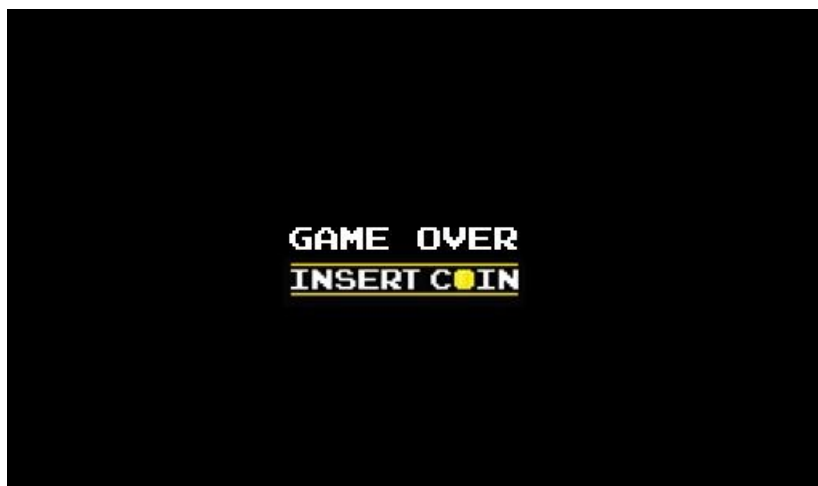


Nous sommes tous des “Goldfarmers” chinois !

14 février 2014

Par [Bruno Vétel](#)

Document disponible en ligne à l'adresse : <http://jouer.hypotheses.org/27>



Je reviens dans cette note sur un volet du [documentaire « Game Over »](#) diffusé sur Arte samedi 2 novembre 2013 [1]. Tout d'abord bravo aux auteurs, le docu apporte quelques clarifications très utiles à destination de publics non spécialistes et il faut bien entendu encourager vivement ce genre d'initiatives, qui restent pour le moment trop rares.

Après... j'avoue, j'ai comme un problème avec le discours médiatique sur les « Goldfarmers Chinois ». Ce point me paraît important à discuter, même s'il a déjà été abordé par d'autres avant (Nardi et Kow, 2010). Je me permets donc d'insister : des joueurs qui collectent de la « monnaie de singe » d'un jeu en ligne pour la revendre sur internet, il y en a dans beaucoup de pays et dans nombre de jeux. Les pratiques qualifiées d'illégales dont il est question dans le documentaire « Game Over » s'apparentent en réalité à celles d'une multitude de joueurs, alors qu'on en présente seulement certains, toujours les mêmes, les « goldfarmers chinois » affairés dans leur terrain de jeu favori, World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004).

Le titre de cette note fait implicitement référence aux germanophiles de la génération 68 et laisse entendre que je pourrai m'adresser aux sinophiles de la génération 2008. En proposant de se mettre à la place de ceux qui sont qualifiés de déviants, l'objectif de ce titre est plutôt d'éprouver l'absurdité de la référence nationale, parce que comme dans d'autres débats, pour ce qui est des mondes numériques, la référence à l'identité nationale n'explique justement pas grand-chose... Je vous invite donc à vous interroger sur l'ensemble des pratiques lucratives des vidéojoueurs en ligne. L'étiquetage collectif « nous sommes tous des goldfarmers chinois » aura le mérite d'enfoncer le clou : cette dénomination stigmatise une fraction des joueurs que d'autres participants du jeu, et nombre de médias à leur suite, transforment en bouc émissaire. C'est d'autant plus vrai que certains d'entre vous se reconnaissent peut-être dans la peau du joueur en ligne qui n'ose pas dire qu'il se fait de l'argent en jouant. Et oui, nous avons aussi nos « goldfarmers chinois » en France ; mais ils cachent souvent leur jeu, vous disent bonjour quand vous les croisez dans une partie et sont membres de votre guilde, parfois même il s'agit de votre petit frère ou de votre collègue de bureau. Autant de connivences dont on ne peut pas être soupçonné lorsque ceux qu'on montre du doigt sont à bonne distance, en Asie. En définitive, dans quel ensemble plus large se situent donc tous ceux qui sont dénoncés, « là-bas », à l'étranger, et ceux qui ont si peur d'être dénoncés,

« ici », près de nous ? Il s'agit du vaste groupe de ceux qui pratiquent les jeux en ligne à des fins lucratives. Quels jeux et quels pays sont concernés ? Les enquêtes restent à mener, mais a priori à peu près tout pays où l'on a accès à des jeux en ligne... Enfin, quelles formes sociales et juridiques prennent exactement ces pratiques tant décriées ? C'est vrai que si c'est pour gagner de l'argent dans son coin, ça n'induit pas les mêmes dynamiques sociales que si c'est pour avoir un travail salarié. De même, ça se passe très différemment si ces pratiques sont déclarées interdites par une autorité qui se veut légitime, l'éditeur d'un jeu par exemple (Vétel, 2013b), ou bien si les pratiques lucratives sont autorisées comme c'est le cas des jeux qui « monétisent » les « objets virtuels » des joueurs, par exemple ceux issus du Projet Entropia (Mindark, 2003), et plus récemment de Diablo III (Blizzard Entertainment, 2012) [2]. Or, bien souvent, on a l'impression qu'on ne parle que de salariés qui « font du business dans les jeux vidéo », que c'est toujours illégal et que ça se passe nécessairement en Chine, si possible dans des hangars insalubres peuplés de travailleurs adolescents, si vite qualifiés d'esclaves. Avouez que cette petite histoire est bien fragmentaire au regard de toutes les activités qu'elle masque.

Quelles trajectoires les joueurs font-ils suivre à leurs pratiques lucratives ?

Pour revenir au cœur du problème, il faut souligner que les pays où l'on retrouve ces pratiques de revente d'argent du jeu issues de joueurs sont ceux qui possèdent a minima deux spécificités :

1. de bonnes infrastructures pour accéder à internet et à un nombre assez important d'ordinateurs performants ;
2. des joueurs souhaitant se faire de l'argent en revendant via internet la monnaie du jeu, voire d'autres services liés au jeu.

Au regard de ces deux conditions, aucune raison ne s'oppose à ce qu'un grand nombre de pays du globe abrite de telles pratiques de revente. Pourtant la répartition n'est pas tout à fait homogène sur le globe. Alors pour comprendre la situation et enfin parvenir à sortir du registre du « méchant hacker chinois infiltré dans World of Warcraft », il sera utile de préciser à l'avenir les spécificités socio-organisationnelles de chacune de ces pratiques lucratives des joueurs ; par type de jeu et en retraçant l'historique qui a fait naître puis évoluer ces pratiques en certains endroits du globe qui sont connectés entre eux. Julian Dibbell a déjà produit un bel exemple d'un tel récit dans son blog/carnet de terrain « Play Money » (Dibbell, 2006). Il raconte aux débuts des années 2000 son voyage en Californie, puis au Mexique, à Tijuana, à la rencontre d'un américain qui décide de salarier des mexicains pour collecter puis revendre la monnaie d'Ultima Online (Origin systems & Electronic arts, 1997) [3].

Du jeu salarié aux pratiques lucratives informelles : un continuum

Il est important de casser la binarité entre pratique salariée et enrichissement informel. En réalité, il existe un continuum de pratiques lucratives chez les joueurs en ligne, qui se répartissent entre ces deux pôles. A ce titre, la description du documentaire « Game Over » est très intéressante mais tout à fait problématique parce que le collectif de joueurs chinois suivi fonctionne à la manière d'une petite entreprise, avec un chef d'une vingtaine d'années que la caméra suit constamment, mais sans qu'on sache exactement si les membres du groupe sont salariés ou se distribuent les sommes en se faisant simplement confiance. Certes, l'exemple de certains pays comme la Chine est frappant par le degré d'organisation du travail de collecte

qu'y réalisent des collectifs de joueurs, un travail quasi institutionnalisé, mais on est en droit de se demander s'il est toujours synonyme de salariat et s'il est toujours réalisé en groupe.

Par ailleurs, les pratiques de joueurs qui revendent « à leur propre compte » sont, comme toujours, totalement occultées. Ces « entrepreneurs du jeu » qui n'existent pas en tant que collectif ne sont jamais évoqués, alors qu'ils semblent autrement plus nombreux que les « goldfarmers » organisés et salariés. Il suffit d'interroger des joueurs en ligne membre de guildes pour s'en rendre compte, tous connaissent des joueurs familiers de ces commerces, mais qui n'osent pas avouer les faits à tous leurs frères d'armes, de peur d'être mis à l'écart. La trajectoire qu'ils ont pour habitude de suivre débouche souvent sur un acte de revente ponctuel : parmi les joueurs en ligne qui se lassent, certains, à l'occasion de leur départ définitif du jeu, revendent biens et personnages du jeu à des amis, ou à des inconnus trouvés via des sites internet. Au contraire, d'autres font de ces reventes une activité lucrative adossée à une pratique ludique pérennisée. Fort de leur connaissance du jeu et de moyens d'en détourner certains mécanismes, ils maintiennent dans la durée leur propre activité lucrative.

La construction des pratiques lucratives en relation au droit et à la sanction

S'il s'agit de salariat, il est important de questionner la forme juridique de l'affaire et le cas échéant la légalité de la pratique au regard de la législation du pays où elle se pratique. Une attention doit également être portée aux conditions d'utilisation que souscrit le joueur à distance (Mauco, 2011), parfois depuis un pays différent. En effet, il n'a souvent pas la propriété des objets et des personnages qu'il contrôle dans le jeu, l'entreprise lui octroie seulement le droit d'usage d'un service ludique. Le cas est différent si les bénéfices sont distribués selon des règles informelles, sans qu'un statut juridique quelconque ne les encadre. Dans ce cas, elles restent malgré tout soumises au droit national qui peut les qualifier d'illégales.

La sanction est un élément fondamental pour comprendre comment se construisent ces pratiques en relation étroite avec la morale et le droit. Là encore, le panel de sanctions est large. Cela commence comme on l'a dit par la stabilisation de discours stigmatisant certains joueurs, se poursuit par des destructions de personnages de goldfarmers orchestrées par des menées de joueurs redresseurs de torts, un second aspect qu'évoque bien le documentaire « Game Over ». Puis, apparaissent les sanctions de l'entreprise créatrice du jeu, elles touchent les personnages considérés comme « douteux », et certaines peuvent exceptionnellement viser les joueurs, de temps à autre assignés en justice. Cette diversité des sanctions qui façonne toute pratique informelle rappelle le cas des serveurs privés de jeux en ligne, souvent considérés illégaux, parfois menacés de sanctions, mais rarement attaqués en justice (Vétel, 2013a).

Enfin, une manière d'expliquer le maintien si fréquent de ces pratiques dans une zone grise du droit peut s'expliquer en partie par l'observation des rapports aux entreprises qui produisent les jeux. Si elles n'appliquent pas toujours de sanctions, c'est sans doute parce que celles-ci entretiennent une relation pour le moins trouble avec ces « travailleurs du jeu », en tout cas nettement plus ambiguës que ce qui en est dit dans le documentaire « Game Over ». En effet, ces travailleurs du jeu, stigmatisés comme de « mauvais joueurs », payent pourtant aussi pour accéder à la plupart des jeux, ou pour y évoluer plus rapidement dans le cas des Free to Play. Parce qu'ils sont souvent nombreux dans les jeux, ces joueurs participent donc activement à la rentabilité de l'entreprise (Vétel, 2013b).

En guise de conclusion...

En un mot, les pratiques lucratives de joueurs en ligne sont implantées dans différentes zones du globe et elles sont beaucoup plus hétérogènes que ce qu'on en dit. Évidemment, les premiers comptes rendus se sont focalisés sur certaines d'entre elles, les plus impressionnantes, celles qui se mettent le mieux en scène. Il fallait sans aucun doute commencer par là pour attirer l'attention d'un large public. Peut-être est-il temps de parler du reste, des pratiques informelles plus labiles et délicates à aborder. Par exemple, des joueurs français qui gagnent de l'argent grâce aux reventes d'objets et de monnaies du jeu. Et aussi de leurs clients, dont il n'a pas été question dans cette note. Car le succès indéniable de ces pratiques de revente si souvent dénoncées confirme bien qu'elles rencontrent une demande auprès de millions de joueurs, qu'on entend rarement s'exprimer en public.

Notes

[1] [L'article suivant](#) revient sur la genèse du projet.

[2] Même si Blizzard a annoncé pour Diablo III l'arrêt officiel des interfaces de transactions d'objets du jeu contre des devises nationales, à partir de mars 2014.

[3] Dibbell a également publié un article dans la revue Wired au sujet des anciens patrons d'IGE (Dibbell, 2008), des courtiers similaires à ceux dont parle le documentaire « Game Over », mais cette fois-ci ils ne sont pas chinois, mais bien américains, un temps réfugiés en Espagne pour tenter d'échapper aux recherches d'Interpol suite à l'inculpation de l'un d'eux pour pédophilie...

Quelques références

Dibbell J., 2006, *Play money: Or, how I quit my day job and made millions trading virtual loot*, Basic Books.

Dibbell J., 2008, « The Decline and Fall of an Ultra Rich Online Gaming Empire », Adresse : http://www.wired.com/gaming/virtualworlds/magazine/16-12/ff_ige [Consulté le : 11 novembre 2013].

Mauco O., 2011, « A la croisée des mondes : le game design de la sociabilité dans les Massively Multiplayer Online Games », dans *Communiquer à l'ère numérique: Regards croisés sur la sociologie des usages*, Paris, p. 283-309.

Nardi B. et Kow Y. M, 2010, « Digital imaginaries: How we know what we (think we) know about Chinese gold farming », *First Monday*, vol. 15, n° 6.

Vétel B., 2013a, « Déviance en ligne. Enquête sur les serveurs illégaux de jeux vidéo », *Terrains & travaux*, vol. 22, n° 1, p. 115-134. [Disponible sur Cairn](#)

Vétel B., 2013b, « Who really profits from the small change ? Beginnings of the “monetization” of online games », (translation), Usages et Valeur. Social and economic sciences research newsletter, n° 48, Orange Labs, juin 2013, pp. 5-7.