

Un cadre à la jonction de l'espace physique et numérique

A framework at the junction of physical and digital space

Jacques Ghoull Samson

Institut Méditerranéen des Sciences de l'Information et de la Communication, Université de
Toulon

jacques.ghoul-samson@univ-tln.fr

Mots-clés : espace numérique, cadre de communication, interactions, communication médiatée par des avatars

Keywords : digital space, communication framework, interactions, avatar-mediated communication

Résumé :

Cet article se propose d'investiguer la nature de la frontière séparant l'*espace physique* et l'*espace numérique* depuis une perspective interactionniste. Partant de l'analyse des activités communicationnelles et sociales menées par les groupes d'avatars (les « guildes ») du jeu de rôle en ligne massivement multijoueur *World of Warcraft*, nous mettons en avant la nature paradoxale du lien unissant les espaces. En effet, il apparaît que l'*espace numérique* est susceptible de produire ses propres référents en autonomie complète de l'*espace physique* et, pourtant, il est indéniable que sans ce dernier l'*espace numérique* ne pourrait subsister (puisque ce sont les utilisateurs qui manipulent les avatars et interagissent avec l'environnement simulé). Pour résoudre ce paradoxe nous proposons alors de replacer les interactions entreprises par les utilisateurs et leurs avatars dans un nouveau cadre (en reprenant la terminologie goffmanienne) qui unit les espaces en ayant pour fonction principale d'assurer la continuité des échanges entre les individus ; c'est ce que nous nommons un « cadre de communication ».

Abstract :

This paper proposes to investigate the nature of the boundary between physical and digital space from an interactionist perspective. Starting from the analysis of the communicational and social activities carried out by the avatar groups (the "guilds") of the massively multiplayer online role-playing game *World of Warcraft*, we highlight the paradoxical nature of the link between the spaces. Indeed, it appears that digital space is likely to produce its own referents in complete autonomy from physical space, yet it is undeniable that without the latter, digital space could not subsist (since it is the users who manipulate the avatars and interact with the simulated environment). To resolve this paradox, we propose to place the interactions undertaken by users and their avatars in a new framework (using Goffmanian terminology) that unites the spaces by having the main function of ensuring the continuity of exchanges between individuals; this is what we call a "communication framework".

Un cadre à la jonction de l'espace physique et numérique

Jacques Ghoul Samson

Introduction

En intitulant son ouvrage «*The virtual community*», Howard Rheingold (2000) présupposait l'établissement d'une frontière ontologique entre un espace «réel» et «virtuel». Le premier étant celui que nous arpentons quotidiennement et naturellement (c'est-à-dire, sans autre forme de médiation que celle permise par le corps humain) alors que le second ne serait que le fruit d'une production proprement irréelle, généralement simulée par différentes technologies numériques (environnements immersifs, réalité virtuelle, réalité augmentée, etc.). De nombreux auteurs appartenant ou gravitant autour des Sciences de l'Information et de la Communication ont grandement remis en cause l'irréalité inhérente à la notion de «virtuel»; par exemple, en substituant ce terme par «actuel» (Boellstorff, 2008; Lévy, 1998) ou en faisant abstraction de cette opposition afin de lui préférer la notion d'«espace physique» et «d'espace numérique ou simulé» (Bonfils, 2014). Auquel cas nous faisons référence à une distinction entre un espace physique et un espace numérique. Néanmoins, ces différentes appréhensions présentent un point commun : elles se focalisent sur la nature de ces espaces et la manière dont il est possible de les définir. Ainsi, cette approche, bien qu'essentielle, fait abstraction de ce qui se joue entre ces espaces ; c'est-à-dire, la frontière permettant de délimiter ce qui a lieu dans l'*espace numérique* de ce qui a lieu dans l'*espace physique*.

Dès lors, il nous a semblé opportun de tenter de saisir cet interstice en nous intéressant aux communications et interactions menées par des groupes d'utilisateurs d'un *espace numérique*. Notre démarche a donc consisté à reprendre à notre compte la ligne théorique tracée par Edward Castronova (2005) lorsqu'il propose d'étudier ces espaces, comme des espaces à part entière, c'est-à-dire, distincts de l'espace physique. En prenant comme terrain de recherche des espaces ludiques (comme, par exemple, le jeu de rôle massivement multijoueur *World of Warcraft*), l'auteur propose de ne plus placer au centre de l'analyse la dimension ludique de ces derniers. Il devient alors nécessaire de substituer ce cadrage théorique par un autre permettant également d'étudier ce type d'espace. Issu de l'économie c'est vers cet angle que s'est tourné Castronova. Dans le cas de la présente recherche, qui constitue le socle de notre thèse, nous avons proposé de nous focaliser sur les interactions menées par les utilisateurs et leurs avatars. Nous avons

opéré une déconstruction puis une reconstruction de l'œuvre d'Erving Goffman (Goffman, 1973a, 1973b, 1974, 1987, 1991) afin de pouvoir mobiliser les concepts fondés par cet auteur comme une grille d'interrogation permettant de faire émerger les éléments saillants et particuliers des interactions conduites dans un espace numérique. Ce processus nous a conduit à considérer que si, comme le suggèrent les travaux de Castronova, nous pouvons appréhender l'espace numérique comme un espace à part entière, alors il est également possible d'en faire de même avec la figure de l'avatar. Cela revient alors à proposer une analyse où, du point de vue des interactions, la figure de l'avatar est une entité distincte de l'utilisateur. Il ne s'agit pas de remettre en cause la manipulation dont l'avatar est l'objet de la part de l'utilisateur, mais de considérer qu'il est possible d'analyser les interactions menées par des avatars comme si elles n'impliquaient pas les utilisateurs. Cette posture analytique permet de mettre en exergue la nécessité qu'ont les individus de mobiliser l'*espace physique* lorsqu'ils interagissent au sein de l'*espace numérique*. En somme, en opérant une scission théorique entre les deux espaces nous pouvons être à même d'observer les moments où cette séparation ne permet plus l'analyse des interactions et par conséquent, déterminer où et quand s'établit une frontière entre les deux espaces.

Afin de retranscrire certains des résultats produits par cette posture nous nous proposons de scinder cet article en trois parties principales. Nous commencerons par présenter le contexte de la recherche en exposant des éléments permettant de saisir les spécificités du terrain et de la méthodologie que nous avons déployé ; puis nous aborderons le lien paradoxale – entre autonomie et inséparabilité – unissant l'*espace physique* et l'*espace numérique* et, finalement, nous verrons en quoi la considération d'un *espace de communication* à la lisière de ces espaces peut permettre de résoudre ce paradoxe et de comprendre, en partie, la nature du lien unissant ces espaces.

1. Contexte de la recherche

1.1. Terrain

Les données et résultats présentés dans cet article sont le produit d'un travail de recherche réalisé pendant trois ans dans le jeu de rôle en ligne massivement multijoueur (ou *MMORPG* si l'on préfère l'acronyme anglais plus couramment utilisé) *World of Warcraft*. Edité par le studio californien *Blizzard Entertainment* (dont *Activision* est l'actionnaire majoritaire depuis 2013) plusieurs éléments nous permettent d'affirmer la particularité de cet *espace numérique* par rapport aux autres titres du même genre :

- a. Sa pérennité ; existant depuis plus de 15 ans¹ il est le seul jeu de cette catégorie continuant à proposer un contenu régulier et réunissant toujours un important nombre d'utilisateurs.
- b. Sa popularité : bien que les 13 millions de comptes actifs ayant été enregistrés courant 2010 n'ont plus été atteints depuis un décennie, le nombre d'abonnés continue à osciller entre 2 millions et 6 millions, faisant de ce titre le plus populaire de son genre.
- c. Son modèle économique : alors que l'industrie vidéoludique s'oriente de plus en plus vers la gratuité de titres – qui incluent des microtransactions² – *World of Warcraft* exige, depuis son lancement, la souscription d'un abonnement mensuel (de l'ordre de 10€) afin de pouvoir y jouer.

Du point de vue du joueur, *World of Warcraft* offre la possibilité de parcourir un univers fantastique en incarnant un avatar grandement personnalisable ; que ce soit du point de vue du sexe, de la race (un large choix incluant, entre autres, des nains, des elfs ou des orcs) ou encore de la « classe » qui va définir les aptitudes de l'avatar : un mage pourra lancer des sorts alors qu'un chasseur ou un guerrier seront des experts du combat à distance ou rapproché (au total douze classes sont disponibles).

Mais, étant un jeu « massivement multijoueur », le joueur n'est pas censé parcourir cet *espace numérique* seul. Tout le *design* du jeu est conçu pour le conduire à se rapprocher des autres joueurs afin qu'ils affrontent – ensemble – les plus grands dangers, offrant les plus grandes récompenses. Pour s'unir durablement, les joueurs peuvent fonder (et rejoindre) des « *guildes* », c'est-à-dire, des rassemblements d'*avatars* persistant après la déconnexion de ces derniers et mettant à leur disposition des outils facilitant leur cohésion (comme des canaux de discussion particuliers, une banque pour mettre en commun leurs ressources ou un emblème – un *tabard* – leur permettant de se distinguer les uns des autres).

La guilde apparaît donc comme un élément essentiel de l'expérience vécue par le joueur et son avatar. D'autant plus que ce sont principalement les *guildes* qui permettent aux joueurs d'entrer dans les *raids* : des zones regroupant des adversaires puissants nécessitant l'alliance de 10 à 25 avatars pour être vaincus et permettant à ces derniers d'obtenir des objets augmentant considérablement leur force. Les raids représentent l'une des principales activités des avatars

¹ *World of Warcraft* est officiellement lancé en 2004 aux Etats-Unis d'Amérique et début 2005 en Europe.

² Ces titres, qualifiés de *Free to Play* (« jouable gratuitement »), offrent la possibilité aux utilisateurs de jouer sans achat initial mais proposent également des « boutiques » dans le jeu permettant l'achat d'éléments cosmétiques (permettant de personnaliser son personnage) ou d'éléments accélérant la progression du joueur.

qui passent un temps important à préparer ces expéditions (en récoltant des matériaux ou en confectionnant des objets – comme des potions – afin de les assister dans leur quête).

Outre sa fonction indéniablement sociale, la guilde est un élément central au bon déroulement de la vie des avatars arpentant *World of Warcraft*. Nous intéressent essentiellement aux interactions menées par les utilisateurs dans cet espace numérique, la guilde apparaît alors comme le point d'entrée par excellence de cette recherche.

1.2.Méthode

D'un point de vue méthodologique nous avons choisi d'appréhender ce terrain de manière ethnographique en réalisant une ethnographie par observation participante au sein de plusieurs *guildes* de *World of Warcraft*. La plupart de nos données ont été récoltées auprès de deux guildes sur une période de plus de deux ans. Cette période d'observation nous a permis de « dépasser notre condition d'étranger » au terrain et à ces groupes en nous familiarisant avec leurs histoires, leurs fonctionnements et leurs hiérarchies. Cela a également été l'occasion de partager les expériences vécues par l'ensemble des membres de ces guildes.

Opérant une triangulation méthodologique ces observations ont été complétées par la tenue d'entretiens informels (uniquement avec prise de notes et sans retranscriptions complètes) et formels (basés sur un guide d'entretiens avec enregistrements et retranscriptions). Ces entretiens formels nous ont permis de mettre à l'épreuve certaines de nos observations et d'éclaircir des zones d'ombres que ces observations n'avaient pu éclairer.

Tout au long de notre ethnographie nous avons également effectué une captation audiovisuelle des *raids* afin de pouvoir les analyser en dehors du cours de l'action dans lequel nous étions engagés avec les différentes *guildes*. Nous avons ensuite analysé ces centaines d'heures de captation en utilisant le logiciel d'analyse qualitative Atlas T.I. Ce dernier nous a permis de fragmenter chaque raid (durant trois à quatre heures) en plusieurs centaines d'*unités d'interactions* (Ghoul Samson, 2019, 2018). Nous avons ensuite *taggué* chacune de ces unités avec un ensemble de codes synthétisant le contenu de ces interactions (les interactants, les sujets de discussion, la manière de communiquer, la durée de l'interaction, etc.). Ce procédé nous a permis de peindre un tableau analytique synthétisant la dynamique de l'ensemble des interactions ayant eu lieu pendant plusieurs soirées de raids.

C'est en faisant dialoguer les résultats provenant de ces données avec les propos recueillis durant les entretiens et nos observations que nous avons été en mesure de saisir la nature paradoxale de la frontière séparant l'*espace physique* et l'*espace numérique*.

2. Entre indépendance, autonomie et lien incontestable

2.1. « 2,49% »

L'analyse des entretiens nous a conduit à un constat unanime : les *raids* sont, pour les joueurs, un élément essentiel de leur expérience ludique et sociale au sein de *World of Warcraft*. C'est au cours de ces événements que les joueurs déclarent avoir le plus d'interactions et qu'ils tissent les liens les plus forts avec les autres joueurs. Il peut alors sembler étonnant que l'analyse des captations réalisées pendant les *raids* révèle que la nature des interactions est relativement pauvre. C'est-à-dire, que les thématiques des échanges entre les joueurs ont pour sujet principaux les indications données par le chef de la *gilde* afin que le groupe parvienne à défaire les créatures qu'ils affrontent (cette thématique est présente dans 49,64% des *unités d'interaction*). Il s'agit donc d'interactions prescriptives qui laissent peu de place aux dialogues et à l'établissement d'échanges entre les participants. Les indications données par le *leader* du groupe sont éminemment répétitives, dans la mesure où, elles se déroulent dans un contexte où l'objectif des affrontements dans lesquels s'engagent les avatars est de parvenir à effectuer une suite d'actions en faisant preuve d'une grande coordination et fluidité. Lorsque les participants ne parviennent pas à effectuer ces actions correctement, les prescriptions peuvent se transformer en réprimandes durant lesquelles le *leader* pointera scrupuleusement les erreurs effectuées par les différents membres du groupe. Dès lors, une analyse minutieuse de ces *raids* semble nous dépeindre une réalité assez éloignée du moment de partage décrit par les membres des différentes guildes que nous avons suivies ; comment alors expliquer l'importance donnée par les interactants aux *raids* ?

Pour répondre à cette question, nous proposons de nous intéresser à la fonction de ces événements et non, uniquement, à la nature des échanges produits par les individus. En opérant ce déplacement et en prenant en compte l'importance des *raids* et le caractère répétitif des interactions il devient pertinent de faire changer les *raids* de registre en ne les considérant plus comme une des activités ludiques disponibles dans cet *espace numérique* mais en les appréhendant comme des *rites*. Il faut alors considérer le rite dans la dimension qu'en donne Durkheim (2014) ; c'est-à-dire, comme la commémoration du moment fondateur du groupe où

chaque participant est le dépositaire du caractère sacré de son groupe. Reprenant une perspective goffmanienne (1974), la fonction du rite dans *l'espace numérique* est donc éminemment communicationnelle et sociale, dans la mesure où, il s'agit pour les individus de faire corps et de reconnaître le caractère sacré présent dans l'Autre, créant et assurant ainsi les fondements du groupe.

Or ces rites se déroulent et se perpétuent en ne faisant – presque – aucune place à *l'espace physique*. En effet, sur l'ensemble des *unités d'interactions* que nous avons analysé, il n'était fait référence à cet espace que 2,49% des cas. Nous nous trouvons alors dans une situation où les *raids*, activité unanimement reconnue comme la plus importante et à la fonction communicationnelle et sociale essentielle, se font en ne laissant qu'une place marginale au joueur et à son espace (*l'espace physique*). Nous pouvons alors affirmer que *l'espace numérique* est en mesure de produire ses propres unités de sens qui font totalement abstraction de *l'espace physique*. En produisant ses propres rites, *l'espace numérique* se révèle autonome, d'un point de vue communicationnel, par rapport à *l'espace physique*.

2.2. Un lien indissociable

Cependant, et bien que d'un point de vue communicationnel et interactionnel, l'autonomie de *l'espace numérique* se démontre empiriquement par les données que nous avons récoltées, cette autonomie a ses limites. D'une part parce que substantiellement, *l'espace numérique* de *World of Warcraft* a besoin des interactions produites par les utilisateurs pour exister. *L'espace physique* est donc une condition *sine qua non* à l'existence de *l'espace numérique*. Mais cette considération ontologique n'est pas le seul élément à prendre en compte pour appréhender la complexité du lien unissant les deux espaces.

Il faut ainsi prendre en considération que *l'espace numérique* ne semble pas à même de produire l'intégralité des référentiels mobilisés par les individus dans le cours de leurs interactions. Ainsi, un élément comme l'humour apparaît toujours et inextricablement relié à *l'espace physique*, comme si *l'espace numérique* n'était pas à même de produire ses propres références pour alimenter les traits d'esprit que peuvent s'échanger les interactants.

En effet, les entretiens permettent de révéler que dans le cours de leurs histoires les utilisateurs ne cessent de faire se croiser *l'espace physique* et *l'espace numérique*. En fonction des périodes auxquelles ils font référence, les individus vont pouvoir utiliser *l'espace numérique* comme balise spatio-temporelle pour s'orienter par rapport à des éléments de leur

vie personnelle (par exemple, une période scolaire sera datée par rapport aux raids effectués à cette époque). Et inversement, ils sont également capables de faire référence à des éléments de leur expérience ludique en prenant comme point d'appui spatio-temporel des éléments issus de l'*espace physique*.

Plus encore, les individus opèrent des gradations pour catégoriser le degré de proximité qu'ils entretiennent avec leurs connaissances et peuvent considérer qu'ils sont plus proches d'un individu qu'ils ne fréquentent que dans l'*espace numérique* que d'une personne qu'ils connaissent dans l'*espace physique*. Ainsi, ils peuvent être plus enclins à qualifier un membre de leur guilde comme un « ami » qu'ils ne feraient avec un collègue de travail. Finalement, nous pouvons observer que les joueurs signalent une demande récurrente : l'organisation des « IRL³ ». Ces rencontres ont pour objectif de permettre aux membres d'une guilde de se rencontrer (souvent le temps d'un weekend) dans l'*espace physique* ; il s'agit, en somme, de passer la frontière entre les deux espaces et de se rencontrer physiquement. A l'unanimité, toutes les personnes que nous avons rencontrées expriment le souhait que leur guilde parvienne à organiser ce type d'évènements de manière plus régulière.

Entre autonomie et multiples liens, la relation entre *espace physique* et *espace numérique* apparaît donc comme éminemment complexe et relevant d'un ensemble de facteurs qui doivent être pris simultanément en considération pour tenter de saisir, avec précision, la nature du lien unissant ces espaces.

3. Un cadre de communication

3.1. Ne pas penser de manière asymétrique

Lorsqu'il est question du rapport entre *espace physique* et *espace numérique* la revue de la littérature semble unanime sur un point : il s'agit d'un rapport asymétrique. Comme nous l'avons vu, l'espace numérique a besoin de l'espace physique pour exister ; c'est systématiquement l'utilisateur qui choisit de démarrer *World of Warcraft* et de connecter son *avatar*. Cependant, en interférant l'un avec l'autre (par exemple lorsqu'un espace est utilisé comme balise spatio-temporelle pour l'autre) il apparaît que, lorsque nous plaçons la focale sur les interactions, l'asymétrie n'est pas le régime de lien le plus adéquat.

³ Acronyme de « In Real Life », « Dans la vraie vie ».

Si l'asymétrie n'est pas satisfaisante, il convient de définir d'un autre régime permettant de rendre compte de la réalité observée. Alors s'agit-il d'une continuité ? Ce régime est également problématique car il suppose que l'espace numérique n'est, *in fine*, qu'une extension de l'espace physique. Or, nous avons vu que les acteurs considèrent ces espaces comme des cadres différents où ils doivent jouer des rôles distincts. Dans une acception très large, il s'agit donc d'une forme de continuité puisque, dans une perspective interactionniste, la vie n'est qu'un enchaînement de rôles. Mais en resserrant la focale, ce régime ne semble pas suffisant car les acteurs expriment tout de même l'existence d'une différence significative entre l'espace numérique et l'espace physique ; il ne s'agit pas tout à fait du même changement de rôle.

Pour dépasser cette acception binaire des choses, nous pouvons nous inspirer de la taxonomie réalisée par Milgram et Kishino (1994), ces derniers proposent de s'appuyer sur la construction d'un continuum entre les notions de « réalité » et de « virtualité » plutôt que sur une opposition frontale. A partir de cette considération nous pouvons être amenés à remarquer qu'il existe un régime permettant de réunir l'espace numérique et l'espace physique sans avoir à les traiter comme radicalement différents ou équivalents. Pour cela, nous proposons le régime de la coexistence. Différent de la continuité, il ne s'agit pas de penser que l'un est une extension de l'autre mais que les deux espaces existent en même temps de manière indépendante et autonome. Cette liberté (souvenons-nous que nous ne considérons que le cadre des interactions) leur laisse alors le loisir de se rencontrer et de permettre aux acteurs de franchir les interstices (certaines séparations sont si floues que ce terme semble plus adapté que celui de frontière) séparant les espaces et de rencontrer alter sous différents traits de sa façade personnelle (avatar ou utilisateur).

3.2. Une communication orale signe d'un cadre particulier

Mais considérer la coexistence des espaces ne nous permet de tout à fait résoudre la tension existante entre l'autonomie de l'*espace numérique* (capable de produire ses propres référentiels et rites) et le lien indissociable qu'il entretient avec l'*espace physique*. Il nous est nécessaire d'effectuer un pas supplémentaire en prenant en compte l'ensemble des outils mobilisés par les individus pour interagir entre eux au sein de l'*espace numérique* (nous nommons « métacommunalisation d'avatars » l'ensemble de ces outils) ». Car, bien que *World of Warcraft* fournisse aux utilisateurs divers moyens de communication, nous avons pu observer qu'ils ne sont que peu mobilisés par les joueurs qui préfèrent utiliser logiciels externes au jeu. Le moyen

de communication privilégié est alors la communication orale, grâce à l'utilisation de micro, casque et de logiciels dédiés. Nous observons, en effet, que 95,46% des interactions pendant les raids se font oralement.

Mais, il est également notable de prendre en compte que ces éléments externes au jeu permettent aux joueurs de continuer à entretenir des liens lorsqu'ils ne sont pas connectés à *World of Warcraft*. Ainsi des plateformes comme Facebook sont couramment mobilisées par les individus. Il est alors intéressant de noter que lors des échanges ayant lieu sur ces plateformes, les joueurs sont présentés sous leur identité personnelle (c'est-à-dire qu'ils ne créent pas de compte Facebook dédié à leur avatar) tout en s'adressant les uns aux autres en utilisant les noms de leurs avatars.

Ces plateformes jouent un rôle essentiel à l'indépendance et à l'autonomisation de l'*espace numérique* tout en y injectant des éléments de l'*espace physique*. Il s'agit donc d'un espace intrinsèquement liminaire et interstitiel.

Conclusion

Nous portons l'idée que la dimension interstitielle de la méta-communalisation d'avatars participe à la formation d'un nouveau cadre, un « *cadre de communication* ». En interagissant par le biais de cet espace particulier, les individus créent un nouvel espace de communication qui ne se trouve strictement ni dans l'espace numérique, ni dans l'espace physique et dont les acteurs ne sont strictement ni les avatars, ni les utilisateurs. Lorsque l'interaction a lieu dans ce cadre de communication des éléments sont empruntés aux deux types d'espaces et d'acteurs, ils coexistent et il n'est pas question, pour les interactants, de démêler les influences, car cela n'est plus possible.

Cette proposition théorique nous permet, d'une part, de sortir de la binarité induite par la considération d'un rapport asymétrique entre les espaces. D'autre part, elle nous permet également de terminer de rendre compte de l'expérience vécue par les avatars telle que nous l'avons recueillie et ressentie tout au long de notre ethnographie. Dans la mesure où, nous ne sommes pas parvenus à trouver, dans la revue de la littérature, un appareillage théorique permettant de saisir cette expérience, nous nous sommes permis de forger – et de proposer – le nôtre.

Nous sommes en mesure d'identifier trois propriétés principales à ce type de cadre :

1. Communication ayant lieu, au moins, entre deux plans (ou espaces)
2. Incapacité à distinguer la nature de l'émetteur (voire du récepteur)
3. Incapacité à distinguer le lieu de l'émission (voire de la réception)

La première propriété est le cœur et la raison d'exister de ce cadre : c'est parce qu'il y a rencontre de plusieurs plans que la complexité prend cette ampleur et qu'il s'avère nécessaire de forger ce nouvel outil. Le second point concerne le flou qui se crée autour de la figure de l'émetteur (et souvent du récepteur) du message. Ce point est rempli lorsque, typiquement, il devient très difficile (voire impossible) de répondre à la question « qui parle ? ». C'est, par exemple, ce que produisent les logiciels de discussion vocale de la méta-communalisation d'avatars : d'un point de vue empirique c'est l'utilisateur qui s'exprime puisque c'est sa voix qui est entendue par alter, cependant et pragmatiquement, du point de vue de l'interaction alter reconnaît que c'est l'avatar qui s'exprime. Troisièmement, et finalement, une situation similaire se produit avec le lieu de l'émission (et potentiellement de la réception). Car, nous avons vu que s'il est difficile de définir qui parle, et il peut l'être tout autant de préciser d'où il parle. Ainsi, et si nous reprenons l'exemple des logiciels de discussion vocale, nous pouvons nous demander à quel espace nous devons rattacher ce dispositif ? Il ne s'agit pas d'un élément intégré à l'espace numérique formé par World of Warcraft et pourtant, il ne fait pas totalement partie de l'espace physique puisqu'il permet aux avatars de communiquer. Les fils de discussion des groupes Facebook des guildes peuvent poser des problèmes similaires (comme nous l'avons vu dans l'extrait précédent) dans la mesure où, il s'agit de mobiliser un élément de médiation de l'espace physique et de l'utilisateur pour permettre aux avatars d'échanger.

C'est à l'aune de ces propriétés que le « cadre de communication » nous semble être un outil théorique pertinent pour saisir la nature de la frontière entre les *espaces numérique* et *physique* ainsi que la complexité inhérente à cette celle-ci.

Bibliographie

- Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life : An Anthropologist Explores the Virtually Human* (Revised edition edition). Princeton University Press.
- Bonfils, P. (2014). *L'expérience communicationnelle immersive : Entre engagements, distanciations, corps et présences* [HDR]. Université Lille Nord de France.

- Castronova, E. (2005). *Synthetic Worlds—The Business and Culture of Online Games* (New edition). University of Chicago Press.
- Durkheim, E. (2014). *Les Formes élémentaires de la vie religieuse*. Cnrs.
- Ghoul Samson, J. (2019, juin 12). *L'interactionnisme au prisme des SIC*. Doctorales de la SFSIC 2019.
- Ghoul Samson, J. (2018). Approche de la dimension rituelle des raids de World of Warcraft par l'anthropologie visuelle. *X Congreso Internacional Latina de Comunicacion Social*, 430-454.
- Goffman, E. (1973a). *La mise en scène de la vie quotidienne 1 : La présentation de soi* (Editions de Minuit). Les Editions de Minuit.
- Goffman, E. (1973b). *La mise en scène de la vie quotidienne. 2. Les relations en public*. Les Editions de Minuit.
- Goffman, E. (1974). *Les Rites d'interaction*. Les Editions de Minuit.
- Goffman, E. (1987). *Façons de parler*. Les Editions de Minuit.
- Goffman, E. (1991). *Les cadres de l'expérience*. Les Editions de Minuit.
- Lévy, P. (1998). *Qu'est-ce que le virtuel ?* La Découverte.
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A taxonomy of Mixed Reality Visual Displays. *EICE Transactions on Information and Systems*, E77-D(12), 1321-1329.
- Rheingold, H. (2000). *The Virtual Community : Homesteading on the Electronic Frontier* (revised edition edition). MIT Press.