement subir une mutation à leur statut de participants désavantagés dans le processus ludique – en affichant un cas classique de « complexe de supériorité » – vers le statut de survivants.

Exploités et sous-préparés au départ, ils s’avèrent être finalement (dans un sens darwinien brut) les « plus aptes », capable de s’adapter facilement aux situations les plus astreignantes du jeu et d’interagir socialement dans une manière plus que satisfaisante et efficace, toujours au-dessus de la moyenne (selon les statistiques basées sur la nationalité) et indifféremment du handicap (réel ou imaginaire) avec lequel ils ont été introduits aux mécaniques du jeu.

Comme toute autre expérience socioculturelle, jouer un jeu en ligne tel que WoW (i.e. entrer dans un monde complètement étranger comparé au sien et se synchroniser à toute une série de règles et régulations qu’il propose) est une provocation personnelle/intellectuelle authentique pour tout individu. Pourtant, les statistiques nous montrent que le processus d’adaptation est plutôt naturel et l’ajustement à de nouvelles conditions est quasiment immédiat.

Ceci ne fait que prouver l’idée que, malgré – ou bien, aussi paradoxalement qu’il le paraisse, peut-être grâce aux – caractéristiques initiales négatives qui ne les recommande pas au statut de participants fortement adaptables lors de l’expérimentation d’un nouvel environnement, les roumains ne perçoivent pas la dissemblance du monde de WoW comme un choc culturel. Au contraire, ils constituent une véritable surprise, sociologiquement parlant : leur tolérance à l’inadaptabilité en tant que typiques « moutons noirs » de la communauté devient en fin de compte la définition-même de la parfaite adaptabilité.

### *c. Le matérialisme, dogme commun*

Il existe une caractéristique incontestable de la culture roumaine récente (post-décembriste). Elle est très facile à être détectée, elle nous entoure et nous pouvons nous y heurter tous les jours. Il n’est pas encore certain que nous assistions à une tendance récente ou si elle est ancienne et seulement récemment découverte et/ou catalysée par l’incapacité des roumains à gérer l’explosion de liberté et de libertés survenue après 1989.

De la même manière, malgré quelques études ethnologiques et sociologiques sur ce sujet, on ne détient aucune certitude en ce qui concerne la typicité de cette caractéristique. On ne sait pas encore avec assurance scientifique si elle est spécifique de la culture roumaine ou si elle est balkanique, mais de toute façon, cela ne nous préoccupe point, puisque la Roumanie fait bel et bien partie des Balkans, que ce soit géographiquement ou culturellement.

Il s’agit, comme nous avons pu le deviner, du *matérialisme* en excès. Du désir infernal de posséder des objets. De la ruée vers un plus grand nombre d’outils, de symboles du luxe, d’accessoires utiles ou moins utiles. Le Roumain commun veut détenir soit (1) un objet meilleur/plus beau/plus puissant/plus reconnu que celui qu’il aperçoit chez son prochain – qui peut être aussi le prochain qui est standardisé par les organes publicitaires des médias ; soit (2) une quantité supérieure d’objets que la quantité détenue par les représentants du réseau social dont il peut revendiquer un minimum d’appartenance.

Ce matérialisme, cette mentalité de collectionneur avide est facilement transposable dans un cadre socio-virtuel dans lequel l’une des principales récompenses effectives (et ici, par la force des

choses, en étant contraints de ne pas dire palpables – car nous discutons, tout de même, d’une entité virtuelle –, nous utiliserons le terme de « concret ») que les mécaniques du jeu peuvent fournir est le butin (ou « loot »). Le joueur roumain, mis face à face avec les réalités et le fonctionnement d’un jeu MMORPG comme World of Warcraft, se trouvera bien confortable au sein de cet écoulement ludocyclique.

En effet, tuer des monstres nous récompense. Que ce soit argent (pièces d’or à la médiévale), consommables (tissus enchantés) ou armes et armures (qui sont convoitées infernalement, malgré le fait que les qualités peuvent différer quelques fois de maximum 0,1% par rapport à la sienne), le joueur sera constamment occupé (même lorsqu’il socialise ou qu’il explore) avec cette activité : la recherche du butin.

Evidemment, plus la tâche par laquelle on doit passer pour y arriver est difficile, plus l’objet convoité est précieux ou esthétiquement important (ici intervient la composante sociale de cette entreprise, car « frimer » est à l’ordre du jour, surtout dans les capitales des deux factions ennemies qui composent la population du jeu).

Les joueurs qui ont le plus d’objets précieux en leur possession – et il s’agit ici du degré de brillance et de rococo des armures et de la vitesse et la rareté des véhicules (facilement reconnaissables par les arrivistes les côtoyant, grands savants de la mythologie WoW) – sont salués avec respect et admiration.

Notre théorie est donc qu’un joueur roumain se sentira fortement familier, voire un peu inquiet de sa propre adaptabilité. C’est un monde matérialiste par excellence, ou la valeur intrinsèque même se reflète invariablement dans la qualité et le nombre d’objets (soient-ils virtuels) possédés.

Pour clore cette entreprise, nous pouvons affirmer que les mondes en ligne doivent avoir à tout prix un statut incontestable au sein des recherches socioculturelles, car ce sont des espaces dans lesquels le combat interculturel aura lieu inévitablement dans le futur, quand ces univers seront plus familiers que ne l’est à présent la boulangerie du coin.

## ***Bibliographie***

### ***Ouvrages:***

**Agre, P., Schuler, D.,** *reinventing technology, rediscovering community: critical explorations of computing as a social practice*, Ablex Publishing, Greenwich, 2000

**Bartle, R.,** *Designing virtual worlds*, New Riders Publishing, Indianapolis, 2004

**Corneliussen, Hilde, Walker Rettberg, Jill,** *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, MIT Press, Boston, 2008

**Fallows, D.,** *The Internet and daily life*, Pew Internet & American Life Project, Washington, DC, 2004

**Galloway, A.R.,** *Gaming: Essays On Algorithmic Culture*, Univ. of Minnesota Press, Minneapolis, 2006

**Habermas, J.,** *The structural transformation of the public sphere: An inquiry into a category of bourgeois society*, MIT Press, Cambridge, MA, 1998

**Hine, C.,** *Virtual ethnography*, Sage Publications, 2000

**Huizinga, Johan,** *Homo Ludens*, Beacon Press, New York, 1971

**Kim, A. J.,** *Community building on the Web: Secret strategies for successful online communities*, Peachpit Press, Berkeley, 2000

**Koster, R.,** *A theory of fun for game design*, Paraglyph Press, New York, 2005

**Meyrowitz, J.,** *No sense of place: The impact of electronic media on social behavior*, Oxford University Press, New York, 1985

**Mintzberg, H.,** *The structuring of organizations*, Prentice Hall, Englewood Cliffs, NJ, 1978

**Nietzsche, Friedrich,** *La volonté de puissance*, Gallimard, Paris, 1995

**Putnam, R. D.,** *Bowling alone: The collapse and revival of American community*, Simon & Schuster, New York, 2000

**Taylor, T.L.,** *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, MIT Press, Boston, 2006

**Turkle, S.,** *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*, Touchstone, New York, 1995

**Articles:**

**Brown, B.**, Bell, M., “CSCW at play: 'There' as a collaborative virtual environment”, in *Proceedings of CSCW 2004*, ACM, New York, 2004

**Castranova, E.**, “On virtual economies”, in *Game Studies*, no.3, 2003

**Cornett, S.**, “The usability of massively multiplayer online role-playing games: designing for new users”, in *Proceedings of CHI 2004*, ACM, New York, 2004

**Ducheneaut, N., Moore, R.J.**, “The social side of gaming: a study of interaction patterns in a massively multiplayer online game”, in *Proceedings of CSCW 2004*, ACM, New York, 2004

**Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., Moore, R.**, “Alone together?” Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games. Papier présenté à la CHI 2006, Montréal, Québec, 2006

**Harwood, P.G., McIntosh, W.V.**, “Virtual Distance and America's Changing Sense of Community”, in Shane, P.M., *Democracy Online: The Prospects for Political Renewal through the Internet*, Routledge, 2004

**Haythornthwaite, C.**, “Strong, weak, and latent ties and the impact of new media”, in *Information Society*, no. 18, 2002

**Price, V., Nir, L., Capella, J.**, “Normative and informal influences in online political discussions”, in *Communication Theory*, no. 16, 2000

**Schiano, D., White, S.**, “The first noble truth of cyberspace: People are people (even when they MOO)”, papier présenté à la conférence CHI 1998, Los Angeles, 1998

**Seay, A.F., Jerome, W.J., Lee, K.S., Kraut, R.E.**, “Project Massive: A study of online gaming communities”, in *Proceedings of CHI 2004*, ACM, New York, 2004

**Smith, M.J., Wood, A.F.**, “Relating online”, in *Online Communication: Linking Technology, Identity, and Culture*, Lawrence Erlbaum Associates, New York, 2005

**Steinkuehler, C.**, “Providing resources for MMOG guild leaders”, papier présenté à la « MUD Developers Conference », San Jose, Californie, 2004

**Stromer-Galley, J., Martey, R.**, “The digital dollhouse: Normative behavior in The Sims Online”, papier présenté à l' Association of Internet Researchers, Toronto, Canada, 2003

**Taylor, T. L.**, “Power gamers just want to have fun? Instrumental play in a MMOG”, in *Proceedings of Level Up*, The University of Utrecht Press, The Netherlands, 2003

**Taylor, T. L.**, “The Sopranos meets Everquest: Socialization processes in massively multi-user games”, papier présenté à la conférence *Digital Arts and Culture (DAC) Streaming Wor(l)ds*, Melbourne, 2003

**Williams, D.**, “Bridging the methodological divide in game research”, in *Simulation & Gaming*, no. 36, 2005

**Williams, D.**, “Groups and goblins: The social and civic impact an online game”, in *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, NYU Press, 2008

**Williams, D., Skoric, M.**, “Internet fantasy violence: A test of aggression in an online game”, in *Communication Monographs*, no. 72, 2005

**Williams, D.**, “Why game studies now? Gamers don’t bowl alone”, in *Games and Culture*, no. 1, 2006

**Wood, R., Griffiths, M., Eatough, V.**, “Online data collection from video game players: Methodological issues”, in *CyberPsychology & Behavior*, no. 7, 2004

**Yee, N.**, “The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments”, in *Teleoperators and Virtual Environments*, no. 15, 2006

### ***The author***

**Dominic Negrici** was born in 1983, in Craiova. He has a Ph.D. in Philology from the University of Bucharest (2012), with the thesis: *Word and Image in the Works of Alain Robbe-Grillet*. He is an independent researcher, a New Europe College alumnus and an editor for the Romanian Academy Publishing House. He has authored several articles in the fields of Literary Theory, French Literature, Film Studies, Cultural Studies and has translated two books.