

Les espaces virtuels : entre colonisation et migrations. L'influence des structures sur la sociabilité en ligne

Mémoire de fin d'études en Anthropologie, sous la direction d'Olivier Servais
Université Catholique de Louvain-la-Neuve

Piéron Damaris

Mots-clés : Monographie, monde virtuel, jeux vidéo, MMORPG, sociabilité, migration, numérique, colonisation, communauté en ligne, guildes, Albion Online.

Résumé : Les mondes numériques, ces espaces virtuels issus de jeux vidéo massivement multi-joueurs, constituent des étendues vastes et multiples dans lesquelles des formes de sociabilités naissent et se développent. En tant qu'espace inédit, original, il induit des compositions sociales qui sont influencées par certains mécanismes internes. Dans ce travail, il sera montré, de plusieurs manières, en quoi les mondes numériques constituent des terrains fertiles à plusieurs formes de colonisation, mais aussi quels sont les effets des « migrations virtuelles » sur la construction des sociabilités ludiques. Cette monographie sur Albion Online, en tant que récit ethnographique, va tenter de mettre en lumière trois mouvements migratoires de joueurs tels qu'ils ont été vécus et observés lors de mon terrain anthropologique : la « migration inter-monde », la « migration inter-gilde » et la « migration inter-alliance ». L'observation de ces mouvements multiples de diverses natures pousse à se poser les questions suivantes : comment les « migrations virtuelles » impactent la constitution et la gestion des communautés en ligne (les guildes) ? Et dans quelle mesure les structures et mécanismes propres aux univers en ligne influencent ces mouvements ?

Modalités de la recherche

Cette recherche se veut être le récit d'un travail ethnographique qui porte spécifiquement sur les pratiques numériques. Elle se focalise sur l'analyse de communautés virtuelles spécifiques, celles qui se développent dans les jeux vidéo de type MMO¹ : les guildes. Il faut savoir qu'une guilde est une structure sociale permettant de mettre en contact un nombre parfois important d'individus provenant de cultures, de lieux géographiques ou de statuts socio-économiques différents. Tout l'intérêt d'étudier ce type de terrain aujourd'hui est de comprendre les formes de sociabilités qui naissent et se développent au sein de ces vastes espaces virtuels. L'objet du mémoire porte plus particulièrement sur l'idée de migration virtuelle², c'est-à-dire le fait que les joueurs engagés dans ces pratiques sociales bougent régulièrement et ne restent pas en place longtemps au sein d'un même lieu numérique.

Concernant la méthodologie, ce mémoire étant anthropologique, la principale méthode utilisée est l'observation participante, c'est-à-dire la recherche sur le terrain avec immersion dans les activités quotidiennes du groupe observé dans le but de comprendre la culture d'une collectivité³. Ainsi, j'ai installé les deux logiciels (d'abord Black Desert Online, puis Albion Online), puis j'ai créé mon avatar dans chacun d'entre eux pour ensuite explorer ces espaces virtuels en tant que joueuse. Les méthodes de recherche employées sont celles communément utilisées en anthropologie si ce n'est qu'elles ont dû être adaptées à un terrain en ligne : j'ai effectué beaucoup d'observations, d'analyses de divers documents (sites et vidéos liés aux jeux, forums communautaires, plateformes de discussion de guildes, etc.), suivi et participé à des conversations, et mené quelques entretiens informels (uniquement en ligne). L'ethnographie étant un travail sur le long terme, j'ai passé une dizaine de mois sur Black Desert Online (de mars 2017 à novembre 2017), et 7-8 mois sur Albion Online (de novembre 2017 à mai 2018). Pendant toute la durée de mon étude, j'ai intégré 2 guildes différentes : tout d'abord Silencrow (présente sur plusieurs jeux vidéo différents, donc Black Desert Online et Albion Online), ensuite la Drakonium (uniquement présente sur Albion Online). Dans ces deux guildes, mon statut d'anthropologue n'était pas caché,

¹ **MMO(RPG)** : Acronyme de « Massively Multiplayer Online Role-Playing Games » ou en français « Jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs ». L'acronyme « MMO » est plus souvent utilisé.

² L'utilisation du terme migration est tout sauf anodine, ce terme pouvant être défini comme la manifestation de comportements collectifs ou individuels (se traduisant par un déplacement) prenant corps dans l'espace et dans le temps. J'utilise le concept de « migration » plutôt que celui de « mobilité », car ce premier renvoie principalement à deux dimensions (spatiale et temporelle) qui sont intéressantes à creuser dans le cadre des mondes virtuels.

Source : SEBILLE Pascal (2012), « Appréhender la migration : génération, temps, espace », *In : Hypothèses : carnets de recherches en Sciences humaines et sociales*, La fabrique des migrations.

³ **Source** : JONES Russel A. (2000), *Méthodes de recherche en sciences humaines*, Coll. Méthodes en sciences humaines, De Boeck, Bruxelles (Belgique).

mais il n'était pas non plus sans cesse explicité. Notons que tous les pseudonymes, noms de guilde et d'alliance évoqués ont été anonymisés.

Comme précédemment explicité, le périmètre de la recherche se limite principalement à deux terrains ethnographiques réalisés dans deux mondes virtuels (ou jeux vidéo) différents (Black Desert Online et Albion Online), mais également à deux communautés de joueurs (la Silentcrow et la Drakonium). Toutefois, ce travail s'intéressant au numérique et le thème principal se focalisant sur les migrations virtuelles, il est évident que la limite telle qu'énoncée est artificielle. Ce mémoire est majoritairement une monographie du jeu vidéo « Albion Online », même s'il tente d'opérer une généralisation sur les mouvements migratoires de joueurs tels qu'ils peuvent être vécus et observés dans les jeux vidéo massivement multi-joueurs. Le but de la méthode ethnographique est, en effet, de trouver les dénominateurs communs entre chaque expérience singulière pour ensuite développer des propositions théoriques qui aideront à comprendre les faits observés⁴.

La question traversant l'entièreté de ce mémoire est la suivante : en quoi ne pas rester en place longtemps et changer fréquemment d'espace au sein du virtuel influencent la manière dont se construisent et sont gérées les communautés en ligne (les guildes) ? Pour y répondre, j'ai construit une typologie directement inspirée de mon expérience de terrain, ce dernier se découpant principalement en trois étapes, chacune décrivant un mouvement migratoire particulier et les interrogations qui en découlent : la « migration inter-monde » (le fait de changer de jeu), la « migration inter-gilde » (le fait de changer de groupe de joueurs) et la « migration inter-alliance » (le fait de changer de congrégation de guildes). Notons que parler de « migration virtuelle » est une manière d'exemplifier l'importance de l'espace sur la constitution d'identités collectives au sein des mondes numériques en montrant les impacts que peuvent avoir ces mouvements de joueurs sur le social (et inversement). Ainsi, ce travail montre, de plusieurs manières, en quoi les jeux vidéo constituent des terreaux fertiles à diverses formes de migrations virtuelles, mais aussi comment ces derniers impactent la sociabilité en ligne.

1. La migration inter-monde

Le premier mouvement est la « migration inter-monde » qui désigne le fait d'aller d'un monde virtuel à l'autre tout en restant dans une même communauté. J'associe ce type de migration à une logique de « colonisation des mondes virtuels » en partant de l'hypothèse que vouloir être

⁴ Source : Voir note 3.

présent dans différents mondes en même temps est une manière de coloniser⁵ ces derniers. En effet, le virtuel, en permettant la constitution d'espaces nouveaux (des mondes virtuels créés de toute pièce), ne réactiverait-il pas le désir de découverte, *in fine*, de colonisation ? Après investigation, on peut constater que la relation entre les joueurs et les espaces vont dans les deux sens : de la même manière que les individus colonisent les territoires numériques, ces derniers « colonisent » l'esprit des joueurs, par exemple via l'apprentissage de vocabulaires spécifiques⁶. Ce registre linguistique propre aux univers virtuels démontre, par la même occasion, l'existence de cultures communes aux joueurs, ce qui aide à la constitution d'un sentiment d'appartenance communautaire.

L'exemple de migration inter-monde présenté dans le cadre de cette recherche est la Silentcrow qui est une guilde « multigaming », c'est-à-dire une guilde présente sur plusieurs jeux à la fois. Ce type de configuration interroge non seulement le concept de communauté, mais également celui d'espace et de son importance dans la constitution de ces dernières. Dans le cas de la Silentcrow, cette guilde, en suivant une logique de partage de pratiques ludiques communes basé sur des critères de jeu similaires (*casual, no vocal*), continue d'être une communauté même si ces membres sont dispersés sur plusieurs mondes virtuels. Sans oublier que le forum de la guilde constitue un espace communautaire important, car il permet à tous les membres de se croiser quelque part et d'approfondir leurs liens (au travers d'un partage d'information IRL, etc.). Toutefois, il faut noter que même si l'intention des Silentcrow ne relève pas vraiment d'un désir de colonisation (c'est-à-dire étendre son influence/sa présence dans plusieurs univers numériques), cet exemple permet d'effectuer une ébauche de questionnement sur l'impact communautaire qu'une telle pratique peut avoir.

2. La migration inter-gilde

Le deuxième mouvement renvoie à ce que j'appelle la « migration inter-gilde », c'est-à-dire le fait de quitter une guilde pour en rejoindre une autre au sein d'un même univers numérique. Qu'est-ce qui pousse des joueurs à bouger de communauté en communauté plutôt que de se fixer sur le long terme ? L'une des conclusions de cette recherche est que certaines migrations de joueurs

⁵ Selon le « dictionnaire de l'ethnologie et de l'anthropologie », ce concept coexiste sous deux formes : la première correspond à « *l'expansion continue d'un territoire d'empire [...] par des conquêtes d'annexion successives* » (Bonte P., Izard M. & al, 2016, p. 160). La deuxième renvoie plutôt à des réalités économiques et « *consiste en la création d'un espace discontinu formé d'escaliers qui balisent un réseau* » (par exemple, de route maritime ou de points stratégiques) (*idem*). Dans ce point, je parle principalement de la première forme dans cette idée d'expansion de territoire lorsque le terme de colonisation est évoqué.

Source : BONTE Pierre & IZARD Michel (Dir.) (2010), Dictionnaire de l'ethnologie et de l'anthropologie, Coll. Quadrige. Dicos poche, Presses Universitaires de France, Paris (France).

⁶ **Source :** RHEINGOLD Howard (1995), Les communautés virtuelles, Coll. Mutations technologiques, Addison-Wesley, Massachusset (États-Unis).

peuvent être influencées et même encouragées par les mécanismes de jeu. Par exemple, dans le cas de la Silentcrow, la majorité des membres a quitté la guilde afin de rejoindre la Drakonium parce qu'elle semblait mieux calibrée pour le style de jeu collectif qu'Albion Online propose. En effet, une guilde trop petite et pas assez organisée (telle que la Silentcrow) ne peut pas survivre longtemps face aux alliances comportant beaucoup de membres et de ressources. L'environnement d'Albion Online pousse les joueurs à se rassembler en guildes suffisamment puissantes pour tenir la concurrence avec les autres. On peut donc dire que la structure et les règles établies par le jeu ont un impact sur la manière dont les joueurs interagissent les uns avec les autres (Yee N. & al, 2006, p. 340).

Toutefois, plusieurs hypothèses expliquant comment les mécanismes de jeu peuvent influencer les mouvements migratoires inter-gilde des joueurs sont à explorer. Certaines études montrent que les guildes des mondes ludiques, en tant que structures influencées par divers éléments, sont majoritairement des constructions sociales plutôt instables et volatiles (Yee N. & al, 2007, pp. 9-13). À côté de ça, il existe de grandes perturbations intérieures aux guildes qui se traduisent par des taux de rotation de membres élevés (*idem*, p. 10). Une guilde est généralement configurée dans une division entre deux groupes : le noyau central (composé des membres principaux et/ou fondateurs de la guilde) et les membres périphériques (qui ont peu d'interaction et d'attachement envers le reste de la communauté) (*idem*, p. 10). Ce sont ces derniers qui ont tendance à migrer de guilde en guilde à l'intérieur d'un même monde virtuel, et les mécanismes de jeu n'en sont pas la seule cause, même s'ils influencent une fois de plus la donne. Par exemple, le mécanisme de progression contribue à creuser les écarts entre les membres de niveaux différents et les empêche de s'attacher suffisamment aux autres membres que pour rester sur le long terme dans une seule et même guilde (*idem*, p. 13). En conclusion, les flux migratoires inter-guildes sont corrélés à l'instabilité structurelle des guildes des mondes ludiques, elle-même influencée par des mécanismes internes aux jeux vidéo (tels que la logique de progression) qui contribuent à fragiliser le lien social au sein des mondes virtuels.

3. La migration inter-alliance

Enfin, le troisième et dernier mouvement est la « migration inter-alliance »⁷, phénomène assez typique du jeu Albion Online analysé dans le cadre de ce mémoire. Cela renvoie aux fréquentes migrations d'alliance qu'a connues la guilde ethnographiée (les Drakonium). La

⁷ J'entends par « alliance » un rassemblement de plusieurs guildes qui s'allient sous une même bannière, généralement pour augmenter leur puissance et leur influence.

conclusion de ma recherche est que non seulement les mécanismes de jeu poussent les guildes à se rassembler (en alliance) pour atteindre les objectifs collectifs prescrits (comme la conquête de territoire), mais surtout que toutes les politiques et organisations qui en découlent sont propres aux joueurs (de la même manière que les mécanismes de jeu poussent les joueurs à se rassembler en guildes mais que l'organisation est propre à chacun).

L'étude des migrations d'alliances (au travers de l'exemple de la Drakonium) montre principalement en quoi des migrations d'alliance répétées ont un impact sur le social. En effet, chaque alliance possède son propre système, ses propres règles, et sa propre organisation. De ce fait, entrer dans telle ou telle alliance influence l'organisation d'une guildes. Certaines sont plus restrictives que d'autres et imposent des obligations et des contraintes qui, si elles ne sont pas respectées, entraînent parfois des sanctions. Dans un tel contexte, fluctuant et compétitif, il est très difficile de s'ancrer durablement dans une même alliance, surtout si la communauté est animée par des objectifs de performance qui favorisent une instrumentalisation des liens. La migration inter-alliance n'a alors rien d'anodin et peut autant influencer la dynamique sociale d'une guildes qu'une migration d'un monde numérique à un autre ou qu'un changement de guildes par ses membres.

Ce récit ethnographique autour d'Albion Online montre que ce dernier met au centre de son gameplay une logique de colonisation des espaces virtuels, ce qui, d'ailleurs, va constituer le principal enjeu communautaire des guildes. En effet, le jeu encourage à la fois l'expansion territoriale et les logiques économiques tournant autour des ressources, le tout influençant l'organisation des alliances et guildes. De diverses manières, le gameplay d'Albion Online va exemplifier l'importance de cette notion d'espace avec, d'un côté, les « terres d'attache » (l'importance des îles personnelles en termes de ressources, les îles de guildes en tant qu'espace communautaire) et, de l'autre, les territoires à coloniser (la conquête de certaines parcelles du jeu). Ainsi, ce monde virtuel centre une grande partie de ses pratiques collectives sur la conquête de territoire, ce qui a diverses conséquences visibles sur l'organisation sociale des guildes. Par exemple, la Drakonium va se structurer autour de la récolte, du stockage et de la transformation des ressources de telle manière à ce que tous les membres puissent continuer de prendre et défendre les territoires de la communauté. Mais cette logique colonisatrice va également inspirer des formes sociales inédites aux joueurs, formes qui ne sont d'ailleurs pas encouragées par la structure du jeu. L'exemple le plus marquant est la « colonisation de guildes » où une alliance va non seulement appliquer une politique décisionnelle plutôt totalitaire, mais va également profiter de son pouvoir pour contrôler ses membres et s'appropriier leurs ressources (en échange d'aide et protection). Cette

application d'une colonisation d'encadrement⁸ dans un monde virtuel démontre l'originalité avec laquelle les joueurs jouent avec les structures du jeu autant qu'elles se jouent d'eux.

4. Ouverture : Internet induit des formes sociales plus « volatiles » ?

Ce travail se termine par une courte ouverture sur l'hypothèse qu'Internet encourage une certaine volatilité dans les relations sociales, de la même manière que les mécanismes de jeu des MMO poussent les joueurs à ne pas rester en place. Ce point est en continuité directe avec tout ce qui a été développé plus haut, puisqu'il découle de l'observation de ces multiples migrations de diverses natures (changer de jeu, changer de guildes, changer d'alliance, etc.). Partant de ces constats, on peut se poser la question suivante : et si Internet, par sa structure, induisait des formes sociales volatiles qui, *in fine*, influencent notre manière de concevoir les liens entre les individus ?

L'état des recherches actuelles montre que les technologies en ligne s'ajoutent, en tant que modalité complémentaire, à la sociabilité contemporaine (Casilli A., 2010, pp. 23-24) tout en reconfigurant, de diverses manières, notre manière d'être en société. En effet, ils offrent une structure qui décuple de manière exponentielle les possibilités de connexions (liens faibles) entre les individus en changeant le sens de la notion d'engagement dans les relations (moins de contraintes, un seul clic suffit pour venir ou partir, etc.) ; tout en imposant, par la même occasion, une obligation de présence continue en guise de nouveau contrat social⁹.

En effectuant un parallèle avec les guildes, on peut voir des similitudes structurelles, constatant ainsi que même si ces dernières constituent un régime relationnel spécifique, certains éléments inhérents à la structure des réseaux en ligne sont également présents. Par exemple, la volatilité des liens présente dans la majorité des relations entre joueurs, permises par les structures mêmes du jeu, nous est rappelée par des auteurs tels que Nicolas Auray (Auray N., 2003, pp. 95-96). Notons que cette règle est contrebalancée par certains exemples de guildes qui, en donnant naissance à des liens forts et stables, constituent des exceptions plutôt intéressantes. Des auteurs, tels qu'Olivier Servais (dans ses travaux sur les guildes de joueurs intensifs ou celles organisant

⁸ Il faut savoir que cette dernière s'est développée dans des régions où il existe des ressources « dont l'exploitation n'est possible que grâce à la collaboration active des indigènes » (Bonte P., Izard M. & al, 2016, p. 161). Dans ce type de contexte, une logique d'encadrement « subordonne étroitement les pouvoirs politiques locaux au pouvoir colonial, et l'administration indirecte » (Bonte P., Izard M. & al, 2016, p. 162).

Source : BONTE Pierre & IZARD Michel (Dir.) (2010), Dictionnaire de l'ethnologie et de l'anthropologie, Coll. Quadrige. Dicos poche, Presses Universitaires de France, Paris (France).

⁹ **Source :** TURKLE Sherry (2015), Seuls ensemble : De plus en plus de technologies, de moins en moins de relations humaines, Coll. Pour en finir avec, Editions L'échappée, Paris (France).

des cérémonies funéraires), creusent d'ailleurs l'hypothèse que ces communautés spécifiques permettent « *l'émergence d'un nouveau mode de lien social fort [...] à côté des liens classiques, familles, amis, collègues* » (Servais O, 2016, p. 6).

Notons toutefois qu'en ligne, rien n'est jamais fixé longtemps, puisque même les liens faibles peuvent devenir des liens forts lorsqu'on ajoute la variable temporelle (Casilli A., 2010, pp. 279-280). Ainsi, il existe une ambivalence constante entre liens forts et liens faibles dans les espaces en ligne puisque ces derniers permettent autant l'émergence de l'un que de l'autre, ce qui leur confère un statut pour le moins particulier. Cela signifie que la manière dont sont structurés les espaces virtuels induit des situations qui peuvent paraître contradictoires : tantôt cela pousse les joueurs à effectuer des migrations sous diverses formes, tantôt cela permet de vivre des sociabilités nouvelles et possiblement stables. Autrement dit, le numérique offre des expérimentations sociales tantôt fortes, tantôt faibles, en fonction de leur utilisateur.

Aparté : Retombées sociétales potentielles de cette recherche

Des études plus quantitatives montrent qu'une strate de plus en plus large de la population explore les univers numériques. Ainsi, particulièrement chez les plus jeunes, une grosse partie de la socialisation s'effectue aujourd'hui dans et à travers ces jeux vidéo. Au vu de leur utilisation intensive, il ne faut pas sous-estimer l'influence que peuvent avoir les technologies mobilisées. Elles ne sont, en effet, pas neutres puisqu'elles ne se limitent pas à calquer fidèlement les logiques et les processus sociaux du monde non numérique. Au contraire, elles en produisent de nouvelles, qui prennent d'ailleurs des formes inédites. Cela signifie que les jeux vidéo, tout comme le numérique en général, plutôt que représenter une menace, induisent plutôt une reconfiguration de notre manière d'être en société (Casilli A., 2010).

D'où l'intérêt de les étudier scrupuleusement, avec une perspective de recherche axée sur l'aspect culturel (anthropologie, sociologie, etc.), afin d'en saisir les éventuelles retombées sur notre société actuelle. Il est, en effet, important de se questionner sur l'influence que les jeux peuvent avoir sur notre manière de concevoir les relations, les notions de communautés ou même d'amitié. Mieux comprendre ce média, c'est mieux appréhender les personnes qui les utilisent, ces dernières représentant une grosse proportion de la population, particulièrement en Belgique. Les résultats de ce mémoire montrent que la sociabilité numérique comporte sa part de spécificité en comparaison de la sociabilité non numérique. Toutefois, et ce travail le répète souvent, la réalité est complexe et ni le numérique, ni le non numérique ne sont totalement indépendants l'un de l'autre.

Ce mémoire portant sur les cultures numériques et plus particulièrement les mondes virtuels issus de jeux vidéo massivement multi-joueurs, la question de la transférabilité des résultats peut se poser. En effet, la provenance géographique des utilisateurs joue (en théorie) un rôle relativement minime dans l'expérience de jeu et même si c'était le cas, le caractère anonyme d'Internet rend difficile l'élaboration d'études comparatives. Il peut ainsi sembler que les éléments étudiés renvoient à une situation étrangère aux politiques culturelles de la FW-B. Toutefois, les résultats présentés peuvent permettre de comprendre des aspects importants des pratiques numériques (ludiques) des joueurs d'aujourd'hui, notamment autour de l'influence des mécanismes de jeu sur la sociabilité en ligne et l'importance du facteur mouvement sur le social. C'est un élément non négligeable pour toute politique culturelle désirant mieux comprendre les pratiques (culturelles) des membres de sa population (eux-mêmes joueurs).

Bibliographie sélective

AURAY Nicolas (2003), « L'engagement des joueurs en ligne : Ethnographie d'une sociabilité distanciée et restreinte », *In : Les Cahiers du numérique* (Vol. 4, n° 2), pp. 83-100.

BERQUE Augustin (2000), *Écoumène : introduction à l'étude des milieux humains*, Coll. Mappemonde, Belin, Paris (France).

BOELLSTORFF Tom, NARDI Bonnie, PEARCE Celia, TAYLOR T.L. (2012), *Ethnography and virtual worlds : a handbook of method*, Coll. Anthropology/Sociology, Princeton University Press, Princeton (États-Unis).

CASILLI Antonio A. (2010), *Les liaisons numériques. Vers une nouvelle sociabilité ?*, Coll. Couleur idées, Le Seuil, Paris (France).

NARDI Bonnie (2010), *My Life As a Night Elf Priest : An Anthropological Account of World of Warcraft*, Coll. Technologies of the Imagination : New Media in Everyday Life, The University of Michigan Press, Michigan (États-Unis).

PASQUIER Sylvain (Dir.) (2009), *Qu'est-ce qu'une communauté ?*, Coll. Mana, L'Harmattan, Paris (France).

PEARCE Celia (2009), *Communities of Play. Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*, The MIT Press, Massachusetts (États-Unis).

SERVAIS Olivier (2016), « Cérémonies funéraires dans World of Warcraft. Révélateur des sociabilités en ligne ? », *In : Frontières* (Vol 28, n°2).

TER MINASSIAN Hovig, RUFAT Samuel (Dir.) (2011), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Coll. L>P, Questions théoriques, Lyon (France).

TER MINASSIAN Hovig, RUFAT Samuel, COAVOUX Samuel (Dir.) (2012), *Espaces et temps du jeu vidéo*, Coll. L>P, Questions théoriques, Lyon (France).

YEE Nick, DUCHENEAUT Nicolas, NICKELL Eric, WILLIAMS Dmitri, XIONG Li & ZHANG Yuanyuan (2006), « From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft », *In : Games and Culture* (Vol 1, Issue 4), pp. 338-361.

YEE Nick, DUCHENEAUT Nicolas, NICKELL Eric & MOORE Robert J. (2007), « Une solitude collective ? Observations sur le capital social dans un jeu vidéo multi-joueurs : World of Warcraft », *In : Culture d'univers*, pp. 47-64.