

# Le jeu à la chaîne.

## Prémices de la « monétisation » dans les jeux en ligne

→ Bruno Vétel

**Les monnaies privées qui ne sont pas reconnues par les banques centrales des nations sont maintenant d'usage courant dans certains échanges ordinaires<sup>1</sup>. Les transactions via les espaces numériques ne sont pas en reste, à l'instar des QQ Coins que s'échangeaient des millions d'étudiants chinois par messagerie instantanée (Tencent Inc., 1999) ou, plus récemment, les transferts de monnaie cryptographique Bitcoin (Nakamoto, 2009). Les loisirs numériques n'échappent pas à cette vague de fond. Parmi eux, figurent en premier lieu les jeux de hasard sur internet, récemment ouverts à la concurrence<sup>2</sup>. Les jeux vidéo sans mise « sérieuse » sont moins remarqués, mais font cependant figure de précurseurs sur ce secteur. Ces univers ludiques s'inspirent directement des premiers jeux de rôle traditionnels comme Donjons et Dragons (TSR Inc., 1974)<sup>3</sup> pour créer une monnaie afin de fluidifier les échanges à l'intérieur même du jeu.**

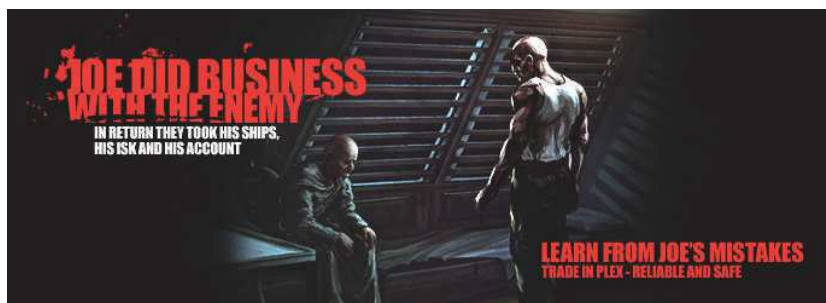
Collectées au fil des épreuves ludiques, ces monnaies sont dépensées pour l'achat d'équipements capables d'augmenter les chances de réussite du joueur. Les choses se passent pour le mieux dans ces mondes où tout est « pour de faux ». Malheureusement, cette concorde prend fin lorsque la volonté de victoire de certains rencontre le désir de s'enrichir en monnaie sonnante et trébuchante d'une autre partie des joueurs. Produire la monnaie d'un jeu pour la revendre à ceux qui veulent gagner « à tout prix » peut alors devenir une entreprise des plus rentables. Les recherches dont cet article est extrait sont issues d'un travail de thèse en cours, portant sur le commerce dans les jeux en ligne, qu'il soit légitime ou qualifié de déviant. La méthodologie croise l'analyse de données quantitatives de jeux en ligne et une trentaine d'entretiens centrés principalement sur les joueurs, les concepteurs

et les commerçants d'objets virtuels. Une observation de l'activité des joueurs dans ce jeu et sur des sites internet qui leur sont dédiés en complète le volet qualitatif.

### L'émergence d'un « ludotariat »

Certains personnages de jeu disposent d'avantages comparatifs destinés à les rendre complémentaires et interdépendants des autres. La possibilité pour le joueur d'incarner un type de personnage capable d'accumuler plus rapidement que d'autres la monnaie du jeu induit des effets économiques et sociaux importants. Contre toute attente, ces joueurs ne se limitent bien souvent pas à l'activité ludique circonscrite par l'enceinte logicielle du jeu. Cette petite économie est bien souvent débordée par des transactions marchandes sur internet. C'est généralement le fait de terrasser des monstres contrôlés par l'ordinateur qui vaut aux joueurs qui ont choisi le personnage le plus productif de se voir gratifiés plus fréquemment d'une récompense sous la forme d'un objet rare dont le prix de vente en monnaie du jeu est significatif. Ce type de personnage se trouve par conséquent surreprésenté parmi les joueurs dont l'objectif est la maximisation de la collecte de monnaie du jeu.

Partant de l'observation de cet avantage comparatif, Constance Steinkuehler<sup>4</sup> décrit comment dans le jeu en ligne Lineage 2 finit par émerger un salariat organisé composé de personnes rémunérées pour collecter la monnaie virtuelle : le « playbour ». Les médias nomment en général ces « travailleurs illégaux » les « goldfarmers ». Leur activité n'est illégale que parce que l'entreprise créatrice du jeu modifie en conséquence les termes de son contrat de licence d'utilisation. Un jeu comme Second Life est un bon exemple parce qu'il encourage ce type de pratiques. Certains joueurs et concepteurs de jeu en ligne se contentent parfois, avec un mépris teinté de racisme, de parler des « chinois », même si personne n'a été capable de mener une étude sérieuse pour déterminer où ils se trouvent<sup>5</sup>. Parfois, comme pour le jeu que nous →



*L'entreprise créatrice d'un jeu en ligne fait la morale à ses joueurs. A l'instar de Joe, ceux qui préfèrent commercer des biens virtuels en euros hors du jeu seront floués. Ils devraient se détourner de ces marchands qui sont leurs «ennemis».*

allons étudier ici, les enquêtés parlent surtout de « bots », contraction de « robot ». Ils font alors référence aux logiciels d'automatisation des tâches qu'emploient certains de ces « salariés du jeu » pour faciliter leur travail.

Dans la mesure où ces travailleurs revendent leur capacité à produire dans un jeu à des entreprises spécialisées en courtage de biens virtuels sur internet, nous préférons utiliser le néologisme de « ludotaire » par analogie au prolétariat, étymologiquement « ceux qui contribuent à la société, uniquement par leur capacité à engendrer ». Le « ludotariat » englobe donc « ceux qui contribuent à la société, uniquement par leur capacité à jouer », nous pourrions préciser ici : par leur capacité non-pas à s'amuser, mais à produire dans un jeu. Leur activité intensive, parfois très répétitive, a la particularité d'être présente dans un univers commun à celui des joueurs venus pour se distraire. Ces travailleurs ont donc rarement bonne presse, accusés qu'ils sont par les joueurs légitimes de « voler » leurs monstres et leurs ressources et par l'entreprise créatrice du jeu de les parasiter, réalisant du profit « sur leur dos » tout en dégradant la réputation du jeu par leur présence visible de tous.

Ces critiques sont toutefois à mettre en regard de la finalité de l'activité de « goldfarming ». La monnaie ainsi collectée est en effet revendue sur internet contre des euros à la fraction des joueurs qui veulent progresser, soit plus vite que d'autres, soit au même rythme qu'un ami qui consacre plus de temps à jouer. Sans cela, ces joueurs moins persévérants seraient contraints d'abandonner le jeu et en conséquence de cesser de payer leur abonnement mensuel, perdant l'accès complet au jeu « freemium » que nous avons étudié, c'est-à-dire d'accès gratuit, ne devenant payant qu'après quelques heures de jeu. L'analyse qui va suivre s'ancre dans le constat de cette dépendance contradictoire entre acteurs. Dans la mesure où des joueurs et des salariés de l'entreprise créatrice semblent malgré tout se percevoir comme des concurrents des goldfarmers.

## La régulation de l'accès à des biens artificiellement raréfiés

La croyance commune attribuée au « ludotariat » la responsabilité des problèmes économiques propres aux jeux en ligne. Ainsi, un joueur de 18 ans nous déclare : « Les bots gâchent tout sur le principe, c'est une vraie plaie parce que ça tue l'économie d'énormément de biens du jeu qui pourraient être exploités par les gens. [...] À cause de ça, certains objets dans le jeu sont sous ou surévalués. »

Pourtant, l'activité productive du « ludotariat » repose sur le détournement du logiciel de jeu, ce que l'entreprise créatrice est théoriquement en mesure de réguler en recourant à ses informaticiens. Concrètement, son

intervention peut prendre deux formes. Premièrement, il s'agit de rendre plus courants les biens du jeu jusqu'ici artificiellement programmés pour être rares. C'est ce que nous indique un *game designer* de 40 ans : « Toutes les ressources de base, on n'a pas hésité à en remettre. [...] Maintenant t'en trouves beaucoup, encore plus dans les zones débutants, parce qu'en fait avant, étant donné que les bots en prenaient, il en restait un peu moins pour les joueurs. »

Les ressources accaparées par les « ludotaires » sont ici proposées en surplus, de façon à garantir leur accès à tous. La conséquence immédiate est de réduire la compétition entre joueurs lors de la collecte de monnaie du jeu. Deuxièmement, plutôt que de les intégrer à un système de jeu rendu moins compétitif, les régulateurs tentent parfois d'agir sur le temps de jeu préalable qu'il faut investir dans un personnage avant qu'il soit à même de collecter de manière intensive de la monnaie. Un *game designer* de 29 ans, nous confie : « On essaie de modifier le *gameplay* progressivement pour rendre les bots moins viables à bas level, pour les forcer à aller à haut level pour être efficace, ce qui nous permet quand on les bannis de leur faire vraiment mal parce qu'il faut qu'ils remontent. »

Ce « bas level » correspond aux niveaux d'expérience que le personnage atteint par l'accumulation de points, lorsqu'il accomplit une épreuve ludique.

Ces niveaux donnent au personnage progressivement accès à des compétences supplémentaires et peuvent augmenter sa vitesse de production de monnaie du jeu. « Monter un personnage » consiste à jouer avec plusieurs dizaines d'heures pour lui faire accumuler suffisamment de points d'expérience. Un personnage capable de produire avec un haut rendement de la monnaie du jeu demande donc au préalable un investissement conséquent en temps de jeu, autrement dit cela augmente un « coût fixe ». La suppression du personnage fautif implique donc pour les « ludotaires » le gaspillage d'un « coût fixe » important en temps de jeu. Par leur action, les régulateurs augmentent ainsi la perte induite par la sanction. Cela a pour effet de limiter l'accès des « ludotaires » aux biens de valeur. Les *game designers* régulent donc l'économie par une reprogrammation progressive de l'accès aux biens artificiels du jeu<sup>6</sup>. Les deux cas que nous venons de mentionner indiquent que cette régulation adaptative de l'économie du jeu a pour conséquence, soit d'aligner le fonctionnement ordinaire du jeu sur les pratiques existantes du « ludotariat », soit à l'inverse de modifier le fonctionnement du jeu pour en exclure l'activité de ces travailleurs. Le jeu et son économie se retrouvent donc dans les deux cas profondément modifiés par l'émergence de ce nouveau public. Malgré toutes les tentatives de régulation de l'entreprise créatrice, ces « salariés du jeu » cherchent à augmenter coûte que coûte le rendement en monnaie du jeu par heure jouée et y parviennent régulièrement, débordant les régulations.<sup>7</sup>



# Les déterminants du prix de la monnaie du jeu

Des sites internet de courtage considérés comme illégaux centralisent les offres de vente de monnaies de différents jeux en ligne. Ils servent d'intermédiaires pour les échanges avec les joueurs-clients et les salariés producteurs de monnaie du jeu. Pour le jeu en ligne que nous étudions, nous avons enregistré, grâce au soutien technique de Thomas Beauvisage et de Cezary Ziemlicki, les variations des taux de change de la monnaie du jeu exprimées en euros. Cinq sites de courtage populaires auprès des joueurs ont servi à échantillonner la collecte réalisée sur 6 mois. Ces données ont été croisées avec les statistiques publiques donnant la proportion de chaque type de personnage présent dans le jeu. Une régression logistique sur 65 000 observations a permis d'interpréter leur fluctuation à partir d'un ensemble de variables indépendantes. La variation du taux de change s'explique en très grande partie par l'accroissement de la proportion de personnages du jeu de deux types donnés. Leur accroissement est responsable d'une forte baisse du taux de change, ce qui correspond bien aux types de personnages que mobilisent massivement les « ludotaires » pour réaliser leur travail de collecte. Nous n'abordons pas dans cet article le vol de compte de personnage de joueurs légitimes à partir de sites internet piégés dits de « phishing »<sup>8</sup>.

Les concepteurs du jeu étant conscients de cet usage détourné de certains personnages, il paraît donc intrigant qu'ils n'en aient pas complètement supprimé les fondements dans le code informatique pour réguler l'économie du jeu. Après avoir rappelé que le jeu en question est « freemium », c'est-à-dire d'accès gratuit, un des concepteurs nous éclaire sur cet apparent paradoxe : « On a commencé à mettre des grosses restrictions sur les comptes de personnages non abonnés qui n'ont pas le droit de faire certains échanges. Et là, les bots ont commencé à s'abonner. C'est un peu effrayant parce que ça veut dire qu'ils restent rentables. [...] maintenant, on a des bots abonnés, énormément. Et là effectivement il y a un problème (pause) avec la direction, qui ne veut pas sanctionner les bots abonnés, de peur d'avoir une baisse du chiffre d'affaires. »

Parce que l'équipe de concepteurs n'est pas en mesure de supprimer complètement l'activité des « ludotaires », la direction arbitre en faveur de la préservation du chiffre d'affaires de l'entreprise. La direction est confrontée à des « ludotaires », déconsidérés, mais paradoxalement bien intégrés aux mécaniques du jeu, grâce au travail de régulation des concepteurs du jeu. Elle décide d'inciter fortement ces travailleurs du jeu à s'abonner pour exercer leur activité lucrative. A moyen terme, cette décision fait pourtant courir un risque considérable sur la réputation du jeu. Jusqu'ici confinés à certaines zones du jeu, les « ludotaires » se sont rapidement retrouvés disséminés à grande échelle dans l'intégralité du monde de jeu.

# Conclusion

L'existence d'un salariat organisé composé de joueurs prêts à produire massivement les monnaies de certains jeux en ligne oblige les concepteurs à prendre en compte ces activités par la modification des règles du jeu. Les environnements ludiques en ligne intègrent par conséquent de nouveaux mécanismes de régulation, sans pour autant parvenir à empêcher complètement ces pratiques jugées déviantes. Ces dernières reposent en effet sur la complémentarité des personnages du jeu, moyen principal par ailleurs trouvé par les concepteurs pour démultiplier les rencontres sociales entre joueurs. La plupart du temps, les concepteurs de jeux vidéo ont introduit ces complémentarités entre personnages au niveau de leurs capacités productives. Par exemple, un guerrier sera récompensé plus souvent par la découverte de grimoires dont l'usage est réservé aux magiciens, donnant lieu à des échanges monétaires ultérieurs entre ces deux types de personnages.

Comme nous le voyons, la structure sociale de ces jeux en ligne empêche donc d'expulser ces « travailleurs illégaux », à moins de renoncer à plusieurs principes de complémentarité qui fondent la sociabilité dans ces jeux en ligne. Son modèle économique « freemium » se trouve, dans le cas de ce jeu, subordonné à ces règles sociales<sup>9</sup>, qui garantissent l'interdépendance des personnages. Il n'est donc pas étonnant que la conduite de l'entreprise créatrice du jeu aboutisse finalement à renforcer l'intégration sociale des « ludotaires » à l'environnement du jeu. Ceci permet d'identifier une des raisons qui a pu pousser ces dernières années la légalisation progressive de l'achat de biens virtuels en monnaies réelles dans ces univers : il s'agit de capter les bénéfices en substituant une offre propriétaire au service proposé jusqu'ici par le « ludotariat ». ■

1. Jean-Michel Cornu, De l'innovation monétaire aux monnaies de l'innovation, Limoges, Fyp, 2010.

2. M. Trespeuch, « Du monopole à la concurrence sur Internet », Revue française de socio-Economie, 2011, no 2, pp. 39-58.

3. V. Zabban, « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », Réseaux, 2012, vol. 173-174, no 3, p. 137.

4. C. Steinkuehler, « The Mangle of Play », Games and Culture, 1 juillet 2006, vol. 1, no 3, pp. 199-213.

5. B. Nardi et Y. M. Kow, « Digital imaginaries: How we know what we (think we) know about Chinese gold farming », First Monday, 2010, vol. 15, no 6.

6. Stefano De Paoli et Aphra Kerr, « L'agencement de la triche. Aborder la triche dans les MMORPG comme un imbroglia », Réseaux, traduit par Vinciane Zabban, 2012, vol. 173-174, no 3, p. 235.

7. Akrich, M. Callon et B. Latour, Sociologie de la traduction: textes fondateurs, Presses de l'École des Mines, 2006.

8. Se reporter à ce sujet aux autres travaux de l'auteur <https://webperso.telecom-paristech.fr/vetel.html>

9. M. Granovetter, « Action économique et structure sociale: le problème de l'encastrement », in Le marché autrement. Les réseaux dans l'économie, traduit par Isabelle This-Saint Jean, Paris, Desclée de Brouwer, coll. « Sociologie économique », 1985, pp. 75-114.