

DÉFIS DES ÉTUDES ETHNOGRAPHIQUES DANS LES COMMUNAUTÉS VIDÉOLUDIQUES EN LIGNE

François Savard

Résumé : *Cet article analyse les défis rencontrés lors des études ethnographiques exploratoires sur un jeu vidéo multijoueur en ligne, comme le fait de bien délimiter la recherche pour ne pas être submergé dans les données disponibles, ainsi que bien définir le rôle et le degré de participation du chercheur. Son objectif est de discuter la faisabilité de reproduire ce type d'étude dans l'avenir.*

Mots clés : Ethnographie en ligne, Jeux vidéo, Méthodologie, Helldivers 2, New World

Abstract: *This article analyses the challenges encountered in exploratory ethnographic studies of an online multiplayer video game, such as properly delimiting the research so as not to be overwhelmed by the available data, as well as clearly defining the role and degree of participation of the researcher. The aim is to discuss the feasibility of replicating this type of study in the future.*

Keywords: Online ethnography, Video games, Methodology, Helldivers 2, New World

Introduction

En considérant que 53% des Canadiens jouent régulièrement aux jeux vidéo (ALD, 2022), il n'est pas surprenant que ce média intéresse de plus en plus la communauté scientifique, et ce, dans une multitude de disciplines académiques, telles que l'histoire, la sociologie, ou encore la communication (Bonenfant *et al.*, 2020). Même s'il existe des biais possibles envers les jeux vidéo dans le milieu académique (Segev *et al.*, 2016), les études du jeu sont en plein essor (Genvo et Philipette, 2023). Parmi ces différentes branches de recherches, plusieurs chercheurs, tels que Tom Boellstorff, Bonnie Nardi, Celia Pearce et T.L. Taylor, se sont démarquées par leurs efforts pour légitimer les études ethnographiques dans les « mondes virtuels » (Boellstorff *et al.*, 2012). L'ethnographie, pouvant être définie comme « une étude qualitative holistique d'observation des utilisateurs dans le contexte de leur environnement réel sur une période donnée » (trad. libre, Medlock, 2018), dans le cadre des jeux vidéo (p. ex. Taylor, 2006), est ce qui nous intéresse dans cet article.

Plus spécifiquement, nous explorerons certains des défis que j'ai rencontrés lors de projets ethnographiques exploratoires dans *New World* (Amazon Game Studios, 2021) et *Helldivers 2* (Arrowhead Game Studios, 2024). Ses défis ont été répertoriés dans deux grands enjeux : bien délimiter sa recherche pour ne pas être submergé dans les données disponibles, puis bien définir son rôle et son degré de participation.

Avant d'entrer dans le vif du sujet, voici quelques informations sur les jeux des deux projets exploratoires qui avaient comme but principal, dans l'optique de futures recherches, de permettre de se familiariser avec l'ethnographie en ligne dans les jeux vidéo :

- Le premier projet pilote a été fait de septembre 2021 à juin 2022 dans le jeu *New World* afin, en autres, d'explorer l'expérience ludique. C'est un jeu en ligne massivement multijoueur dans lequel les joueurs explorent un monde ouvert. On y retrouve une grande variété de mécanique de jeux, notamment les mécaniques de combat, de commerce et de création d'objets. Il y a presque

trois ans, le jeu a atteint de plus de 913 000 joueurs connectés en même temps (SteamDB, 2024b).

- Le deuxième projet pilote a duré quelques mois au printemps 2024 dans le jeu *Helldivers 2*. Il s'agit d'un jeu satirique de tir à la troisième personne où le joueur incarne un soldat *Helldiver* protégeant la *Super Earth* contre, selon la propagande du *Ministry of Truth*, des « envahisseurs » extraterrestres. Bien sûr, le tout au nom de la *Managed Democracy*, de la liberté, du patriotisme et du capitalisme. Les missions se complètent en mode solo ou en mode coop jusqu'à quatre personnes. Au début de l'année 2024, la connexion simultanée des joueurs sur la plateforme de jeu Steam avait atteint un sommet de plus de 450 000 personnes (SteamDB, 2024a).

Premier enjeu : bien délimiter sa recherche pour ne pas être submergé dans les données disponibles

Dans le cadre de l'étude exploratoire à *New World*, j'ai récolté des centaines de gigaoctets d'enregistrements et de captures d'écrans. Dans plus de 139 rapports journaliers, j'ai documenté ce que je trouvais intéressant sur le moment, sans réelle ligne directrice ou sans documenter toujours la même chose. En tant que première expérience dans ce type de projet, et n'ayant pas de question de recherche claire et bien balisée, j'ai rapidement ressenti l'impression d'être surchargé par toutes les possibilités. Ce qui est important de bien considérer en voulant faire une étude ethnographique dans le contexte vidéoludique, c'est que le jeu vidéo est un média qui génère lui-même plusieurs données qui sont relativement faciles à enregistrer. Ensuite, ajoutez à cela des centaines de milliers d'utilisateurs qui génèrent du contenu quotidiennement, soit en publiant des vidéos ou des commentaires sur les différentes plateformes, soit en interagissant ensemble directement dans le jeu. Finalement, dans une ethnographie en présentiel, le terrain peut facilement être délimité par le lieu public où le chercheur se trouve. Pour un jeu vidéo, il est possible, comme je l'ai vécu à *New World*, d'être dans le jeu avec son écran principal, d'avoir les forums

officiels du jeu dans « onglet de navigateur web » sur un deuxième écran, et le tout en discutant vocalement avec des membres de son groupe dans un serveur *Discord*¹.

Selon cette expérience dans le jeu *New World*, il existe une très grande variété de possibilités de ce qui peut être observé dans une ethnographie dans un jeu vidéo en ligne :

- l'expérience vécue par les joueurs en fonction du cadre prévu par les développeurs, donc l'expérience normale d'un joueur;
- l'évolution des notes de mise à jour et de la perception des joueurs sur celles-ci, qui est possible d'analyser facilement à partir des commentaires publiés sur les différentes annonces officielles;
- l'appropriation des règles et des mécaniques par les joueurs et utilisations dérivées du jeu, telle que l'organisation des concours ou des tournois en dehors du jeu;
- l'établissement de règles informelles et d'une culture propre à cette communauté vidéoludique, tel qu'il y avait où les gens ne s'attaquaient pas dans certains contextes;
- les dynamiques de pouvoir et de leadership au sein d'une guild, qui sont l'équivalent d'un club social intégré dans le jeu;
- les dynamiques diplomatiques entre les différents regroupements de joueurs;
- l'observation des comportements « toxiques » et des conflits entre les joueurs, aussi appelée « drama »;
- l'évaluation de la "pair aidance" au sein des joueurs, où des joueurs s'entraident autant dans le jeu qu'en dehors; etc.

Pour démontrer à quel point l'univers des jeux vidéo peut être riche d'éléments à étudier, voici quelques phénomènes qui se sont produits dans *Helldivers 2*, et où la documentation et l'analyse pourraient justifier, vraisemblablement, un projet de recherche à part entière. Comme premier exemple, il y a eu un rare mouvement de solidarité² sur les médias sociaux et les forums, de la part des joueurs de la console

¹ Discord est une plateforme de communication vocale et/ou écrite qui permet, en outre, aux adeptes de jeux vidéo de communiquer tout en jouant ensemble : <https://discord.com/>

² À chaque nouvelle génération de console, il existe une « guerre » entre les adeptes respectifs des différentes consoles pouvant souvent finir en insultes ou propos dégradants.

de jeu PlayStation 5, pour permettre aux joueurs qui possèdent la console Xbox Series X/S de pouvoir les aider dans la campagne globale du jeu (Paul, 2024). Ensuite, il y a le fait que les développeurs mentent volontairement aux joueurs lors d'entrevues médiatiques, en mentionnant par exemple que telle créature n'a jamais été introduite dans le jeu alors que si; puis que c'est socialement accepté par les joueurs du fait que le jeu soit une énorme satire dans laquelle les personnes en position d'autorité mentent continuellement (Wood, 2024). Finalement, il y aurait aussi des débordements de la guerre culturelle dans les différents types de forums de discussions où des activistes pro-LGBTQ et anti-LGBTQ se sont fait bannir (Trent, 2024). J'aurais pu continuer cette liste d'exemples encore longtemps.

Voici un dernier exemple pour illustrer la grande versatilité de ce qu'il est possible de faire pour aller chercher des données supplémentaires. Lors du projet avec *New World*, un « laboratoire biométrique » a été créé. Équipé d'un capteur du suivi oculaire *Tobii Eye Tracker 5*, d'un capteur cardiaque *Polar H10*, d'un casque d'écoute et microphone *SteelSeries Arctis 1*, et de divers programmes (p. ex. *OBS*, *StreamLabs*, *Tobii Ghost*, *Pulsoid*, *Polar beat*, *NohBoard*, *Discord* et *Twitch*), j'étais en mesure d'enregistrer mes séances de jeu et de les diffuser en même temps sur Internet. Ceci m'a permis non seulement d'expérimenter le jeu du point de vue d'un diffuseur sur *Twitch*, mais aussi d'analyser mes données biométriques dans les moments particulièrement engageants du jeu.



FIG 1 - Capture d'écran d'une de mes vidéos YouTube (Savard, 2022)

Pour ne pas se sentir submergé dans les données disponibles, bien déterminer sa question de recherche est primordial. Boellstorff et al. (2012) mentionnent qu'il s'agit de l'étape ayant le plus de conséquences lorsqu'on planifie une étude ethnographique. Pour ces derniers, trois enjeux devraient être pris en compte : « l'émergence, la pertinence et l'intérêt personnel » (trad. libre, Boellstorff et al., 2012). L'intérêt personnel va beaucoup influencer la motivation du chercheur; puisqu'une étude ethnographique demande beaucoup de temps et d'efforts. Lors d'une conférence, j'ai mentionné de manière humoristique, mais avec un fond de vérité que mes projets exploratoires étaient une façon de justifier mon temps de jeu. Selon mes données personnelles de septembre 2024 sur mes temps de jeu sur la plateforme Steam, j'aurais près de 80 heures à *Helldivers 2*, et près de 520 heures à *New World*. Bien sûr, il se peut que mon jeu soit resté ouvert quelques fois alors que je faisais autre chose en même temps sur mon ordinateur. Néanmoins, la majorité de ces

heures correspond à du temps relativement actif dans le jeu. Ainsi, pour un chercheur qui est aussi un grand adepte de jeu vidéo, il est possible pour lui de joindre l'utile à l'agréable en effectuant des recherches sur ce qui le passionne, ou du moins où il a un grand intérêt.

Ensuite, l'émergence est liée au fait que les questions de recherches dans ce type d'étude proviennent d'observations qui ont été faites dans le milieu que nous voulons enquêter. Dans un contexte vidéoludique, tel que nous l'avons mentionné précédemment, ces observations peuvent provenir d'une multitude de sources qui évoluent rapidement. Voilà pourquoi, bien qu'il soit possible que la question de recherche évolue avec le temps, il est important d'avoir une ligne directrice dès le début. Enfin, il y a la question de la pertinence. En d'autres mots, à quel point la recherche est-elle utile dans un contexte plus global? En revanche, il ne faut pas avoir peur de défricher de nouveaux terrains et d'étudier des enjeux qui ne sont pas nécessairement populaires en ce moment. Rappelons-nous que le domaine des études du jeu est récent, et qu'il a fallu que des personnes pionnières prennent les devants pour en arriver là où nous sommes aujourd'hui (Bonenfant *et al.*, 2020).

Deuxième enjeu : bien définir son rôle et son degré de participation

Il existe plusieurs rôles qu'un chercheur puisse prendre dans une étude ethnographique dans un contexte vidéoludique. Dans certains milieux, que ce soit directement dans les serveurs de jeu ou dans des forums de discussions publics, j'ai opté pour une posture de « participant complet » où mon statut de chercheur était dissimulé (Martineau, 2021). Ainsi, en apparence, il n'y avait absolument aucune différence entre un joueur normal et moi. Dans d'autres cas, tels que dans le serveur *Discord* de mon groupe d'amis, les gens étaient informés de mon statut de chercheur. Nous parlons ici de « participant observateur » (Martineau, 2021).

La question du consentement des participants est un enjeu important. Dans un premier temps, plusieurs ethnographes en ligne vont considérer les espaces de communication générale dans les jeux vidéo comme des lieux publics (Boellstorff *et al.*, 2012). Dans cette optique, un consentement ne serait pas nécessaire (Martineau,

2021), mais une attention devrait tout de même être portée pour assurer l'anonymat des participants (e.g. changer le nom du serveur de jeu, changer le nom de l'avatar) (Boellstorff *et al.*, 2012). De ce qui précède, même lorsque ce n'est pas nécessaire, il est recommandé d'être le plus transparent possible sur son statut de chercheur et la raison de notre présence sur ce terrain (Blackstone *et al.*, 2008; Boellstorff *et al.*, 2012). Par exemple, pour revenir avec mes expérimentations dans *New World*, j'ai diffusé en direct mes séances de jeux sur la plateforme *Twitch*, dont certains extraits ont aussi été mis sur *YouTube* (p. ex. Savard, 2022). Ce sont des centaines d'heures de jeu qui étaient donc de facto disponibles publiquement sur Internet. Malgré cela, dans la biographie de ma chaîne *Twitch*, il y avait une longue description indiquant les raisons de mes diffusions.

La complexité vient lorsqu'il s'agit de canaux plus restreints, tels que les messages privés et des lieux où les regroupements de joueurs, comme les guildes, échangent. Dans *New World* par exemple, j'ai été dans des guildes composées de quelques centaines de membres, incluant des unilingues anglophones d'autres pays, et j'ai interagi avec des joueurs qu'il m'est impossible de rejoindre hors des sphères du jeu. De plus, puisque je suis aussi impliqué dans la Fondation des Gardiens virtuels, un organisme de bienfaisance qui fut initialement créé pour aider les joueurs en détresse, j'ai fait des interventions de « pair aide » que jamais je ne pourrais inclure, même anonymisées, dans une recherche.

Ce dernier exemple avec la « pair aide » démontre qu'il est important de bien comprendre que les gestes d'un chercheur peuvent avoir une énorme incidence sur son terrain de recherche. Dans mon étude exploratoire dans le jeu *New World*, j'avais une participation très active au sein de la communauté québécoise du jeu, ainsi que dans nos différentes guildes. J'avais donc une influence sur les décisions prises au sein de certains regroupements de joueurs. Ainsi, si jamais mon sujet de recherche avait été en lien avec les interactions sociales ou les relations de pouvoir entre les joueurs, mes interventions auraient probablement créé un biais important dans la recherche. À l'inverse, si l'étude est conçue uniquement pour observer l'expérience du joueur en lien avec l'histoire principale du jeu, alors ce même exemple d'implication n'aura peu ou pas d'impact sur les observations.

Pour éviter les potentiels problèmes éthiques mentionnés précédemment, définir son rôle et son degré de participation est essentiel. Il existe des ressources spécialisées, comme le livre *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method* de Boellstorff, Nardi, Pearce, et Taylor (2012), qui peuvent vous aider, étape par étape, à monter votre projet de recherche dans le cadre d'une ethnographie en ligne. Bien sûr, il existe aussi de nombreux ouvrages de référence en sciences sociales (p. ex. Bourgeois, 2021) que vous pouvez trouver facilement à votre bibliothèque ou sur Internet. Bien que ces ouvrages ne traitent peut-être pas spécifiquement de l'ethnographie dans les domaines des jeux vidéo, il s'agit d'une très bonne base à partir de laquelle vous pourrez vous inspirer et adaptée à vos besoins. Par exemple, en comparant la recherche utilisateur dans les jeux vidéo et d'autres domaines, Bromley (2021) mentionne que les principes de base dans ce type de recherche restent sensiblement les mêmes, mais c'est l'écosystème et le contexte qui sont différents. Il y a donc une certaine culture vidéoludique que vous devrez acquérir.

Étant actif dans les communautés vidéoludiques en ligne depuis 2002, j'ai acquis au fil des années plusieurs connaissances sur le sujet. Cependant, tout le monde commence quelque part, et il n'est nul besoin, d'après mon expérience, d'un aussi gros bagage que le mien pour s'intéresser aux jeux vidéo. L'un des points importants à retenir est que chaque communauté de jeu est différente et a ses propres normes culturelles (Pearce, 2009). Par exemple, sans entrer dans les détails, un jeu tel que *Startcraft* (Blizzard Entertainment, 1998) a eu d'énormes répercussions qui sont encore perceptibles dans plusieurs scènes de jeux compétitifs (Dor, 2024), et cet exemple n'est pas l'unique exemple (Donovan, 2010). Il existe aussi différents types de plateformes de jeu (ordinateur, mobile, console, etc.), différents types de jeux (tir à la première personne, jeu en ligne massivement multijoueur, arène de bataille en ligne multijoueur, etc.), différents modèles d'affaires (microtransaction, abonnement, prix fixe, etc.) et plus encore. Heureusement, pour l'enseigner moi-même à des néophytes dans plusieurs cours et formations, bien qu'il soit essentiel de les connaître pour bien ajuster son projet ethnographique en contexte de jeu vidéo, ce ne sont pas des connaissances difficiles à rechercher.

Conclusion

Dans le cadre de deux projets exploratoires ayant pour but de me familiariser avec les études ethnographiques dans les communautés vidéoludiques en ligne, j'ai vécu plusieurs problématiques que nous avons explorées dans cet article. Regroupez sous deux enjeux globaux, à savoir le fait de bien délimiter sa recherche pour ne pas être submergé dans les données disponibles et celui de bien définir son rôle et son degré de participation, nous avons vu qu'ils ne sont pas insurmontables.

Pour éviter d'être submergé par la grande variété d'informations disponible dans l'écosystème des jeux vidéo, dont nous en avons fait une large démonstration, une ligne directrice de recherche flexible, mais balisée, est essentielle. En prenant en compte ses observations sur le terrain, la pertinence de son sujet et son intérêt personnel (Boellstorff et al., 2012), on optimise ses chances de réussite.

Pour ce qui est du rôle et du degré de participation que vous choisirez d'utiliser dans votre recherche, ayez toujours en tête que vous travaillez avec des êtres humains et que des considérations éthiques doivent être faites. Ces dernières vont vous permettre de bien baliser ce que vous pouvez, ou ne pouvez pas faire. En effet, votre posture ne sera vraisemblablement pas la même si vous êtes actifs dans des groupes privés ou si vous observez uniquement des lieux publics. Pour vous aider dans cette démarche, une culture vidéoludique adaptée à votre terrain sera essentielle.

Alors que le domaine des études du jeu s'institutionnalise de plus en plus (Bonenfant *et al.*, 2020), j'espère que cet article encouragera de nouveaux chercheurs à s'intéresser à l'ethnographie dans un contexte de jeux vidéo en ligne, et qu'il les aidera à partir du bon pied.

Références

ALD (Association canadienne du logiciel de divertissement). (2022). *Rapprocher les Canadiens par le jeu : Faits essentiels 2022*. <https://theesa.ca/fr/resource/rapprocher-les-canadiens-par-le-jeu-faits-essentiels-2022/>

Blackstone, M., Given, L., Levy, J., McGinn, M., O'Neill, P., Palys, T. et van den Hoonaard, W. (2008). *Extending the Spectrum: The TCPS and Ethical Issues Involving Internet-based Research*. Interagency Advisory Panel and Secretariat on Research Ethics.

Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C., et Taylor, T. L. (2012). *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Princeton University Press.

Bonenfant, M., Trépanier-Jobin, G. et Lafrance St-Martin, L. I. (2020). *L'approche communicationnelle en études du jeu : un apport des chercheurs de la Faculté de communication de l'UQAM*. Communiquer [En ligne], La communication à l'UQAM, (mis en ligne le 31 mars 2020)

Bourgeois, I. (2021). *Recherche sociale : de la problématique à la collecte des données* (7e édition). Presses de l'Université du Québec.

Bromley, S. (2021). *How To Be A Games User Researcher: Run better playtests, reveal usability and UX issues, and make videogames better*, Samuel Heaton.

Drachen, A., Pejman, M-B., et Lennart N. (dir.). (2018). *Games User Research*, Oxford Academic.

Donovan, T. (2010). *Replay The History of Video Games*, Yellow Ant, East Sussex.

Dor, S. (2024). *StarCraft: Legacy of the Real-Time Strategy*. University of Michigan Press

Genvo, S. et Philipette, T. (2023). Introduction aux théories des jeux vidéo. Presse Universitaires de Liège.

Martineau, S. (2021). *L'observation directe*. Dans Bourgeois, I. (dir.) Recherche sociale De la problématique à la collecte des données, Presses de l'Université du Québec.

Medlock, M. C. (2018). An Overview of GUR Methods. Dams Drachen, A., Pejman, M-B., et Lennart N. (dir.). *Games User Research*, Oxford Academic.

Paul, T. (2024). *Helldivers 2' On Xbox? Even PS5 Players Want It To Happen*, Forbes, <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2024/02/20/helldivers-2-on-xbox-even-ps5-players-want-it-to-happen/?sh=3498dd028735>

Pearce, C. (2009). *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. MIT Press.

Savard, F. (2022). *Late night stream à New World (Highlights d'OPR sûr Maramma)*. https://www.youtube.com/watch?v=VNeIQ4bnDj0&ab_channel=Fran%C3%A7oisSavard

Segev A, Rovner M, Appel DI, Abrams AW, Rotem M, Bloch Y. (2016). *Possible Biases of Researchers' Attitudes Toward Video Games: Publication Trends Analysis of the Medical Literature (1980-2013)*. J Med Internet Res. Jul 18;18(7):e196.

SteamDB (2024a). *HELLDIVERS™ 2*. <https://steamdb.info/app/553850/charts/>

SteamDB (2024b). *New World*. <https://steamdb.info/app/1063730/charts/>

Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds : exploring online game culture*. MIT Press.

Trent, J.F. (2024). *LGBTQ+ Activists Accuse 'Helldivers 2' Developers Of Silencing Them After They Attempted To Push Propaganda Into Game*, That Park Place, <https://thatparkplace.com/lgbtq-activists-accuse-helldivers-2-developers-of-silencing-them-after-they-attempted-to-push-propaganda-into-game/>

Wood, A. (2024). *Helldivers 2 propaganda hits a new peak as devs lie about flying bugs while players forge documents: "These traitors are working overtime to fill your heads with lies"*, Gamersradar, <https://www.gamesradar.com/helldivers-2-propaganda-hits-a-new-peak-as-devs-lie-about-flying-bugs-while-players-forge-documents-these-traitors-are-working-overtime-to-fill-your-heads-with-lies/>