



Université Paris 1
École doctorale de philosophie
CETCOPRA (Centre d'Étude des Techniques, des COnnaisances et des PRAtiques)

Thèse pour l'obtention du grade de docteur de l'Université Paris 1
Discipline : sociologie

LE JEU VIDÉO COMME MANIÈRE D'ÊTRE AU MONDE

SOCIO-ANTHROPOLOGIE DE L'EXPÉRIENCE VIDÉOLUDIQUE

Présentée et soutenue publiquement par :
Raphaël KOSTER

Directeurs de thèse :

Mme Sylvie CRAIPEAU, professeure de sociologie à l'Institut Mines-Telecom /TEM.

M. Alain GRAS, professeur émérite de sociologie à l'Université Paris I Panthéon-Sorbonne.

Composition du jury :

M. Vincent AMIEL, professeur en études cinématographiques à l'Université de Caen, rapporteur.

M. Jean-Pierre DELCHAMBRE, professeur de sociologie à l'Université Saint-Louis de Bruxelles.

Gérard DUBEY, professeur de sociologie à l'Institut Mines-Telecom/TEM.

Mme Anne SAUVAGEOT, professeure émérite de sociologie à l'Université Toulouse 2 le Mirail, rapporteur.

Remerciements

Travailler sur le plaisir ludique nécessite de prendre soi-même un minimum de plaisir à travailler. Cela n'aurait pas été possible sans la présence de collègues, de soutiens et d'amis.

Merci donc à Sylvie Craipeau pour m'avoir suivi dans toutes les étapes de mon travail et permis d'accéder à des terrains d'enquête. Merci à Alain Gras, dont les travaux contribuèrent beaucoup à mon envie de faire de la sociologie. Les cours de Sophie Poirot-Delpech furent également un moteur important de ma formation et je lui suis reconnaissant de m'avoir amené à découvrir les plaisirs de l'enseignement. Gérard Dubey a été un interlocuteur privilégié pour démêler certaines des questions suscitées par ce travail. Je dois de manière générale à toute l'équipe du CETCOPRA (Centre d'Étude des Techniques, des Connaissances et des PRAtiques) de m'avoir sensibilisé à l'approche socio-anthropologique.

Les équipes des projets JEMTU et PLUG, en particulier Michel Simatic et Éric Gressier ont eu la gentillesse de m'avoir laissé les accompagner dans leurs expérimentations technologiques.

Les échanges avec les membres de l'OMNSH (Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines) furent déterminants pour l'éclosion de ma problématique. Je suis particulièrement redevable à Étienne Armand Amato, Alexis Blanchet, Thomas Gaon, Nicolas Rosette et Brice Roy de m'avoir donné des occasions de présenter publiquement mon travail.

Je n'oublie pas non plus mes chers collègues de laboratoire et de bibliothèque : Sébastien Broca et Baptiste Monsaingeon, avec qui nous partageâmes au jour le jour les affres et les joies de l'écriture de thèse. Une pensée également pour Cécile Decousu et Alexandre Duclos, compagnons de bancs d'université et premiers interlocuteurs de recherche.

Merci aux relecteurs de ce travail qui m'ont rendu l'immense service d'accompagner chaque version de leurs remarques et de leur sagacité : Claire-Sophie Beau, Marianne Brunshawig, Thomas Cocano, Myrto Gondicas, Christine Leroy, Fabien Lorc'h, Judith Koster: la méticulosité de leurs corrections m'a rendu de grands services et a constitué pour moi un vrai soutien aux moments difficiles de la finalisation du travail.

Merci aussi et surtout à tous les joueurs rencontrés pour leur confiance et leur générosité. Et à Louis Banchet, pour son impact décisif sur ma perception du terrain.

Comment ne pas remercier enfin mon ami Daniel Touati, fidèle et vaillant lecteur depuis les tout premiers textes ? Et Aurélie Thuez, ma compagne, pour sa patience héroïque et son soutien de chaque instant ? Leurs relectures et leurs remarques furent une aide précieuse et une constante source d'inspiration : ce travail leur doit beaucoup.

Je dédie ce travail à mon fils Gabriel que je souhaite voir grandir dans le plaisir décrit au fil de ces pages.

« Il y a jeu dès qu'un sujet adopte à l'égard de lui-même, des autres, de ce qu'il fait, de ce qu'il est, de ce qui est, une certaine attitude – attitude qu'il s'agit de saisir et de décrire en donnant au mot le sens précis que lui attribue l'anthropologie moderne¹. »

« L'«être-au-monde» est un concept parfaitement adapté à un type de réflexion et d'analyse qui tente de restaurer les composantes de présence dans notre relation aux choses du monde². »

¹ HENRIOT Jacques, *Le Jeu*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Initiation philosophique », 1969, p.74.

² GUMBRECHT Hans Ulrich, *Éloge de la présence. Ce qui échappe à la signification*, Paris, Libella-Maren Sell Éditions, 2010, p.108.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION. LE JEU VIDÉO PAR LE PRISME DE L'ANTHROPOLOGIE SYMBOLIQUE	11
Le jeu vidéo comme objet de recherche	13
Le plaisir ludique.....	16
Le plaisir symbolique	21
Socio-anthropologie du symbolique.....	24
Annonce du plan.....	29
PREMIÈRE PARTIE. SOCIO-ANTHROPOLOGIE DU PLAISIR LUDIQUE	33
CHAPITRE 1. LE JEU VIDÉO COMME MANIÈRE D'ÊTRE AU MONDE	35
I - Le jeu vidéo, un objet controversé.....	40
II – Cadre théorique : le jeu vidéo comme fait social	44
III – L'esprit ludique	52
IV - L'expérience vidéoludique	56
V - Un rapport affectif au social.....	61
CHAPITRE 2. DES GAME STUDIES AUX PLAY STUDIES : VERS UNE PRISE EN COMPTE DE LA PORTÉE SOCIO-CULTURELLE DES JEUX VIDÉO	65
I – État de l'art des « Game Studies » : pour la constitution du jeu vidéo comme objet de recherche scientifique	67
<i>Expérimentations et simulation</i>	67
<i>Une industrie culturelle</i>	74
II –État de l'art des « Play Studies » : pour une prise en compte de la portée socio-culturelle des pratiques de jeux vidéo	81
CHAPITRE 3. POUR UNE SOCIO-ANTHROPOLOGIE DES EXPÉRIENCES VIDÉOLUDIQUES	89
I - Les entretiens : penser le rapport à l'autre dans les représentations sociales	94
II - Les terrains : méthode ethnographique de la socio-anthropologie.....	102
DEUXIÈME PARTIE. L'EXPÉRIENCE VIDÉOLUDIQUE.....	111
CHAPITRE 1. SOCIÉTÉ TECHNICIENNE, INDUSTRIE DU LOISIR ET CULTURE DE L'INDIVIDUALISME.....	113
I - Une société technicienne : emprise et usages de l'objet technique	116
II - Une industrie du loisir : anthropologie historique de la culture foraine.....	123
III - Une culture de l'individualisme.....	131

CHAPITRE 2. ÉVASION, MAÎTRISE DE SOI ET ANOMIE.....	135
I - L'évasion : une pratique individualiste	138
<i>Un rapport elliptique au monde : le jeu sur téléphone portable</i>	140
<i>Le spectre de l'addiction</i>	145
II –Maîtrise de soi : jeu vidéo et sport moderne.....	151
III- L'anomie : entre dépression et créativité	161
CHAPITRE 3. L'IMMERSION COMME MANIÈRE D'ÊTRE AU MONDE.....	169
I - L'immersion : modalités de la présence dans les pratiques de jeux en réseau.....	180
II – Des sociabilités narcissiques ?.....	185
III – L'avatar : expérimentations sociales de l'identité.....	190
<i>Vie sociale et vie intérieure</i>	191
<i>Une quête d'authenticité</i>	194
<i>Des sociabilités individualistes</i>	196
TROISIÈME PARTIE. INSTITUTIONNALISATION DE L'EXPÉRIENCE	
VIDÉOLUDIQUE	203
CHAPITRE 1. LE JEU VIDÉO, MÉDIATION CULTURELLE DE LA NOUVELLE	
MUSÉOLOGIE.....	205
I – Anthropologie historique de la notion de patrimoine dans les institutions culturelles	
françaises.....	210
II – Le jeu vidéo, outil de médiation culturelle	217
III – Enquête de terrain : l'expérimentation du jeu <i>PLUG</i> au musée des Arts et Métiers	224
<i>De l'information à la communication sociale : deux théories de la réception</i>	230
<i>Jeu vidéo et musée : deux pratiques inconciliables ?</i>	233
<i>L'expérience PLUG</i>	237
<i>Des sociabilités ludiques</i>	244
<i>Un rapport ludique à l'institution muséale</i>	252
<i>Conclusion</i>	257
CHAPITRE 2. JEU VIDÉO ET CINÉMA : UN ENGAGEMENT DE SPECTATEUR	261
I – En quête de réalités	266
<i>Une réalité ontologique</i>	268
<i>Une réalité sensorielle</i>	271
II – Des images haptiques	274
III – Le spectateur impuissant	279
IV – La mise en scène de l'intime.....	283
V – L'interacteur	285
CONCLUSION. LE PLAISIR LUDIQUE COMME SENTIMENT D'ADHESION....	299

BIBLIOGRAPHIE	307
ANNEXES.....	347
ANNEXE 1 - LISTE DES ENTRETIENS.....	349
ANNEXE 2 - ENTRETIENS.....	359
2.1 – Raphaël, 18 ans, lycéen, joueur sur console Playstation 2 (<i>GTA, Tony Hawk</i>) et téléphone portable Nokia 3310 (<i>2006 Real Football 3D, Snake</i>).....	359
2.2 - Sylvain, 26 ans, journaliste d'entreprise, joueur sur console Playstation 2 (<i>Ico, Shadow of the Colossus</i>) et sur PC.	377
2.3 - Jean-Baptiste, 30 ans, joueur du MMOFPS <i>Counter-strike</i> et du jeu de rôle <i>Shadowrun</i> . Coach d'une équipe féminine professionnelle d'e-sport pour le jeu en réseau <i>Counter- strike</i> , qui a gagné la Coupe du Monde des jeux vidéo ESWC le 2 juillet 2006 au Palais Omnisport de Bercy à Paris.	389
ANNEXE 3 – <i>PLUG</i>	415
3.1 – Observations de l'expérimentation du jeu vidéo <i>PLUG</i> dans le cadre de la manifestation Futurs en Seine, du 28 mai au 7 juin 2009, au musée des Arts et Métiers à Paris.....	415
3.2 – Règles du jeu <i>PLUG</i>	525

INTRODUCTION

LE JEU VIDÉO PAR LE PRISME

DE L'ANTHROPOLOGIE SYMBOLIQUE

VIDEO GAME AS SEEN THROUGH THE PRISM OF SYMBOLIC ANTHROPOLOGY

« Ici, permettez-moi, à moi, qui, dans la mesure où je dépasse les cercles étroits de ma science, ne prétends être qu'un historien ou anthropologue, et, de temps à autre, psychologue, de dire plus précisément ce qu'il faut entendre par ceci : que la sociologie est exclusivement anthropologique³. »

Depuis la fin des années 1990, la **recherche scientifique en Game Studies** s'intéresse au caractère ludique des jeux vidéo dans des perspectives socio-culturelles et socio-techniques qui interrogent les sentiments de plaisir éprouvés par les joueurs (Malaby, 2007 ; Triclot, 2011 a ; Zabban, 2012 a). Contre l'idée d'un déterminisme technique dans lequel le joueur ne serait que le sujet passif de stimulations émises par le dispositif de jeu, il s'agit souvent de penser la pratique de jeu comme une « expérience » au cours de laquelle le joueur se constituerait un imaginaire et une identité dans un processus d'apprentissage (Piaget, 1988 ; Berry, 2009), de créativité (Henriot, 1989 ; Boutet, 2012), de construction de soi (Winnicott, 1975 ; Stora, 2007) ou d'intériorisation des règles sociales (Delchambre, 2009 b ; Koster, 2011 a). « En d'autres termes, le jeu tel que nous l'entendons, loin d'être assimilable à un type particulier d'action, doit être regardé comme une dimension ou une modalité de l'expérience

³ MAUSS Marcel, « Rapports réels et pratiques de la psychologie et de la sociologie » (1924), *Sociologie et anthropologie*, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 1999, p.285.

que l'on peut qualifier de transversale ou diffuse par rapport aux multiples spécifications et actualisations de nos formes de vie⁴. »

Cet intérêt porté au plaisir du joueur trouve sa légitimité dans la définition même du jeu : le caractère amusant d'un jeu est en effet ce qui en fait une pratique ludique et ce qui permet d'en saisir les valeurs culturelles. Mais la volonté de saisir le plaisir de jouer pour accéder aux significations sociales de la pratique de jeu pose pourtant un problème sociologique : celui d'**assimiler le plaisir personnel du joueur à des modes d'adhésion à des règles sociales**. Or, la sociologie s'est instituée dès ses fondements durkheimiens en réaction contre un tel amalgame entre subjectivité personnelle et extériorité des contraintes sociales. L'œuvre de Durkheim insiste particulièrement sur la distinction morale à établir entre la soumission à des plaisirs personnels immédiats, mus par des sollicitations sensorielles (il remarque déjà à la fin du XIX^{ème} siècle que les attractions du consumérisme peuvent susciter chez l'individu la souffrance d'être livré à ses propres pulsions, sous l'emprise de ses désirs) et l'adhésion à des règles extérieures dont le caractère contraignant est néanmoins ressenti par l'individu comme légitime parce qu'émanant du social. Durkheim met ainsi beaucoup d'effort, dans son souci d'objectivité, à séparer la sociologie de ce qu'il appelle le « psycho-sociologisme », c'est-à-dire la prise en compte des psychologies individuelles et des perceptions personnelles : « Chaque individu boit, dort, mange, raisonne et la société a tout intérêt à ce que ces fonctions s'exercent régulièrement. Si donc ces faits étaient sociaux, la sociologie n'aurait pas d'objet qui lui fût propre, et son domaine se confondrait avec celui de la biologie et de la psychologie⁵. » Durkheim écrit en effet à une époque où les premières études prétendant parler de société étaient fortement empreintes de psychologie et de philosophie. C'est pourquoi à de nombreuses reprises tout au long de son livre, il s'en prend à Auguste Comte et à Herbert Spencer⁶. Il reproche à ces deux auteurs de trop mettre l'individu au centre de leurs explications. Le sociologue doit, selon lui, adopter par rapport aux phénomènes qu'il étudie une posture neutre, distanciée, dépassionnée, et viser à une objectivité proche de celle des sciences de la nature dans leur étude du monde physique.

⁴ DELCHAMBRE Jean-Pierre, « Trois clés pour la socio-anthropologie du jeu », *Recherches sociologiques et anthropologiques*, vol.40, n°1, 2009, p.4, (en ligne) <http://rsa.revues.org/287>. Consulté le 23/08/2012.

⁵ DURKHEIM Émile, *Les Règles de la méthode sociologique* (1895), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 1999, p. 3.

⁶ Le sociologue François Dubet, dans sa préface à la nouvelle édition « Quadrige », parue aux Puf en 2007 parle même de « manifeste », in DURKHEIM Émile, *Les Règles de la méthode sociologique* (1895), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 2007, p.2.

Penser le plaisir ludique comme une composante de la portée socio-culturelle du jeu s'inscrit dès lors dans une sociologie pragmatique qui constitue une relecture de la sociologie durkheimienne à l'aune d'une sensibilité individualiste (Martuccelli, Singly, 2009). Autrement dit, cela suppose de prêter aux impressions subjectives des individus une valeur culturelle, en partant du principe que l'individu demeure une « production sociale » et que même ses désirs physiologiques sont motivés par des facteurs sociaux. (Lasch, 1979 ; Sennett, 1979 ; Dumont, 1983; Lipovetsky, 1983; Elias, 1991 ; Donnat, 1994 ; Taylor, 1994 ; Ehrenberg, 1995 ; Kaufmann, 2001 ; Lahire, 2004; Singly, 2005 ...). Le bouleversement des frontières entre l'espace intime et l'espace public apparaît donc comme un phénomène culturel qui invite à repenser les formes d'extériorité du social donnant sens aux plaisirs personnels. L'étude des pratiques de jeux vidéo permet ainsi d'observer les parts que prennent sensations de plaisir et sentiments d'adhésion dans une pratique sociale caractérisée avant tout par sa dimension ludique.

Le jeu vidéo comme objet de recherche

Le risque d'un tel renversement de l'explication sociologique, partant des expériences sensibles pour penser les modes de régulation sociale peut-être de perdre de vue les spécificités techniques de la pratique ludique, pour ne prendre en compte qu'une « manière d'être au monde » relativiste où le jeu serait présent dans toutes les activités sociales. **Le jeu** comme objet de recherche se définit en effet par son caractère séparé (Huizinga, 1938 ; Caillois, 1958) : il doit d'abord « communiquer » son statut de jeu (Genvo, 2011) pour qu'un « contrat ludique » (Duflo, 1997) puisse s'établir avec le joueur. Nier ce caractère fondateur de la règle revient à mettre sur le même plan le jeu et le sérieux : tout devient jeu, donc plus rien ne l'est. De ce point de vue, il n'est possible d'envisager des pratiques ludiques qu'à partir du moment où le joueur est parfaitement conscient du fait qu'il s'adonne à un jeu (Bartsch, 1987). Colas Duflo remarque ainsi que le jeu se définit d'abord par sa « légalité » : ce sont ses règles qui déterminent ce qui en fait un jeu ou non. Dans un second temps seulement intervient, selon lui, la « liberté » qui caractérise le plaisir de jouer : « Ce qu'il faut bien saisir pour ne pas s'égarer c'est que la liberté ici ne doit pas être comprise comme un

principe métaphysique, mais bien plutôt, comme un *effet* du système formé par la légalité ludique⁷. »

Cette prévalence donnée au caractère « séparé » du jeu dans la spécificité de ses règles conduit cependant trop souvent à **l'écueil de considérer le jeu comme une activité sérieuse**. Chez les détracteurs du jeu vidéo, c'est par exemple la hantise de l'addiction, sur laquelle nous reviendrons, qui voit dans le temps passé à jouer une frontière résolument hermétique à l'espace social. Le jeu vidéo est alors considéré essentiellement comme un dispositif technique dont l'efficacité exercerait une emprise physique sur les joueurs, contraints de se soumettre à des comportements aliénants, à une perte de contrôle de soi, qui est la définition-même de l'addiction (Craipeau, Dubey a, Koster, 2008). Plus encore que le jeu de rôle ou le jeu de société dont on pourrait considérer que les règles comportent une part de négociabilité, le jeu vidéo s'imposerait comme un système confrontant le joueur dans un rapport contraignant de soumission à la machine (Craipeau b, Koster, 2009).

Lorsque la pratique ludique se définit ainsi par son cadre régulateur, elle est donc mise en concurrence avec les autres activités du quotidien, gouvernées par d'autres modes de régulation. Cette idée est confortée par les joueurs eux-mêmes, via le mythe de « l'évasion » : on jouerait pour éviter les responsabilités, les désagréments de la vie quotidienne, dans un espace de pur plaisir utopique (Craipeau, 2011 a) dans lequel il serait possible de s'investir totalement : « *J'ai testé pour vous, la vraie vie. Très honnêtement, c'est pas terrible*⁸. »

Le jeu peut dès lors se présenter comme une forme de « seconde chance » : une réorganisation des modes de régulation du quotidien, dans une quête de « **réenchantement du monde** » (Craipeau, 2011 a), dans un espace où les règles sociales apparaissent simplifiées, peut-être plus faciles à maîtriser. Il tire dans ce cas davantage sa légitimité de sa finalité que de la gratuité ludique. Pour certains joueurs, le jeu vidéo passe ainsi pour un moyen de développer des compétences professionnelles. Mathieu, joueur du jeu en réseau *World of Warcraft*, (Blizzard entertainment, 2004⁹) adopte par exemple le discours-type d'un

⁷ DUFLO Colas, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Pratiques théoriques », 1997, p.77.

⁸ YC. Écrit d'un joueur. Gagnant au concours, Micromania.fr/special/wow. Cité jn CRAIPEAU Sylvie, *La Société en jeu(x). Le laboratoire social des jeux en ligne*, Paris, Presses universitaires de France, 2011, p.145.

⁹ *World of Warcraft* est un MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) développé par la société Blizzard Entertainment pour Vivendi Games en 2004. Ce jeu a été longtemps l'un des plus populaires en termes de pratique, avec plus de 12 millions de joueurs dans le monde en 2011.

manager ou d'un chef d'entreprise, lorsqu'il rapporte les façons dont les joueurs de son équipe (sa « *Guilde*») connectés sur Internet, s'organisent pour jouer ensemble et répondre le plus efficacement possible aux enjeux de la partie¹⁰. Des passerelles existent en effet, surtout dans le jeu en réseau à monde persistant de type MMORPG¹¹, entre la pratique vidéoludique et le monde professionnel ; l'expérience vidéoludique pouvant alors parfois, par exemple, permettre d'obtenir un emploi¹². Le jeu vidéo passe ainsi pour un outil servant à acquérir des compétences utiles à la vie quotidienne ou à la construction de soi. Le « *réenchantement du monde*» promis par les jeux en réseau renvoie finalement à un renforcement des sentiments d'adhésion aux règles instituées (Craipeau, 2011 a).

De manière plus générale, Vincent Berry (2012 a) parle de modes d'« *apprentissage*» pour caractériser la portée sociale du jeu vidéo : en tant que pratique culturelle, il diffuse des savoir-faire, des compétences permettant de se situer socialement. Le jeu vidéo en solitaire n'est donc pas en reste de ces rapports de réciprocité entre pratique ludique et pratique sociale. Pour les jeux de type « *arcade*¹³», mobilisant des valeurs de maîtrise et de performance dans la confrontation du joueur à la machine et aux injonctions du programme

¹⁰ « *C'est une question de leadership, là, pour le coup (...) Les meilleurs joueurs que vous avez recrutés, vous devez les garder. C'est souvent un peu difficile. Vous avez les gens qui peuvent partir : à la limite, vous n'en avez un peu rien à faire. Et vous avez des gens : faut pas qu'ils partent. Donc, vous êtes dans une relation, même s'il y a théoriquement une hiérarchie, parce que même l'éditeur fait en sorte qu'il y ait une hiérarchie : vous êtes dans une Guilde, il y a des grades que vous pouvez régler en tant que Maître de Guilde, avec différentes permissions... Il y a tout un système fait pour être hiérarchique, mais en fait dans la réalité, c'est comme un bon élément dans une entreprise : c'est difficile... Il y a des gens qui peuvent partir, ça vous empêchera pas de dormir, et puis il y en a d'autres, vous vous dites : 'Merde, comment je vais faire ? Il faut que je le garde'. » Entretien avec Mathieu, 29 ans, joueur de *World of Warcraft*, consultant informatique, mené par Sylvie Craipeau et Raphaël Koster, Nantes, 05/11/ 2008.*

¹¹ Massively Multiplayer Online Role Playing Game (jeux de rôle massivement multijoueurs) : ce sont des jeux en réseau sur Internet constituant des mondes persistant (qui continuent à vivre même lorsque le joueur se reconnecte) et dans lesquels le joueur commande un ou plusieurs avatars qu'il doit faire progresser en accompagnant des quêtes, en explorant les environnements numériques régulièrement remis à jour par les éditeurs de jeu, ou en socialisant avec d'autres joueurs en réseau.

¹² « *Les champions de WoW (World of Warcraft) monnaient désormais leur savoir-faire dans le monde bien concret de l'entreprise. Yahoo! a embauché Stephen Gillett pour son charisme virtuel. Ses talents de chef de Guilde lui ont valu rien de moins qu'un poste de manager senior en ingénierie. Le japonais Joy Ito menait lui aussi une guilde de 400 personnes dans le monde entier, comprenant des médecins, des PDG, des mères de famille, des étudiants et assure : 'Motiver des dizaines de personnes à travailler ensemble sur un long terme, cela revient à conduire un projet, comme le lancement d'une société.' » : GABIZON Cécilia, « *Le monde selon World of Warcraft*», *Lefigaro.fr*, 02 novembre 2009, (en ligne) <http://www.lefigaro.fr/web/2009/11/02/01022-20091102ARTFIG00465-le-monde-selon-world-of-warcraft-.php>. Consulté le 23/09/2012.*

¹³ Vincent Berry propose cette définition de la borne d'arcade : « *machine dédiée à l'application d'un jeu vidéo et mise à la disposition du public dans des bars ou des salles de jeux. Il s'agit le plus souvent, comme pour les flippers, d'un système électronique et/ou informatique inséré dans un coffre en bois auquel un monnayeur est ajouté* » : BERRY Vincent, « *De Pong à World of Warcraft : construction et circulation de la culture (vidéo) ludique*» in BROUGÈRE Gilles (dir.), *La Ronde des jeux et des jouets. Harry, Pikachu, Superman et les autres*, Paris, Éditions Autrement, coll. « *Mutations*», 2008, p. 27.

informatique à répondre le plus rapidement possible aux évènements de la partie, certains joueurs disent développer des compétences psychomotrices accrues, grâce aux réflexes requis par le jeu¹⁴.

L'insistance sur ce que le jeu vidéo peut apporter au joueur comme bénéfice dans un discours de légitimation des pratiques, ou sur ce dont il peut le priver dans un discours critique sur les risques sanitaires et sociaux, ne suffit cependant pas à comprendre les valeurs symboliques qui donnent sens au plaisir de jouer. Même si le jeu se définit objectivement par ses règles, ce qui en fait la signification culturelle passe par la reconnaissance de leur légitimité, à travers les sentiments d'adhésion qui y sont attachés. Les exemples que nous venons de citer mettent quelque peu de côté cette question du plaisir, pour faire valoir l'importance sociale que recouvre la pratique ludique. Mais sans prendre en compte la part de gratuité inhérente au ludique, on introduit un biais considérable dans le discours sur le jeu : on en fait une pratique purement rationnelle, orientée vers une fin. On élabore une représentation du jeu détachée du fait de s'amuser, ce qui revient donc paradoxalement à parler du jeu en tant que non-jeu, activité sérieuse, utile.

Le plaisir ludique

La société est ludique lorsqu'elle est appréhendée dans une **disposition d'esprit** qui tend à lui conférer cette valeur : « Jouer, c'est d'abord poser que l'on joue¹⁵. » Ce caractère phénoménologique de la pratique de jeu pose des problèmes épistémologiques : comment

¹⁴ Jean-Baptiste, joueur professionnel du jeu en réseau *Counter-strike* (Valve software, Sierra, 2000), jeu de combat en arène relevant en partie du jeu d'arcade par la courte durée de ses parties (cinq minutes maximum) et la concentration qu'il requiert pour réagir aux mouvements des autres joueurs, explique : « *J'avais eu quand j'étais tout petit un accident cérébral. J'ai été opéré. Et j'ai eu des séquelles pendant des années : des retards psychomoteurs au niveau des extrémités. C'est-à-dire un manque d'agilité, de dextérité au niveau notamment des membres supérieurs, des mains. Je pouvais faire mes lacets ou manger moi-même, mais c'était pénible. Quand il s'agissait de courir à l'école, en sport, j'avais toujours une longueur de retard sur tout le monde. J'avais deux années de retard. En 3^{ème}, j'avais les performances d'un élève de 5^{ème}. Je faisais empoté, mou, maladroit. Et ma femme m'a dit qu'au bout de deux ou trois années intensives dans le jeu Counter-strike, ça a stimulé mes capacités motrices indirectement : en stimulant l'activité cérébrale qui s'occupe de la représentation spatiale. Ce qu'elle a observé, c'est qu'en stimulant mon cerveau, ce jeu m'a permis de combler le retard psychomoteur que j'avais acquis. Alors moi, c'est vrai que je le sens un petit peu. Je vois qu'il y a des choses que j'arrive à faire que je ne faisais pas avant. Mais elle, elle m'a dit que c'était spectaculaire, que j'ai comblé le fossé qui me séparait d'un homme normal en matière de mobilité et de dextérité.* » : Entretien avec Jean-Baptiste, 30 ans, joueur de *Counter-strike*, coach sportif de jeu vidéo professionnel, Paris, 17/07/2006.

¹⁵ HENRIOT Jacques, *Le Jeu*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Initiation philosophique », 1969, p.78.

rendre compte du plaisir de jouer, s'il est par définition d'ordre sensible et s'il ressort, de plus, d'impressions personnelles ?

Si le jeu, en tant que pratique régulée est une activité sociale, il n'en est peut-être pas de même lorsqu'on s'intéresse à sa dimension ludique. Nous entrons alors dans la relativité des représentations personnelles que chacun se fait de son activité : amusante pour certains, sérieuse pour d'autres... Il s'agit donc de rechercher la portée culturelle des pratiques vidéoludiques en questionnant les représentations sociales des joueurs pour y trouver des valeurs symboliques partagées. Lorsque Jacques Henriot écrit : « Avant d'être structure, le jeu est idée¹⁶. », il ouvre la voie pour une approche compréhensive weberienne des « motifs culturels¹⁷ » invoqués par les joueurs pour caractériser leurs pratiques. « Ainsi, dans le jeu, se marque un primat du sens sur la structure. Ce n'est pas la structure qui engendre le sens, mais le sens qui fait être la structure¹⁸. » Nul besoin désormais d'essentialiser les pratiques de jeux vidéo par leurs cadres régulateurs ou leurs dispositifs techniques : c'est à l'usage, chez le joueur, que surgissent ses significations culturelles.

Les manières de jouer n'en demeurent pas moins déterminées socialement : et pour qu'un jeu apparaisse comme plaisant, il faut déjà que l'on reconnaisse en lui, de manière intuitive, des valeurs auxquelles la société a permis d'adhérer dans un premier temps. Questionner la **portée socio-culturelle du plaisir ludique** dans les pratiques de jeux vidéo, comme nous proposons de le faire dans cette thèse, n'a cependant rien d'une tentative de généraliser le plaisir ludique à une vision irénique du social qui relativiserait toute frontière entre jeu et sérieux. Il s'agit plutôt de chercher à percevoir les modes de régulation sociale et les valeurs culturelles qui font que le joueur de jeu vidéo, en prenant plaisir à jouer à son jeu, manifeste des sentiments d'adhésion caractéristiques de manières d'être au monde spécifiques de différents régimes d'expériences et différents types de pratiques. « À un premier niveau, nous devons considérer d'un point de vue objectif – qui sera celui d'une anthropologie, c'est-à-dire conjointement d'une psychologie du comportement et d'une sociologie des institutions

¹⁶ HENRIOT Jacques, *Le Jeu*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Initiation philosophique », 1969, p.17.

¹⁷ Soulignons que nous nous revendiquons, par l'emprunt de cette expression, de la méthodologie de Max Weber qui, dans *L'Éthique protestante et l'esprit du capitalisme* (1920), propose de faire une « Histoire des idées » pour montrer la pérennité de certaines valeurs culturelles au fil des civilisations : WEBER Max, *L'Éthique protestante et l'esprit du capitalisme* (1920), Paris, Flammarion, coll. « Champs », 2000.

¹⁸ HENRIOT Jacques, *Le Jeu*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Initiation philosophique », 1969, p.48.

-, le jeu comme structure constituée¹⁹. » Le plaisir ludique est ainsi à comprendre au pluriel, à travers la diversité des valeurs qui le caractérisent et renvoient à des structures institutionnelles.

L'enjeu de cette thèse est de retrouver des significations sociales partagées qui établissent ce qui fait jeu dans une pratique vidéoludique, et qui ne ressortent pas uniquement de l'instabilité d'impressions personnelles. Ce sont donc dans les **représentations sociales** qu'il nous faut retrouver des valeurs symboliques partagées caractérisant les expériences personnelles des joueurs isolés dans leurs sensations. Il ne s'agit pas de remettre en cause la frontière entre jeu et sérieux, mais de rester attentif à leurs mouvements, leurs dynamiques, qui reflètent les variabilités des sentiments d'adhésion collectifs attachés à des structures sociales : « C'est que les rapports du jeu et du sérieux sont imprévisibles, en perpétuelle mutation, au point que leur définition réciproque ne semble pouvoir être que provisoire et locale²⁰. » Car le jeu, même considéré dans ses spécificités régulatrices et techniques n'est pas seulement un « cercle magique » séparé des autres activités sociales (Huizinga, 1938)²¹ : il est également une attitude ludique, une disposition d'esprit, dépendant de la subjectivité de l'individu. Rappelons-le : « le jeu n'apparaît qu'au moment où quelqu'un adopte 'une attitude ludique' à l'égard de la situation dans laquelle il se trouve²² ».

Le jeu vidéo est donc une « **manière d'être au monde** » (Durkheim, 1895 ; Mauss, 1901) si on le considère à travers les significations culturelles qui y sont rattachées et les façons dont s'y expriment différentes formes de plaisir ludique :

¹⁹ HENRIOT Jacques, *Le Jeu*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Initiation philosophique », 1969, p.16.

²⁰ DUYCKAERTS Éric, « Pour un point de vue fragmentaire sur le jeu », *Quaderni*, n°2, automne 1987, p.12.

²¹ Ce concept de « cercle magique » chez Huizinga fit l'objet de nombreuses critiques dans le champ des Game Studies (Zabban, 2012 a), mais l'œuvre de Huizinga étudiée avec plus d'attention offre pourtant déjà en elle-même une analyse beaucoup plus subtile du phénomène ludique que ce que la traduction française a pu en laisser penser. Dans un commentaire très documenté de la première édition du livre *Homo Ludens* (1938), Jacques Dewitte nous apprend que le sous-titre original de cette œuvre n'était pas *Essai sur la fonction sociale du jeu*, comme la traduction française le publia en 1951, mais « *Essai d'une détermination de l'élément ludique de la culture* », ce qui rejoint une conception beaucoup plus large de la pratique ludique comme phénomène culturel : DEWITTE Jacques, « L'Élément ludique de la culture. À propos de *Homo Ludens* de Johan Huizinga », in *La Manifestation de soi. Éléments d'une critique philosophique de l'utilitarisme*, Paris, La Découverte, coll. « textes à l'appui », série « bibliothèque du m.a.u.s.s. », 2010, p.173.

²² GENVO Sébastien, « Penser les phénomènes de 'ludicisation' du numérique : pour une théorie de la jouabilité », *Revue des Sciences Sociales*, n°45, mars 2011, p.69.

« Ce qui est au cœur de notre problématique, ce ne sont pas ‘les jeux’ particuliers, c’est-à-dire les pratiques et les dispositifs ludiques définis de façon conventionnelle et le plus souvent localisés dans des espace-temps prévus à cet effet, mais bien plutôt ‘le jeu’, en tant que notion permettant de cerner une composante de nos expériences ou de nos investissements dont on dira qu’elle joue un rôle important, voire constitutif dans le cadre des formes de vie humaines²³. »

En ce sens, l’expérience vidéoludique n’est pas une « expérimentation » (Mead, 1963 ; Craipeau, 2009 c) : elle est un ressenti, participant davantage d’une construction de la sensibilité culturelle que de l’identité sociale²⁴. Elle se pense moins en termes de pratiques d’interactivité, que de mode de réception ; l’usage de l’objet technique devenant la médiation par laquelle se diffusent les représentations sociales. Pour le dire autrement, le caractère ludique du jeu vidéo nous oblige à considérer la **dimension perceptive de ses pratiques**, comme constitutive de leurs valeurs sociologiques : « L’émergence de nouveaux espaces perceptifs implique ainsi de nouvelles appréhensions du monde – s’actualisant dans des formes guidant et ‘informant’ le regard – dont l’enjeu n’est pas alors seulement sensoriel ou cognitif, mais plus profondément social et culturel. Sociologie ‘sensorielle’ et sociologie de la connaissance œuvrent ainsi conjointement à la compréhension des paradigmes et des idéaux qui contribuent à l’organisation du social²⁵. »

Car lorsque l’objet est pensé dans son opacité et ses **spécificités techniques**, il n’est plus possible de distinguer les règles contraignantes qui le structurent, des règles qui emportent l’adhésion de l’usager. Or, la dimension ludique de l’objet n’intervient que lorsque ses règles sont acceptées. Elles peuvent l’être sous l’effet de procédés techniques, et nous

²³ DELCHAMBRE Jean-Pierre, « Le Jeu créatif comme modalité de l’expérience dans une perspective pragmatique élargie », *Recherches sociologiques et anthropologiques*, vol.40, n°1, 2009, p.16, (en ligne) <http://rsa.revues.org/290>. Consulté le 23/08/2012.

²⁴ La « créativité » du joueur ne se comprend dès lors plus tant dans la pratique comme une modalité d’action, que comme une modalité de choix entre plusieurs représentations sociales pour donner sens à son action. « Plus précisément, et sur ce plan il convient d’engager le débat avec quelques courants de la sociologie pragmatique actuelle, nous ne caractérisons pas la créativité d’abord comme une capacité (individuelle ou collective, et principalement cognitive) de trouver des solutions à des problèmes pratiques qui se posent ou qui surgissent, mais plutôt comme la capacité d’entrer dans des dispositions qui permettent de ‘se prendre au jeu’ et d’avoir accès à l’intéressement, en deçà (ou à côté) des justifications de sens ou de valeurs. » : DELCHAMBRE Jean-Pierre, « Trois clés pour la socio-anthropologie du jeu », *Recherches sociologiques et anthropologiques*, vol.40, n°1, 2009, pp.8-9, (en ligne) <http://rsa.revues.org/287>. Consulté le 23/08/2012.

²⁵ SAUVAGEOT Anne, *Voirs et savoirs. Esquisse d’une sociologie du regard*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie d’aujourd’hui », 1994, p.11.

verrons que la conception des jeux vidéo se fonde beaucoup sur les théories de la psychologie cognitive visant à obtenir chez l'individu des réactions de plaisir, nées de stimulations sensorielles (Solinski, 2012). Mais elles le sont aussi, en tous les cas, dans des usages qui, d'une manière ou d'une autre, trouvent leur légitimité dans des représentations sociales et des valeurs symboliques : le plaisir ludique a une portée culturelle à partir du moment où il est porteur de signification.

Le plaisir que les joueurs prennent à leurs pratiques de jeu pourrait ainsi constituer une réponse à la « **crise de l'illusio** » (Delchambre, 2005) qui caractérise le « nouvel esprit du capitalisme »²⁶ (Boltanski, Chiapello, 1999) et dans lequel il serait de plus en plus difficile de « se prendre au jeu » et d'adhérer à des injonctions toujours plus contraignantes de valorisation de soi dans des contextes compétitifs. Cette réponse est corrélative des sentiments de souffrance et de frustration qui accompagnent les injonctions à être soi dans la société individualiste (Ehrenberg, 1998). Le jeu vidéo, en tant que pratique ludique semble ainsi favoriser l'intériorisation de règles sociales et de leurs valeurs culturelles : il restitue du symbole signifiant à des contraintes qui, sans cela, seraient subies sans plaisir. Le jeu vidéo restaure des sentiments d'adhésion à des représentations collectives et à des modes de régulation sociale, sous couvert de son caractère ludique.

Les traditions de la théorie critique qui veulent dissiper les illusions du jeu pour faire valoir les réalités sociales qu'elles dissimulent dans leurs mécanismes de domination politiques (Feenberg, Grimes, 2009) ne suffisent donc pas à comprendre les valeurs culturelles en vertu desquelles ces modes de domination apparaissent légitimes dans les représentations sociales. Si la tâche du sociologue est de remettre en contexte les pratiques de jeux vidéo pour donner à voir les structures sociales dans lesquelles elles s'inscrivent, elle est aussi, pensons-nous, de chercher à comprendre les dynamiques sociales dans les discours, les croyances, les représentations diffuses qui permettent de caractériser l'adhésion aux règles imposées : « Nous avons besoin d'une qualité primordiale d'*illusion* pour pouvoir nous prendre au jeu de la vie (*illusio*)²⁷. »

²⁶ Nous entendons ici « capitalisme » au sens qu'en donne Max Weber (1920 ; 1922) dans son idéal-type du capitalisme moderne : c'est-à-dire un ensemble de structures sociales organisées selon les principes de la rationalité en finalité et de la domination légale au moyen de hiérarchies administratives et bureaucratiques. Le capitalisme moderne apparaît ainsi comme le modèle culturel « indépassable des sociétés modernes » et peut même caractériser les régimes politiques à économie non capitaliste, tant que ceux-ci possèdent une administration bureaucratique et obéissent aux mêmes croyances en la légitimité du type de domination légale.

²⁷ DELCHAMBRE Jean-Pierre, « La Peur de mal tomber », *Carnets de bord*, n°9, septembre 2005, p.15.

L'enjeu de notre **approche socio-anthropologique** est d'observer les façons dont l'adhésion aux règles imposées - même si elle est sollicitée par des procédés techniques qui instrumentalisent l'individu à son insu - peut constituer des dynamiques sociales portées par des valeurs symboliques. Nous retenons ici la définition du jeu que donne Jean-Pierre Delchambre : « une dimension fondamentale de l'existence humaine, qui imprime sa marque, donne des couleurs, fait entendre sa tonalité dans une multiplicité de situations de la vie quotidienne (...) un de ses principaux accomplissements (...) est de procurer le sentiment que les choses sont 'intéressantes' , qu'elles valent la peine, que l'on y tient (au double sens du terme : elles représentent une valeur / elles nous soutiennent)²⁸.» Cette définition rejoint le projet d'un « point de vue fragmentaire sur le jeu » proposé par Éric Duyckaerts en 1987²⁹. Il s'agit de comprendre la place que prend le jeu dans l'ensemble de nos activités sociales. Les valeurs spécifiques du jeu vidéo comme objet technique sont ainsi interrogées dans leurs fondements culturels et mises en rapport avec d'autres pratiques sociales.

Le plaisir symbolique

Notre travail veut ainsi retenir de l'expérience vidéoludique une définition axée sur le **plaisir symbolique** que le joueur entretient dans son rapport à la société. Nous rejoignons le cadre théorique de l'anthropologie maussienne, dans laquelle la subjectivité individuelle se fait le reflet de représentations collectives. Nous utilisons donc la pensée de Marcel Mauss dans la perspective d'une sociologie pragmatique s'inscrivant dans la continuité de l'œuvre de Durkheim, à partir de sa notion de « représentation sociale ». Ce n'est donc pas le Mauss des « Techniques du corps » (1934) que nous retenons ici, mais plutôt celui de « La Sociologie, objet et méthode » (1901) où se développe une conception dynamique de la sociologie dans ses caractères d'anthropologie symbolique³⁰. La nuance est d'importance concernant l'étude des pratiques de jeux car elle suppose d'étudier le jeu non pas comme un « rituel » (Henricks, 2006) dont les techniques du corps seraient les outils, mais plutôt comme un rapport sensible au monde, pouvant se penser en termes de représentation sociale.

²⁸ DELCHAMBRE Jean-Pierre, « La Peur de mal tomber », *Carnets de bord*, n°9, septembre 2005, p.14.

²⁹ DUYCKAERTS Éric, « Pour un point de vue fragmentaire sur le jeu », *Quaderni*, n°2, automne 1987, p.12.

³⁰ On appellera « anthropologie symbolique » l'approche sociologique consistant à s'intéresser aux représentations sociales et aux valeurs symboliques qui les constituent.

Le symbolique, chez Mauss (Karsenti, 1997 ; Tarot, 1999) renvoie en effet à la pluralité des significations culturelles attachées à une pratique :

«Mauss n'en est pas à faire la théorie du symbolisme, car il est convaincu que, si tout fait sens dans le monde humain, c'est parce que tout fait immédiatement plusieurs sens. La nature première des symbolismes concrets, vivants, tels qu'ils s'offrent à l'observation, c'est l'opacité d'une sorte de clair-obscur qui contient une polysémie congénitale. Il ne s'agit donc pas de polariser le regard sur une ligne de sens et d'oublier les autres, mais au contraire 'd'ouvrir' pour laisser paraître cette pluralité donnée mais implicite dans le chatoiement et la mobilité du phénomène³¹. »

Le **ludique** se situe précisément dans cette indétermination du rapport symbolique à la pratique : « Le plaisir d'un jeu est toujours impur, toujours multiforme, toujours plusieurs. Il est toujours un ensemble *des* plaisirs du jeu³². » Cette pluralité des formes de plaisir correspond à la pluralité des représentations sociales pouvant donner sens à un même phénomène.

Penser la portée symbolique des pratiques de jeu à l'aune du plaisir qu'elles génèrent, revient donc, selon ce cadre théorique, à s'intéresser aux **modes de perception** par lesquels celles-ci prennent sens. Nous tenons donc dès à présent à critiquer la traditionnelle opposition entre sens et signification, entre expériences sensorielles et interprétations symboliques³³. Lorsque Hans Ulrich Gumbrecht porte en sous-titre de son ouvrage *Éloge de la présence* (2010) : « *ce qui échappe à la signification* », il omet de souligner que toute réflexion sur la

³¹ TAROT Camille, *De Durkheim à Mauss : l'invention du symbolique. Sociologie et sciences des religions*, Paris, La Découverte, MAUSS, coll. « Recherches », série « Bibliothèque du m.a.u.s.s. », 1999, pp.616-617.

³² DUFLO Colas, *Jouer et philosophe*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Pratiques théoriques », 1997, p.248.

³³ Nous rejoignons ici, par exemple, la position de Vincent Amiel, lorsqu'il met en garde contre la rationalisation excessive d'analyses portées sur le symbolique : « Pour la perception comme pour l'analyse, toute œuvre d'art est au-delà de sa matière, et il n'est pas question de nier la nécessité d'un passage à l'ordre symbolique'. Mais il faut, je crois, que l'analyse ne se détache précisément pas de la perception, afin que l'œuvre soit encore présente dans l'interprétation qu'on peut en donner. C'est ce qui échappe malheureusement à l'utilisation forcenée d'une grille de lecture symboliste, qui consiste à transposer purement et simplement le registre du sensible vers celui de l'intelligible, en abandonnant au passage ce qui en fait le corps. » : AMIEL Vincent, *Kieslowski*, Paris, Rivages, coll. « Rivages –cinéma », 1995, p.18.

Nous proposons, pour notre part, d'étendre la conception du symbolique à une perspective touchant au phénoménologique, parce qu'elle intègre les modes de perception dans l'élaboration des significations culturelles.

présence et sur le sensible s'inscrit nécessairement dans un discours³⁴ et que, sans tomber nécessairement dans les écueils d'une grille d'interprétation rationalisante, l'expérience reste indissociable de significations culturelles dont la portée symbolique ne survient qu'au travers de sentiments d'adhésion (ce qui est précisément le contraire d'une démarche rationaliste qui chercherait à objectiver et intellectualiser les impressions sensibles par des motifs culturels séparés des contextes anthropologiques qui les ont fait naître).

Cette thèse propose donc de partir de l'étude des pratiques de jeux vidéo pour observer les caractères ludiques et les motifs culturels qui y sont associés. Les pratiques de jeux vidéo prennent ainsi la valeur symbolique d'un rapport plus général au social, à travers la disposition d'esprit propre au plaisir, et permettent en même temps d'interroger les déterminations sociales de cette prévalence portée à l'affect dans les activités sociales. Jean-Pierre Delchambre résume très bien notre position :

« Il n'y a pas à choisir entre une sociologie de l'expérience ordinaire et une sociologie critique, (...) la tâche qui se recommande à nous est bien plutôt de concilier et d'articuler ces deux perspectives. En effet, il s'agit non seulement de réaffirmer l'importance des *illusions* comme condition de l'*illusio* (point de vue d'une sociologie de l'expérience ordinaire), mais aussi d'envisager le sort qui est réservé aux illusions – et partant, à l'*illusio* – dans les conditions actuelles d'une économie élargie des biens symboliques, en relation avec l'extension du capitalisme à toutes les sphères de l'existence (point de vue d'une sociologie critique)³⁵. »

³⁴ Citons, à la suite de Jérôme Game dans son introduction au livre GAME Jérôme (dir.), *Images des corps / corps des images au cinéma*, Lyon, ENS éditions, coll. « Signes », 2010, p.8, l'avertissement de Michel Bernard, in BERNARD Michel, *Le Corps*, Paris, Le Seuil, coll. « Points. Essais », 1995, p.163 : « Qu'on le veuille ou non, en effet, toute interrogation du corps s'opère toujours, directement ou indirectement, à l'intérieur du discours, tout comme ce discours lui-même ne s'élabore que sur et par la résolution des processus matériels de la dynamique énergétique de nos pulsions et de leur projection fantasmatique. Il ne faut jamais perdre de vue que tout questionnement sur la réalité et la valeur du corps implique la reconnaissance en même temps que d'un certain statut corporel de ce questionnement lui-même, la discursivité inévitable du corps senti, conçu et interrogé. Questionnement, par conséquent, essentiellement inconfortable et périlleux dans la mesure où il ne faut jamais céder au mirage de la transcendance quasi immatérielle et neutre de l'omnipotence d'une parole scientifique maîtrisant un objet corporel, ni à l'illusion tout aussi séduisante de l'immanence matérielle d'un corps pulsionnel, réfractaire ou imperméable à toute verbalisation et donc à toute objectivation. »

³⁵ DELCHAMBRE Jean-Pierre, « La Peur de mal tomber », *Carnets de bord*, n°9, septembre 2005, p.15.

L'esprit ludique, dans ce qu'il révèle d'« *illusio* », c'est-à-dire de croyances en des valeurs culturelles, demeure déterminé par des structures sociales, à commencer par celles accordant une prévalence à l'affect, aux sensations, aux émotions, dans toute activité. Il ne s'agit donc pas de faire œuvre d'irénisme en limitant l'analyse sociologique aux subjectivités individuelles, mais plutôt de questionner la **portée sociale de l'expérience personnelle**, et ses incidences sur les représentations collectives.

Nous voulons ainsi questionner dans quelle mesure la pratique ludique, même dans ses caractères subjectifs et sensibles, peut présenter une portée sociale plus générale propre à révéler des valeurs anthropologiques partagées et caractériser des modes de régulation sociale : « Sous l'angle de la formation du sujet, l'accès au jeu et l'accès au symbolique sont entremêlés, non dissociables³⁶. »

Cela suppose de proposer une analyse sensiblement différente des théories qui tendent à penser le jeu vidéo comme un media³⁷ : car ce n'est pas tant ce que le jeu vidéo « communique » *a priori* à travers ses contenus ou sa politique éditoriale qui va, selon nous, déterminer le sens anthropologique des pratiques de jeux, que ce qu'il « transmet » *a posteriori* de significations symboliques à l'utilisateur. « Autrement dit, la SAJ (Socio-Anthropologie du Jeu) s'intéresse de façon privilégiée à 'ce qui se passe' lorsque nous nous mettons en jeu et que nous sommes pris par le jeu. Par-là, elle se distingue de la plupart des approches du jeu dans le domaine des sciences sociales, lesquelles se trouvent être des études spécialisées des 'jeux' en tant qu'activités ou dispositifs particuliers³⁸. »

Socio-anthropologie du symbolique

Nous arrivons alors à la **problématique épistémologique** de nos recherches. Car le jeu vidéo est avant tout une pratique : les significations attachées à son « expérience » sont

³⁶ DELCHAMBRE Jean-Pierre, « La Peur de mal tomber », *Carnets de bord*, n°9, septembre 2005, note 44, p.14.

³⁷ Pour un aperçu de cette approche dans la littérature scientifique francophone, se référer à LAFRANCE Jean-Paul, OLIVERI Nicolas (dir.), « Les Jeux vidéo. Quand jouer c'est communiquer », *Hermès*, n° 62, avril 2012.

³⁸ DELCHAMBRE Jean-Pierre, « Trois clés pour la socio-anthropologie du jeu », *Recherches sociologiques et anthropologiques*, vol.40, n°1, 2009, p.4, (en ligne) <http://rsa.revues.org/287>. Consulté le 23/08/2012.

essentiellement perçues dans l'interaction au dispositif technique. Mathieu Triclot le formule bien dans une table ronde sur la dimension politique du jeu vidéo :

« Il y a une différence fondamentale entre regarder un jeu et y jouer. On ne pratique pas du tout le même décodage quand on regarde un Call of Duty³⁹ dans des 'walkthrough'⁴⁰ - ça m'est arrivé pour éviter d'avoir à y jouer, pour savoir ce qu'il y avait dedans – et quand on le joue. Par exemple, quand je vais jouer à un Call of Duty, je suis occupé à toute une série de tâches qui sont balancées par le jeu et je me rends compte quand je regarde le 'walkthrough' après que j'ai raté une bonne partie des messages.

Donc, ça me semble extrêmement intéressant. Les jeux vidéo produisent des messages. Et je suis obligé de dire que malheureusement, dans leur immense majorité, je suis profondément en désaccord politiquement avec les messages que les jeux me proposent. Mais en un certain sens, heureusement que ça ne fonctionne pas au niveau de l'acte ludique. C'est-à-dire que si je regarde une vidéo comme un Call of Duty, je vomis ou je me dis 'mince, c'est pas possible un truc pareil !'. Mais si j'y joue, je suis occupé à autre chose. Je suis occupé à déceler des signaux⁴¹. »

Autrement dit, l'expérience vidéoludique mobilise l'essentiel de ses significations ludiques dans l'instant même de la pratique. Le plaisir de jouer se manifeste alors dans des rapports aux règles qui circonscrivent en même temps l'attention du joueur à des considérations pratiques ou à des sensations fugaces prises dans le feu de l'action. Comprendre comment ces plaisirs de jeu peuvent constituer une adhésion à des représentations sociales suppose donc de s'arracher de la stricte observation des pratiques, pour les renvoyer à des significations culturelles plus générales qui ne peuvent pourtant pas apparaître à la conscience du joueur au moment même où il joue : « jusqu'à une date très récente, celui qui, par goût ou par métier, posait des questions à ses semblables savait que rien

³⁹ « *Call of Duty* (abrégé CoD) est un jeu vidéo de tir subjectif se déroulant pendant la Seconde Guerre mondiale. Développé par le studio Infinity Ward et édité par Activision, il est sorti sur ordinateurs Windows et Mac OS X en 2003. » Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty. Consulté le 06/08/2012.

⁴⁰ Le « walkthrough » peut désigner une installation foraine dans laquelle le visiteur se déplace à pied dans un parcours scénique. Il renvoie aussi, et c'est le sens employé ici, à des vidéos de parties de jeux vidéo le plus souvent consultables sur Internet qui permettent au joueur de visualiser les contenus d'un jeu sans y jouer.

⁴¹ TRICLOT Mathieu, « Les Jeux vidéo ont-ils une couleur politique ? », *table ronde du Stunfest Festival*, Rennes, 13 avril 2012, (captation vidéo en ligne) <http://www.nesblog.com/NESBlog/les-jv-ont-ils-une-couleur-politique-conference-stunfest-2012-avec-mathieu-triclot/>. Consulté le 06/08/2012. Citation retranscrite du segment : 16mn 44 – 17mn 50 de la vidéo.

n'est moins facilement communicable qu'une expérience. C'est même à cette difficulté qu'on reconnaît qu'il s'agit d'une expérience⁴². »

C'est la question de la réflexivité des activités sociales qui est posée ici telle qu'elle est traitée dans le champ de la théorie de l'action : on n'accède pas aux mêmes significations culturelles selon que l'on agit ou que l'on réfléchit à son action. Ainsi, si la pratique vidéoludique mobilise beaucoup de **sensations**, suscitant des réactions immédiates à des stimuli, elle peut également avec le recul constituer des **ressentis** aux significations culturelles plus profondes :

« La nécessité d'établir une distinction entre le sentir et les sensations se dessine. Le sentir apparaît comme le 'mode privilégié de l'expérience', fondamentalement différent du connaître et du percevoir. Il constitue une expérience sympathique, une exploration du monde de l'intérieur qui existe avant toute thématization (...) Alors que la sensation, indispensable à l'orientation efficace de l'action, est en même temps déterminée par la qualité du résultat obtenu. Le bateau gagne de la vitesse ou il en perd, le rendement du geste augmente ou diminue. L'effet justifie la valeur de l'acte et fonde la pertinence des sensations localisées qui conditionnent son efficacité⁴³. »

La **méthode de l'entretien sociologique** que nous avons adoptée offre la possibilité d'accéder à une dimension socioculturelle dans les significations que les individus attachent à leur pratique, qui ne peut se révéler de la même manière via l'observation participante ou l'étude de la pratique en action. Nous avons mené 149 entretiens qualitatifs auprès de joueurs de toutes pratiques dans une visée comparative (voir notre partie I, chapitre 3) pour accéder à l'expression de sensibilités ludiques dans les significations culturelles que les joueurs attachent à leurs pratiques. Les discours que les joueurs portent sur leurs pratiques ne sont peut-être pas le moyen le plus direct de connaître le jeu vidéo en tant que tel dans l'efficacité de ses mécanismes de stimulation sensorielle, la spécificité de ses contenus ou de ses cadres régulateurs. Mais ils nous permettent de comprendre la place que prend le jeu dans des univers de symbolisation, des champs de référence culturels qui traduisent les dynamiques

⁴² DANEY Serge, « Marché de l'individu et disparition de l'expérience » (1992), *Trafic*, n°82, été 2012, p.91.

⁴³ GRIFFET Jean, « La Dimension sensible de la culture », *Communications*, n°86, 2010, pp.49-50.

sociales des représentations collectives, des sentiments et des croyances nécessaires pour adhérer à ces cadres :

« La logique affective, considérée sous l'angle de son élaboration sociale, révèle une cohérence, une force, une précision et une objectivité que le point de vue individualiste ne pouvait soupçonner – ou, plutôt, qu'il pouvait *seulement* soupçonner, n'en relevant que les résidus partiellement déposés dans chaque conscience, et se montrant incapable de remonter à leur source⁴⁴. »

L'enjeu est ainsi de faire valoir la portée socioculturelle des jeux vidéo par une approche compréhensive d'inspiration wébérienne pour s'intéresser aux significations mobilisées dans les représentations que les joueurs se font de leurs pratiques. Ceci posé, la méthode compréhensive présente cependant des limites qui sont celles de la sociologie pragmatique de Boltanski et Thevenot (Corcuff, 1995) : le risque de ramener le discours de l'individu à des modes de rationalité, et de livrer ainsi une lecture utilitariste de l'activité sociale (Delchambre 2009 b). Il nous faut donc insister sur le caractère indispensable des **observations ethnographiques** pour compléter les entretiens. Nous avons ainsi investi plusieurs terrains, pendant nos cinq années d'enquête, que nous détaillerons également dans notre partie I chapitre 3, consacrée à notre méthodologie. Notre méthode est ici empruntée à Pierre Clastres, lorsqu'il préconise le déploiement de la sensibilité de l'anthropologue dans son rapport au terrain :

« Rien ici ne saurait se substituer à l'observation directe : ni questionnaire – si précis fût-il, ni récit d'informateur – quelle qu'en soit la fidélité. Car c'est souvent sous l'innocence d'un geste à demi esquissé, d'une parole vite dite que se dissimule la singularité fugitive du sens, que s'abrite la lumière où prend vie tout le reste⁴⁵. »

Au risque d'enfoncer une porte ouverte, soulignons qu'un entretien ne se comprend pas de la même manière, selon que l'on se contente d'en lire la retranscription, ou si l'on va

⁴⁴ KARSENTI Bruno, *L'Homme total. Sociologie, anthropologie et philosophie chez Marcel Mauss*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Pratiques théoriques », 1997, p.32.

⁴⁵ CLASTRES Pierre, *Chronique des indiens Guayaki. Ce que savent les Aché, chasseurs nomades du Paraguay*, Paris, Plon, coll. « Terre humaine », 1972, p.12.

soi-même le recueillir sur le terrain. La différence tient en ce que l'on peut ressentir de l'autre, ce que l'on peut comprendre à partir des expressions du visage, des gestes et mille autres petits signaux pris dans le contexte qui ne sont jamais explicités dans la discussion. « Il en va de toute façon toujours ainsi, quand bien même le sociologue, à l'affût de déterminants sociaux, ne voudrait pas le reconnaître. Ce dont nous parlent les individus, lorsqu'on prend le temps de les écouter, c'est avant tout de ce qui les touche directement, de ce qu'ils éprouvent, ressentent et sont en mesure d'exprimer⁴⁶. » Ces rencontres fondent le véritable soubassement de notre problématique : la question du plaisir chez les joueurs est en effet relativement rarement abordée explicitement dans les entretiens. Lorsque certains joueurs nous ont dit être passionnés, il s'agissait le plus souvent de discours de légitimation de leurs pratiques pour infirmer les préjugés sur l'addiction ou l'aliénation. Mais ce qui caractérise le plaisir de jouer reste généralement de l'ordre de l'indicible : le mettre en mot serait déjà l'objectiver et donc perdre une part de ce qui fait son essence. Nous n'aurions probablement jamais songé à poser la question des formes sociales et des valeurs culturelles qui constituent le plaisir vidéoludique, si nous n'avions pas rencontré ces joueurs et ressenti que, quel que soit le caractère parfois éminemment technique et rationnel de leurs discours, ils étaient nécessairement mûs par des formes d'adhésion qu'il nous fallait interroger.

La question qui se pose et qui ne peut recevoir de réponse délimitée et définitive mais ouvrir plutôt sur des pistes de recherches, des terrains d'observation anthropologiques est donc la suivante : à quelles valeurs, quels motifs culturels l'expérience affective du jeu vidéo permet-elle d'accéder ? Partant du postulat qu'il n'existe pas d'activité sociale aliénante totalement dépourvue de signification symbolique (Guibet Lafaye, 2012⁴⁷), nous chercherons à mettre en évidence les liens qui rattachent une pratique vidéoludique à des « manières de penser, de sentir et d'agir » collectives.

⁴⁶ JAURÉGUIBERRY Francis, *Les Branchés du portable*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 2003, p.134.

⁴⁷ Et nous verrons, dans notre Partie II, chapitre 2, que les phénomènes d'addiction aux jeux vidéo renvoient eux aussi à des représentations symboliques particulières qui ont trait à l'anomie durkheimienne : c'est-à-dire le ressenti d'une absence de cadre régulateur qui met en scène une scission entre l'individu et la société.

Annonce du plan

Ce travail propose donc de confronter les valeurs symboliques de l'expérience vidéoludique avec ses déterminations sociales. La **première partie** « Socio-anthropologie du plaisir ludique » pose les cadres théoriques et la méthodologie que nous avons choisis pour étudier la dimension ludique des pratiques de jeux vidéo. Le **chapitre 1** développe la question du fait social chez Durkheim en montrant l'importance qu'y tiennent les sentiments d'adhésion aux règles collectives. Dans cette légitimité de la règle se trouve la source du plaisir ludique, au sens d'illusion nécessaire à l'individu pour intérioriser les contraintes de son activité. La prévalence de la notion d'expérience dans les discours sur les pratiques de jeux vidéo peut dès lors être rattachée à l'importance que tiennent les sensations et les émotions individuelles dans les représentations sociales d'une activité.

Le **chapitre 2** démontre la fertilité d'une telle approche anthropologique symbolique pour la recherche sur les jeux vidéo. En tirant l'analyse des pratiques de jeux du côté de leur dimension ludique, nous pouvons accéder à la compréhension des valeurs culturelles des sociétés qui les produisent. Nous proposons donc de mettre en perspective l'état de l'art de la recherche en Game Studies depuis les années 1970 avec une anthropologie historique des jeux vidéo pour faire valoir comment les théories scientifiques sur le jeu correspondent aux valeurs culturelles des pratiques qui leur sont contemporaines. L'enjeu de ce chapitre est double. D'une part, il s'agit de rompre avec la tradition des Histoires évolutionnistes du jeu vidéo axée sur un progrès technique dans la succession des dispositifs leur servant de support, pour envisager au contraire le caractère discontinu de cette Histoire (Gras, 1980) à travers les différentes dynamiques sociales qui en ont rythmé le développement (les collectifs de « Hacker », l'Armée, l'Industrie...). D'autre part, il s'agit de contribuer à une mise en ordre de la littérature en Game Studies qui, surtout dans le champ francophone, est encore en cours de constitution et souffre toujours d'un manque d'unité (Rufat, Ter Minassian, 2011 ; Boutet, 2011 a), en insistant sur les spécificités d'une approche anthropologique portant sur les valeurs symboliques de la pratique de jeu, et en se positionnant par rapport aux approches objectivantes ramenant le jeu à sa structure et à son cadre régulateur.

Le **chapitre 3** pose les principes d'une approche socio-anthropologique tenant à la fois de la sociologie compréhensive de Weber, de la méthode ethnographique sur le terrain et de

l'analyse maussienne du fait social, pour observer de manière tangible des manifestations subjectives de plaisir ludique et les rapporter à des motifs culturels et à des cadres régulateurs plus généraux . Penser scientifiquement le plaisir ludique reste une gageure épistémologique dont la difficulté explique probablement le peu de travaux consacrés en sciences humaines à cette question. Mais par les allers-retours entre observations empiriques, entretiens qualitatifs et analyses macro-sociologiques, les valeurs symboliques de la pratique peuvent être envisagées aussi bien dans leur dimension subjective, qu'au travers de leurs déterminations sociales.

La **seconde partie** : « L'Expérience vidéoludique », questionne les fondements sociologiques de la notion d'expérience et en analyse les valeurs symboliques. Le **chapitre 1** revient sur les structures sociales organisant l'industrie vidéoludique. Le caractère « illusoire » du plaisir ludique se trouve ainsi éclairé par les idéologies de la société technicienne, attachant des valeurs « magiques » à l'usage de l'objet qui réassurent en fait une emprise et un contrôle social sur l'individu. L'économie capitaliste se fonde sur de tels modes de régulation technique, en ce qu'ils favorisent une sollicitation des pulsions libidinales du consommateur (Bernays, 1928). Le détour par une anthropologie historique de la culture foraine permet d'observer les modes d'organisation sociale de l'individualisation des pratiques culturelles, par des modes de régulation spécifiques à l'expérience spatio-temporelle du consommateur. Le parallèle avec l'expérience vidéoludique n'en est que plus évident, celle-ci procédant d'une industrie culturelle obéissant aux mêmes objectifs de rentabilité et aux mêmes valeurs symboliques. Société technicienne et industrie du loisir déterminent ainsi les tenants de la « société individualiste », dans les modes d'individuation des pratiques sociales et les valeurs culturelles attachant une prévalence aux sensations, aux émotions, et aux sentiments d'adhésion de l'individu. La société individualiste ne peut cependant pas être réduite aux logiques rationnelles d'une société de masse : elle produit également des valeurs symboliques qui, même si elles ne sont que des « illusions » au regard de leurs déterminations sociales, n'en ont pas moins une portée culturelle.

Le **chapitre 2** propose donc de questionner les valeurs symboliques de l'expérience vidéoludique. Le plaisir de jeu est le plus souvent motivé chez les joueurs par une recherche d'évasion. L'analyse anthropologique de ce phénomène révèle en fait des valeurs de maîtrise dont les pratiques de jeux vidéo sur téléphone portable se font le relais. Le joueur se trouve dans un rapport d'autonomie face aux modes de régulation sociale et accède à la possibilité de

choisir ceux auxquels il souhaite adhérer, par un « rapport elliptique au monde », passant du cadre du jeu au cadre de l'espace social environnant. La maîtrise apparaît ici comme un régime d'expérience déterminant de la pratique vidéoludique ; le jeu vidéo se définissant comme une pratique, une action que le joueur adopte conformément à un cadre régulateur dont il doit intérioriser et domestiquer les contraintes pour en dégager du plaisir ludique. Le jeu sur borne d'arcade est historiquement le premier régime d'expérience de maîtrise vidéoludique (Triclot, 2011 a). Il met en scène une confrontation des réflexes du joueur aux stimulations sensorielles répétées et accélérées du programme informatique. Les valeurs de performance et de compétitivité corrélatives de ces pratiques trouvent leur point culminant dans le développement de pratiques « professionnelles » de jeux vidéo organisées sur le modèle du sport moderne. L'expérience de maîtrise trouve ici ses limites, dans l'injonction à la valorisation de compétences personnelles qui assimilent la pratique de jeu à un travail, et qui amènent le joueur à rechercher de nouvelles activités pouvant lui dispenser davantage de plaisir ludique.

Le **chapitre 3** examine alors les manifestations d'un autre régime d'expérience vidéoludique souvent évoqué dans les entretiens : l'immersion, dont l'une des fonctions sociales semble d'inscrire les pratiques de maîtrise dans une perspective culturelle plus large, axée sur le plaisir sensoriel, le déploiement de l'imaginaire et l'avènement de nouvelles formes de sociabilité. Les valeurs symboliques attachées à l'expérience de l'immersion permettent ainsi de caractériser le plaisir ludique qui donne sens aux pratiques de maîtrise vidéoludique et donc de rattacher les sensations personnelles du joueur à des représentations sociales partagées. L'espace vidéoludique se comprend dès lors comme un territoire d'exploration et d'expérimentation des possibles qui caractérisent l'être au monde de l'individu dans la société individualiste, à travers son rapport au corps, au savoir, et à l'autre.

La **troisième partie** de notre réflexion s'intéresse à la portée instituante des expériences vidéoludiques : comment les valeurs symboliques du plaisir éprouvé par les joueurs de jeu vidéo s'inscrivent dans des processus de redéfinition du patrimoine et de la représentation culturelle. Le **chapitre 1** rend compte d'une enquête de terrain menée pendant deux ans, lors de l'expérimentation d'un jeu vidéo sur téléphone portable au musée des Arts et Métiers de Paris. Cette innovation renvoie aux bouleversements anthropologiques dans les valeurs attachées à la notion de patrimoine dans l'institution muséale. Une anthropologie historique de cette notion depuis la Révolution française de 1789 permet de mieux percevoir

ce qui oppose les valeurs relatives au conservatisme académique à celles que charrie l'expérience vidéoludique dans la visite d'un musée. Le plaisir ludique semble ici susciter des sentiments nouveaux d'adhésion au musée chez les visiteurs ayant expérimenté le jeu ; mais il s'agit alors d'un musée perçu par l'entremise des sensations de jeux, dans une remise en cause de ses repères spatiaux et de l'ordre traditionnel alloué par les conservateurs à l'exposition des objets. L'expérience vidéoludique fonde en ce sens de nouvelles valeurs normatives participant du mouvement de la « nouvelle muséologie », lorsqu'il cherche à adapter les modes de régulation de l'institution muséale aux sensibilités individuelles.

Dans le **chapitre 2**, le détour par les études cinématographiques offre un terrain d'observation privilégié pour étudier les formes que prend le jeu vidéo dans les représentations sociales et l'influence culturelle qu'y exercent les valeurs de l'expérience vidéoludique⁴⁸. L'anthropologie historique des valeurs de réalité attachées à l'image cinématographique révèle un processus de subjectivation allant d'une posture contemplative où ce qui est représenté est considéré dans son objectivité, à une quête de sensations pour atteindre l'image dans sa matérialité et avoir prise sur elle, comme le permet déjà l'expérience vidéoludique.

Se dessine au terme de ces recherches, une définition de la culture vidéoludique constituée de représentations sociales diffuses circulant entre les populations et les pratiques culturelles, à partir de valeurs symboliques et de dynamiques sociales mouvantes. Le plaisir ludique y apparaît comme l'expression de croyances et de sentiments d'adhésion à des centres d'intérêt partagés. Il donne une portée symbolique aux sensations personnelles des joueurs. Ce qui permet de penser les régimes d'expérience vidéoludique comme des formes d'engagement social.

⁴⁸ Même si, d'un point de vue sémiologique, l'image du jeu vidéo peut être considérée comme « un composite proprement intellectuel ; passé au crible d'une codification numérique » (AMIÉL Vincent, *Le Corps au cinéma : Keaton, Bresson, Cassavetes*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Perspectives critiques », 1998, p.122), il n'en demeure pas moins que dans les usages, l'expérience vidéoludique mobilise des modes de perception qui peuvent s'assimiler à une expérience du corps, en termes physiologiques. Notre travail consiste ensuite à rechercher la portée culturelle de ces expériences physiologiques du corps chez le joueur de jeu vidéo.

PREMIÈRE PARTIE

SOCIO-ANTHROPOLOGIE

DU PLAISIR LUDIQUE

PART ONE

SOCIO-ANTHROPOLOGY

OF GAMING ENJOYMENT

CHAPITRE 1

LE JEU VIDÉO COMME MANIÈRE D'ÊTRE AU MONDE

« This is the moment when we realize that everybody can be a video gamer⁴⁹. »

Résumé : Ce chapitre propose de poser notre problématique, à savoir : définir la culture vidéoludique par le prisme du plaisir ludique et des valeurs symboliques qui le caractérisent dans les représentations sociales des joueurs. Le cadre théorique durkheimien du fait social, revu par Mauss à la lumière d'une anthropologie portée sur la dimension sensible des « manières d'être au monde » se prête particulièrement bien à une définition du jeu vidéo comme « disposition d'esprit » (Henriot, 1969). Le concept d'« expérience vidéoludique » nous permet alors de penser la pratique de jeu vidéo comme un ensemble de « manières de penser, de sentir et d'agir » renvoyant aux spécificités socio-techniques de ses dispositifs.

CHAPTER ONE : VIDEO GAMING AS A PRESENCE TO THE WORLD

Summary : This chapter sets our question, which is : how can we define videogaming culture with the help of the videogaming enjoyment prism and the symbolic values that characterises them in the players' social representations. The theoretical durkheimian framework of the social fact, reworked by Mauss in the perspective of an anthropology focused on the sensitive dimension of the “ways of being present to the world”, is here particularly appropriate for a definition of video game as “disposition of the mind” (Henriot, 1969). The concept of “videogaming experience” allows us to think of videogaming as a set of “ways of thinking, feeling, and doing”, with reference to the socio-technical specificities of its devices.

⁴⁹ « C'est le moment où nous nous rendons compte que n'importe qui peut être joueur de jeu vidéo » : traduction personnelle de JUUL Jesper, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge (États-Unis), MIT Press, 2009, p.2

La présence du jeu vidéo est si massive dans le paysage économique et social que la question de l'imaginaire et de la culture vidéoludique se pose comme un **enjeu de société**. L'idée que le jeu est un espace à part, un « cercle magique » (Huizinga, 1938) fait depuis la fin des années 2000 l'objet de critiques par les théoriciens du jeu vidéo (Lammes, 2008 ; Blackshaw, Crawford, 2009 ; Bonenfant, 2009)⁵⁰.

Les frontières entre l'espace du jeu et l'espace social se brouillent (Craipeau, 2011 a). Les études récentes sur les pratiques numériques dans les familles nous informent que de plus en plus d'adultes s'adonnent aux jeux vidéo⁵¹. En France, une étude de mars 2012 révèle que 38% des Français de 15 ans et plus sont des joueurs de jeux vidéo⁵². Au Canada, en 2011, 96% des foyers sont équipés d'un ordinateur, et 47% possèdent une console de jeu vidéo⁵³. Cette industrie connaît en effet depuis le début des années 2000 une croissance ininterrompue⁵⁴. Pierre Bruno et Laurent Trémel avancent que les usages de l'informatique en

⁵⁰ Nous développerons ce point dans notre partie I, chapitre 2, sur l'état de l'art de la littérature scientifique consacrée aux jeux vidéo.

⁵¹ La moyenne d'âge des pratiques aux États-Unis est de 30 ans en 2012 selon l'étude Ipsos Media CT, « Essential Facts about the Computer and Video Game Industry », *Entertainment Software Association*, 2012 (en ligne) http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2012.pdf. Consulté le 01/11/2012.

Selon une autre source, elle serait de 33 ans, en 2008 : CAPLAN Scott E., WILLIAMS Dmitri, YEE Nick, « Who Plays, How Much, and Why? Debunking the Stereotypical Gamer Profile », *Journal of Computer-Mediated Communication*, n°13, 2008, pp.993-1018.

Et de 33 ans également au Canada, en 2011 : Secor Consulting Group, « Faits essentiels 2011 sur le secteur canadien des jeux vidéo et informatiques », *Association canadienne du Logiciel de Divertissement*, 2011, (en ligne) <http://www.theesa.ca/wp-content/uploads/2011/10/Faits-Essentiels-2011.pdf>. Consulté le 25/10/2012, p.13.

Même si ces données demandent à être corroborées par une étude plus approfondie, nous pouvons d'ores et déjà faire le constat général, partagé par Sylvie Craipeau (2011 a) d'une entrée de la génération des joueurs de jeux vidéo dans la vie active.

⁵² SIMM-TGI, « Video Gamers », *Kantar Media*, mars 2012, (résumé en ligne) <http://www.kantarmedia-gifr.com/news/205/Video-Gamers--Nouvelle-analyse.php>. Consulté le 02/11/2012.

Vincent Berry souligne cependant que la plupart des études établissant une moyenne d'âge élevée des joueurs de jeux vidéo « oublient » d'interroger les enfants, ce qui constitue bien sûr un biais important : BERRY Vincent, « Barbie + Metallica = World of Warcraft. Penser relationnellement le jeu vidéo », *secondes journées d'études Game Studies ? À la française ! 2012 : « Les jeux vidéo au pluriel. Quelle diversité ? Industrie, métiers, interfaces, règles, publics, pratiques, circonstances, expériences, mémoires »*, OMNSH, IRI, Paris, 16 juin 2012.

⁵³ NPD, « Essential Facts about the Canadian Computer and Video Game Industry », *Entertainment Software Association of Canada*, 2011, (en ligne) <http://www.theesa.ca/wp-content/uploads/2011/10/Essential-Facts-2011.pdf>. Consulté le 01/11/2012. L'étude donne également le chiffre de 33 ans, pour l'âge moyen du joueur canadien.

⁵⁴ BOGDANOWICZ Marta, FEIJÓO Claudio, NEPELSKI Daniel, PRATO Giuditta de, SIMON Jean-Paul, « Born Digital / Grown Digital : Assessing the Future Competitiveness of the EU Video Games Software Industry », *JRC Scientific and Technical Reports*, European Communities, 2010, (en ligne) <http://ipts.jrc.ec.europa.eu/publications/pub.cfm?id=3759>. Consulté le 04/11/2012. Cette étude relève par exemple les chiffres de 43,460 milliards de dollars en 2007 ; 51,390 milliards de dollars en 2008 ; 55,089 milliards de dollars en 2009 et 58,383 milliards de dollars en 2010, pour le chiffre d'affaires mondial de l'industrie du jeu vidéo : p. 2. La même étude donne quelques précisions supplémentaires, en rapportant différentes sources : « For the US market alone, the combined computer games and video games sales in 2007 accounted for US\$9.5 billion, an increase of 28% against 2006 (ESA, 2008). Similarly, the OECD (2004)

France dans les années 1970 ressortaient surtout de publics de cadres, en raison du prix de ces technologies⁵⁵. Avec la démocratisation des pratiques de jeux, la moyenne d'âge a baissé pour toucher, en 1995, essentiellement des publics jeunes de collégiens et de lycéens⁵⁶. Aujourd'hui, en 2012, la moyenne d'âge des pratiques de jeux vidéo tourne en France autour de 35 ans.

Peu de données sont cependant encore disponibles pour permettre à la recherche scientifique de dresser une **cartographie des publics** de joueurs de jeu vidéo satisfaisante. Et mis à part quelques études spécialisées sur certains jeux en réseau aux États-Unis⁵⁷, l'une des principales ressources quantitatives sur « Les Pratiques culturelles des français à l'ère numérique » dont nous disposons à ce jour ne consacre qu'une petite partie à l'observation des pratiques des jeux vidéo⁵⁸.

Ne pouvant accéder aux données socio-économiques, il nous reste à étudier les caractères socio-culturels de ces phénomènes de démocratisation des pratiques vidéoludiques. Si nous ne pouvons pas encore déterminer avec précision les valeurs spécifiques aux pratiques de chaque catégorie de joueurs, nous pouvons en revanche faire de cette lacune un atout et nous saisir de cette question en interrogeant les formes que prennent le jeu dans notre société

estimated that the global video games market in 2003 was over US\$ 21 billion, compared with US\$ 32 billion for the recorded music industry. It also mentioned that US games revenue in 2001 had already surpassed that of film box office tickets. According to IDATE (2008), the size of the global market for video games in 2009 was estimated at €46 billion. Developed regions such as Europe, the US and Japan are the main markets for video games. It is estimated that in 2009 these regions accounted for over one half, or €26 billion, of the video games market. »: p. 51.

⁵⁵ BRUNO Pierre, TRÉMEL Laurent, « La Pratique des jeux vidéo. Approche d'un loisir de masse médiatisé », *Ethnologie française*, Tome 25, n°1, janvier-mars 1995, pp.103-112.

⁵⁶ « Une étude que nous avons récemment entreprise tend, notamment, à démontrer que la pratique des jeux vidéo subit de profondes modifications selon l'âge de la personne interrogée, même si celle-ci reste, en terme sociologiques 'jeune' : activité ludique la plus prisée des collégiens, elle reste encore majoritairement adoptée par les lycéens, mais semble beaucoup moins concerner les étudiants (moins d'un sur cinq déclare s'y adonner régulièrement). » : BRUNO Pierre, TRÉMEL Laurent, « La Pratique des jeux vidéo. Approche d'un loisir de masse médiatisé », *Ethnologie française*, Tome 25, n°1, janvier-mars 1995, p.103.

En 2006, Pascal Lardellier confirme le suréquipement technologique des adolescents : LARDELLIER Pascal, « Un niveau d'équipement au-dessus de la moyenne », in *Le Pouce et la souris. Enquête sur la culture numérique des ados*, Paris, Fayard, 2006, pp.96-101. Mais nous manquons là encore de données plus précises et plus actuelles sur cette question ; l'étude de Pascal Lardellier ne couvrant qu'un échantillon de 130 jeunes en 2006.

⁵⁷ Voir notamment les travaux de l'équipe de Nick Yee sur le jeu en réseau *World of Warcraft* : CAPLAN Scott E., WILLIAMS Dmitri, YEE Nick, « Who Plays, How Much, and Why? Debunking the Stereotypical Gamer Profile », *Journal of Computer-Mediated Communication*, n°13, 2008, pp.993-1018.

⁵⁸ DONNAT Olivier (dir.), *Les Pratiques culturelles des Français à l'ère numérique : enquête 2008*, Paris, Ministère de la culture et de la communication, Département des études, de la prospective et des statistiques, La Découverte, 2009.

via les représentations sociales du plaisir ludique, pour parvenir à une meilleure compréhension des valeurs symboliques attachées au ludique.

Car, malgré la généralisation des pratiques vidéoludiques, une frontière demeure encore apparemment infranchissable : celle qui sépare les **joueurs et les non-joueurs**. Pour comprendre l'intérêt culturel des pratiques de jeux vidéo, il semble indispensable d'y avoir joué soi-même. C'est d'ailleurs l'un des caractères généraux du jeu que de dresser un cercle fermé autour de ses participants, seuls à même de pouvoir en partager les codes : « Les remarques de Huizinga à propos des joueurs qui s'entourent d'un certain mystère insistaient déjà sur cette *connivence ludique* qui fait tout le charme d'un savoir occulte, partagé par les seuls initiés⁵⁹. »

Le jeu vidéo se présente ainsi comme une **expérience**: un savoir sensible, difficile à formaliser, qui ne pourrait être partagé par le joueur qu'avec des personnes ayant vécu la même situation. Ainsi le débat qui eut lieu le 9 février 2011, à l'INA entre David Cage, le concepteur du jeu vidéo *Heavy Rain* (Quantic dream, Sony computer entertainment europe, 2010) et certains membres du public qui n'avaient manifestement jamais joué à ce jeu et qui insistaient sur « *l'absence de suspens* » ou de « *flottement* » dans un jeu vidéo, comparé à l'expérience littéraire de la lecture d'un livre, s'est-il clôt sur cette phrase de David Cage : « *Vous devez absolument jouer au jeu. C'est une expérience indescriptible. Si vous aviez joué, vous verriez que votre remarque n'a pas de sens*⁶⁰. » Cet argument revient très souvent dans la bouche des joueurs que nous avons rencontré : « *Il y a des choses dont on ne peut pas parler, ou alors on ne peut en parler qu'avec des gens qui l'ont vécu*⁶¹. »

Joueurs et non joueurs n'ont en effet pas du tout la même perception de ces pratiques, ni la même connaissance de ces dispositifs techniques. Certains chercheurs parlent d'une rupture générationnelle entre les « Digital Native⁶² » et les autres, ceux qui ne sont pas nés

⁵⁹ AMATO Étienne Armand, « La Communication ludique, cœur oublié d'un continent à investir », *XVII^{ème} Congrès de la Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication*, SFIC, Dijon, 23 juin 2010.

⁶⁰ CAGE David, « La Narration interactive dans *Heavy Rain* », *rencontres du Collège Iconique*, INA, espace Cognac-Jay, Paris, 9 février 2011.

⁶¹ Entretien avec Daniel, 23 ans, joueur sur consoles et téléphone portable, cinéaste, Paris, 3/07/2006.

⁶² BENNETT Sue, MATON Karl, KERVIN Lisa, «The 'Digital Natives' Debate: A Critical Review of the Evidence», *British Journal of Educational Technology*, Volume 39, Issue 5, September 2008, pp.775-786.

avec les jeux vidéo et qui n'en comprennent ni le fonctionnement, ni les enjeux. Le jeu vidéo se définissant avant tout comme un dispositif technique⁶³, il faut savoir en maîtriser les commandes, qu'il s'agisse des manettes d'une console de salon, d'un clavier d'ordinateur, d'un téléphone portable, voire de son propre corps, lorsqu'il s'agit de jeux équipés de capteurs de mouvements... La diversité des supports de jeux constitue ainsi les étapes de nombreuses histoires du jeu vidéo⁶⁴ souvent rédigées selon le modèle d'un certain évolutionnisme technique, supposant un progrès, un perfectionnement de la technologie numérique, allant vers plus de capacité de stockage des ordinateurs, et donc plus de richesse de contenu, de détails dans les graphismes, etc., ; à défaut d'une perspective anthropologique plus développée dans l'étude des faits.

À ce développement des technologies vidéoludiques - des formes les plus « simples » telles les bornes d'arcade, aux formes hybrides, par l'agencement de plusieurs technologies (réalité augmentée intégrant le jeu vidéo dans l'espace physique environnant ; capteurs sensoriels introduisant le corps du joueur comme un élément de commande du jeu...) - correspond également une diversité des genres⁶⁵ qui catégorise les jeux vidéo selon une typologie proche de celle du cinéma (action, aventure, horreur...) ou spécifique à l'expérience

⁶³ Mélanie Roustan en parle par exemple comme de « l'ensemble des pratiques ludiques de type informatique comportant une dimension interactive et des images en mouvement » : ROUSTAN Mélanie (dir.), *La Pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers Sciences Humaines et Sociales », série « Consommations et sociétés », 2003, p.14.

Dans sa thèse de sociologie, Delphine Grellier propose : « Au sens large, un jeu vidéo est un jeu électronique fonctionnant sur un support audiovisuel, pouvant être géré par un ordinateur, ou par un circuit électronique dédié. Il propose au joueur de faire évoluer des personnages ou des objets dans un environnement virtuel représenté graphiquement sur un écran. » : GRELLIER Delphine, *Les Pratiques ludiques de simulation de rôles : reflet et trajet de l'esprit du temps*, Montpellier, Université Paul Valéry – Montpellier III, Thèse de doctorat en Sociologie sous la direction de Jean-Bruno Renard, 2008, p.46.

Dans le même sens, Vincent Berry, dans sa thèse en sciences de l'éducation souscrit à la définition de Bernard Jolivald qui veut que les jeux vidéo soient : « un environnement informatique ou électronique qui reproduit sur un écran un jeu dont les règles ont été programmées » : JOLIVALD Bernard, *Les Jeux vidéo*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 1994 ; cité in BERRY Vincent, *Les Cadres de l'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un monde numérique*, Paris, Université Paris XIII – Villetaneuse, Thèse de doctorat en sciences de l'éducation sous la direction de Gilles Brougère, 2009, p.23.

Sébastien Genvo, chercheur en sciences de l'information et de la communication, insiste lui aussi, à partir des travaux de Laurent Jullier, sur le dispositif technique du jeu vidéo qui associe un écran vidéo, des commandes de jeux, et un support informatique : GENVO Sébastien, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2003.

⁶⁴ Pour un référencement important de ces travaux sur l'Histoire du jeu vidéo, se référer notamment à la thèse : BERRY Vincent, *Les Cadres de l'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un monde numérique*, Paris, Université Paris XIII – Villetaneuse, Thèse de doctorat en sciences de l'éducation sous la direction de Gilles Brougère, 2009.

⁶⁵ Dominic Arsenault définit ainsi le « genre » dans le résumé de sa thèse : « il s'agit d'une catégorisation intuitive et irraisonnée, de nature discursive, qui découle d'un consensus culturel commun plutôt que de systèmes théoriques ». ARSENAULT Dominic, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique. Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, Montréal (Canada), Université de Montréal, Thèse de doctorat en Études cinématographiques sous la direction de Bernard Perron, 2011.

du joueur et aux compétences mobilisées dans sa pratique (arcade, stratégie, sport...). Le savoir-faire technique du joueur dans sa connaissance des supports de jeu s'inscrit donc dans une « **culture ludique** » (Brougère, 2002 ; Berry, 2009 ; Dauphagne, 2010 ;) qui fonde l'expérience du joueur, cette fois-ci dans la seconde acception du terme⁶⁶ : comme une connaissance acquise sur la durée et qui contribue à la constitution d'une identité sociale.

L'expérience vidéoludique est ainsi circonscrite par une double frontière qui la rend, au premier abord, culturellement inaccessible aux non-joueurs : une prévalence donnée au savoir sensible, aux impressions sensorielles sur lesquelles repose une grande partie de l'efficacité du jeu vidéo ; et une culture ludique qui permet au joueur expérimenté d'intégrer rapidement les contraintes de l'usage du dispositif technique et d'en oublier la matérialité pour céder aux plaisirs ludiques. Il n'empêche que, paradoxalement, le **plaisir ludique** peut être partagé par joueurs et non-joueurs de jeux vidéo et qu'abstraction faite des connaissances spécifiques à l'usage de l'objet technique, l'expérience vidéoludique recouvre des valeurs culturelles partagées dans des représentations sociales communes. C'est ce que nous proposons de démontrer dans ce chapitre.

I - Le jeu vidéo, un objet controversé

Les pratiques de jeux vidéo semblent constituer un monde de références autonomes, inaccessibles aux non joueurs. Un joueur, journaliste dans la presse spécialisée sur les jeux vidéo, explique que ce problème divise les **discours médiatiques** :

« Il y a un clash entre deux types de journalistes : il y a les journalistes joueurs qui vont forcément défendre leur jeu, et il y a les journalistes non joueurs qui généralement ont un peu peur de ce sujet parce qu'ils ne le connaissent pas. Et résultat, autour du jeu vidéo, il y a rarement un avis réellement objectif dessus. »

⁶⁶ En allemand, le mot « expérience » correspond à deux termes. L'« Erlebnis » signifie le surgissement fulgurant de l'objet que je rencontre et que je ne connais pas encore. C'est le jaillissement, la saisie immédiate. L'apparition confuse d'un inconnu qui peu à peu va devenir un voir, et ensuite un savoir. Et « l'Erfahrung » renvoie au savoir, la connaissance de ce jaillissement de l'Erlebnis.

C'est un peu un souci. Il faut savoir jouer et savoir se mettre à l'écart en même temps. C'est tout le problème du critique de jeu vidéo⁶⁷. »

Les débats sur les jeux vidéo à destination du grand public opposent donc souvent des discours qui les stigmatisent pour leur caractère supposé « désocialisant », et d'autres qui les présentent comme des objets culturels porteurs d'imaginaire, voire des espaces initiatiques où l'on apprendrait à se connaître, à éprouver et construire sa personnalité. Comme nous l'avons exposé dans l'introduction, ces deux types de discours ont en commun de penser le jeu vidéo de manière objective, comme une pratique sérieuse ayant une fonction sociale négative (la désocialisation) ou positive (l'acquisition de compétences favorisant l'adaptation sociale).

Les discours critiques sur le jeu vidéo s'articulent souvent sur deux thèmes à résonances psychologiques⁶⁸ : l'influence de la violence des images sur la psychologie du joueur ; et le risque de l'addiction à ces pratiques qui mèneraient à une désocialisation, un isolement du joueur, une perte de conscience des réalités. Même si ces thèmes font l'objet d'études scientifiques sérieuses dont les hypothèses sont soigneusement vérifiées, sans préjugé idéologique (Browne, Hamilton-Giachritsis, 2005 ; Ferguson, 2008), ils sont aussi repris dans les médias de manière beaucoup plus caricaturale, constituant des phénomènes de « **panique morale** », qui se caractérisent selon Yann Leroux par « le fait divers, le battage médiatique, et la récupération politique⁶⁹ ».

Il faut dire que ce type de représentations se nourrit de certains **faits divers** qui ont pris un caractère emblématique à force d'être relayés dans les médias.

L'un des exemples les plus connus est sans doute la fusillade qui s'est déroulée dans le lycée de Columbine dans l'État du Colorado aux États-Unis, le 20 avril 1999. Les jeux vidéo de tir (ou FPS : First Person Shooter) sont l'une des causes évoquées après coup pour

⁶⁷ Entretien avec Fabien, 21 ans, joueur en réseau (*Warcraft III, World of Warcraft, Counter-strike*), de jeux de rôle (*Donjons et dragons*), et sur téléphone portable (*Sudoku*), journaliste spécialisé jeux vidéo, Paris, 30/10/2006.

⁶⁸ Ce qui amène Olivier Maucó à constater, à la fin des années 1990 : « la surreprésentation de la parole des psy en tant qu'experts sur le jeu vidéo, qui imposent ainsi leurs problématiques, entraînant un cadrage normalisé du sujet en termes de violence, puis plus tard d'addiction. » MAUCO Olivier, « La Médiatisation des problématiques de la violence et de l'addiction aux jeux vidéo : fait divers, dépendance journalistique et pénurie d'approvisionnement en sources », *Quaderni*, n°67, automne 2008, pp.19-31.

⁶⁹ LEROUX Yann, « Les Parents jouent, l'enfant meurt : une nouvelle affaire de panique morale », *Psy et Geek* ;-, 11 mars 2010, (en ligne) <http://www.psyetgeek.com/les-parents-jouent-lenfant-meurt-une-nouvelle-affaire-de-panique-morale>. Consulté le 03/11/2012.

expliquer le comportement de ces deux étudiants armés qui tuèrent douze étudiants, un professeur, et en blessèrent vingt-quatre autres⁷⁰.

En 2003, un autre fait divers renvoie aux mêmes craintes à l'égard de la violence dans les jeux vidéo : « Inspirés par un jeu vidéo, le 25 juin dernier sur une autoroute du Tennessee, deux adolescents de 14 et 16 ans se sont 'amusés' à tirer à la carabine sur les véhicules passants sur autoroute. Bilan : une femme tuée au volant de sa voiture et une autre personne grièvement blessée suite à cet acte insensé. Ces jeunes gens très vite arrêtés par la police ont justifié leur acte par l'envie de 'faire comme dans *GTA*', un jeu où l'on incarne un truand qui entre autres peut braquer les automobilistes pour prendre leur véhicule⁷¹. »

Concernant l'**addiction**, ce sont les exemples de ces joueurs absorbés par leur écran pendant plusieurs jours au point d'en oublier de manger et de boire et de finir hospitalisés ou morts: « Début décembre 2005, un homme de 38 ans mourait d'épuisement en Corée après avoir passé dix jours non-stop à jouer en ligne. Et depuis cet automne, ce sont deux joueurs français qui sont hospitalisés. Âgés d'une vingtaine d'années, les jeunes gens n'arrivaient pas à décrocher du jeu en ligne *World of Warcraft*, en passe de devenir un véritable phénomène de société avec près de 5 millions d'adeptes dans le monde. Enfermée dans sa chambre trois semaines durant, l'une de ces victimes a dû être arrachée de son ordinateur pour être hospitalisée d'office. L'autre l'a été à la demande de ses parents, après avoir perdu quinze kilos⁷². »

Ce type de fait divers nourrit parfois des discours de prévention en santé publique. En 2009, l'Angleterre procède à une campagne d'affichage contre l'addiction aux jeux vidéo où l'on voit un enfant semblant s'ennuyer aux commandes de sa console de jeu avec le slogan : « Vous risquez une mort précoce en ne faisant rien du tout⁷³. » En 2010, en France, le GEPP (Groupement d'Établissements scolaires Pour la Prévention) organise en ce sens trois journées d'études contre la « cyber dépendance » à destination des collégiens et des lycéens de la

⁷⁰ Ce fait divers est connu notamment pour avoir fait l'objet de deux films récompensés au festival international de Cannes : la palme d'or *Elephant* de Gus Van Sant (2003) et *Bowling for Columbine* de Michael Moore (2002), prix du 55^{ème} anniversaire du Festival de Cannes.

⁷¹ DESOMBRE Arnaud, « Encore un procès contre les jeux vidéo », *www.presence-pc.com*, 10 octobre 2003, (en ligne) <http://www.presence-pc.com/actualite/Encore-un-proces-contre-les-jeux-videos-1783/>. Consulté le 01/11/2012.

⁷² CHAPTAL Stéphanie, « Hospitalisés pour addiction aux jeux en ligne », *www.01.net.com*, 23 décembre 2005, (en ligne) <http://www.01net.com/editorial/298974/hospitalises-pour-addiction-aux-jeux-en-ligne>. Consulté le 27/10/2012.

⁷³ VICKS, « Une campagne contre les jeux vidéo violents en Angleterre », *pspgen.com*, 7 mars 2009, (en ligne) <http://www.pspgen.com/campagne-jeux-violents-angleterre-actualite-186000.html>. Consulté le 05/11/2012.

région de Châtelleraut, dans lesquelles nous sommes intervenus, justement pour élargir le traitement du problème de l'addiction, jusque-là limité à une prise en charge psychiatrique, à des considérations socio-anthropologiques⁷⁴.

Ces discours médiatiques et institutionnels servent souvent de fondements à la **volonté politique d'édicter des mesures à l'encontre des jeux vidéo**. Ce phénomène prend depuis une dizaine d'années une dimension internationale.

En 2005, la ville américaine de Washington propose une réglementation locale contre les jeux vidéo violents, jugés responsable de la violence urbaine⁷⁵.

En 2006, en Allemagne, la ministre bavaroise de la famille appelle à l'interdiction des « *simulateurs de meurtre* » qui caractérisent les jeux vidéo susceptibles d'avoir influencé le comportement meurtrier d'un lycéen lors d'une nouvelle fusillade le 20 novembre au lycée d'Ermsdetten⁷⁶.

En 2009, la Suisse dépose un projet de loi contre les jeux vidéo violents auquel tous les partis politiques se montrent favorables⁷⁷.

Le 13 juillet 2010, la France enregistre un projet de loi contre l'addiction aux jeux vidéo en définissant essentiellement l'addiction en termes d'intensité de pratique et de temps passé à jouer, associés à des symptômes physiologiques : « Son objectif est d'empêcher une utilisation abusive des jeux vidéo qui se quantifie par deux heures quotidiennes passées devant l'écran. A ce rythme, le joueur s'exposerait à divers troubles : agressivité, asociabilité, fatigue visuelle, nervosité, vertiges, etc.⁷⁸ »

⁷⁴ « Cyber dépendance », journées de prévention du GEPP, établissements scolaires de Châtelleraut, les 25, 26 et 27 janvier 2010.

⁷⁵ « Les élus locaux de Washington, souhaitent que de lourdes amendes punissent la vente aux mineurs de jeux vidéo violents. Le débat est ouvert, mais de plus en plus de personnes estiment que les jeux vidéo violents encouragent les comportements criminels chez les joueurs. Washington, capitale qui compte 572.000 habitants, est l'une des villes les plus violentes des États-Unis, surtout à cause des règlements de compte entre gangs des quartiers populaires. Et ce sont les jeux vidéo qui sont mis en cause dans l'incapacité des forces publiques à juguler la violence quotidienne. » : SERRIES Guillaume, « Washington lutte contre les jeux vidéos violents », *www.presence-pc.com*, 7 février 2005, (en ligne) <http://www.presence-pc.com/actualite/Washington-lutte-contre-les-jeux-videos-violents-6403>. Consulté le 04/11/2012.

⁷⁶ DELAHAYE Sébastien, « Nouvelle offensive contre les jeux vidéo violents en Allemagne », *www.ecrans.fr*, 22 novembre 2006, (en ligne) <http://www.ecrans.fr/Nouvelle-offensive-contre-les-jeux.html>. Consulté le 01/11/2012.

⁷⁷ « La Suisse en croisade contre les jeux violents », *www.jeuxvideo.com*, 12 novembre 2009, (en ligne) <http://www.jeuxvideo.com/news/2009/00038531-la-suisse-en-croisade-contre-les-jeux-violents.htm>. Consulté le 01/11/2012.

⁷⁸ DEVILLARD Arnaud, « Les Députés proposent une loi contre l'addiction aux jeux vidéo », *www.01net*, 20 juillet 2010, (en ligne) <http://www.01net.com/editorial/519270/les-deputes-proposent-une-loi-contre-laddiction-aux-jeux-video>. Consulté le 01/11/2012.

Il semble cependant que l'on assiste progressivement à un renversement des positions institutionnelles à l'égard des jeux vidéo. Un exemple en particulier montre la place que peut tenir la recherche en sciences humaines dans ce processus : en 2007, la cour juridique de Californie déboute une loi visant à restreindre l'accès des mineurs aux jeux vidéo violents, après consultation d'une importante documentation scientifique qui ne confortait en rien les arguments avancés pour son adoption.

Et de fait, il semble bien que le développement de la recherche en sciences humaines sur le jeu vidéo tende à marquer un changement significatif des représentations sur cet objet⁷⁹. Le propos de la plupart des chercheurs sur le jeu vidéo est souvent de démontrer que ce n'est pas ce dernier, pris isolément, qui est facteur de violence et d'addiction : mais que **le jeu vidéo est un produit de notre société**. Il s'agit de casser les logiques déterministes qui voudraient qu'un objet technique ait à lui seul des influences aussi fortes sur l'utilisateur.

II – Cadre théorique : le jeu vidéo comme fait social

Nous proposons ainsi d'étudier la portée sociale du jeu vidéo, en nous fondant sur la notion de **fait social** chez Durkheim : « Est fait social toute manière de faire, fixée ou non, susceptible d'exercer sur l'individu une contrainte extérieure ; ou bien encore, qui est générale dans l'étendue d'une société donnée tout en ayant une existence propre, indépendante de ses manifestations individuelles⁸⁰. » Le jeu vidéo est alors considéré dans l'extériorité de ses déterminations sociales, partant du postulat qu'il n'existe pas de pratique sociale qui ne puisse être détachée des causes effectives qui la produisent et des fonctions sociales qu'elle remplit. Nous estimons donc que le sens sociologique de la pratique de jeux vidéo n'est pas à rechercher dans l'expérience isolée de l'individu, mais dans les modes de régulation sociale qui favorisent cette expérience et dans les représentations sociales qui en résultent. Il nous

⁷⁹ Un livre fait le point sur l'avancée de la recherche scientifique francophone sur la question : RUFAT Samuel, TER MINASSIAN Hovig (dir.), *Les Jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Éditions Questions Théoriques, coll. « L>P », 2011.

⁸⁰ DURKHEIM Émile, *Les Règles de la méthode sociologique* (1895), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 1999, p.14.

paraît d'autant plus nécessaire de recourir à ces postulats fondateurs de Durkheim pour expliquer ce phénomène, que la confusion reste grande au sujet du jeu vidéo, précisément en raison de la prévalence, précisément, que cette pratique confère aux plaisirs subjectifs. Notre effort consiste à rapporter ces plaisirs sensoriels, personnels, à des valeurs symboliques partagées, qui leur donnent leur portée sociale.

Le concept de « fait social » nous permet donc de nous émanciper de la notion d'« **interactivité** » pour analyser les pratiques de jeux vidéo. Le jeu vidéo se caractérise en effet en premier lieu par un rapport d'interactivité ; la médiation des commandes du dispositif technique amenant le joueur à réagir aux contenus du programme informatique. Le concept du « cadre d'expérience » développé par Erwin Goffman (1991) est à ce titre souvent retenu pour analyser les pratiques de jeux vidéo (Deterding, 2009 ; Berry, 2009 ; Boutet, 2011 b), car il offre la possibilité de penser la dimension sociale du jeu vidéo à travers la relation que le joueur entretient avec la machine : l'idée générale étant que le jeu vidéo serait un outil permettant à l'utilisateur de s'exprimer et de déployer de la créativité dans le rôle que le jeu lui assigne, qu'il s'agisse du jeu en réseau, où les sociabilités sur Internet autorisent des jeux d'identité dans la présentation de soi, ou des jeux solitaires, qui sont aussi, malgré tout, des espaces permettant de déployer un « style » de jeu. La portée sociale de ces pratiques se comprend, selon cette approche, dans la perspective d'un interactionnisme simmélien axé sur les dynamiques relationnelles, ou dans celle de l'action stratégique de Bruno Latour (1989), au risque d'un certain irénisme qui rendrait l'individu seul acteur de sa propre identité sociale⁸¹.

Durkheim considère au contraire que les représentations individuelles ne sont que des « **illusions** » déterminées par des représentations sociales partagées : « Nous sommes alors dupes d'une illusion qui nous fait croire que nous avons élaboré nous-mêmes ce qui s'est imposé à nous du dehors⁸². » Si l'illusion est essentielle à la pratique ludique et justifie que l'on s'y intéresse sociologiquement, il ne faut pas perdre de vue que sa portée sociale est extérieure aux significations que lui attache l'individu et qu'elle réside dans les modes de

⁸¹ Nous rejoignons en ce sens la critique que Louis Quéré adresse à la théorie de l'acteur-réseau de Bruno Latour : « Le modèle de l'action stratégique tend à surestimer la liberté de manœuvre de l'acteur dans l'environnement qu'il a à maîtriser pour parvenir au succès. » : QUÉRÉ Louis, « Les Boîtes noires de Bruno Latour ou le lien social dans la machine », *Réseaux*, n°36, mai 1989, p.114.

⁸² DURKHEIM Émile, *Les Règles de la méthode sociologique* (1895), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 1999, p.10.

régulation « extérieurs, généraux et contraignants » du fait social. Sans quoi l'on risque de verser dans le « psycho-sociologisme » stigmatisé par Durkheim, qui consiste à faire reposer l'explication sociologique sur les psychologies individuelles, et de perdre, ce faisant, le caractère général des valeurs culturelles qui fonde leur portée symbolique et la force de leurs significations.

C'est pourquoi les approches interactionnistes ne se sont pas trouvées les mieux adaptées à notre problématique. Comme le souligne, par exemple, Samuel Coavoux, une telle approche ne permet guère de juger des relations que les pratiques tissent avec d'autres activités sociales : « L'abstraction interactionniste qui consiste à considérer, dans l'étude d'une pratique, l'action sociale seulement dans son présent et l'acteur comme vierge de socialisations antérieures, produit de puissants effets d'objectivation, mais elle n'est pas tenable quand il s'agit de restituer l'intégralité de l'engagement dans la pratique. Que l'on pose la question de l'entrée dans la carrière, c'est-à-dire en l'occurrence du recrutement social des joueurs, et l'on fait face à l'obligation de défaire cette abstraction et d'appréhender l'être social des joueurs⁸³. »

Ce qui nous intéresse donc en particulier dans ce concept de « fait social », ce n'est pas tant qu'il nous permette de rattacher les règles du jeu vidéo aux règles de structures sociales : c'est surtout qu'il nous fait accéder à une meilleure compréhension des valeurs culturelles qui donnent sens aux pratiques de jeux, en les caractérisant comme des **sentiments d'adhésion**. La règle du fait social intègre cette dualité entre objectivité de la contrainte extérieure à l'individu, et subjectivité des croyances collectives qui lui confèrent une légitimité et une valeur sociale. Le plaisir ludique peut dès lors être objectivé comme objet de recherche scientifique, et ce, de manière bien plus efficace, nous semble-t-il, qu'au travers la seule prise en compte des interactions sociales de l'individu. Car ces interactions ne nous informent que sur les techniques mobilisées pour déployer du plaisir ludique, et ne nous disent pas grand-chose des implicites culturels expliquant la valeur et le sens que l'individu attache à sa pratique.

Loin de se réduire à la caricature d'une sociologie holiste, qui voudrait n'expliquer le social que comme une réalité autonome distincte des sensibilités individuelles, le concept de « fait social » apparaît donc ambivalent, dans sa façon de prendre en compte les « manières de

⁸³ COAVOUX Samuel, « La Carrière des joueurs de *World of Warcraft* », in CRAIPEAU Sylvie, GENVO Sébastien, SIMONNOT Brigitte (dir.), *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, coll. « Questions de communication », série « actes », n°8, 2010, p.56.

penser, de sentir et d'agir » collectives⁸⁴. Durkheim n'est pas le sociologue scientifique que certains de ses contemporains ont cru voir en lui, lui faisant la mauvaise réputation - peut-être toujours pas entièrement dissipée aujourd'hui - de n'être préoccupé que par une approche objectivante du social. Le caractère contraignant du fait social est probablement l'un des éléments qui ont pu le plus induire en erreur à ce sujet. Durkheim le présente comme une violence faite à l'individu, qui ne manifeste l'existence du social qu'au travers de sanctions et d'obstacles opposés à la volonté personnelle : « Un fait social se reconnaît au pouvoir de coercition externe qu'il exerce ou est susceptible d'exercer sur les individus ; et la présence de ce pouvoir se reconnaît à son tour soit à l'existence de quelque sanction déterminée, soit à la résistance que le fait oppose à toute entreprise individuelle qui tend à lui faire violence⁸⁵. »

Or, le propos de Durkheim est tout autre. Il veut au contraire mettre en valeur le besoin moral d'être tenu par des règles. L'idée d'un besoin de règles témoigne de l'importance que Durkheim accorde aux sentiments d'adhésion des individus dans leurs activités sociales. Car la contrainte ne présente de valeur sociale qu'à partir du moment où elle se mue en sentiment d'obligation, à travers une intériorisation de la règle. Nous sommes donc moins dans un rapport de force que dans un rapport d'apprentissage :

« Sans doute, nous faisons de la contrainte la caractéristique de tout fait social. Seulement cette contrainte ne résulte pas d'une machinerie plus ou moins savante, destinée à masquer aux hommes les pièges dans lesquels ils se sont pris eux-mêmes. Elle est simplement due à ce que l'individu se trouve en présence d'une forme qui le domine et devant laquelle il s'incline⁸⁶. »

La société se présente donc à l'individu, non pas comme le joug d'un esclave, mais plutôt comme l'orientation donnée à un enfant pour accomplir son éducation. Durkheim retire de ses études de philosophie⁸⁷ et de sa lecture de l'œuvre de Jean-Marie Guyau (1885), le

⁸⁴ Durkheim définit le fait social comme l'ensemble « des manières d'agir, de penser et de sentir, extérieures à l'individu, et qui sont douées d'un pouvoir de coercition en vertu duquel ils s'imposent à lui. » : DURKHEIM Émile, *Les Règles de la méthode sociologique* (1895), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 1999, p. 5.

⁸⁵ DURKHEIM Émile, *Les Règles de la méthode sociologique* (1895), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 1999, p.11.

⁸⁶ DURKHEIM Émile, *Les Règles de la méthode sociologique* (1895), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 1999, p.121.

⁸⁷ Agrégé de Philosophie en 1882, il enseigne la philosophie dans les lycées de Sens, de Saint-Quentin et de Troyes, jusqu'en 1887.

souci moral d'aider l'individu à bien vivre en société, à s'y sentir bien, en reconnaissant son besoin de contraintes. L'aspiration naturelle à la liberté qui anime souvent tout individu recèle ainsi selon Durkheim une grande souffrance : celle de ne pas trouver de justification à ses actions, et d'être donc livré à l'inconstance anémique de ses désirs, sans que rien ne justifie qu'il y cède ou qu'il y résiste. Le **plaisir ludique** dépend donc de la contrainte du fait social et des sentiments d'adhésion qui lui sont attachés : car si l'absence de contrainte ne procure aucun plaisir, il faut bien que le plaisir soit dû à l'intériorisation de contraintes extérieures à soi.

Fort de ce principe, nous pouvons affirmer qu'il n'existe pas de plaisir dissocié de sentiments d'adhésion, ni d'adhésion sans plaisir. Il est essentiel de bien souligner cette idée, car elle est loin d'aller de soi à l'étude du terrain. Les témoignages de joueurs insistent parfois sur le plaisir ludique de l'évasion qui se définirait en rupture avec les contraintes du quotidien, et par une suspension salutaire des modes d'adhésion aux règles sociales⁸⁸ ; ou bien sur le caractère très sérieux de la pratique de jeu qui demanderait une telle concentration que le plaisir n'entrerait pas en ligne de compte⁸⁹. Grâce à Durkheim, nous pouvons considérer ces représentations personnelles comme des illusions, qui empêchent de voir combien l'évasion correspond en fait, non pas au rejet de sentiments d'adhésion, mais au passage d'un cadre régulateur à un autre, supposant toujours une intériorisation de contraintes extérieures et de valeurs symboliques (voir notre partie II chapitre 2) ; ni combien le travail méticuleux et apparemment exempt de plaisir dans l'effort consacré à une tâche relève malgré tout du plaisir symbolique de trouver du sens et de l'intérêt à son activité. Une analyse sociologique du plaisir ludique le rattache donc immanquablement à des sentiments d'adhésion. Lorsque la recherche de plaisirs personnels et sensoriels se fait trop intense au détriment de sentiments d'obligation, nous observons des phénomènes de lassitude, de fatigue et d'anomie, qui ouvre alors sur la recherche d'autres activités faisant davantage sens et procurant un plaisir plus évident (nous développons ce point à la fin de notre partie II, chapitre 2)

⁸⁸ « *Quand je rentre du boulot, que j'ai mal à la tête, que je me suis éclaté toute la journée sur des trucs et que je n'ai plus envie d'y penser, je n'y pense pas : c'est une forme d'évasion. Donc on peut s'évader de ce genre de choses. Ça m'est arrivé de jouer quand je n'avais pas le moral, par exemple. Et c'est vrai que tu n'y penses plus aussi. Ça peut être une forme d'évasion.* » : Entretien avec Benjamin, 25 ans, joueur de jeux vidéo sur PC et maître de jeu de rôle, informaticien dans une entreprise textile, Paris, 20/09/2006.

⁸⁹ « *Tout ça pour dire que quand vous voulez vraiment atteindre le maximum, il faut de l'organisation. Il faut de l'argent virtuel. Et des grandes quantités. Donc, il faut quelqu'un pour gérer la Banque de Guilde. Ça, c'est un travail. Il faut quelqu'un de très organisé.* » : Entretien avec Mathieu, 29 ans, joueur de *World of Warcraft*, consultant informatique, mené par Sylvie Craipeau et Raphaël Koster, Nantes, 05/11/2008.

Le bon fonctionnement d'une **institution** sociale dépend aussi des sentiments d'adhésion qui lui sont attachés : « On peut en effet, sans dénaturer le sens de cette expression, appeler institution toutes les croyances et tous les modes de conduite institués par la collectivité ; la sociologie peut alors être définie : la science des institutions, de leur genèse et de leur fonctionnement⁹⁰. » Par l'importance que Durkheim confère aux croyances à la légitimité de la règle dans sa définition de l'institution, le plaisir ludique accède à une fonction sociale. Non seulement l'expérience vidéoludique ne se réduit pas aux seules sensations personnelles de l'individu, pour être rattaché à des règles extérieures, mais elle possède en plus une dimension instituante : la faculté de mobiliser des représentations sociales qui déterminent de nouvelles valeurs symboliques et caractérisent des bouleversements anthropologiques relayés par les institutions. Avant d'être une structure objective, l'institution est en effet un ensemble de représentations partagées par des individus. Marcel Mauss développe ainsi la conception que son oncle Durkheim se fait de l'institution :

« Les institutions vivent, c'est-à-dire changent sans cesse : les règles de l'action ne sont ni comprises ni appliquées de la même façon à des moments successifs, alors même que les formules qui les expriment restent littéralement les mêmes. Ce sont donc les institutions vivantes, telles qu'elles se forment, fonctionnent et se transforment aux différents moments qui constituent les phénomènes proprement sociaux, objets de la sociologie⁹¹. »

L'institution renvoie à deux conceptions du social : un social objectif, qui s'impose aux individus pour mieux les cadrer dans des structures stables, et garantir l'ordre, la cohérence, des organisations sociales. Et un social subjectif, qui dépend des relations sociales, reflète les singularités individuelles, la pluralité des façons d'être au monde. Ce sont ces deux caractères qui sont évoqués lorsque Hauriou parle « d'institution groupe » et « d'institution chose⁹² »,

⁹⁰ DURKHEIM Émile, « Préface de la seconde édition », in *Les Règles de la méthode sociologique* (1895), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 1999, p.XXII.

⁹¹ MAUSS Marcel, *Essais de sociologie*, Paris, Le Seuil, coll. « Point. Sciences humaines », 1971, p.17.

⁹² HAURIOU Maurice, « La Théorie de l'institution et de la fondation. Essai de vitalisme social » (1925), in *Aux sources du Droit. Le pouvoir, l'ordre et la liberté*, Caen, Université de Caen, Centre de philosophie politique et juridique, coll. « Bibliothèque de philosophie politique et juridique », série « Textes et Documents », 1986, pp.89-128 ; cité in LAPASSADE Georges, *Groupes, organisations, institutions* (1967), Paris, Anthropos Économica, coll. « Anthropologie », 2006, p.164.

quand Sartre distingue « l'institution praxis » et « l'institution chose⁹³ » ou quand Castoriadis parle de « social institué » et de « social instituant⁹⁴ ». Le « social institué » renvoie à ce qui constitue objectivement la société, par les cadres régulateurs imposés de l'extérieur aux collectifs. Et le « social instituant » caractérise les mouvements sociaux dans les dynamiques relationnelles, la circulation de valeurs symboliques. Castoriadis explique ainsi le social en mettant au centre la liberté créatrice des « collectifs autonomes », distincts des institutions parce que suffisamment restreints pour s'émanciper de l'aliénation des règles imposées. Il s'agit cependant toujours de la même tension durkheimienne entre la soumission à des règles sociales extérieures et la réappropriation normative de ces règles par les valeurs symboliques nées des solidarités collectives. Ce qui nous intéresse donc, dans cette notion d'institution, c'est qu'elle intègre dès sa définition une dimension ludique : l'institution, pour conserver sa légitimité, doit s'inscrire dans des dynamiques institutantes caractérisées par des sentiments d'adhésion collectifs à des valeurs symboliques partagées. Le plaisir ludique étant une disposition d'esprit, il demeure indissociable de tels sentiments d'adhésion : il s'agit, en d'autres termes, de la reconnaissance collective de l'intérêt que représente l'institution ; intérêt qui correspond aussi bien aux fonctions sociales de l'institution qu'aux ressentis subjectifs qui lui donnent sens dans les représentations sociales.

On voit donc l'extrême fertilité du concept de « fait social » pour penser les pratiques de jeux vidéo : il inscrit les phénomènes d'individuation dans une perspective socio-culturelle plus générale et donne en même temps à penser le social comme une structure mouvante, dont les dynamiques dépendent de valeurs symboliques, puisant leur force dans le plaisir ludique et les sentiments d'adhésion que les individus attachent à leur activité. La notion de « fait social » chez Durkheim ne se réduit pas à ses caractères régulateurs, même s'ils sont bien entendu centraux dans la pensée de cet auteur⁹⁵. Elle rend aussi possible tout un espace

⁹³ SARTRE Jean-Paul, *Critique de la raison dialectique*, Paris, Gallimard, 1960, cité in LAPASSADE Georges, *Groupes, organisations, institutions* (1967), Paris, Anthropos Économica, coll. « Anthropologie », 2006, p.164.

⁹⁴ « C'est ce qui se donne comme structure – forme et contenu indissociables – des ensembles humains, mais qui dépasse toute structure donnée, un productif insaisissable, un formant informe, un toujours plus et toujours aussi autre. C'est ce qui ne peut se présenter que dans et par *l'institution*, mais qui est toujours infiniment plus que l'institution, puisqu'il est, paradoxalement, à la fois ce qui remplit l'institution, ce qui se laisse former par elle, ce qui en surdétermine constamment le fonctionnement et ce qui en fin de compte, la fonde : la crée, la maintient en existence, l'altère, la détruit. Il y a le social institué, mais celui-ci présuppose toujours le social instituant » : CASTORIADIS Cornelius, *L'Institution imaginaire de la société*, Paris, Le Seuil, coll. « Esprit. La cité prochaine », 1975, p.166-167.

⁹⁵ Bruno Karsenti débute ainsi sa lecture de Durkheim à partir du constat que « La fondation d'une sociologie scientifique est inséparable d'une redéfinition du problème politique de la contrainte, et de sa traduction en termes épistémologiques de détermination sociale des acteurs. » Autre manière de dire la conception holiste de la

d'analyse des dynamiques sociales mouvantes prises dans les processus de socialisation. En effet, les « manières de penser, de sentir et d'agir » se transmettent au travers de ce que Durkheim appelle le caractère « intégré » des collectifs : c'est-à-dire leur propension à susciter chez l'individu des sentiments d'adhésion et d'appartenance sociale. Nous insistons donc ici sur la dimension « morale » des écrits de Durkheim, au sens où l'individu dans son rapport à la règle, apparaît comme une « personne » (Karsenti, 2006), s'intégrant socialement par le prisme de sa subjectivité. Éva Illouz synthétise bien la part que prennent les sentiments dans la sociologie durkheimienne :

« Pour prendre un dernier exemple, Durkheim s'intéresse de manière particulièrement évidente aux sentiments, fait peut-être surprenant de la part du rationaliste kantien qu'il était. En effet, la 'solidarité', pivot de la sociologie de Durkheim, n'est qu'un ensemble de sentiments qui lient les acteurs sociaux aux symboles centraux de la société (ce que Durkheim appelle l'« effervescence » dans *Les Formes élémentaires de la vie religieuse*). Dans la conclusion de leur étude intitulée 'De quelques formes primitives de classification', Durkheim et Marcel Mauss affirment que les classifications symboliques – entités cognitives par excellence – sont fondamentalement affectives. Les sentiments sont encore plus directement présents dans la réflexion de Durkheim sur la modernité, puisqu'il essaya de comprendre ce qui constituait le noyau de la solidarité sociale⁹⁶. »

Cette prévalence accordée aux subjectivités collectives dans la légitimité du fait social permet de caractériser la dimension sociale du **jeu**. Pour Roger Caillois (1958), le jeu est ainsi le moyen de comprendre la part ludique de toute institution, puisque le plaisir de jouer apparaît comme un puissant révélateur des sentiments d'adhésion aux règles sociales. En d'autres termes, il y a dans toute activité sociale une dimension ludique qui caractérise l'envie manifestée par chaque collectif d'adopter certaines manières d'être au monde.

« De ce que les croyances et les pratiques sociales nous pénètrent ainsi du dehors, il ne suit pas que nous les recevions passivement et sans leur faire subir de

société vue par Durkheim, en termes de cadre régulateur, voire de système déterminant les individus. KARSENTI Bruno, *La Société en personnes. Études durkheimiennes*, Paris, Economica, coll. « Études sociologiques », 2006, p.11.

⁹⁶ ILLOUZ Éva, *Les Sentiments du capitalisme*, Paris, Le Seuil, 2006, pp.12-13.

modification. En pensant les institutions collectives, en nous les assimilant, nous les individualisons, nous leur donnons plus ou moins notre marque personnelle ; c'est ainsi qu'en pensant le monde sensible, chacun de nous le colore à sa façon et que des sujets différents s'adaptent différemment à un même milieu physique. C'est pourquoi chacun de nous se fait, dans une certaine mesure, sa morale, sa religion, sa technique. Il n'est pas de conformisme social qui ne comporte toute une gamme de nuances individuelles. Il n'en reste pas moins que le champ des variations permises est limité⁹⁷. »

Que la sociologie durkheimienne pose le postulat fondamental d'une rupture avec les « psycho-sociologismes » n'empêche donc pas que la société soit constituée de « représentations collectives » et donc de significations culturelles et de valeurs normatives que les individus ressentent pour donner sens à leurs actions. Il y a une dimension sensible dans le rapport aux règles par laquelle s'instituent les valeurs symboliques du plaisir ludique.

III – L'esprit ludique

Ce qui se joue alors avec la généralisation des pratiques de jeux vidéo, ce n'est pas tant, selon nous, un risque de désocialisation, que la promotion, dans les représentations sociale, d'un « **esprit ludique** » comme manière d'être au monde. Jean Duvignaud distingue « l'esprit ludique » et le jeu comme instance régulatrice :

« Je ne parle pas ici des jeux dûment institués et codifiés, mais de l'activité ludique en général dont on mesure mal l'ampleur dans les sociétés parce que notre civilisation l'a enfermée dans des pratiques précises, organisées et instituées. Or, la relation qui s'établit entre la fête et le jeu semble tourner autour de ce *rien* et de

⁹⁷ DURKHEIM Émile, « Préface de la seconde édition », in *Les Règles de la méthode sociologique* (1895), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 1999, note de bas de pages XXII-XXIII.

cette futilité sans laquelle, peut-être, il n'y aurait pas d'expérience humaine réelle⁹⁸. »

Toutes nos activités sociales, par le plaisir ou même simplement l'intérêt que l'on prend à les effectuer, sont gouvernées par cet « esprit ludique ». Il est la condition essentielle de l'intériorisation des contraintes du fait social. Il est ce par quoi se manifestent les sensibilités individuelles. Johan Huizinga insiste sur l'**importance de l'adhésion du joueur** à son activité. Il définit le jeu comme « une action libre, sentie comme 'fictive' et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur⁹⁹ ». Le jeu nécessite une complète adhésion du joueur pour remplir sa fonction de divertissement. Il faut y croire, et donc déployer pour le jeu la même concentration que pour les occupations les plus sérieuses.

L'esprit ludique ne peut se mesurer en termes de « pratiques », parce qu'il n'est pas circonscrit à une activité particulière. Il est de l'ordre de la « représentation », c'est-à-dire des significations et des valeurs culturelles diffuses qui fondent l'identité des collectifs et les sentiments d'appartenance sociale de leurs membres. Comme le remarque Stéphane Chauvier, « il est possible de jouer sans jouer à un jeu¹⁰⁰ ». Le jeu est une attitude, une **façon d'être**. L'étymologie du mot « jeu » vient d'ailleurs du latin « jocus » qui signifie « plaisanterie », « badinage ».

Mathieu Tricot remarque que dans la plupart des travaux scientifiques sur le jeu vidéo, ce caractère ludique de la pratique semble tout bonnement évacué. On préfère généralement ne retenir que ce qui fait la spécificité technique de leurs dispositifs : leurs règles. Et ce, pour une raison bien simple : c'est que le plaisir pris à pratiquer une activité reste un phénomène particulièrement **difficile à saisir scientifiquement** :

« Autant il est facile de décrire des propriétés du médium, qu'il s'agisse des spécifications du matériel, des formes graphiques qui s'affichent à l'écran ou des

⁹⁸ DUVIGNAUD Jean, *Le Don du rien. Essai d'anthropologie de la fête*, Paris, Stock, coll. « Le Monde ouvert », 1977, pp.136-140.

⁹⁹ HUIZINGA Johan, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu* (1938), Paris, Gallimard, coll. « Les Essais », 1951, p.34.

¹⁰⁰ CHAUVIER Stéphane, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Paris, Vrin, coll. « Chemins philosophiques », 2007, p.13.

systèmes de règles, autant il est difficile de produire une description objective de ‘ce que cela fait que de jouer’, d’une ‘forme d’expérience’¹⁰¹. »

Difficile en effet de se départir d’une certaine forme d’**irénisme** ou de naïveté à vouloir étudier l’esprit ludique comme phénomène social. Jean Duvignaud n’échappe pas totalement au piège, quand il propose de voir dans l’esprit ludique la possibilité de s’abstraire des règles sociales. Il y aurait, selon lui, dans le plaisir ludique, un potentiel révolutionnaire de remise en cause des contraintes, qui marquerait le triomphe des sensibilités sociales sur les structures instituées :

« La fête, la création artistique, l’imagination errante, les fantasmes, les rêves, les ‘divagations’, la flânerie vagabonde seraient ainsi, au milieu des insurmontables contraintes auxquelles nous sommes soumis, le moyen d’évoquer des configurations possibles qui ne refléteraient plus exactement la structure des choses établies. Anticipation du présent sur le non-encore-vécu, expérience qui ouvre la perception à une expérience indéfinie. Expérience du jeu...¹⁰² »

À défendre l’illusion (dont l’étymologie « in-ludere » signifie justement « entrer dans le jeu ») du joueur pris dans son plaisir ludique, il y a aussi le risque de perdre vue les dispositifs qui le contraignent à son insu. Le jeu n’est-il pas en effet, par définition, un dispositif de **divertissement**, c’est-à-dire de négation de la contrainte ? Le mot « ludique » viendrait selon La Boétie (1549), du pays de la Lydie, en référence à Xerxès, fondateur de l’Empire perse : il aurait conquis la Lydie en multipliant les maisons de jeux qui amoindrirent la volonté de résistance du peuple lydien. Quel que soit le crédit que l’on porte à cette anecdote, elle est intéressante en ce que le jeu y apparaît dans un contexte politique. Il est en effet un divertissement qui détourne l’attention des joueurs vers des illusions permettant aux détenteurs du pouvoir de l’exercer avec plus de facilité.

Impossible de dissocier ces deux dimensions du jeu : expérience subjective de plaisir du joueur et dispositif objectif d’instrumentalisation politique. La langue anglaise est plus précise que la nôtre sur ce point : « jeu » se dit à la fois « **game** » (le jeu comme *dispositif* : cadre

¹⁰¹ TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011, p.30.

¹⁰² DUVIGNAUD Jean, *Le Jeu du jeu*, Paris, Balland, coll. « Le Commerce des idées », 1980, p.151.

régulateur) et « **play** » (le jeu comme *disposition* : esprit ludique)¹⁰³. En bon fait social, le jeu est à la fois une manière d'être au monde et un système de règles qui déterminent l'individu à son insu.

« Dans un cas, on parlera sous le nom abstrait de 'jeu' du comportement ludique subjectif qu'est l'activité de jouer. Dans l'autre, on parlera des dispositifs ludiques objectifs que sont les jeux¹⁰⁴. »

C'est pourquoi Mathieu Triclot souligne qu'il n'existe pas d'« expérience nue »¹⁰⁵ : l'esprit ludique se rapporte nécessairement à des **cadres régulateurs** et si, dans le cas du jeu vidéo, ces cadres sont d'abord techniques, ils sont également sociaux. L'un des plus précieux apports du travail de cet auteur dans le champ de la littérature scientifique sur les jeux vidéo est ainsi de chercher à concilier la prise en compte des déterminations techniques objectives avec celle des sentiments de plaisir éprouvés par les joueurs au cours de leurs pratiques.

¹⁰³ La distinction entre « Play » et « Game » est bien explicitée par Jean-Pierre Delchambre : « Souvent rendu par 'jeu avec règles', 'jeu social' (voire moral au sens de Mead), ou 'jeu de société', le *game*, qui articule des éléments de coopération (entre partenaires d'un même collectif ou équipe) et de compétition (vis-à-vis des adversaires ou concurrents), suppose non seulement une connaissance des règles mais aussi une habileté stratégique ou tactique (ce que Bourdieu appelle 'le sens du jeu') ; il est de nature téléologique dans la mesure où il est tendu vers une fin qui peut être la victoire, le gain, le succès... Le *play*, que l'on peut traduire par 'jeu libre' ou 'jeu sans règles', est généralement associé à la spontanéité, à la gratuité, à la créativité, voire à l'absence de contrainte et de finalité. Deux de ses traits importants sont en effet son caractère processuel (ce qui importe, c'est le déroulement, le trajet, le transport, la déambulation, le transit ou la transitionnalité, et non le but, le terme, la destination), ainsi que son caractère autotélique (le *play* est à lui-même sa propre fin, le joueur qui recherche le *playing* ne vise rien d'autre que de s'impliquer et d'être 'pris par le jeu', d'être captivé ou porté par le flux ou le *flow*). » : DELCHAMBRE Jean-Pierre, « Le Jeu créatif comme modalité de l'expérience dans une perspective pragmatique élargie », *Recherches sociologiques et anthropologiques*, vol.40, n°1, 2009, p.21, (en ligne) <http://rsa.revues.org/290>. Consulté le 23/08/2012.

¹⁰⁴ CHAUVIER Stéphane, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Paris, Vrin, coll. « Chemins philosophiques », 2007, p.14.

¹⁰⁵ TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011, p.14.

IV - L'expérience vidéoludique

Mathieu Triclot propose de penser les jeux vidéo comme des « **expériences instrumentées**¹⁰⁶ » fondées sur les « ajustements entre le joueur et le dispositif du jeu¹⁰⁷ ». Le jeu d'arcade, par exemple, apparaît comme une expérience de maîtrise : il oblige le joueur à discipliner son corps pour répondre aux injonctions accélérées du programme informatique. Le jeu sur console, en revanche, se présente davantage comme une expérience d'immersion, parce qu'il introduit des espaces à explorer et donc la possibilité pour le joueur d'investir le programme sur le long terme, pour en déceler tous les secrets. Chaque support de jeu génère ainsi ses propres « régimes d'expérience ».

Il ne s'agit cependant pas de limiter l'analyse aux « marges d'indétermination¹⁰⁸ » de l'objet technique en réduisant l'expérience du jeu vidéo à l'interactivité entre le joueur et le dispositif technique ; mais plutôt d'ouvrir la réflexion au champ infini des représentations qui peuvent surgir de la confrontation à ces règles, que celles-ci soient issues du dispositif technique ou du contexte social de la pratique de jeu. Car ce qui importe avant tout, dit Mathieu Triclot, c'est de considérer l'expérience « en situation » :

« Je crois que l'on a pas grand-chose à dire sur les expériences en soi, mais beaucoup à dire sur les expériences en situation. Il n'y a d'expérience que parce qu'il y a des milieux, matériels, technologiques, humains où celle-ci peut se déployer. L'expérience ce n'est pas un noyau de subjectivité isolée, c'est un agencement et une manière de faire circuler du désir dans cet agencement¹⁰⁹. »

¹⁰⁶ TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011, p.17.

¹⁰⁷ TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011, p.28.

¹⁰⁸ Gilbert Simondon voit en effet dans l'usage de tout objet technique la nécessité d'une « marge d'indétermination » laissée par le concepteur pour que l'individu puisse se l'approprier. Le bon fonctionnement d'un objet dépend de cette marge d'indétermination, de cet espace de liberté : « L'homme est l'organisateur permanent d'une société des objets techniques qui ont besoin de lui comme les musiciens ont besoin du chef d'orchestre. » La machine est faite pour être utilisée : c'est l'usage qui lui donne sens et utilité. Une machine fermée sur elle-même, purement automatique, donc *a priori* sans usage, « ne pourrait donner que des résultats sommaires » : SIMONDON Gilbert, *Du mode d'existence des objets techniques* (1958), Paris, Aubier, coll. « L'invention philosophique », 1989, p.11.

¹⁰⁹ TRICLOT Mathieu (entretien avec) par LEFÈVRE Martin, « Penser l'expérience du joueur. Entretien avec Mathieu Triclot. » www.merlanfrit.net, 29 novembre 2011, (en ligne) www.merlanfrit.net/Penser-l-experience-du-joueur. Consulté le 06/06/2012.

Il est donc important de souligner que nous ne sommes pas les maîtres, ni les auteurs de nos expériences. Même si l'expérience marque une prévalence des sensibilités personnelles dans les manières de donner sens aux activités sociales, ces significations que nous conférons restent déterminées à notre insu par des cadres régulateurs sociaux.

Il y a pourtant dans l'expérience la sensation d'une réappropriation personnelle de l'activité sociale. Parler d'une situation comme d'une « expérience », c'est en effet exprimer des valeurs d'intensité émotionnelle ou d'expertise (lorsque le terme est compris au sens de « compétence »), qui manifestent un **attachement identitaire** à ce qui est vécu. L'expérience, par définition, caractérise en effet l'impact affectif et intime d'une situation sur la sensibilité personnelle, ou bien l'intériorisation régulière des contraintes d'une activité qui rend son exercice plus familier à l'individu. Dans les deux cas, la notion d'expérience exprime un rapport au monde qui participe de la constitution d'une identité. Et c'est en ce sens que l'expérience peut servir d'objet d'analyse à l'étude de la portée culturelle des objets qui lui servent de support :

« L'expérience acquise au gré de nos apprentissages perceptifs apparaît bien ainsi comme la donnée fondamentale d'une 'mémoire' propre à chaque individu mais sans doute aussi à chaque culture¹¹⁰. »

Voici un exemple d'expérience vidéoludique, dans la première acception du terme, celle d'une situation **émotionnellement intense**. Yael a 11 ans¹¹¹. Cela fait 228 jours qu'elle se connecte à un jeu en réseau dans lequel elle élève des chevaux, les nourrit, les fait participer à des championnats. Pour ne pas faire mourir ses chevaux d'inanition, elle doit se connecter tous les jours. Comme elle n'avait pas le temps, ni l'occasion de se connecter toujours à Internet (elle ne l'a pas chez elle), elle a donné son mot de passe à une amie pour qu'elle se connecte à sa place et nourrisse ses chevaux. Mais entre-temps, elle s'est disputée avec son amie. Alors celle-ci a vendu tous ses chevaux pour une somme dérisoire, et a fini par supprimer son compte parce que ses parents lui demandaient de cesser de jouer, et qu'elle préférerait supprimer ce compte-ci plutôt que le sien. Yael pleure, elle est inconsolable. Elle avait dépensé près de dix euros en appels téléphoniques surtaxés pour acheter plus d'avoine,

¹¹⁰ SAUVAGEOT Anne, *Voires et savoirs. Esquisse d'une sociologie du regard*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 1994, p.14.

¹¹¹ Yael, 11 ans, joueuse sur PC et console, collégienne, Paris, décembre 2007.

avoir plus d'équipements. Mais plus encore que la gêne et la honte d'avoir gaspillé cet argent, c'est la tristesse de voir réduit à néant l'effort de près d'un an de connexions quotidiennes. On lui dit qu'elle recommencera, qu'elle s'inscrira à un nouveau site, qu'on lui donnera même de l'argent pour qu'elle rattrape plus vite son retard, mais il y a tout de même un deuil à faire : celui de mettre un terme à une expérience de jeu, pour laquelle elle avait mobilisé de l'affect.

Assister à ce type de situation est rare sur un terrain anthropologique : nous avons pu observer cela parce que Yael est notre petite sœur et que la scène se déroulait au domicile familial. L'expérience vidéoludique ne peut ici être entrevue que par sa négative, à travers la trace émotionnelle qu'elle laisse lorsqu'elle prend fin. Manuel Boutet (2012) a écrit un bel article sur ce sujet, à propos de la nostalgie des joueurs en réseau, lorsqu'ils reviennent sur leurs terrains de jeux numériques quelques années après avoir interrompu une pratique régulière. Le temps passé à jouer produit un attachement du joueur à son avatar et à ceux de ses compagnons de jeu. Anne-Sophie, joueuse de *World of Warcraft*, nous donne quelques éclairages :

« Un attachement à l'avatar, c'est un peu comme une forme d'attachement matériel à certaines choses sur lesquelles tu projettes de l'affect. Par exemple, une espèce de nounours auquel tu tiens. Tu y projettes de l'affect parce que c'est lié à la personne, par exemple, qui te l'a offerte. C'est une espèce de symbolique que tu as eu à un moment de ton parcours. Cet avatar, j'y suis attaché, dans le sens où il correspond quand même à un moment de ma vie. Le fait de monter ce personnage, déjà, tu y mets du temps. Et le temps, ce n'est pas une donnée anodine. Le temps, c'est une vraie ressource. Aujourd'hui, quand tu accordes du temps à quelqu'un, c'est précieux. C'est même quelque chose d'extrêmement précieux. Je crois que c'est la vraie chose qui fait la différence aujourd'hui. On est dans une société où l'on manque de temps. Et quand on décide de passer une soirée avec quelqu'un, ça a une valeur. Donc, a fortiori, quand on décide de passer une soirée à monter un personnage, ben, forcément, tu lui donnes une valeur. Parce que c'est du temps que tu as accordé à ce personnage au détriment d'autre chose. Mais ce n'est pas péjoratif, parce que tu peux accorder du temps à un bouquin, tu peux accorder du temps à un film¹¹². »

¹¹² Entretien avec Anne-Sophie, 27 ans, joueuse en réseau de *World of Warcraft* et *EVE Online*, chef de projet pour une société de promotion du jeu vidéo, Paris, 26/10/2006.

Jean-Pierre Delchambre (2005) cite à ce sujet les travaux de Winnicott (1975) pour signifier que l'espace ludique est un « espace potentiel » dans lequel les valeurs symboliques mobilisées peuvent prendre la fonction d'un « objet transitionnel », plus vulgairement appelé un « doudou », pour l'enfant. Ce sont des objets investis d'une forte teneur affective permettant à l'enfant de trouver des relais à la présence de la mère. Sans vouloir aller plus loin sur ces terrains psychanalytiques, signalons simplement par ces références que l'expérience vidéoludique ne peut se réduire aux pratiques d'interaction entre joueurs et dispositif technique, mais qu'elle se caractérise aussi, et surtout, par les représentations symboliques et sensibles qu'elle mobilise.

Cela posé, la question reste entière : qu'est-ce qui a plu à Yael dans son expérience de jeu, pour l'amener à y investir tant de temps et manifester tant de tristesse à son interruption ? Il serait illusoire, selon nous, de réduire la violence de cette situation à la brutalité d'un éventuel « réveil » qui aurait tiré Yael de la somnolence d'une pratique de jeu régulière et attrayante, sans autre signification que l'efficacité technique de l'emprise des stimulations sensorielles et des procédés cognitivistes du jeu sur sa sensibilité. L'expérience vidéoludique a une signification culturelle qui renvoie à des sentiments d'adhésion à des valeurs symboliques : et ce sont eux qui permettent, seulement dans un second temps, aux procédés techniques d'exercer une emprise efficace sur le joueur. Sans quoi tous les jeux vidéo, obéissant aux mêmes principes techniques, auraient un impact équivalent sur tous les joueurs. Nous savons bien que ce n'est pas le cas : et qu'il n'y a pas, heureusement d'ailleurs, de recette « miracle » garantissant l'efficacité inconditionnelle d'un dispositif technique sur un usager. Le rapport d'adhésion d'un joueur à son jeu, comme pour n'importe quelle pratique culturelle, trouve son origine dans l'intégration progressive de motifs culturels, au cours d'expériences répétées, dans ce qui constitue une éducation à la sensibilité. Pour comprendre les valeurs symboliques ayant suscité l'adhésion de Yael, il nous faudra analyser, dans la seconde partie de ce travail de thèse, les significations attachées à l'expérience du jeu en réseau.

Prenons maintenant un autre exemple d'expérience vidéoludique, dans la seconde acception du terme, cette fois, à travers la revendication d'une pratique régulière comme constitutive d'une **identité sociale**. Chez Sylvain¹¹³, des jeux sont exposés sur la bibliothèque, comme des trophées. La pièce est sombre. C'est le soir. Les premiers mots de notre entretien

¹¹³ Entretien avec Sylvain, 26 ans, joueur sur console, journaliste d'entreprise, Paris, 28/04/2006. Voir annexe 2.2.

plaisaient sur la proximité de la situation avec une séance de psychanalyse. Sylvain raconte la façon dont ses parents sont restés hermétiques à sa passion pour le jeu¹¹⁴. Comment ses amis se sont progressivement éloignés de lui, à mesure qu'ils entraient dans la vie active, pendant que lui, au contraire, voyait son attachement aux jeux vidéo s'intensifier avec les années. Les jeux sont devenus des souvenirs d'enfance : il y reste attaché comme à des fétiches de son passé. Ce sont aussi des moyens d'atteindre ses amis, pour les faire venir chez lui : *« J'ai personne. C'est le problème en ce moment. J'ai un copain ou deux qui suivent. Certains ont grandi, et pas moi. Pendant une période, je pensais que mes copains viendraient jouer avec moi. Maintenant, je sais que ce n'est plus possible. Quand ils me disent : 'Tiens, ça a l'air intéressant', en général j'achète, parce que j'essaie de faire en sorte qu'ils jouent avec moi, et qu'ils viennent. Quand on avait 10 ans ou 15 ans, quand il y en avait un qui avait la dernière console, ou le dernier Dragon Ball, on se faisait des après-midis, on bouffait... Et c'était génial. Il y avait un côté communautaire que j'adorais. Quand il y en avait un qui avait le dernier truc, il fallait y aller. Aujourd'hui, il y a encore des trucs qui fonctionnent. Les copains ne me disent pas que ce sont des trucs pour gamins. Il y en a un, Alexandre, qui s'y intéresse, mais on ne prend pas le temps de jouer. C'est une histoire de temps. Et il y en a un autre qui s'y intéresse aussi, mais voilà : il a un boulot, une nana. Même si ça l'intéresse, quand je lui parle de tout ça, c'est vrai que ce n'est pas son truc. Moi, c'est en train de devenir mon truc. Chacun suit sa voie. Il y avait une époque où tout le monde avait le temps ou l'âge de s'occuper de ça dans mon entourage. Mais maintenant, j'ai beau acheter la X Box avec toute la Neo-Geo dessus avec tous les King of Fighters de mon adolescence que je ne pouvais pas toucher parce que ça coûtait 2000 balles le jeu. Là, je les ai tous calés sur la console. Je me disais : 'Mes potes, ils vont rappliquer, on va pouvoir s'entraîner, on va pouvoir enfin jouer à peu près sérieusement.' J'ai mis cent euros là-dedans. Je me suis cassé le cul pour savoir comment télécharger. J'ai pris du plaisir à savoir comment faire pour avoir le jeu sur la console et l'émulateur. Mais il n'y a toujours pas eu de samedi soir frénétique¹¹⁵. »*

Ici aussi, nous avons affaire à un témoignage qui se situe après l'interruption d'une pratique intensive. Ces discours sont les plus intéressants pour notre méthode compréhensive

¹¹⁴ « Ça touche vraiment quelque chose qui m'est propre, un territoire personnel. Pendant très longtemps, chez mes parents, il fallait se cacher. Je ne mettais pas de posters dans ma chambre. Ça ne voyait pas sur moi qui j'étais. Et maintenant, ceux dont on peut lire sur leurs fringues qui ils sont, ça m'énerve. Moi, je suis un fan de jeux, de culture pop, je n'ai pas envie d'avoir un T-Shirt. Mais il y a quand même l'idée que j'ai été bridé pendant super longtemps par rapport à ça, et que maintenant, j'ai envie de le vivre. » : Entretien avec Sylvain, 26 ans, joueur sur console, journaliste d'entreprise, Paris, 28/04/2006.

¹¹⁵ Entretien avec Sylvain, 26 ans, joueur sur console, journaliste d'entreprise, Paris, 28/04/2006.

fondée sur le sens que les acteurs attachent eux-mêmes à leur activité, car ils sont ceux qui laissent le mieux percevoir le plaisir ludique à l'œuvre au cours d'une expérience de jeu vidéo. C'est vraisemblablement dans le souvenir que cette expérience laisse après qu'elle a eu lieu que les émotions peuvent le plus facilement être formulées : nous comprenons alors que le plaisir immédiat de jouer à un jeu vidéo laisse une empreinte dans la sensibilité culturelle d'un individu et dans la conception que celui-ci se fait de son identité sociale.

La pratique du jeu vidéo renvoie à l'enfance du joueur et à une passion qui n'a fait que s'accroître au fil des expériences. Sylvain se découvre appartenir à une culture qui l'éloigne des amis avec qui il a partagé ses premières expériences de jeu, mais pourrait le rapprocher d'autres joueurs prenant leurs pratiques aussi à cœur que lui. Il ne suffit pas de jouer pour vivre une expérience de jeu : les efforts que fait Sylvain pour acquérir du matériel afin d'organiser de nouvelles parties avec ses anciens amis ne servent à rien tant que ces derniers n'adhèrent pas aux mêmes valeurs symboliques. Une nouvelle preuve de l'antécédence de la sensibilité culturelle sur la pratique de jeu : il faut d'abord *s'intéresser* au jeu vidéo pour accéder au plaisir d'y jouer.

Ce qui frappe donc dans ces témoignages, c'est la façon dont **le jeu vidéo semble participer à la constitution d'une identité sociale fondée sur des affects particulièrement intenses**. Il s'agit dès lors de comprendre par quelles valeurs symboliques les jeux vidéo peuvent être constitutifs des sentiments d'appartenance sociale des joueurs. On peut d'ores et déjà établir que l'expérience vidéoludique déploie un rapport général à la société où prévaut l'affect personnel.

V - Un rapport affectif au social

La notion d'« expérience » mobilise les sentiments personnels d'adhésion dans la représentation de l'activité sociale. Il se produit ici un renversement important par rapport aux conceptions traditionnelles du fait social. Même si l'individu est toujours déterminé socialement par des règles qui lui sont extérieures, ces dernières lui apparaissent maintenant à travers le prisme de ses sensations personnelles. Elles ne sont pas identifiées à des institutions

particulières. C'est cette **importance particulière dévolue aux subjectivités individuelles** que notre thèse souhaiterait interroger, en la renvoyant à ses déterminations sociales.

Toute la fonction sociale de l'esprit ludique est précisément de donner l'illusion d'une réappropriation par l'individu du sens de son activité (Huizinga, 1938 ; Caillois, 1958 ; Henriot, 1989). Le paradigme de l'expérience dans l'activité sociale permet ainsi de voir que la valeur et la réalité sociale d'une activité tiennent moins à ce que l'on fait qu'à ce à quoi l'on croit, ce que l'on revendique comme étant quelque chose en quoi on se « reconnaît » (Honneth, 2000). On peut dire en cela que le jeu vidéo favorise un **rapport affectif au social**. Selon Gérard Dubey, les jeux vidéo s'inscrivent dans un régime d'image porté sur l'affect, dessinant une nouvelle façon d'être au monde, plus urgente, plus instable, mais aussi plus sensible à l'intense fragilité de notre existence :

« Ce qui résiste et par là même s'affirme, c'est bien la dimension affective et sensible de notre rapport au monde. Derrière ce constat d'apparence anodine se joue pourtant quelque chose d'essentiel, une autre version du monde où la capacité d'être affecté, touché par autrui, acquiert la légitimité d'un mode de connaissance à part entière¹¹⁶. »

La prévalence des émotions, des sensations, dans les significations que l'individu attache à ses activités sociales remet alors en cause les valeurs attachées à l'**extériorité du social** : c'est-à-dire les caractères contraignants, déterminants du fait social. Il est possible que cette tentation d'évacuer le caractère extérieur du social ait toujours existé, du moins aussi loin que remonte le jeu. Le jeu se définit en effet, nous l'avons dit, comme un détournement du caractère contraignant de la règle. Il ne consiste pas à supprimer la contrainte, mais à la rendre désirable, amusante, plaisante. L'esprit ludique participe ainsi d'un processus d'intériorisation de la règle qui favorise l'adhésion personnelle de l'individu.

Mais la massification des pratiques ludiques témoigne de la généralisation de ce rapport au jeu à toute la société : ce qui nous amène à considérer le jeu vidéo comme la manifestation d'une manière d'être au monde. Dès lors, nous ne pouvons plus nous satisfaire d'une analyse de la pratique ludique comme d'un espace autonome (Caillois, 1958), ou un « cercle magique » (Huizinga, 1938) distinct des autres activités sociales.

¹¹⁶ DUBEY Gérard, *Le Lien social à l'ère du virtuel*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « La politique éclatée », 2001, p.213.

La contrepartie sociologique en est que ce qui n'est pas perçu comme relevant du plaisir ludique risque d'être ressenti comme étranger aux sentiments d'adhésion caractérisant la valeur sociale d'une activité (Craipeau, Dubey a, Koster, 2008). Autrement dit : ce qui ne susciterait pas de sensations spontanées d'adhésion serait perçu comme hors du champ du social, dans un registre de routine, d'habitude, ne générant pas, sur le moment, de signification particulière, n'ayant pas valeur spontanée d'«expérience» (*Erlebnis*). Et même si l'expérience, dans sa seconde acception d'*Erfahrung*, consiste en une réinterprétation *a posteriori* de ces activités mécaniques pour les intégrer dans le récit d'une identité sociale, il s'agit là encore d'une forme de négation de l'extériorité du social par l'individu.

La **problématique** de cette thèse est d'interroger les déterminations sociales de cette prévalence donnée aux expériences dans les représentations collectives. Il ne s'agit donc pas de prendre au pied de la lettre les théories individualistes qui voudraient que l'individu soit l'auteur de son identité sociale, mais plutôt de questionner les postulats de ces théories, en analysant les structures sociales ayant permis la diffusion de telles croyances.

Notre thèse poursuit ainsi une double ambition : rester au plus près des représentations sociales, pour prendre en compte « l'esprit ludique » qui gouverne les pratiques de jeux vidéo, tout en identifiant les structures sociales qui favorisent la diffusion de ces valeurs. Cette dualité entre la dimension *play* (valeurs culturelles diffuses dans les représentations des joueurs) et la dimension *game* (cadres régulateurs déterminant la pratique) constitue l'une des principales difficultés à la constitution du jeu vidéo comme objet de recherche scientifique. Un aperçu de la littérature existante (chapitre 2) nous permettra de préciser notre approche et notre méthodologie (chapitre 3).

CHAPITRE 2

DES GAME STUDIES AUX PLAY STUDIES : VERS UNE PRISE EN COMPTE DE LA PORTÉE SOCIO- CULTURELLE DES JEUX VIDÉO

« En fin de compte, les nouvelles technologies, qu'elles soient virtuelles ou non, ne peuvent se passer ou faire l'économie de relations organiques, affectives et symboliques¹¹⁷. »

Résumé : Le champ des « Game Studies » se constitue depuis les années 1970 dans une volonté de définir le jeu vidéo comme objet d'étude, en portant l'accent sur une analyse formelle des contenus en tant que programme informatique, cadre régulateur (ludologie) ou média culturel à travers des procédés narratifs et fictionnels (narratologie). Parallèlement au développement de l'industrie du jeu vidéo et à l'apparition des jeux en réseau, la littérature francophone en sciences humaines investit également ces questions depuis la fin des années 1990, en s'intéressant davantage à la portée socio-culturelle des pratiques. Les « Play Studies » permettent alors de penser le jeu vidéo à partir de « l'expérience » du joueur, dans sa relation au dispositif technique ou au contexte social.

CHAPTER TWO : FROM GAME STUDIES TO PLAY STUDIES : TOWARDS A CONSIDERATION OF THE SOCIO-CULTURAL IMPACT OF VIDEO GAMES

Summary : The field of “Game Studies” is since the 70's built with the will to define video game as a study object, with a focus on a formal analysis of its contents as computer programs, regulatory framework (ludology) or cultural media using narrative and fictional tools (narratology). Parallel to the growth of the videogaming industry and the birth of online games, French human sciences literature has invested those questions since the end of the 90s, with a stronger focus placed on the socio-cultural impact of those practices. The “Play Studies” allow us to think of video game from the perspective of the player's “experience”, in its relation to the technical device, or the social context.

¹¹⁷ DUBEY Gérard, *Le Lien social à l'ère du virtuel*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « La politique éclatée », 2001, p.159.

L'un des problèmes récurrents rencontrés par les recherches en **Game Studies**, renvoie à l'analyse des caractères ludiques du jeu vidéo. Car si la visée objectivante de l'explication scientifique se prête particulièrement bien à la prise en compte du caractère régulé (« Game ») de la pratique vidéoludique, la question du plaisir du joueur (« Play ») reste en butte à d'importants problèmes méthodologiques. C'est pourquoi Mathieu Triclot (2011 a) voit dans le courant des « Game Studies » la tentation d'évacuer le caractère subjectif des pratiques de jeux, au profit d'approches sémiologiques ou structuralistes ne retenant que l'analyse objective des contenus de jeu¹¹⁸.

Le courant des « **Play Studies** », qui lui est contemporain s'intéresse alors davantage aux « régimes d'expérience » du joueur (Malaby, 2007), en permettant de penser la pratique du jeu vidéo comme le déploiement de valeurs culturelles qui participent d'une construction identitaire et d'un engagement social (Sicart, 2011)¹¹⁹.

La **définition du jeu vidéo** se trouve ainsi renvoyée à une dualité, entre tentative d'unicité et prise en compte de la diversité des pratiques, des dispositifs et des contextes sociaux. Cette « tension heuristique¹²⁰ » peut être mise en correspondance avec l'évolution historique de la production et de l'industrialisation des jeux vidéo¹²¹. Sans prétendre à un état de l'art exhaustif de la littérature en Game Studies¹²², nous proposons d'en faire une lecture

¹¹⁸ « Or il me semble que l'une des caractéristiques des *game studies*, y compris sur le versant ludologique, consiste précisément à évacuer la question des expériences du jeu vidéo. » : TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011, p.18.

¹¹⁹ Dans un souci de problématisation, nous passons ici rapidement sur les processus de redéfinition des « Play Studies », dont on peut distinguer trois étapes :

- Depuis les années 1970, les Play Studies se centrent sur les propriétés internes du jeu.
- En 2007, l'article : MALABY Thomas M., « Beyond Play. A New Approach to Games », *Games and Culture*, Volume 22, Issue 2, 2007, pp.95-113, propose une approche « processuelle » associant le Game Design du jeu vidéo aux expériences émotionnelles du joueur, dans une volonté de sortir du déterminisme technique pour prendre en compte les caractères culturels des représentations du ludique.
- Et en 2011, l'article : SICART Miguel, « Against Procedurality », *Game Studies*, Volume 11, Issue 3, December 2011, (en ligne) http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap, Consulté le 04/11/2012, étend la notion d'expérience vidéoludique à la prise en compte du contexte socio-culturel de la pratique. Nous rattachons notre travail à ce dernier mouvement des Play Studies, pour rattacher les sensations du joueur à des structures sociales, dans une perspective socio-anthropologique.

¹²⁰ AMATO Étienne Armand, « Diversité et unicité des jeux vidéo : une tension heuristique », *secondes journées d'études Game Studies ? À la française ! 2012 : « Les jeuX vidéo au pluriel. Quelle diversité ? Industrie, métiers, interfaces, règles, publics, pratiques, circonstances, expériences, mémoires »*, OMNSH, IRI, Paris, 17 juin 2012.

¹²¹ ZABBAN Vinciane, « Retour sur les *game studies* : quelles leçons tirer des développements d'un champ d'études interdisciplinaire sur le jeu ? », *secondes journées d'études Game Studies ? À la française ! 2012 : « Les jeuX vidéo au pluriel. Quelle diversité ? Industrie, métiers, interfaces, règles, publics, pratiques, circonstances, expériences, mémoires »*, OMNSH, IRI, Paris, 16 juin 2012.

¹²² Nous renvoyons pour cela à l'article : RUEFF Julien, « Où en sont les 'Game studies' », *Réseaux*, n°151, octobre 2008, pp.139-166 ; à la thèse : BERRY Vincent, *Les Cadres de l'expérience virtuelle. Jouer, vivre*,

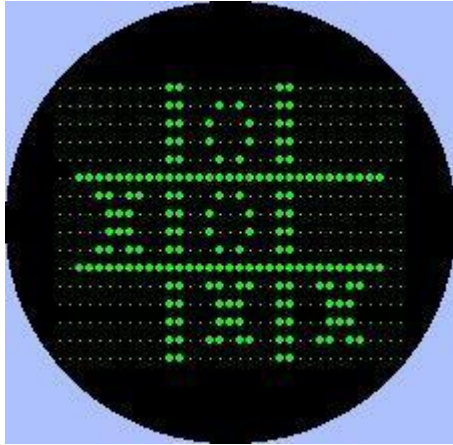
problématisée à partir d'une perspective historique et anthropologique, en suivant le fil rouge des débats épistémologiques entre Game Studies et Play Studies.

I – État de l'art des « Game Studies » : pour la constitution du jeu vidéo comme objet de recherche scientifique

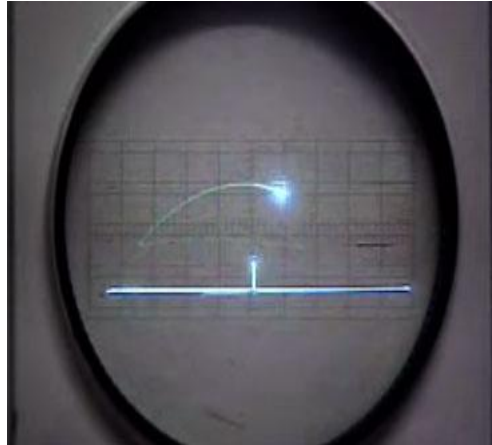
Expérimentations et simulation

Dans les années 1950 et 1960, le jeu vidéo est encore circonscrit aux milieux confidentiels de la recherche universitaire. Il s'agit alors surtout de **tester les fonctionnalités des premiers ordinateurs**. Le premier « calculateur » entièrement électronique, l'ENIAC (Electronic Numerical Integrator Analyser and Computer) est créé par John Presper Eckert et John William Mauchly, à l'Université de Pennsylvanie en 1946. L'année suivante, le premier ordinateur EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator) est créé en Angleterre et mis en service en 1949 à l'Université de Cambridge. En 1952, il accueille déjà le premier jeu vidéo : *Oxo*, jeu de morpion créé par A.S. Douglas, comme illustration de sa thèse sur les interactions entre l'homme et l'ordinateur.

apprendre dans un monde numérique, Paris, Université Paris XIII – Villetaneuse, Thèse de doctorat en sciences de l'éducation sous la direction de Gilles Brougère, 2009 ; et à l'article : ZABBAN Vinciane, « Retour sur les *game studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, n° 173-174, août 2012, pp. 137-176.



Oxo (Douglas, 1952)



Tennis for Two (Higinbotham, 1958)

Tennis for Two est créé sur un oscilloscope par le physicien américain William Higinbotham, pour distraire les visiteurs du laboratoire national de recherche nucléaire de Brookhaven, lors d'une journée porte ouverte.

« Pour amuser les visiteurs et les faire rester un peu plus dans son labo, William décide de monter un petit dispositif que les visiteurs pourraient manipuler. À l'aide de quelques éléments et instruments dont il dispose, il monte (on ne peut pas vraiment parler de programmation) *Tennis for two*. Le jeu est géré par un petit calculateur analogique et l'affichage réalisé par un oscilloscope à tube cathodique. La manette est composée d'un bouton et d'une molette pour régler l'angle de tir¹²³. »

L'innovation a un certain succès et fait parler d'elle au sein de l'université, mais n'est pas breveté commercialement. *Oxo* et *Tennis for two* en 1957 sont des modélisations graphiques interactives qui n'ont encore de ludiques que le détournement du dispositif technique informatique pour le concepteur. Le jeu à proprement parler reste en effet répétitif est dépourvu d'enjeux suffisamment intéressants pour supposer une pratique intensive.

Spacewar (MIT, 1962), créé par Steve Russel et J.M. Graetz, développe les fondements du « Game Design » dans la conception du jeu vidéo : tirer parti des potentialités du support technique, élaborer un programme ludique qui soit à la fois prenant et amusant, et

¹²³ LAURENT, « Oxo et Tennis for two : Petite cosmogonie portative du jeu vidéo - Les précurseurs (partie 1) », *Jeux vidéo et Bibliothèques**, 2008, (en ligne) <http://www.jvbib.com/blog/index.php/oxo-et-tennis-for-two-petite-cosmogonie-portative-du-jeu-vidéo-les-précurseurs-partie-1/>. Consulté le 29/09/2012.

qui puisse, dans la mesure du possible, se renouveler à chaque partie¹²⁴. L'expérience vidéoludique constitue déjà un objet de recherche, mais les réponses qui y sont apportées sont d'ordre technique : ce sont les fonctionnalités du programme informatique qui sont censées déterminer si un jeu est amusant ou pas. Le succès de ce jeu dépasse rapidement les frontières du MIT et devient l'un des mobiles de vente des ordinateurs PDP-1 auprès du grand public. Par la suite, tous les ordinateurs de la gamme PDP, jusqu'au modèle PDP-11 sont vendus avec une version de *Spacewar* remise à jour au niveau des graphismes, selon les capacités de la machine.



Spacewar (MIT, 1962)

Mais même si *Spacewar* participe du succès industriel de la diffusion de la technologie informatique, son mode de production reste encore surtout artisanal : « Relevant du détournement de l'usage courant d'un des supercalculateurs du MIT, un DEC PDP-1, qui était pourvu d'un écran, la programmation de *Spacewar!* par Russel et ses acolytes, à des fins ludiques, témoigne de cette pratique du hacking en cours sur les campus américains. Dépassant la simple exemplification technologique, *Spacewar!* installe l'utilisateur dans une posture ludique en l'invitant, aux commandes d'un vaisseau spatial, à détruire des missiles

¹²⁴ BURROWES Declan, « The History of Videogames, Part II: The Majestic Cosmos », *BNB Gaming*, 2011, February 12, (en ligne) <http://bnbgaming.com/2011/02/12/the-history-of-videogames-part-ii/>. Consulté le 29/09/2012.

dans l'espace. Très populaire auprès des étudiants, le programme fut rapidement diffusé dans les universités américaines où d'autres programmeurs, après s'être divertis, s'amuserent à leur tour à le modifier et à le complexifier¹²⁵. »

Ces premières démarches d'expérimentation technologique du jeu vidéo s'inscrivent dans la pratique du « **Hacking** ». Les « Hackers » se définissent eux même comme des individus qui « programment avec enthousiasme¹²⁶ », signe que le plaisir reste au centre de leur activité. Il ne s'agit pas d'une pratique orientée vers une fin déterminée mais plutôt vers une forme de gratuité que Pekka Himanen décrit ainsi : « Voilà l'état d'esprit général. Les 'Hackers' font de la programmation parce que les défis qu'elle génère ont un intérêt intrinsèque pour eux. Les problèmes liés à la programmation donnent naissance à une véritable curiosité chez le 'Hacker' et lui donnent envie d'en savoir plus. Le 'Hacker' manifeste aussi de l'enthousiasme pour ce qui l'intéresse car celui lui procure de l'énergie¹²⁷. »

La pratique du « Hacking » peut ainsi être considérée comme une exploration des potentialités technologiques de l'ordinateur. C'est en ce sens qu'elle était considérée avec bienveillance dans les centres de recherche universitaires qui virent éclore les premiers jeux vidéo. Mais si le mot « Hacker » a pris depuis une connotation quelque peu sulfureuse, synonyme de « piratage informatique », de pratique illégale, c'est aussi parce qu'il s'est souvent défini dans un rapport d'opposition aux grandes industries, notamment celle de Microsoft, fondée par Bill Gates, concernant l'ordinateur, mais aussi celle de l'armée, à l'origine de la conception de ces technologies¹²⁸.

¹²⁵ BLANCHET Alexis, *Des Pixels à Hollywood. Cinéma et jeux vidéo, une histoire économique et culturelle*, Châtillon, Éditions Pix'n Love, 2010, p.41.

Vincent Berry prend le même exemple pour signifier le caractère culturel de la pratique vidéoludique en insistant sur la convergence médiatique entre différents régimes de représentations : « De ce point de vue, *Spacewar* s'inscrit déjà dans un processus de circulation culturelle entre jeu vidéo, cultures militaire, scientifique, universitaire et imaginaire populaire. » : BERRY Vincent, « De *Pong* à *World of Warcraft* : construction et circulation de la culture (vidéo) ludique » in BROUGÈRE Gilles (dir.), *La Ronde des jeux et des jouets. Harry, Pikachu, Superman et les autres*, Paris, Éditions Autrement, coll. « Mutations », 2008, p. 26.

Nous reviendrons sur ce point dans notre dernier chapitre, lorsque nous aborderons la question de la « culture geek ».

¹²⁶ « Jargon file » des hackers rédigé collectivement sur le Net, et repris par Pekka Himanen dans HIMANEN Pekka, *L'Éthique hacker et l'esprit de l'ère de l'information*, Paris, Exils, coll. « Essais », 2001, p. 9 ; à partir du document géré par RAYMOND Éric, (en ligne) www.tuxedo.org/~esr/jargon.

¹²⁷ HIMANEN Pekka, *L'Éthique hacker et l'esprit de l'ère de l'information*, Paris, Exils, coll. « Essais », 2001, p.23.

¹²⁸ Cette opposition peut prendre plusieurs formes : un discours militant et politique, ou un simple détournement ludique de l'objet : BROCA Sébastien, *L'Utopie du logiciel libre. La construction de projets de transformation*

L'open source est souvent la forme que prennent les logiciels informatiques qui veulent échapper aux logiques industrielles¹²⁹. Ce modèle se caractérise par l'absence de centralisation des décisions : « Il est un aspect qui n'a en revanche jamais changé, c'est l'absence d'une direction centrale qui contrôlerait l'essor du réseau des réseaux dont la technologie reste encore aujourd'hui conçue par une communauté ouverte de 'Hackers'. En son sein, on discute d'idées qui deviennent des 'normes' si une majorité de ses membres les jugent utiles et se mettent à les utiliser¹³⁰. » L'exemple du mail est éloquent à cet égard. Himanen rappelle que son créateur Ray Tomlinson l'a introduit de manière totalement informelle en 1972 à travers des échanges avec les membres « d'un groupe d'experts auto désignés » en choisissant notamment le symbole « @ » que l'on utilise maintenant systématiquement dans toutes les adresses d'Internet¹³¹.

À cette époque, le jeu vidéo reste en effet un programme informatique encore relativement **étranger aux logiques de commercialisation**. Steven Poole remarque ainsi que le concepteur de *Spacewar* (1962), Stephen Russel, « après avoir brièvement envisagé de vendre son jeu, finit par décider avec son équipe, que personne ne voudrait sans doute l'acheter, et ils laissèrent donc le code source du jeu libre de droit¹³² ». On retrouve le même cas de figure pour le célèbre jeu *Tetris* (Alexei Pajitnov 1984), ou pour une multitude d'autres jeux ouverts à la réappropriation du programme informatique¹³³.

sociale en lien avec le mouvement du Free Software, Paris, Université Paris I Panthéon-Sorbonne, Thèse de doctorat en sociologie sous la direction de Philippe Breton, 2012.

¹²⁹ Pour consulter des références bibliographiques plus développées sur cette question, se référer au travail de BROCA Sébastien, *L'Utopie du logiciel libre. La construction de projets de transformation sociale en lien avec le mouvement du Free Software*, Paris, Université Paris I Panthéon-Sorbonne, Thèse de doctorat en sociologie sous la direction de Philippe Breton, 2012.

¹³⁰ HIMANEN Pekka, *L'Éthique hacker et l'esprit de l'ère de l'information*, Paris, Exils, coll. « Essais », 2001, p.173.

Reste à savoir si cette horizontalité des échanges dans les collectifs d'utilisateurs du logiciel libre est un fait avéré ou une utopie. Sébastien Broca émet à ce sujet quelques réserves lors de son intervention BROCA Sébastien, « Réhabiliter l'utopie ? L'exemple du mouvement du logiciel libre », *premières Doctorales de Philosophie de Paris I*, Ecole Doctorale de Philosophie, Université Paris I Panthéon-Sorbonne, 27 mai 2011.

¹³¹ ABBATE Janet, *Inventing the Internet*, Cambridge (États-Unis), MA : MIT Press, 1999, p.127 ; cité in HIMANEN Pekka, *L'Éthique hacker et l'esprit de l'ère de l'information*, Paris, Exils, coll. « Essais », 2001, p.173.

¹³² POOLE Steven, *Trigger Happy, Videogames and the Entertainment Revolution*, New York (États-Unis), Arcade Publishing Inc., 2000, p.17. Traduction personnelle.

¹³³ LE DIBERDER Alain et Frédéric, *L'Univers des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, coll. « Cahiers libres », 1998.

Les pratiques de « Hacking » demeurent d'autant plus marginales, qu'à l'époque, peu de gens ont accès au matériel informatique ; ce qui explique pourquoi l'industrie ne s'y intéresse pas encore. Vinciane Zabban remarque ainsi que le développement de l'industrie du jeu vidéo est corrélative de la diffusion des ordinateurs dans les foyers domestiques : « L'exploitation commerciale des jeux vidéo prendra son élan plus à l'écart des centres de recherche. Elle est intrinsèquement liée au mouvement de domestication du matériel électronique (télévision, ordinateur personnel)¹³⁴. »

Si nous faisons ce bref détour par les pratiques de Hacking, c'est donc pour faire valoir que les origines du jeu vidéo se sont probablement déployées sous le sceau de la gratuité du plaisir ludique dans l'expérimentation technologique des dispositifs informatiques. Et qu'il est possible de distinguer l'efficacité intrinsèque de ces jeux dans leur fonction de divertissement, de leur valeur économique et de leur diffusion industrielle.

Dans le champ émergent de la recherche scientifique en « Game Studies », le jeu vidéo se caractérise dès lors davantage comme une pratique de **simulation**. Il s'agit de reproduire technologiquement des jeux existant sous d'autres formes. Le premier jeu vidéo *Oxo* appartient déjà à cette catégorie puisqu'il adapte le *Morpion* pour mobiliser l'intelligence artificielle de l'ordinateur. La même année, en 1952, le mathématicien anglais Alan Turing écrit un programme de jeu d'échecs pour des ordinateurs. Mais il ne dispose pas de machine assez puissante pour en faire un jeu vidéo, et doit se contenter de simuler les calculs de la machine. En 1959, le Dr Arthur L. Samuel apprend les règles du jeu de dames à un gros ordinateur IBM 704 ; le programme d'apprentissage examine la stratégie du joueur adverse et en tire des enseignements. Au bout de dix heures, la machine joue mieux que l'auteur du programme¹³⁵.

Ces expérimentations procèdent des recherches scientifiques d'Alan Turing, qui, dans les années 1930, mit au point un modèle abstrait de calcul mathématiques fondé sur les probabilités et les algorithmes. Les premiers ordinateurs se développent à partir de ce modèle : ils visent pour objectif d'être « Turing-complet », c'est-à-dire de pouvoir coder les machines de Turing, pour être performants en calcul. Le test de Turing, décrit dans le livre *Computing machinery and intelligence* en 1950 propose ainsi de simuler une conversation

¹³⁴ ZABBAN Vinciane, « Ceci est un monde. » *Le partage des jeux en ligne : conceptions, techniques et pratiques*, Paris, Université Paris-Est Marne la Vallée, Thèse de doctorat en sociologie sous la direction de Patrice Flichy, 2011, p.47.

¹³⁵ JOLIVALT Bernard, *Les Jeux vidéo*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 1994, p.5.

entre un être humain et un ordinateur en jouant sur certains mots clés dans les énoncés et sur la répétition de réponses ouvertes. Il s'agit de donner l'illusion que l'ordinateur pense par lui-même.

On retrouve largement ces programmes dans les jeux vidéo d'aujourd'hui, par exemple dans des jeux de guerre de type FPS (First Person Shooter) dans lesquels les soldats ennemis programmés par l'ordinateur doivent paraître animés d'une véritable réflexion pour faire obstacle au joueur de la manière la plus imprévisible possible. Le modèle du jeu d'échec qui fut l'un des premiers à intéresser les recherches en simulation informatique revient alors de manière surprenante pour qualifier des jeux vidéo qui de prime abord, en paraissent très éloignés : dans les jeux en réseau *World of Warcraft* ou *Counter-strike*, les déplacements des joueurs en équipe sont parfois assimilés aux pièces d'un jeu d'échecs, ayant chacune une fonction respective pour asseoir une stratégie qui permettrait d'anticiper les coups de l'adversaire.

Le rapprochement avec l'armée et ses simulations de combat apparaît possible. Vincent Berry rappelle par exemple que la simulation de char d'assaut sur borne d'arcade *Battlezone* (Atari Inc, 1980) fut adapté par l'armée américaine en 1998 pour « développer ses propres simulations de combats de chars, *SimNet* (Simulation Network), renouant ainsi un lien très fort et une circulation entre industries militaires et industries du jeu vidéo (deux ans plus tard sera développé le premier *Flight Simulator*, l'un des premiers simulateurs de vol)¹³⁶ ».

C'est peut-être pourquoi la simulation est l'un des premiers thèmes abordés par les recherches sur les jeux vidéo, avec notamment la revue « Simulation and Gaming » depuis mars 1970 aux États-Unis et les travaux de Gilles Brougère¹³⁷ ou Gérard Dubey¹³⁸ en France à partir des années 1990.

¹³⁶ BERRY Vincent, « De Pong à *World of Warcraft* : construction et circulation de la culture (vidéo) ludique » in BROUGÈRE Gilles (dir.), *La Ronde des jeux et des jouets. Harry, Pikachu, Superman et les autres*, Paris, Éditions Autrement, coll. « Mutations », 2008, p. 29.

Il cite à ce sujet en note de bas de page 29 une précision importante pour prendre la mesure de la convergence culturelle entre jeu vidéo et armée, tirée de KLINE Stephen, DYER-WHITEFORD Nick, De PEUTER Greig, *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture and Marketing*, Montréal (Canada), McGill-Queen's University Press, 2003 : « Depuis Arpanet et *Spacewar* jusqu'à Atari, et puis à nouveau de *Battlezone* à *Simnet*, l'industrie des jeux interactifs et l'armée ont créé une dynamique circulaire se renforçant l'une l'autre, dans une synergie ».

Pour plus de développements sur cette question, consulter également HALTER Ed, *From Sun Tzu to Xbox : War and Video Games*, New York (États-Unis), Thunder's Mouth Press, 2006.

¹³⁷ BROUGÈRE Gilles, « La Créativité dans les jeux de simulation et de relation », *L'éducation par le jeu et l'environnement*, n°34, 3ème trimestre 1989, pp.25-32.

¹³⁸ DUBEY Gérard, « 'Faire comme si' n'est pas faire », *Rapport final DRAST/CETCOPRA*, Paris, Université Paris I Panthéon-Sorbonne, juillet 1996 ; DUBEY Gérard, *Le Lien social à l'épreuve de la réalité virtuelle. Une approche socio-anthropologique de la simulation*, Paris, Université Paris I Panthéon-Sorbonne, Thèse de doctorat en Sociologie sous la direction d'Alain Gras, 1999 ; DUBEY Gérard, *Le Lien social à l'ère du virtuel*,

Dès ses débuts, le jeu vidéo génère donc déjà cette ambivalence sempiternelle, entre le « play » (plaisir « hacker » de l'expérimentation technique) et le « game » (recherche d'efficacité et de cohérence dans la structure du système informatique, à partir du modèle de la simulation). La recherche en Game Studies se développe d'autant plus autour de cette problématique, que le jeu vidéo s'industrialise et se diffuse massivement et finit par accéder à une autonomie qui l'essentialise en tant qu'objet de recherche, au risque de perdre de vue son caractère ludique.

Une industrie culturelle

Le premier jeu à rencontrer un vrai succès commercial aux États-Unis est le jeu *Pong* (Atari, 1972) sur une borne d'arcade dans un bar de Sunnyvale en Californie. Parallèlement à cette diffusion dans les lieux publics, la première console de salon est conçue par l'américain Ralph H. Baer la même année, avec la console Odyssée pour la société Magnavox. Elle représente l'aboutissement des recherches de cet ingénieur, qui, dès 1952, voulut concevoir un modèle de « télévision interactive », pour la société Lorain Electronics¹³⁹. Nous reviendrons dans notre partie III, chapitre 2, sur les implications anthropologiques d'un tel rapport interactif à l'image. Le jeu vidéo commence à se constituer en industrie. Ils apparaissent dans de nombreux lieux publics, et deviennent ainsi de plus en plus familiers : d'abord dans les cafés, les centres commerciaux, les parcs d'attraction pour les bornes d'arcade, puis dans les foyers pour les consoles de salon et les ordinateurs.

La production s'intensifie, entraînant l'augmentation des enjeux économiques et l'extension de l'industrie. En 1976, les deux premières sociétés du jeu vidéo – Atari et Magnavox – se font racheter par des structures plus importantes : Warner pour Atari, et Philips pour Magnavox. C'est l'occasion de la sortie de nouvelles consoles de jeux commercialisées jusqu'au début des années 1980 : la Vidéo Computer System d'Atari et

Paris, Presses universitaires de France, coll. « La politique éclatée », 2001 ; DUBÉY Gérard, *Les Deux corps de la technique. Confiance et sécurité dans la société technicienne*, Paris, EHESS/Institut National des Télécommunications, Habilitation à Diriger des Recherches en Sociologie, 2008.

¹³⁹ Pour une biographie plus détaillée de Ralph Baer, voir AMATO Étienne Armand, *Le Jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Du phénomène ludique aux avatars en réseau*, Paris, Université Paris VIII– Vincennes – Saint-Denis, Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication sous la direction de Jean-Louis Weissberg, 2008, pp.125-131.

le Videopac C52 de Philips. En 1983, les micro-ordinateurs prennent le relais dans les foyers français : Amiga 1000, Atari 400 et 800, Thomson TO7, Commodore 64... Aujourd'hui, ces consoles sont conservées par des associations, des musées ou des bibliothèques¹⁴⁰ dans la volonté de constituer un patrimoine vidéoludique, et de fonder une Histoire de ces pratiques culturelles. En même temps, une presse spécialisée sur les jeux vidéo se développe¹⁴¹, contribuant à la diffusion d'une culture vidéoludique, fondée sur le partage d'expériences sensibles et de codes référentiels à destination des joueurs.

En 1984, l'industrie vidéoludique est touchée par une crise importante, qui marque le renforcement de ses « structures de contrôle¹⁴² », pour reprendre le mot de Deleuze, qui livre de la société industrielle et technicienne une analyse intéressante : elle fonderait son efficacité sur une individualisation des pratiques culturelles, qui rendrait l'individu plus vulnérable aux injonctions à la consommation. Nous y reviendrons dans notre Partie II, chapitre 1, à propos des déterminations sociales de l'expérience vidéoludique. Vincent Berry raconte, à partir de l'exemple de la société Nintendo, que cette crise fut à l'origine d'une réorganisation des modes de production, de distribution et de diffusion du jeu vidéo. D'abord, une « politique plus défensive en termes de licences et de copyrights sur ses plates-formes et ses jeux. Les consoles sont 'verrouillées' technologiquement et juridiquement et personne ne peut développer de jeu sur sa console sans l'accord de Nintendo¹⁴³. » Les sentiments d'appartenance communautaire des joueurs s'en retrouvent intensifiés, pouvant se traduire par la fidélité à certaines marques ou univers de jeux, mais aussi par des pratiques de socialisation qui déploient la pratique de jeu vidéo dans un milieu social.

On voit ainsi se constituer progressivement, et dans un contexte très compétitif, les tenants d'une **industrie culturelle** définie par Alexis Blanchet comme une « organisation

¹⁴⁰ Citons notamment l'association Mo5 en France, dont la collection a accompagné le montage des expositions « Muséogames. Une Histoire à rejouer » au musée des Arts et Métiers, à Paris du 22 juin 2010 au 13 mars 2011, et « Game Story. Une histoire du jeu vidéo », au Grand Palais, à Paris, du 10 novembre 2011 au 9 janvier 2012. La Bibliothèque Nationale de France possède également un fond vidéoludique, consultable en salles B du haut-de-jardin et P du rez-de-jardin.

Pour plus de références, le blog « : Jeux vidéo et Bibliothèques* » répertorie de nombreuses initiatives d'intégration du jeu vidéo en bibliothèque ou dans des lieux d'exposition comme la Gaieté Lyrique, à Paris : (en ligne) <http://www.jvbib.com/blog/>. Consulté le 25/11/2012.

¹⁴¹ SANCHEZ Frédéric, *Encyclopédie des jeux vidéo*, Paris, Chiron éditions, 2008.

¹⁴² DELEUZE Gilles, « Post-scriptum sur les sociétés de contrôle », in *Pourparlers 1972-1990*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1990, pp.240-247, (en ligne) http://aejcpp.free.fr/articles/controle_deleuze.htm. Consulté le 07/05/2012.

¹⁴³ BERRY Vincent, « De Pong à World of Warcraft : construction et circulation de la culture (vidéo) ludique » in BROUGÈRE Gilles (dir.), *La Ronde des jeux et des jouets. Harry, Pikachu, Superman et les autres*, Paris, Éditions Autrement, coll. « Mutations », 2008, p. 31.

oligopolistique¹⁴⁴ ». Le jeu vidéo y apparaît comme l'un des maillons de stratégies à grande échelle, visant à gagner de l'argent par la convergence entre différents médias : cinéma, musique, littérature, figurine, presse spécialisée...

Cette diffusion massive des jeux vidéo nourrit dans la communauté scientifique, surtout vers la fin des années 1990, une volonté de parvenir à **une définition générale** du jeu vidéo pour le constituer en objet de recherche scientifique. Le jeu vidéo prend en effet une telle diversité de formes, à travers la pluralité des supports techniques, des jeux, des types de pratiques, qu'il apparaît nécessaire de trouver ce qui fait son unité. Ian Bogost propose par exemple de détailler chaque élément du dispositif vidéoludique, pour en faire valoir la complexité. Il prend l'exemple du jeu *E.T.* (Atari, 1982) sur la console Atari VCS (appelée aussi Atari 2600).



E.T. (Atari, 1982)

Le jeu *E.T.* est à la fois : « un ensemble de 6502 codes informatiques ; un programme regroupant ces codes ; un ensemble de modulations graphiques et sonores ; un microprocesseur d'une puissance de 8 bits ; un socle de plastique illustré servant d'écrin au jeu ; un boîtier servant à sa mise en vente ; un système de règles destiné à produire un certain effet sur le joueur et à raconter une histoire ; une expérience de joueur solitaire ou collective ; une marque déposée juridiquement sous le sceau de la propriété intellectuelle ; un objet de

¹⁴⁴ BLANCHET Alexis, *Des Pixels à Hollywood. Cinéma et jeux vidéo, une histoire économique et culturelle*, Châtillon, Éditions Pix'n Love, 2010, p.88.

collection ; et enfin, le symbole dans l'industrie vidéoludique d'un échec commercial cuisant annonçant la crise de 1984¹⁴⁵ ».

Le caractère interdisciplinaire des recherches s'accroît¹⁴⁶. Si la multiplicité des approches scientifiques peut sembler un obstacle à la constitution d'une définition univoque du jeu vidéo, elle est aussi un gage de richesse et de dynamisme des échanges entre des chercheurs amenés à confronter régulièrement la singularité de leurs approches, pour trouver des éléments objectifs communs. L'association DiGRA¹⁴⁷ (Digital Games Research Association) organise ainsi, depuis 2003, des colloques itinérants biannuels : *Level Up* à Utrecht (Hollande) en 2003, *Changing Views – Worlds in Play* à Vancouver, (Canada) en 2005, *Situated Play* à Tokyo (Japon) en 2007, *Breaking new ground : Innovation in games, play, practice, and theory* à Londres (Angleterre) en 2009, *Think Design Play* à Hilversum (Hollande) en 2011. Depuis 2010, les années paires font aussi l'objet de colloques « Nordic DiGRA¹⁴⁸ » privilégiant les pays du nord : *Experiencing Games : Games, Play and Players* à Stockholm (Suède) en 2010, *Local and Global : Games in Culture and Society* à Tampere (Finlande) en 2012.

Le *Center for Computer Games Research*, département issu de l'Université en Sciences de l'Information de Copenhague organise également des conférences multidisciplinaires (*Other Player* en 2004, sur les jeux multi-joueurs ; *The [player]* en 2008, sur le joueur en lui-même¹⁴⁹ ...) et publie depuis 2001, le journal en ligne *Game Studies*¹⁵⁰ qui

¹⁴⁵ BOGOST Ian, « Videogames are a Mess. My DiGRA 2009 Keynote on Videogames and Ontology », www.bogost.com, 3 September 2009, (en ligne) http://www.bogost.com/writing/videogames_are_a_mess.shtml. Consulté le 18/06/2012. Traduction personnelle.

¹⁴⁶ Julien Rueff voit dans ce trait d'interdisciplinarité, une conséquence naturelle du fait que les « Game Studies » se rattachent à un domaine de recherche (les Sciences and Technology Studies) et non à une discipline : RUEFF Julien, « Où en sont les 'Game studies' », *Réseaux*, n°151, octobre 2008, p. 141.

Ian Bogost suggère cependant que ce paradigme de l'interdisciplinarité mériterait d'être repensé au regard des échanges effectifs que nourrissent les disciplines entre elles lorsqu'elles se rencontrent : BOGOST Ian, « Not Interdisciplinarity, But Love. My Keynote Presentation at the 2008 Game Developers Conference Education Summit », www.bogost.com, 16 March 2008, (en ligne) http://www.bogost.com/writing/not_interdisciplinarity_but_lo.shtml. Consulté le 18/06/2012.

¹⁴⁷ DiGRA (Digital Games Research Association), (en ligne) <http://www.digra.org/dl>. Consulté le 25/11/2012.

¹⁴⁸ Nordic DiGRA (Game research in the Nordic countries), (en ligne) <http://www.nordic-digra.org/>. Consulté le 25/11/2012.

¹⁴⁹ Center for Computer Games Research, (en ligne) <http://game.itu.dk/>. Consulté le 25/11/2012.

¹⁵⁰ Game Studies. The international journal of computer game research, (en ligne) <http://gamestudies.org/1102>. Consulté le 25/11/2012.

cherche à donner une visibilité à la pluralité des approches sur le jeu vidéo, en insistant sur leurs aspects « esthétiques, culturels et communicationnels¹⁵¹ ».

La revue *Games and Culture : A Journal of Interactive Media* met l'accent, quant à elle, depuis 2006, sur les dimensions « socio-culturelles, politiques et économiques » du jeu vidéo, à partir, là encore, d'une grande diversité d'approches disciplinaires¹⁵². Faisant une part plus large à l'étude des médias en général, la revue *New Media and Society* consacre un nombre important d'articles aux jeux vidéo, depuis 1999¹⁵³. Certains chercheurs prennent également l'initiative d'héberger sur leur site personnel un grand nombre d'études scientifiques destinées à nourrir le champ des Game Studies : par exemple, le site *Ludiciné*, dirigé par Bernard Perron, Dominic Arsenault et Carl Therrien met à disposition des travaux sur les relations entre cinéma et jeux vidéo¹⁵⁴.

Un premier débat épistémologique s'institue à la fin des années 1990 sur les méthodes d'analyse du jeu vidéo entre les tenants de la **narratologie** et de la **ludologie**. La narratologie (Murray, 1997) importe les méthodes structuralistes et sémiologiques éprouvées en littérature pour les appliquer à l'analyse des formes de récit vidéoludique¹⁵⁵. La ludologie (Aarseth, 1997 ; Juul, 1998 ; Frasca, 1999) insiste en retour sur les spécificités technologiques du media vidéoludique.

Rapidement, cependant, la controverse est désavouée par ses principaux acteurs, insistant sur les malentendus que ces termes ont pu générer dans ce qui apparaît désormais

¹⁵¹ « Our primary focus is aesthetic, cultural and communicative aspects of computer games, but any previously unpublished article focused on games and gaming is welcome. »: Présentation sur la page d'accueil du site «Game Studies. The international journal of computer game research », (en ligne) <http://gamestudies.org/1102>. Consulté le 25/11/2012. <http://gamestudies.org/1102>

¹⁵²Games and Culture. A Journal of Interactive Media, (en ligne) <http://www.uk.sagepub.com/journalsProdDesc.nav?prodId=Journal201757&crossRegion=eur#tabview=>. Consulté le 11/02/2012.

¹⁵³New Media and Society, (en ligne) <http://www.uk.sagepub.com/journalsProdDesc.nav?prodId=Journal200834&crossRegion=eur#tabview=title>. Consulté le 11/02/2012.

¹⁵⁴ Ludiciné. Recherches sur le cinéma, le jeu, le cinéma interactif et le jeu vidéo, (en ligne) <http://ludicine.ca/>. Consulté le 25/11/2012.

¹⁵⁵ « Literary theory and narratology have been helpful to understand cybertexts and videogames. Aristotelian Poetics [Laurel, 1993], Russian formalism [Porush and Hivner, ?], and poststructuralism [Landow, 1992] are some of the different perspectives that have been used to study the subject. Some authors see cybertexts and videogames as a new form of or as an expansion of traditional narrative or drama. The fact is that these computer programs share many elements with stories: characters, chained actions, endings, settings. »: FRASCA Gonzalo, « Ludology Meets Narratology : Similitude and Differences Between (Video)Games and Narrative », *Parnasso*, n°3, Helsinki (Finlande), 1999, pp. 365-371, (en ligne) <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. Consulté le 18/06/2012.

comme un « faux débat ». Dès le premier article où il emploie le terme de « ludologie » en 1999, Gonzalo Frasca coupe pourtant déjà court aux interprétations qui tendraient à n'y voir qu'une manière d'étudier les procédés techniques du jeu vidéo : « Dans le sens où je l'entends, la ludologie comprend l'étude du jeu vidéo, mais va aussi au-delà, vers l'étude de toute forme de jeu et de pratique¹⁵⁶. » Il développe cette idée deux ans plus tard en faisant valoir les complémentarités de la narratologie et de la ludologie dans l'étude du jeu vidéo¹⁵⁷.

Ce qui rassemble dès lors ces deux courants, c'est la volonté de constituer une définition autonome du jeu vidéo en s'attachant essentiellement à une **approche formelle** : « Nous pouvons voir clairement, dans l'histoire des conflits intellectuels en Game Studies, que malgré leurs supposées divergences, les approches ludologiques et narratologiques posent toutes deux des questions de formes, et non de contenus¹⁵⁸. »

Ce débat soulève la question épineuse du « Gameplay¹⁵⁹ » pour les développeurs de jeux : comment trouver des solutions technologiques qui permettraient de concevoir un cadre régulateur à la fois contraignant et ludique ? (Solinski, 2012) Ou autrement dit, comment avoir la garantie que le joueur adhère aux contraintes du dispositif technique ? L'idée que l'expérience du joueur soit déterminée par l'efficacité de procédés techniques apparaît cependant comme un biais venu d'une approche objectivante du jeu vidéo, qui élude la dimension socio-culturelle du plaisir ludique.

En réponse, le **champ de la recherche francophone sur les jeux vidéo** tend à se constituer sur une critique du caractère déterministe des Game Studies anglo-saxonne, dans

¹⁵⁶ « As I understand it, ludology includes videogame theory, but it goes beyond it to include all games and forms of play »: FRASCA Gonzalo Frasca Gonzalo, « What is Ludology ? A Provisory Definition. », www.ludology.org, 8 July 2001, (en ligne) <http://www.ludology.org/2001/07/what-is-ludolog.html>. Consulté le 18/06/2012. Traduction personnelle.

¹⁵⁷ FRASCA Gonzalo, « Ludologists Love Stories, Too: Notes From a Debate That Never Took Place », *Proceedings of DiGRA 2003*, « Level Up », November 2003, (en ligne) http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf. Consulté le 18/06/2012.

¹⁵⁸ « We can see this plainly in the history of intellectual conflict in game studies: despite their purported disagreement with one another, both ludological and narratological approaches pose questions of form, not of content. »: BOGOST Ian, « You Played That? Game Studies Meets Game Criticism. My Position Paper on Game Criticism, DiGRA 2009 », www.bogost.com, 2 September 2009, (en ligne) http://www.bogost.com/writing/you_played_that_game_studies_m.shtml. Consulté le 18/06/2012. Traduction personnelle.

¹⁵⁹ Alexis Blanchet rapporte différentes définitions qui font valoir la difficulté de concilier la notion de « Game » (jeu réglementé) avec celle de « Play » (Occupation libre) : BLANCHET Alexis, « Quelques définitions en français du gameplay... », *Le Blog jeuvidéal*, 6 octobre 2009, (en ligne) <http://jeuvidéal.com/?p=357>. Consulté le 14/06/2012.

une volonté de renouvellement de la théorie du jeu¹⁶⁰. Étienne Armand Amato, dans sa thèse en Sciences de l'information et de la communication, s'attache par exemple à donner une définition communicationnelle du jeu vidéo à partir notamment du concept d'instanciation¹⁶¹. Alexis Blanchet, dans sa thèse en Études cinématographiques, articule ses réflexions autour du jeu vidéo comme industrie culturelle, afin de mettre en évidence les rapports qu'il entretient avec l'industrie cinématographique¹⁶². Nicolas Oliveri met quant à lui l'accent sur le caractère identitaire des pratiques de jeux vidéo, à travers une analyse comparative des usages des joueurs intensifs dits « Hardcore Gamer » en France et des « otakus » au Japon, dans une problématique centrée sur le phénomène de la cyberdépendance¹⁶³. L'enjeu est donc à présent de percevoir des relations entre les pratiques culturelles, pour faire valoir des « cultures ludiques » (Brougère, 2002), caractériser plus précisément les publics de joueurs (Donnat, 2009 b), les régimes d'expérience (Triclot, 2011 a), les « styles » (Boutet, 2011 b), les déterminations sociales de la pratique (Craipeau, 2011 a), pour mieux faire valoir l'importance que prennent désormais les jeux dans la société. Ce mouvement est favorisé par le développement de dispositifs de socialisation dans les pratiques vidéoludiques, via les nouvelles technologies de l'information et de la communication.

¹⁶⁰ KAPP Sébastien, « Les Jeux vidéo nous dirigent-ils vers une nouvelle théorie du ludique ? », *EspacesTemps.net*, 6 février 2012, (en ligne) <http://espacestemps.net/document9291.html>. Consulté le 15/06/2012.

¹⁶¹ AMATO Étienne Armand, *Le Jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Du phénomène ludique aux avatars en réseau*, Paris, Université Paris VIII– Vincennes – Saint-Denis, Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication sous la direction de Jean-Louis Weissberg, 2008.

¹⁶² BLANCHET Alexis, *Les Synergies entre cinéma et jeu vidéo : histoire, économie et théorie de l'adaptation vidéoludique*, Paris, Université Paris Ouest Nanterre La Défense, Thèse de doctorat en études cinématographiques sous la direction de Raphaëlle Moine, 2009.

¹⁶³ OLIVERI Nicolas, *La Cyberdépendance, lieu empirique d'observation des limites des courants technophiles et technophobes*, Clermont-Ferrand, Université Blaise Pascal – Clermont-Ferrand II, Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication sous la direction de Éric Dacheux, 2009.

II –État de l’art des « Play Studies » : pour une prise en compte de la portée socio-culturelle des pratiques de jeux vidéo

Les valeurs culturelles attachées aux pratiques vidéoludiques peuvent d’autant mieux être perçues et étudiées, qu’elles s’expriment dans des conversations, des discours publiés sur Internet qui déplacent l’intérêt de la recherche de la structure du dispositif technique, vers les comportements et les ressentis subjectifs des usagers. L’industrialisation des jeux vidéo et la diffusion des valeurs culturelles qui lui sont attachées peuvent en effet être corrélées au développement d’**Internet**. Puisque l’industrie culturelle fonctionne par le regroupement en grands conglomérats de différentes sociétés, il est primordial de concevoir des moyens de communication entre ces entreprises pour aligner toutes ces instances sur la même stratégie et centraliser toutes les décisions. En cela, le développement d’Internet (initié sous les auspices du Ministère de la Défense américain via l’ARPA - Advanced Research Project Agency - qui développa le grand prédécesseur d’Internet, l’Arpanet, en 1969) répond bien aux exigences de l’organisation industrielle. Les jeux vidéo, en dépit de leur caractère ludique et expérimental sont très tôt concernés par les développements d’Internet et par les fins institutionnelles qu’ils poursuivent. Le premier jeu en ligne en 1969 est ainsi une adaptation du *Spacewar* de 1962, à des fins de recherche et d’enseignement¹⁶⁴.

Les **jeux en réseau** se développent surtout au cours des années 1990, suite à l’expansion internationale d’Internet, jusque-là essentiellement circonscrit au territoire américain¹⁶⁵. Ils répondent alors à une demande croissante de liberté de la part des joueurs, dans un contexte industriel de plus en plus concurrentiel (pour ne retenir que les luttes entre les sociétés dominantes sur le marché français, citons Sega et Nintendo au milieu des années 1980, puis Nintendo, Sony et Microsoft au cours des années 1990 et pendant les années 2000).

¹⁶⁴ « Un certain Rick Blomme décide en effet à cette époque de programmer une version de ce jeu pour deux joueurs sur un système nommé PLATO (*Programmed Logic for Automatic Teaching Operations*), visant tout d’abord le partage de données entre plusieurs ordinateurs à des fins de recherche et d’enseignement. Ce réseau sera composé en 1972 de plus de 1000 ordinateurs à travers les États-Unis ». GRELLIER Delphine, *Les Pratiques ludiques de simulation de rôles : reflet et trajet de l’esprit du temps*, Montpellier, Université Paul Valéry – Montpellier III, Thèse de doctorat en Sociologie sous la direction de Jean-Bruno Renard, 2008, p.63.

¹⁶⁵ GRELLIER Delphine, *Les Pratiques ludiques de simulation de rôles : reflet et trajet de l’esprit du temps*, Montpellier, Université Paul Valéry – Montpellier III, Thèse de doctorat en Sociologie sous la direction de Jean-Bruno Renard, 2008, p.64.

Apparaissent les premiers MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) : des jeux de rôle en ligne qui favorisent les échanges entre les joueurs connectés à Internet et modélisent des mondes virtuels dont la caractéristique est souvent de ne pas avoir de fin puisqu'ils sont régulièrement mis à jour par les sociétés éditrices des jeux. *Ultima Online* en 1997 (développé par Origin Systems et édité par Electronics Art) est l'un des premiers MMORPG de ce type à avoir rencontré le succès, suivi par *Everquest* en 1999 (développé par Verant Interactive, édité par Sony Online), *Dark Age of Camelot* (développé par Mythic Entertainment, édité par Wanadoo Edition) en 2001, et surtout *World of Warcraft* (développé par Blizzard entertainment, édité par Vivendi Universal Games) en 2004, qui constitue en 2011 le record historique de popularité avec plus de onze millions d'inscrits dans le monde.

La frontière entre jeux vidéo domestiques et jeux vidéo d'extérieur s'estompe. L'ordinateur (dont les jeux vidéo sont reliés à Internet en France dès 1993) ou la console de salon (dès 1998) ouvrent désormais sur des espaces publics partagés. Ce développement de l'Internet, et surtout du haut-débit ADSL est d'ailleurs corrélatif d'une baisse de fréquentation des cybercafés.

Le développement d'Internet et des jeux en réseau participe à la démocratisation des pratiques de jeux vidéo, mais surtout, redonne une impulsion à la culture du Hacking en développant **des modalités de coopération inédites**. Le jeu sur PC apparaît en effet comme étant plus malléable que le jeu sur console, plus ouvert à la réappropriation technique, pour les quelques spécialistes, du moins, qui en maîtrisent la structure technique¹⁶⁶ : « L'interaction 'autour du jeu', entre initiés, sera rendue extrêmement visible au travers des échanges entre joueurs sur le Web, et notamment sur les forums de discussion, mais elle constitue dès l'origine une partie importante de la pratique des jeux vidéo¹⁶⁷. » Aujourd'hui, pour finir un jeu seul sur une console de salon, le recours à Internet s'avère très fréquent, pour consulter, par exemple, des solutions mises en ligne par d'autres joueurs sur les forums de sites

¹⁶⁶ Une vidéo humoristique mais néanmoins intéressante sur le plan anthropologique fait cette distinction entre les joueurs sur console qui seraient de purs consommateurs de produits formatés par les éditeurs de jeux et les joueurs sur PC, plus exigeant, plus ambitieux dans leurs pratiques et dans leurs soucis de détourner les programmes initiaux : USUL, « Le Pécé », *Chronique-3615 Usul*, jeuxvidéo.com, 16 septembre 2012, (en ligne) <http://www.jeuxvideo.com/chroniques-video/00000345/3615-usul-le-pece-00000253.htm>. Consulté le 01/10/2012.

¹⁶⁷ ZABBAN Vinciane, « Ceci est un monde. » *Le partage des jeux en ligne : conceptions, techniques et pratiques*, Paris, Université Paris-Est Marne la Vallée, Thèse de doctorat en sociologie sous la direction de Patrice Flichy, 2011, p.77.

spécialisés (voir par exemple les forums très denses du site www.jeuxvideo.com, où il n'est pas rare de voir des dizaines de pages consacrées à des demandes d'aide, des discussions entre joueurs pour résoudre certaines énigmes ou simplement discuter du jeu).

Vincent Berry évoque que dès 1993, la sortie du jeu *Doom* par id Software fut marquée notamment par la mise à disposition du moteur 3D : « c'est-à-dire du programme du jeu que les joueurs peuvent modifier, dans la tradition des *hackers*, pour développer leurs propres environnements¹⁶⁸. » Il souligne ainsi « la dimension collaborative » visée par l'industrie vidéoludique : « C'est en effet une caractéristique forte de cette culture ludique que de favoriser des relations étroites entre industries et joueurs, mouvement présent dès les origines du jeu vidéo et qui tend à se radicaliser dans ses récentes évolutions avec les jeux vidéo en ligne¹⁶⁹. » Sylvie Craipeau (2011 a) parle également de « logique de co-conception » dans les jeux en réseau, de « boucles de rétroaction¹⁷⁰ » entre les joueurs et les concepteurs des mondes virtuels.

Les MMORPG (jeu de rôle en ligne massivement multijoueur) deviennent pour cette raison le type de jeux le plus étudié par la recherche sociologique qui s'intéresse par exemple aux relations qu'entretiennent les joueurs avec certains représentants de l'équipe de conception de jeux en ligne. La figure du « Community Manager », chargée de modérer les forums de jeux en réseau fait ainsi l'objet d'une thèse soutenue par Vinciane Zabban en mars 2011¹⁷¹, qui expose l'importance des instances de coopération, de discussion, d'échange entre les joueurs à distance : « l'interaction 'autour du jeu', entre initiés, sera rendue extrêmement visible au travers des échanges entre joueurs sur le Web, et notamment sur les forums de

¹⁶⁸ BERRY Vincent, « De *Pong* à *World of Warcraft* : construction et circulation de la culture (vidéo) ludique » in BROUGÈRE Gilles (dir.), *La Ronde des jeux et des jouets. Harry, Pikachu, Superman et les autres*, Paris, Éditions Autrement, coll. « Mutations », 2008, p. 36.

¹⁶⁹ BERRY Vincent, « De *Pong* à *World of Warcraft* : construction et circulation de la culture (vidéo) ludique » in BROUGÈRE Gilles (dir.), *La Ronde des jeux et des jouets. Harry, Pikachu, Superman et les autres*, Paris, Éditions Autrement, coll. « Mutations », 2008, p. 23.

¹⁷⁰ CRAIPEAU Sylvie, *La Société en jeu(x). Le laboratoire social des jeux en ligne*, Paris, Presses universitaires de France, 2011, p.41.

¹⁷¹ Vinciane Zabban, l'évoque dès le « Résumé » de sa thèse ZABBAN Vinciane, « *Ceci est un monde.* » *Le partage des jeux en ligne : conceptions, techniques et pratiques* », Paris, Université Paris-Est Marne la Vallée, Thèse de doctorat en sociologie sous la direction de Patrice Flichy, 2011, p.2 : « Partant d'une base qui n'est que partiellement déterminante pour l'usage, le jeu est outillé et sa pratique se prolonge en ligne, via différents espaces et supports médiatiques (forums, bases de données, messageries instantanées). Dans ce contexte, les concepteurs des MMORPG, devenus fournisseurs du service de maintien et d'amélioration de ces espaces de rencontre ludique, doivent composer avec cette clientèle hétérogène d'abonnés qui investit l'univers de façon parfois inattendue. »

discussion, mais elle constitue dès l'origine une partie importante de la pratique des jeux vidéo¹⁷². »

Le développement des instances collaboratives dans les dispositifs vidéoludiques favorise une prise en compte de l'expérience du joueur par l'interaction avec l'interface de jeu. La recherche scientifique développe alors, à partir du milieu des années 2000, une **approche « sociotechnique »** (Zabban, 2012 a) qui met en relation l'expérience du joueur avec les spécificités du dispositif technique du jeu vidéo. On retrouve l'idée d'« expérience instrumentée » proposée par Mathieu Tricot (2011 a), qui tire les valeurs culturelles spécifiques à chaque pratique de l'observation des interactions entre joueurs et dispositifs de jeu.

Mais le caractère symbolique de ces valeurs culturelles permettant d'expliquer l'adhésion du joueur à son jeu et le succès de ses interactions transcendent le seul contexte des pratiques pour trouver ses fondements dans des dynamiques sociales extérieures. Les logiques de convergences médiatiques qui structurent l'industrie vidéoludique renforcent ainsi la diffusion d'une **culture vidéoludique** qui serait détachée des seuls supports ou contenus de jeux, pour alimenter chez les joueurs des sentiments d'appartenance identitaire à des catégories sociales émergentes telles que les « Geek » ou les « Nerds » (David Peyron, 2010). L'approche socio-technique se trouve ici complétée par une approche socio-culturelle, qui explique les pratiques de rétroactions entre joueurs et concepteurs ou les socialisations entre joueurs, par des valeurs culturelles qui les caractérisent et les déterminent.

« La spécificité du fonctionnement des industries culturelles, qui absorbe pour bonne part les cultures précédentes, est de constituer en quelque sorte un 'bain culturel' dans lequel tout un chacun puise un imaginaire peuplé de significations et de référents bigarrés, fruits de métissages culturels¹⁷³. »

La notion de « culture geek » chez les joueurs de jeux vidéo apparaît ainsi souvent dans des discours s'inscrivant dans une légitimation d'une forme de « culture populaire » définie ainsi parce qu'elle entrerait en réaction contre des réflexions tenant davantage de la

¹⁷² ZABBAN Vinciane, « *Ceci est un monde.* » *Le partage des jeux en ligne : conceptions, techniques et pratiques* », Paris, Université Paris-Est Marne la Vallée, Thèse de doctorat en sociologie sous la direction de Patrice Flichy, 2011, p.77.

¹⁷³ SAUVAGEOT Anne, *Sophie Calle, l'art caméléon*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Perspectives critiques, 2007, p.165.

critique d'une « société de masse » cherchant à dénoncer les mécanismes d'aliénation à l'œuvre dans la consommation des produits culturels. Mais il s'agit paradoxalement d'une culture populaire qui revendique moins l'appartenance à un collectif que la satisfaction de désirs et la recherche d'un confort personnel : comme si l'enjeu n'était pas de remettre en cause le pouvoir de l'industrie qu'au contraire de chercher à y prendre part, d'y trouver de la reconnaissance et de la légitimité en tant que consommateur.

Le documentaire *La revanche des geeks* de Jean-Baptiste Péretié, diffusé à la télévision française sur Arte le 28 avril 2012 fonde par exemple une histoire de la figure « geek » sur une mythologie qui écarte résolument toutes les stratégies industrielles pour ne retenir que les effets de fascination que certains produits (notamment la saga cinématographique *Star Wars*) ou certaines personnalités charismatiques (Bill Gates, Steve Jobs, Peter Jackson...) ont eu sur les consommateurs.

De même, le documentaire *Suck My Geek !* de Tristan Schulmann et Xavier Sayanoff diffusé en novembre 2007 sur Canal + représente une génération de passionnés insistant beaucoup sur leurs spécificités socio-culturelles. Les témoignages y abondent sur la nécessité de se démarquer du groupe : « *Au départ, les geek, c'était des nerds : des gens rejetés, en marge, pas beaux...* » La solitude du geek se veut être l'un des facteurs de son développement culturel : « *Au lieu de prendre tout son temps à chasser les filles, il peut aller à la bibliothèque admirer les gravures de Gustave Doré* » ...

Ces témoignages expriment ainsi une volonté d'affirmer son identité hors d'une culture de masse, soumise aux préjugés de manipulation, d'aliénation imputés à la grande industrie. En même temps, le geek revendique une appartenance à une communauté dans laquelle les références seraient plus intimes, plus en connivence avec une expérience fondatrice : celle de la passion, de l'affect dévolu aux objets culturels. Le plaisir de jouer a beau susciter des attentes égoïstes, il génère pourtant des valeurs symboliques partagées. Nous y reviendrons.

Mais la culture vidéoludique tend également à dépasser la seule sphère des passionnés, des experts et des joueurs assidus. Dans son livre *A Casual Revolution - Reinventing Video Games and their Players*¹⁷⁴, Jesper Juul s'intéresse à la réception du jeu vidéo en mettant en relation les demandes des joueurs avec les offres des Game Designers. Il développe la notion de « Casual Gaming » (pratique occasionnelle du jeu vidéo) pour faire valoir la portée sociale

¹⁷⁴ JUUL Jesper, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge (États-Unis), MIT Press, 2009.

et culturelle des jeux vidéo et lutter contre les préjugés, tant chez les développeurs que dans le grand public, qui ont amené le jeu vidéo à être considéré comme relevant d'une « sous-culture¹⁷⁵ ». La normativité sociale des pratiques de jeux vidéo se définit alors par sa généralisation à toutes les couches de la société, ce qui pour cet auteur est intrinsèquement lié à sa diffusion industrielle :

« La montée en popularité des jeux courts téléchargeable, le succès phénoménal de la Wii et l'importance des jeux rapides et simples sur plateforme mobiles ont contribué à un changement dans la culture populaire. Il est rare de trouver des gens qui ne soient pas joueur de jeu vidéo, sous une forme ou une autre. Le livre *A Casual Revolution* se justifie ainsi par ce constat qui n'est que trop évident : 'jouer aux jeux vidéo est devenu la norme ; ne pas y jouer est devenu l'exception'¹⁷⁶. »

Les pratiques des joueurs occasionnels permettent ici d'observer l'intégration culturelle des jeux, au terme de processus historiques d'appropriation des technologies. Les valeurs anthropologiques qui structurent les collectifs de joueurs procèdent en ce sens de « **cultures techniques**¹⁷⁷ ». Les régimes d'expériences vidéoludiques sont ainsi déterminés par l'intégration sociale de normes techniques qui méritent d'être étudiées sur un plan anthropologique. C'est l'approche défendue par la revue *Games and Culture* dès son premier numéro paru en 2006 :

« Pour commencer, les jeux n'existent pas dans un néant social, et l'enjeu de les étudier renvoie autant à ce qui se passe dans leurs pratiques, qu'à ce qui se passe

¹⁷⁵ « He suggests that erroneous assumptions, from developers and the general public alike, have previously kept video games from being designed for everyone. » : BJÖRK Staffan, « Not a Casual Review: Reading Jesper Juul's *A Casual Revolution* », *Game Studies*, Volume 11, Issue 2, May 2011, (en ligne) <http://gamestudies.org/1102/articles/bjork>. Consulté le 05/11/2012.

¹⁷⁶ «The growth in popularity of short downloadable games, the phenomenal success of the Wii, and the prevalence of quick, simple games on mobile devices have contributed to a shift in popular culture wherein it is rare to find people who don't play video games in one form or another. *A Casual Revolution* is thus motivated by an observation that is only too apparent - "to play video games has become the norm; to not play video games has become the exception"»: WOODS Stewart, « Congenial by Design: A Review of *A Casual Revolution* », *Game Studies*, Volume 11, Issue 2, May 2011, (en ligne) <http://gamestudies.org/1102/articles/woods>. Consulté le 05/11/2012. Traduction personnelle.

¹⁷⁷ « As [Jesper Juul] argues, players bring to a game all of their past experiences with other games. This knowledge of the conventions of gameplay is central to the ongoing attraction of this type of casual games. It is easy to infer the mechanics of tile-matching games from experience of their non-digital predecessors and, later, from "all the games you played before" (p.65). »: WOODS Stewart, « Congenial by Design: A Review of *A Casual Revolution* », *Game Studies*, Volume 11, Issue 2, May 2011, (en ligne) <http://gamestudies.org/1102/articles/woods>. Consulté le 05/11/2012.

en dehors. L'une des questions clés est la lente mais progressive atomisation de la vie moderne pointée par les indicateurs sociaux, politiques, et économiques aux États-Unis et dans de nombreux autres pays industrialisés¹⁷⁸. »

Se pose ainsi la question du « **mode d'engagement** » (Lahire, 2004) de l'individu dans ses pratiques : quel plaisir, quels sentiments l'individu investit-il dans ses activités, à partir de quelles signification et quelles valeurs normatives ?

La perspective socio-culturelle amorcée par les Game Studies nous amène ainsi à interroger les paradoxes des déterminations sociales de pratiques individualistes axées sur la recherche d'expériences personnelles fortes. Si l'on refuse de se satisfaire d'une explication déterministe en donnant à ces phénomènes des causes purement techniques qui évacueraient leur dimension sociologique et si l'on cherche à dépasser la seule observation des interactions entre joueurs et dispositifs techniques pour en comprendre les fondements culturels, il nous reste à croiser nos recherches avec celles de la « nouvelle sociologie » ou « **sociologie de l'individu** » ayant pour postulat depuis la fin des années 1960, de considérer l'individu comme une production sociale dont les actions sont déterminées par des cadres régulateurs sociaux. Les pratiques vidéoludiques peuvent ainsi se révéler caractéristiques de valeurs d'autonomie et « d'accomplissement personnel » renvoyant à la « seconde révolution individualiste » des années 1960 (Kaufmann, 2001 : 93). Nous développons cela dans notre partie II, chapitre 1.

La problématique à laquelle notre approche nous conduit est que, sur un plan anthropologique, l'individu, tout comme le corps, auquel il est souvent renvoyé (si l'on suit l'étymologie du mot qui pense la notion, au Moyen-Âge, comme une « entité insécable » : Elias, 1991) apparaît comme « un concept flottant » (Kaufmann, 2001 ; Castel, Haroche, 2001 ; Aubert, 2006). Ses représentations personnelles, tant qu'elles restent au niveau individuel, sont fluctuantes, instables, et peuvent être rattachées à une pluralité d'appartenances culturelles contradictoires. C'est pourquoi, plutôt que de faire une « sociologie individualiste » qui risquerait de tomber un relativisme culturel et dans une

¹⁷⁸ « To begin, games do not exist in a social vacuum, and the reason to study them has as much to do with what's happening outside of games as it does with what's happening in them. The key trend is that social, political, and economic indicators in the United States and many other industrialized nations point to the slow but steady atomization of modern life. »: WILLIAMS Dmitri, « Why Game Studies Now? Gamers Don't Bowl Alone », *Games and Culture*, Volume 1, Issue 1, January 2006, p.14. Traduction personnelle.

bienveillance excessivement irénique à l'égard des sensations de plaisir, il nous semble plus fertile de parler de « tendance individualiste » (Kaufmann, 2001 : 93) au niveau sociologique et de faire, comme le propose Alain Ehrenberg, une « **sociologie de l'individualisme**¹⁷⁹ ». Les paradoxes de la tendance individualiste tiennent en ce que les croyances subjectives de l'individu semblent fonder la société sur un mode constructiviste¹⁸⁰ alors que la société favorise en même temps le déploiement de ces croyances.

Pour résoudre ces ambivalences constitutives des Game Studies entre prise en compte des déterminations techniques et socio-culturelles des régimes d'expériences vidéoludiques, notre **approche socio-anthropologique** propose d'étudier les représentations collectives des pratiques de jeux vidéo mises en relations avec leurs cadres régulateurs respectifs, dans leurs contextes socio-historiques.

¹⁷⁹ EHRENBURG Alain, *La Société du malaise*, Paris, Odile Jacob, 2010, p.15.

¹⁸⁰ Entendons ici de manière générale le constructivisme comme un courant de pensée pour lequel la connaissance humaine et plus largement les discours humains sont avant tout des constructions du sujet et non des représentations vraies d'une réalité indépendante du sujet.

CHAPITRE 3

POUR UNE SOCIO-ANTHROPOLOGIE

DES EXPÉRIENCES VIDÉOLUDIQUES

« Puisqu'il n'y a dans la société que des individus, ce sont eux et eux seuls qui sont les facteurs de la vie sociale. (...) Ainsi nous sommes à la fois agents et patients, et chacun d'entre nous contribue à former ce courant irrésistible qui l'entraîne. (...) L'étude des phénomènes sociologiques-psychiques n'est donc pas une simple annexe de la sociologie ; c'en est la substance même¹⁸¹. »

Résumé : L'approche socio-anthropologique étudie les caractères ludiques des pratiques de jeux vidéo à travers les motifs culturels qui les caractérisent dans les entretiens menés auprès de joueurs. La mise en relation de l'échelle micro-sociologique de la pratique de jeu observée sur le terrain et de l'échelle macro-sociologique de ses déterminations sociales permet de contextualiser les représentations sociales des joueurs et d'en évaluer la portée instituante.

CHAPTER 3 : FOR A SOCIO-ANTHROPOLOGY OF VIDEOGAMING EXPERIENCES

Summary : The socio-anthropological perspective studies the gaming aspects of video games practices through the lens of cultural patterns which characterises them in the interviews that were held with the players. The connexion between the micro-sociological scale of the on-field observed game practice and the macro-sociological scale of its social determinations allows to contextualise the players' social representations and to evaluate their instituting reach.

¹⁸¹ DURKHEIM Émile, « La Sociologie selon Gumplowicz » (1885), in *Textes 1. Éléments d'une théorie sociale*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Le sens commun », 1975, pp.344-354 ; cité in KAUFMANN Jean-Claude, *Ego. Pour une sociologie de l'individu*, Paris, Nathan, coll. « Essais et recherches. Sciences sociales », 2001, p.116.

Le jeu vidéo comme objet de recherche socio-anthropologique ne se réduit pas à une question de support technologique ou de contenus informatiques : il est l'ensemble des usages, des représentations faites autour d'un système dont les enjeux techniques et stratégiques dépassent de loin l'échelle individuelle du joueur qui y est confronté. Pour envisager les significations sociales des pratiques vidéoludiques, il faut donc déjà comprendre comment les expériences personnelles qui caractérisent souvent les pratiques de jeux vidéo dans les représentations des joueurs se rattachent à des faits culturels plus généraux¹⁸². Toute la difficulté de l'analyse socio-anthropologique tient dans ce passage de l'expérience personnelle au fait social général : trouver la bonne distance pour dépasser les ambivalences de chaque représentation, et les rattacher à des phénomènes sociaux qui permettent de les expliquer.

Pour expliciter nos choix méthodologiques, nous devons donc commencer par souligner que l'enjeu de nos analyses est de **concilier les impressions personnelles des individus avec des réalités sociales plus générales**. Il s'agit ici de confronter deux échelles de points de vue micro et macro-sociologiques, ce qui, en termes de représentations, peut revenir à la « mise en relation d'une psychologie et d'une culture¹⁸³ ».

Une telle démarche s'inscrit dans le débat fondateur pour la sociologie entre les conceptions **holistes** et **individualistes**. Jean-Pierre Delas et Bruno Milly expliquent que l'on peut rattacher toutes les explications sociologiques à l'un de ces deux pôles : l'individu ou la

¹⁸² CRAIPEAU Sylvie, KOSTER Raphaël, « Le Jeu vidéo comme fait social : une approche socio-anthropologique », *premières journées d'études « Game Studies ? À la française ! »*, OMNSH, Paris, 7 mai 2011.

¹⁸³ GUSDORF Georges, *Mythe et Métaphysique. Introduction à la philosophie*, Paris, Flammarion, 1953, pp.196-202 ; cité in DURAND Gilbert, *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire. Introduction à l'archétypologie générale* (1960), Paris, Dunod, coll. « Psycho-sup », 1992, p.37.

société. Selon l'approche « holiste » : « Le tout explique la partie, la société façonne l'individu¹⁸⁴. » Par rapport à notre objet de recherche, une approche holiste reviendrait à considérer les déterminations sociales et techniques extérieures aux pratiques de jeux sans prendre en compte les plaisirs sensibles des usagers. Durkheim, au premier abord, a la réputation d'être un sociologue holiste, par l'insistance avec laquelle il a développé, surtout au début de son œuvre, l'autonomie du fait social sur les consciences individuelles. Mais ce serait oublier l'importance qu'il consacre à la notion de croyance (1912) dans les sentiments d'adhésion à la règle et à la nécessité d'intérioriser les contraintes extérieures du fait social pour être intégré socialement. De manière générale, comme le montrent Jean-Pierre Delas et Bruno Milly, la distinction entre holisme et individualisme est trop caricaturale pour résister à l'examen attentif des textes. Elle soulève cependant une problématique qui demeure toujours d'actualité et constitue sans doute l'une des principales dynamiques de la discipline sociologique : à quelle dimension du phénomène étudié, le sociologue doit-il prêter le plus attention ? Aux règles objectives structurant la pratique ou aux valeurs culturelles lui donnant sens ? La prise en compte équitable des deux approches demeure sans doute un idéal à laquelle chaque étude aspire. Mais l'accent demeure souvent irrémédiablement mis sur l'un ou l'autre aspect.

Selon l'approche « individualiste » : « Le tout est la somme des parties, l'individu est l'« atome logique » de l'analyse sociologique¹⁸⁵. » Comme nous l'avons déjà dit, si nous devions nous en tenir uniquement à une telle approche pour expliquer les pratiques de jeux vidéo, nous risquerions de nous perdre dans la multiplicité des valeurs culturelles évoquées pour donner sens au plaisir de jouer. Ce fut d'ailleurs l'une des principales difficultés que nous avons rencontrées pour analyser nos entretiens. Certains joueurs parlent du jeu vidéo comme d'un espace d'expression personnelle dans lequel il serait possible de se retrouver soi-même, de se délivrer des tensions du quotidien et d'accéder à un plaisir authentique délesté des contraintes et des compromis qui caractérisent le monde professionnel : « *Je pense que ce qui me plaît, en fait, dans le fait de jouer, c'est pouvoir pendant un moment me placer dans un univers, incarner un personnage en particulier et faire des choses qui sont improbables ou rigolotes*¹⁸⁶. »

¹⁸⁴ DELAS Jean-Pierre, MILLY Bruno, « Introduction », *Histoire des pensées sociologiques*, Paris, Sirey, coll. « Synthèse + », 1997, p.XII.

¹⁸⁵ DELAS Jean-Pierre, MILLY Bruno, « Introduction », *Histoire des pensées sociologiques*, Paris, Sirey, coll. « Synthèse + », 1997, p.XII.

¹⁸⁶ Entretien avec Benjamin, 25 ans, joueur de jeux vidéo sur PC et maître de jeu de rôle, informaticien dans une entreprise textile, Paris, 20/09/2006.

Mais d'autres joueurs au contraire ne considèrent le jeu vidéo que comme un loisir secondaire, un divertissement, étranger aux véritables valeurs de l'existence que sont les relations amicales, amoureuses, le rapport à la nature... « *Moi, le jeu vidéo, c'est juste pour jouer. Il n'y a pas une réelle... L'affection, c'est, par exemple, si on passe tout un semestre assis à côté de la même personne et qu'on discute de temps en temps comme ça, de tout et de rien, c'est là que ça va se développer, l'affection. Ce n'est pas dans le jeu vidéo via un écran*¹⁸⁷. » Le jeu vidéo apparaît alors dans l'opacité de son dispositif technique et se réduit à une simple pratique technique, un savoir-faire, qui ne recouvre pas de signification profonde autre qu'un plaisir sensoriel n'ayant pas la valeur symbolique de relations partagées.

Ces représentations ne caractérisent pas un type de pratique en particulier ou un profil de joueur : c'est toute la difficulté, elles peuvent émaner simultanément de la même personne au cours d'un même entretien. Ce sont des perceptions momentanées de la pratique qui renvoient à des valeurs contradictoires. Le plaisir ludique participe aussi de cette possibilité de changer d'avis et de discours sur sa pratique culturelle : de jouer parfois avec intensité et parfois avec légèreté. Pour donner une explication sociologique de ces pratiques, une approche strictement individualiste ne peut donc pas suffire : il faut trouver des référents extérieurs leur donnant une portée plus générale.

Toute théorie sociologique doit ainsi trouver un moyen de concilier les problèmes des rapports entre l'expérience individuelle et les réalités objectives du contexte social. Le social se partage entre la dynamique des relations en train de se faire et la stabilité des structures instituées. La société est à la fois l'ensemble des individus et ce qui fait leur unité, « la monnaie et le coin qui la frappe¹⁸⁸ ». Il n'y a donc pas nécessairement à choisir entre une approche individualiste ou holiste, puisque tout phénomène social se fonde sur la relation entre l'individu et la société. Louis Dumont, comme nous proposons de le faire également, s'en réfère à Marcel Mauss pour traiter cette question : « En termes de pratiques, ou de méthode, Mauss nous enseigne de toujours maintenir une double référence. Référence à la société globale d'une part, et de l'autre, référence comparative réciproque entre l'observé et l'observateur¹⁸⁹. » Il ajoute :

¹⁸⁷ Entretien avec Florent, 22 ans, joueur de jeux de stratégie en réseau (*Warcraft 3, Starcraft, Dawn of War, Kraland*), étudiant en 2nde année d'informatique à l'Institut Telecom Bretagne de Brest, Brest, 03/04/2008.

¹⁸⁸ ELIAS Norbert, *La Société des individus*, Paris, Fayard, 1991, pp.70-71, 97 et 103-104.

¹⁸⁹ DUMONT Louis, *Essais sur l'individualisme. Une perspective anthropologique sur l'idéologie moderne*, Paris, Le Seuil, coll. « Esprit », 1983, p.16.

« Il faut rappeler qu'il y a deux sortes de sociologies quant à leur point de départ et à leur démarche globale. Dans la première, on part, comme il est naturel aux modernes, des individus humains pour les voir ensuite en société ; parfois même on essaie de faire naître la société de l'interaction des individus. Dans l'autre sorte de sociologie, on part du fait que l'homme est un être social, on pose donc comme irréductible à toute composition le fait global de la société - non pas de 'la société' dans l'abstrait, mais chaque fois de telle société concrète particulière avec ses institutions et représentations spécifiques. Puisqu'on a parlé d'individualisme méthodologique pour le premier cas, on pourrait parler de holisme méthodologique dans celui-ci¹⁹⁰. »

Pour concilier ces deux approches en une même méthodologie, nous proposons de questionner la **portée sociale des « expériences » vidéoludiques** : de voir à quelles institutions elles renvoient, c'est-à-dire d'une part à quelles structures (approche holiste), mais aussi à quelles représentations partagées (approche individualiste). Pour que les jeux vidéo acquièrent une dimension sociale, ils ne doivent pas se contenter d'être des cadres régulateurs : ils doivent également déployer un imaginaire symbolique qui alimenterait le sentiment d'appartenance de tous les joueurs à des communautés de référence.

Le jeu est un espace vertigineux, à la fois social et inédit : il se définit autant par ses règles que par les sensations vécues. Pourquoi ne pas tenter de préserver la richesse des expériences de jeux tout en recherchant les invariants anthropologiques ? Car l'anthropologie des jeux « permet notamment de déplacer la problématique du joueur pensé dans son individualité vers la dimension sociale, par exemple celle de l'expression des croyances¹⁹¹ ».

L'anthropologie permet d'observer les pratiques des joueurs du point de vue de l'individu et de ses relations sociales. La sociologie explique les relations entre le jeu et la société souvent en termes de structures ou de systèmes. Comment donc passer de ces expériences à ces structures sociales ? En s'inscrivant dans une **socio-anthropologie** qui prendrait les deux en compte, dans des analyses comparatives et inductives : « Les sciences

¹⁹⁰ DUMONT Louis, *Essais sur l'individualisme. Une perspective anthropologique sur l'idéologie moderne*, Paris, Le Seuil, coll. « Esprit », 1983, pp.11-12.

¹⁹¹ WENDLING Thierry, *Ethnologie des joueurs d'échecs* », Presses universitaires de France, coll. « Ethnologies », 2002, cité in INSERM (expertise collective), *Jeux de hasard et d'argent. Contextes et addictions*, Les éditions Inserm, 2008, p.27.

sociales ont besoin du multiple et du fluctuant, du pluriel et de l'indécis, du subjectif et de l'indicible, du flou et de l'indéfini¹⁹². »

La socio-anthropologie se caractérise en effet déjà intrinsèquement par du « jeu », des ambivalences entre plusieurs échelles d'analyse, qui la contraignent presque nécessairement à l'interdisciplinarité. Mettre en relation les apports de disciplines comme l'Histoire, la Philosophie, la Sociologie, la Psychologie Sociale, ou les Sciences de l'Information et de la Communication s'avère indispensable pour chercher à concilier les deux « mondes », les deux « réalités » hétérogènes que constituent les structures sociales et les représentations subjectives.

I - Les entretiens : penser le rapport à l'autre dans les représentations sociales

Nous avons mené 149 entretiens qualitatifs, compréhensifs, semi-directifs, mettant en scène différents types de jeu vidéo (jeux d'arcade, jeux sur console en solitaire ou à plusieurs, jeux en réseau de type MMORPG, MMORTS¹⁹³, MMOFPS¹⁹⁴, jeux sur téléphone portable, simulateurs de vol...) sur une grande variété de supports techniques (bornes d'arcade, consoles portables, consoles portables en réseau, consoles de salon, ordinateur, ordinateur en réseau, téléphone, dispositifs de réalité virtuelle...), auprès de joueurs présentant des profils divers (de 7 à 84 ans, homme, femme, couples, amis, étudiant, sans emploi, professions techniques, cadres supérieurs¹⁹⁵...) pour collecter leurs représentations et interroger de quelles manières elles s'articulaient avec des règles, des normes sociales préexistant dans d'autres activités sociales et pratiques culturelles.

¹⁹² SAUVAGEOT Anne, *Voirs et savoirs. Esquisse d'une sociologie du regard*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 1994, p.229.

¹⁹³ Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy (jeux de stratégie massivement multijoueurs) : ils consistent souvent en des combats menés sur Internet entre plusieurs factions devant avancer leurs troupes au tour par tour pour gagner les territoires ennemis.

¹⁹⁴ Massively Multiplayer Online First Person Shooter (jeux de combat à la première personne massivement multijoueurs) : le joueur dirige un avatar dont il ne voit que l'arme au poing et avance dans des « arènes » prenant la forme de cartes aux décors variés pour abattre les avatars d'autres joueurs en réseau.

¹⁹⁵ La liste détaillée des entretiens se trouve en annexe 1.

Les joueurs ont été choisis dans une **visée comparative**, en réaction les uns avec les autres (à des pratiques de jeux en réseau, nous avons cherché à opposer des pratiques de jeux de rôle sur table, à des pratiques intensives, des pratiques occasionnelles, etc.). Mais ils ont également été menés de façon à obtenir la comparaison entre plusieurs pratiques de jeux chez un même joueur (jeu en réseau, sur console, sur ordinateur, sur téléphone portable...). L'échantillon d'entretiens recouvre donc un très large panel de profils de joueurs, qui ne se veut pas représentatif d'une pratique spécifique, mais a plutôt pour fonction de tisser des relations entre des pratiques hétérogènes : en relevant des motifs culturels communs entre des profils de joueurs différents, on peut ainsi déceler des facteurs sociaux aux sentiments d'adhésion qui caractérisent chaque régime d'expérience spécifique :

« L'explication sociologique consiste exclusivement à établir des rapports de causalité, qu'il s'agisse de rattacher un phénomène à sa cause, ou, au contraire, une cause à ses effets utiles. Puisque, d'autre part, les phénomènes sociaux échappent évidemment à l'action de l'opérateur, la méthode comparative est la seule qui convienne à la sociologie¹⁹⁶. »

Nous retenons ainsi les apports conjugués de la méthodologie durkheimienne (1895) recherchant les facteurs sociaux extérieurs aux pratiques, et de la méthodologie weberienne (1922), soucieuse de comprendre les pratiques par une attention portée aux motifs culturels dans les discours des acteurs : « La **démarche socio-anthropologique** est résolument compréhensive, elle est fondée sur un va et vient permanent entre le terrain, les pratiques, l'empiricité, et la théorie du social que l'on réinterroge depuis ce niveau d'expérience¹⁹⁷. »

Nous avons vu que le jeu pouvait à la fois être pensé comme cadre régulateur et comme espace ludique. Rappelons que l'objet de cette thèse est **d'interroger la portée sociale du caractère ludique du jeu vidéo** : ce qui implique de penser le jeu vidéo comme une expérience, révélatrice de manières d'être au monde dans les représentations sociales qui lui sont attachées, plutôt que comme une pratique constituée de règles objectives. Il s'agit là d'un choix délibéré de s'inscrire dans les « Play Studies », qui n'invalide en rien d'autres

¹⁹⁶ DURKHEIM Émile, *Les Règles de la méthode sociologique* (1895), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 1999, p.124.

¹⁹⁷ GRAS Alain, « La Socio-anthropologie des techniques selon le CETCOPRA : principes directeurs », note adressée aux membres du CETCOPRA (Centre d'Étude des Techniques, des Connaissances et des Pratiques), décembre 2009.

approches davantage portée sur les « Game Studies », mais qui a pour simple ambition de s'intéresser davantage aux caractères sensibles et subjectifs des pratiques pour faire valoir la portée culturelle des cadres régulateurs vidéoludiques.

Ce choix ne s'est pas fait d'emblée : il s'est imposé progressivement, au fil des années passées à recueillir la parole des joueurs de jeux vidéo. Contre le fameux avertissement de Durkheim de se prémunir de tout « psycho-sociologisme » dans l'analyse sociologique (1895), il nous a semblé au contraire que quelque chose d'essentiel à la pratique ludique se jouait dans le rapport affectif que le joueur investissait dans son activité.

Il y a d'abord un affect de l'ordre de la fascination et de la sensation, directement issu de l'expérience vidéoludique, dans l'usage du dispositif technique. Mais aussi, bien souvent, intrinsèquement mêlé, un affect si l'on peut dire plus « profond », renvoyant à des significations culturelles partagées et traduisant de ce fait des rapports au monde et à l'autre. Cette dimension culturelle de l'affect est devenue ainsi le principal objet de nos recherches : elle renvoie à une façon de caractériser les relations sociales comme des formes d'altérité insaisissables et désirables, que les cadres régulateurs ne peuvent suffire totalement à expliquer.

L'activité des joueurs de jeux vidéo nous intéresse donc dans la pluralité des **représentations**, des significations qu'elle peut révéler et en particulier dans ce qu'elles traduisent **des relations sociales**, conformément au précepte de Weber qui considère comme sociologique « l'activité qui, d'après son sens visé par l'agent ou les agents, se rapporte au comportement d'autrui, par rapport auquel s'oriente son déroulement¹⁹⁸ ». Or, dans les discours des joueurs de jeux vidéo, deux conceptions du social semblent s'opposer : une représentation toute personnelle d'un rapport « authentique » à l'autre qui révèle des aspirations à une relation sociale débarrassée des contraintes de la vie en collectivité pour accéder, sous le sceau du plaisir ludique, à la « véritable nature » de l'interlocuteur, dans le simple plaisir d'être ensemble : « *On a plus d'émotions quand on joue à plusieurs. On rigole plus. Même si on perd, l'aspect joyeux est toujours là. Alors que quand on est tout seul... On préfère quand même partager sa joie avec les autres*¹⁹⁹. » ;

¹⁹⁸ WEBER Max, *Économie et société. Volume I : Les catégories de la sociologie* (1922), Paris, Pocket, coll. « Agora », 1995, p.28.

¹⁹⁹ Marie, 22 ans, joueuse sur borne d'arcade (*Guitar Hero, Dance Dance Revolution*) et sur console portable Nintendo DS en réseau, étudiante en 2^{ème} année de japonais, Paris, 30/09/2006.

« C'est suivant le dialogue entre deux personnes qu'on comprend que c'est un être humain derrière. On exprime très vite nos désirs dans nos choix de jeux. Il y a plusieurs façons de jouer. C'est vraiment un feeling (...) Je ne me suis jamais trompée sur l'humanité d'un joueur²⁰⁰. »

Et une idée, réapparaissant plus fréquemment au cours de nos entretiens, de l'interaction sociale comme d'une relation instrumentée tournée vers une fin, un objectif à réaliser. Le plaisir d'être avec l'autre devient dès lors secondaire par rapport à celui de jouer au jeu et d'en suivre les règles : « On est content quand la coopération fonctionne bien, quand chacun a une stratégie qui fonctionne bien, qui semble tenir avec celle des autres, qui est coordonnée, et qui est efficace. C'est ça qui est jouissif. Et c'est marrant à plusieurs²⁰¹. » ;

« Moi, c'est ça qui m'a fasciné : de voir comment tu avais des gens, en fonction des compétences de leur personnage, qui devaient arriver à 'travailler' - parce que c'était un petit peu ça - 'travailler' ensemble, vraiment en communautaire, en solidarité, pour réussir cet objectif commun²⁰². »

Ces deux conceptions de la relation sociale sont bien entendu déterminées socialement mais ne renvoient pas aux mêmes valeurs culturelles. Nous voyons en particulier dans la première – celle d'un rapport à l'autre envisagé sous le sceau de l'émotion et de la quête d'authenticité – l'expression d'une acception individualiste du plaisir ludique portant l'accent sur les impressions sensibles, les sensations personnelles, pour donner du sens à la relation sociale. Tandis que la deuxième se rapporte davantage à des modes de régulation du collectif qui déterminent le sens des relations sociales et se prête plus facilement à l'objectivation : on joue ensemble pour gagner. Qu'en est-il pourtant alors, du plaisir d'être ensemble en tant que tel, dans sa gratuité ludique ? Il est peut-être tu, par pudeur, par souci de clarté, tant ce que l'on pense d'une relation sociale en son for intérieur peut être sujet au changement, à la variabilité des humeurs personnelles.

Les représentations de l'altérité que recouvrent les sensations de plaisir dans l'expérience vidéoludique sont en effet de l'ordre de ce qui sort du système d'interaction, ce

²⁰⁰ Entretien avec Marie, 23 ans, joueuse de *World of Warcraft*, étudiante en jeux vidéo spécialité ergonomie, Paris, 01/10/2006.

²⁰¹ Lionel, 25 ans, joueur des jeux en réseau : *Yahoo Chess* ; *Counter-strike* ; *Warcraft III* ; *Battlezone*, étudiant à Toulouse en Économie, Paris, 27/04/2006.

²⁰² Entretien avec Anne-Sophie, 27 ans, joueuse en réseau de *World of Warcraft* et *EVE Online*, chef de projet pour une société de promotion du jeu vidéo, Paris, 26/10/2006.

qui échappe aux règles de la relation pour s'imposer dans la différence, l'étrangeté, le non-immédiatement accessible. C'est ce phénomène que pourrait formaliser le concept que nous proposons de « **rapport à l'autre** ». Il se définit comme la recherche d'une relation plus authentique à l'autre à travers une confrontation plus frontale aux singularités de l'individu : « Dans ce sens, être en relation, c'est montrer que nous sommes confrontés en permanence à ce qui nous différencie biologiquement, physiquement, socialement, culturellement²⁰³. » Dans le « rapport à l'autre » se déploie le risque pour l'individu de se sentir exclu de la relation : les modes de régulation ne suffisent pas à garantir que la relation s'établisse malgré tout. Il faut aller vers l'autre, faire sa connaissance, trouver des règles communes sur lesquelles fonder un échange, et qui ne seraient pas imposées par un système *a priori*, puisque le joueur dans sa liberté ludique serait autonome dans son être social.

Bien que l'idée d'un rapport authentique à l'autre repose sur l'illusion qui consiste à croire que l'individu puisse être séparé des règles sociales qui le déterminent, elle mobilise une croyance, intéressante sur le plan anthropologique, en l'idée d'une « **singularité** » de **l'individu**. L'irréductibilité de l'individu pose dès lors problème dans les relations sociales : il y a en chacun de nous une part d'altérité radicale, qui demeure insaisissable à l'autre. Qu'est ce qui marque la présence de l'autre dans une relation ? Qu'est ce qui garantit qu'une relation est en train de se faire entre deux individus, si ce ne sont pas les règles qui la structurent ? La prévalence portée par le plaisir ludique aux sentiments d'adhésion aux règles rend les relations sociales dépendantes de représentations individuelles qui menacent en permanence de remettre en cause leur pérennité. La disparition de l'autre devient un sentiment que l'individu est amené à ressentir fréquemment au cours de petits phénomènes du quotidien banals en apparence : l'insensible absence de quelqu'un censé nous écouter mais qui porte son attention ailleurs, un rendez-vous manqué, des attentes déçues... L'autre demeure un être insaisissable dont on ne peut jamais s'assurer tout à fait de la présence. Emmanuel Levinas rappelle que l'altérité comporte toujours une part d'irréductible : « La relation avec l'autre n'est pas une idyllique et harmonieuse relation de communion, ni une sympathie par laquelle nous mettant à sa place, nous le reconnaissons comme semblable à nous, mais extérieur à nous ; la relation avec l'autre est une relation avec un Mystère²⁰⁴. » Dans l'altérité selon

²⁰³ FISCHER Gustave-Nicolas, *Les Concepts fondamentaux de la psychologie sociale* (1987), Paris, Dunod, coll. « Psycho sup », série « psychologie sociale », 2005, p.16.

²⁰⁴ LEVINAS Emmanuel, *Le Temps et l'autre* (1980), Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 1983, p.63-64.

Levinas, se retrouve tout ce qui nous dépasse, ce que l'on ne comprend pas, ce face à quoi nous n'avons nulle maîtrise. Tous ces phénomènes sensibles que la société a justement pour fonction de cadrer, réguler de manière objective.

Dans notre **perspective compréhensive**, chercher à accéder à une telle dimension du plaisir d'être ensemble qui se définirait par les sentiments des individus, certes rapportés à des règles et à des façons de jouer, mais avant tout caractérisés par les représentations personnelles, subjectives, et instables que peut s'en faire le joueur, pose donc des problèmes épistémologiques. Comment accéder aux ressentis que les joueurs portent à leurs relations de jeu ? Leur faire dire ce qu'ils font est une chose. Mais ce qu'ils ressentent ? Cela est d'autant plus compliqué que les impressions de jeux sont évanescences, sujettes à l'oubli, difficiles à formaliser, comme le suppose la première acception du terme « expérience ». Si les significations sociales du jeu vidéo sont pour le joueur de l'ordre de « l'expérience », sont-elles communicables, et partant, peuvent-elles prétendre à une valeur symbolique ?

Nous avons expérimenté plusieurs techniques au cours de nos entretiens : demander aux joueurs de nous faire le récit détaillé d'une partie, les observer en train de jouer, leur demander de réfléchir sur leurs propres pratiques et d'élaborer eux-mêmes des analyses d'ordre sociologique en prenant du recul sur leurs expériences. Nous étudions ainsi les façons dont les joueurs restituent leurs pratiques de jeux, mais aussi et surtout, les façons dont ces significations s'inscrivent dans des représentations sociales. Car l'expérience vidéoludique nous intéresse moins pour ce qu'elle manifeste de l'interaction du joueur au dispositif technique, que pour les valeurs anthropologiques qui la caractérisent et traduisent des dynamiques sociales extérieures aux pratiques.

L'aspiration au rapport à l'autre peut dès lors se comprendre comme un rejet du cadre régulateur du jeu (Game) pour adhérer à d'autres valeurs culturelles extérieures à la pratique et dont l'individu n'aurait pas conscience du caractère normatif. Les représentations personnelles peuvent ainsi prendre une valeur symbolique. Le « mystère » de l'altérité devient une référence culturelle. Et la relation sociale peut apparaître, dans les représentations sociales, comme un enjeu, une fin en soi, constitutif d'un « jeu social » à visée pragmatique. C'est en ce sens que l'on peut interpréter les discours portant sur les avantages des relations en réseau, pour « briser l'isolement », accéder à l'intimité de l'autre, de manière beaucoup plus directe, que dans des contextes sociaux aux règles vécues comme trop contraignantes²⁰⁵.

²⁰⁵ Nous avons tiré ce constat d'une recherche menée en 2010 pour le CGIET sur les réseaux sociaux de santé. Même s'il ne s'agissait pas de publics de joueurs de jeux vidéo, les patients interrogés dans le cadre de cette

Dans les représentations de l'individu, la relation peut prendre un tour philosophique, ontologique, idéaliste, à défaut d'être explicitement sociale, car elle ne garantit jamais que les règles qui la structurent soient partagées. Mais pour le sociologue, l'intérêt consiste à comprendre ce qui peut demeurer de social dans une telle relation, où l'autre devient un horizon toujours perceptible, mais jamais tout à fait atteint. Cela suppose de prêter attention à la fois aux représentations individuelles, et aux déterminations émanant des dispositifs techniques et des structures sociales.

Nous sommes ainsi amenés à ouvrir notre réflexion vers une perpétuelle redéfinition du social, conscients, dans la lignée de l'anthropologie maussienne, que la société se caractérise d'abord par les dynamiques mouvantes des sensibilités collectives. Comme l'écrit Georges Balandier : « Le social – au sens le plus extensif de ce mot – s'appréhende en un état de grande fluidité. (...) Parce qu'il est continuel devenir, avec l'accélération propre aux périodes de modernité, il doit être saisi dans son engendrement et non dans des structures qui le figent et le dénaturent. »²⁰⁶

C'est en ce sens que nous partageons avec les membres de notre laboratoire de recherche, le CETCOPRA²⁰⁷, à l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, une **approche socio-anthropologique** : faire valoir les différences entre les pratiques, par comparaison, pour mieux révéler la « plasticité du social²⁰⁸ » propre à l'anthropologie. Même si une certaine connaissance du dispositif technique de l'objet et des systèmes dans lesquels il s'inscrit est nécessaire à nos recherches, ce n'est pas la relation d'interactivité de l'homme à la machine qui nous intéressera en premier lieu, que ses usages, au sens anthropologique, à travers les significations culturelles dont l'objet est investi.

Une telle ambition n'est pas nécessairement l'apanage que de la socio-anthropologie. On peut la retrouver dans d'autres disciplines. Par exemple François Jost, chercheur en Sciences de l'Information et de la communication, opère un déplacement de la sémiologie

enquête partageaient de mêmes discours sur les avantages d'une sociabilité instantanée grâce à la médiation du réseau social ou du forum sur Internet : BROCA Sébastien, CRAIPEAU Sylvie, DUBEY Gérard, KOSTER Raphaël, « Enjeux et développements des logiciels sociaux dans le domaine de la santé », *rapport de recherche du projet Santé 2.0*, Paris, CGIET, Institut Telecom et Management, novembre 2010.

²⁰⁶ BALANDIER Georges, *Le Détour : pouvoir et modernité*, Paris, Fayard, 1985, p.243.

²⁰⁷ Centre d'Étude des Techniques, des CONnaissances et des PRATIques.

²⁰⁸ MORICOT Caroline, « La Socioanthropologie ou l'exploration des frontières », in MORICOT Caroline (dir.), avec la collaboration de LANGARET Chan et PRÉVOT Hélène, *Multiplés du social. Regards socio-anthropologiques*, Paris, L'Harmattan, coll. « Socio-anthropologie », 2010, p.8.

classique de l'étude de l'image, vers une étude de la figure du spectateur²⁰⁹. Nous voyons dans cette démarche une ouverture vers l'anthropologie qui correspond à la façon dont nous envisageons étudier les jeux vidéo : « Au moment où nos sociétés, angoissées par les manipulations d'images en tout genre, réclament à corps et à cri que nos enfants apprennent à les 'lire', il devient de plus en plus évident que, malheureusement, comprendre une image n'est pas simple affaire de technique, de serrurerie, si l'on peut dire, avec ses clefs pour décoder les messages, mais que c'est une activité qui engage non seulement des savoirs de toute sorte, sur l'image elle-même, sur le monde et sur soi, mais aussi des croyances et des émotions²¹⁰. »

Dès lors, le jeu vidéo nous apparaît comme l'occasion de repenser l'être social de l'individu : acteur dans l'usage de sa machine, il est aussi spectateur, par les représentations culturelles diffuses qui le traversent dans ses façons de donner sens à son activité. L'enjeu est ainsi de faire valoir la portée socioculturelle des jeux vidéo par une approche compréhensive d'inspiration wébérienne pour s'intéresser aux significations mobilisées dans les représentations que les joueurs se font de leurs pratiques.

Ceci posé, la méthode compréhensive présente cependant des limites qui sont celles de la sociologie pragmatique de Boltanski et Thevenot (Corcuff, 1995) : le risque de ramener le discours de l'individu à des modes de rationalités et de livrer ainsi une lecture utilitariste de l'activité sociale (Delchambre 2009 b). Il nous faut donc insister sur le caractère indispensable des **observations ethnographiques** pour compléter les entretiens.

²⁰⁹ La proposition faite par François Jost d'un renouveau méthodologique du « cinéma de la modernité » pour une prise en compte des « paramètres » de l'image, en 1977 (JOST François, « Vers de nouvelles approches méthodologiques (d'où viennent les structures narratives ?) », in CHATEAU Dominique, GARDIES André., JOST François (dir.), *Cinéma de la modernité : films, théories. Actes du colloque de Cerisy du 1^{er} au 11 juillet 1977*, Paris, Éditions Klincksieck, 1981, pp.23-39) est en effet reformulée par son auteur en 1998 comme le passage d'une sémiologie « classique » à une sémiologie « ontologique » de l'image, mettant en son centre la figure du spectateur : LEUTRA Jean-Louis, « In the Upper Room », Préface au livre de JOST François, *Le Temps d'un regard. Du spectateur aux images*, Québec (Canada), Nuit blanche éditeur/ Paris, Méridiens Klincksieck, coll. « Collection Du cinéma », 1998, p.9.

²¹⁰ JOST François, *Le Temps d'un regard. Du spectateur aux images*, Québec (Canada), Nuit blanche éditeur/ Paris, Méridiens Klincksieck, coll. « Collection Du cinéma », 1998, p.11.

II - Les terrains : méthode ethnographique de la socio-anthropologie

Recueillir les représentations personnelles des joueurs ne suffit pas à donner le recul nécessaire à l'analyse sociologique. Si nous souhaitons définir le jeu vidéo comme un fait social, il faut pouvoir en donner une définition relationnelle pour que ses usages représentent des « manières de penser, de sentir et d'agir », constitutives du social. Par une **approche comparative** entre différents terrains, pratiques de jeux, et profils de joueurs, nous cherchons à faire surgir des représentations, des significations qui mettent en relation les pratiques de jeux vidéo avec d'autres activités sociales.

L'approche anthropologique se sert ainsi de la comparaison pour faire ressortir des éléments d'objectivation dans les discours individuels. Trouver les dénominateurs communs entre chaque expérience singulière et chercher à quoi ils se rattachent : « La tâche de l'anthropologie est de mettre à jour des régularités dans ce foisonnement de particularismes », dit Philippe Descola²¹¹. Tout le problème est donc de révéler des « régularités » spécifiques aux pratiques de jeux vidéo, tout en respectant le mieux possible les spécificités de chaque joueur, chaque entretien.

Il faut cependant prendre garde aux écueils éventuels d'une réduction de la diversité des expériences individuelles à une **unité sociologique**. Les allers-retours entre des échelles d'analyse différentes ne préservent pas nécessairement du risque doctrinaire de ramener la diversité des sensations à une explication homogène, systémique. Le référent « objectif » que l'on choisit pour donner sens aux phénomènes subjectifs, qu'il s'agisse des « structures de l'imaginaire » (Durand, 1960), des « structures de la conscience » (Schutz, 1998)²¹², ou des structures de la société (Lévi-Strauss, 1958), peut toujours menacer de réduire la richesse de l'objet étudié. Ce risque est peut être d'autant plus fort si l'on s'en tient à une distinction entre l'objectivité scientifique et la subjectivité des expériences vécues.

²¹¹ DESCOLA Philippe, « Invariants anthropologiques et diversité culturelle », *conférences de l'Université de tous les savoirs, thème « La diversité de la vie »*, 22 juillet 2002, (captation vidéo en ligne) http://www.canal-u.tv/video/universite_de_tous_les_savoirs/invariants_anthropologiques_et_diversite_culturelle.1302. Consulté le 01/11/2012.

²¹² Pour comprendre comment les expériences phénoménologiques de l'individu peuvent prendre une signification sociale, Alfred Schutz propose une « sociologie phénoménologique » : SCHUTZ Alfred, *Éléments de sociologie phénoménologique*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », 1998. Cette phénoménologie recherche l'objectivité des expériences individuelles, à travers l'étude de « l'intersubjectivité » : le rapport de l'individu à l'autre, et la socialisation qui se forme au contact de deux consciences.

Une solution souvent plébiscitée par les chercheurs en Game Studies est l'**approche ethnométhodologique**, qui permet l'observation participante, c'est-à-dire une totale immersion du chercheur dans la situation observée, par la pratique personnelle du jeu. L'espace clos du jeu permet en effet de restaurer des conditions quasi expérimentales d'enquête ethnographique et de répondre à la difficulté générale relevée par Salvador Juan d'appliquer à la lettre une méthode ethnographique traditionnelle : « Dans les sociétés réunissant des identités culturelles dans un espace cohérent, les protocoles associés à l'observation par immersion – la principale méthode anthropologique – sont devenus presque toujours inapplicables en toute rigueur, d'où le recours à des adaptations telles que l'observation intermittente ou l'entretien approfondi de longue durée, techniques qui se confondent de plus en plus²¹³. » L'espace vidéoludique bouleversant la « cohérence » des règles sociales habituelles, il est possible d'investir ce monde numérique en anthropologue, à la manière des explorateurs du début du XX^{ème} siècle, partant pour des contrées lointaines.

Cette méthode s'applique d'autant mieux à l'observation des pratiques de jeux vidéo, que nous avons expérimenté dans nos enquêtes de terrain la difficulté d'observer un joueur de l'extérieur, sans jouer soi-même. « *C'est un jeu avec ses codes, et il faut pouvoir en fait décoder l'image (...) pour le profane, celui qui ne connaît pas le jeu, ça parle très peu. On ne comprend pas ce qui se passe*²¹⁴. » La rapidité intuitive des gestes du joueur, l'instantanéité de ses sensations, la finesse d'un « gameplay » ou la richesse des interactions sociales pendant une partie en réseau demeurent quasi imperceptibles à l'observateur extérieur. Les ethnométhodologues, par le biais de l'observation participante, mais aussi par l'analyse de parties enregistrées, sont plus à même de saisir avec précision le déroulement d'une partie de jeu vidéo. Chez Philippe Mora, Doctorant en sociologie ayant partagé la vie d'une équipe sportive de jeu vidéo en réseau, nous sommes par exemple dans le récit d'une observation participante : méthode d'investigation qui se justifie par le caractère interactif de la technique vidéoludique et par la méfiance des joueurs face aux non-connaisseurs susceptibles de faire d'eux un portrait peu flatteur²¹⁵.

²¹³ JUAN Salvador, « La 'Socio-anthropologie' : champ, paradigme ou discipline ? Regards particuliers sur les entretiens de longue durée ou d'observation » *Bulletin de méthodologie sociologique*, n°87, juillet 2005, pp.61-77, (en ligne), <http://bms.revues.org/index869.html>. Consulté le 02/11/2012.

²¹⁴ Entretien avec Jean-Baptiste, 30 ans, joueur de *Counter-strike*, coach sportif de jeu vidéo professionnel, Paris, 17/07/2006.

²¹⁵ FORTIN Tony, MORA Philippe, TRÉMEL Laurent, *Les Jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs Visuels », 2005, p.40.

Mais comme nous l'avons exposé au chapitre précédent, l'observation participante a pour limite de circonscrire l'analyse aux cadres de l'expérience vidéoludique sans offrir le recul nécessaire à la perception de ses déterminations sociales. Maud Bonenfant dénonce par exemple la vacuité d'une polémique entre anthropologues et ethnométhodologues fondée sur la frontière entre le cercle du jeu et le contexte social²¹⁶. Jeu et société sont en réalité indissociables et l'on ne peut étudier ce qui se passe pendant une partie sans s'intéresser à ce qui se passe dans la vie du joueur, en dehors du jeu.

Nous avons ainsi investi plusieurs **terrains** pendant six années d'enquête de 2006 à 2011, là encore pour offrir grâce à l'approche comparative le moyen de mettre en relation des pratiques de jeux hétérogènes et de rapporter le plaisir ludique des joueurs à d'autres déterminations que celles du dispositif technique. Voici les terrains ayant fait l'objet d'entretiens et d'observations :

- Visites régulières de cybercafés parisiens de mars à juin 2006.
- Coupe du Monde Internationale du Jeu Vidéo ESWC au Palais Omnisport de Bercy, à Paris, le 2 juillet 2006.
- Suivi de l'intégration du Campus Telecom Bretagne de Brest, de ses étudiants et personnels enseignants dans le monde virtuel de *Second Life* (Linden Lab, 2003), les 27-28 juin 2007 et du 2 au 4 avril 2008.
- LAN réunissant des joueurs de simulateurs de vol en réseau, à Bondoufle (91), le 17 mai 2008.
- Rencontre avec des joueurs du Centre de Référence pour le jeu excessif à l'Hôpital Saint-Jacques de Nantes, les 5 et 6 novembre 2008.
- Suivi de la conception d'un jeu vidéo en réseau sur téléphone portable dans le cadre du projet JEMTU financé par le Groupe des Écoles de Télécommunication, de 2006 à 2009.
- Expérimentation du jeu *PLUG* sur téléphone portable au musée des Arts et Métiers de Paris dans le cadre du projet *PLUG*, financé par l'ANR (Agence Nationale de la Recherche), de 2008 à 2010.

²¹⁶ BONENFANT Maud, « Le Concept de jeu à l'ère des jeux vidéo en ligne », *colloque : « Les jeux vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture »*, Université de Limoges, Limoges, 10 juin 2009.

La présence sur le terrain nous a permis de récolter des **observations anthropologiques**²¹⁷ dans lesquelles nous prêtions particulièrement attention aux corps des joueurs dans leurs relations à l'espace environnant, conformément à la méthode préconisée par Marcel Mauss :

« Une enquête sur les jeux commencera par une étude psycho-physiologique de l'activité du jeu : action du jeu, fatigue, détente du jeu, plaisir du jeu. Rapports entre le corps et l'esprit dans le jeu, il faudra étudier tout ce qui, ici, ressortit à la psychophysiologie, et aussi à la psychosociologie : les gens avec qui je joue sont-ils ou non de ma famille²¹⁸. »

Ce n'est donc pas l'interactivité du joueur à son jeu qui va attirer notre attention, mais plutôt, avec un peu plus de recul, le rapport du joueur à ce qui se passe autour de lui, en dehors de l'écran. Notre méthode est ici proche de l'anthropologie de Pierre Clastres, lorsqu'il préconise le déploiement de la sensibilité de l'anthropologue dans son rapport au terrain : « Rien ici ne saurait se substituer à l'observation directe : ni questionnaire – si précis fût-il, ni récit d'informateur – quelle qu'en soit la fidélité. Car c'est souvent sous l'innocence d'un geste à demi esquissé, d'une parole vite dite que se dissimule la singularité fugitive du sens, que s'abrite la lumière où prend vie tout le reste²¹⁹. »

Lorsque nous avons mené notre enquête sur l'expérimentation du jeu *PLUG* au musée des Arts et Métiers, par exemple, en 2008²²⁰, une seconde équipe de chercheurs en Sciences de l'Information et de la Communication était également présente. Ils avaient choisi de venir accompagnés de cameramen pour filmer les joueurs et leurs usages du jeu, en identifiant chaque interaction : quelle pratique était favorisée parmi les différentes manières de jouer proposées par les règles du jeu, quelle partie de l'écran attirait davantage les regards, quels boutons étaient pressés, etc. De notre côté, nous nous tenions davantage à distance, d'une part pour ne pas perturber les joueurs durant leur partie et risquer d'interférer sur leurs comportements, mais aussi et surtout pour percevoir leurs rapports à l'institution muséale. Leurs pratiques du jeu et leurs manières de s'approprier le cadre régulateur du programme

²¹⁷ Voir en annexe 3.1 le rapport d'une semaine d'observation menée au musée des Arts et Métiers pour l'expérimentation du jeu *PLUG*.

²¹⁸ MAUSS Marcel, *Manuel d'ethnographie*, Paris, Payot, coll. « Petite bibliothèque Payot », 1967, p.91.

²¹⁹ CLASTRES Pierre, *Chronique des indiens Guayaki. Ce que savent les Aché, chasseurs nomades du Paraguay*, Paris, Plon, coll. « Terre humaine », 1972, p.12.

²²⁰ Nous développons les résultats de ce terrain dans la Partie III, chapitre 1.

informatique nous intéressait moins, en effet, que de comprendre ce qu'induisait, sur un plan anthropologique, le fait de jouer au jeu vidéo dans un musée. Il nous fallait donc observer quelles étaient les attitudes des joueurs à l'égard des collections exposées, et les interroger sur leurs perceptions du musée. C'est en ce sens que l'expérience vidéoludique n'est pas l'objet central de nos enquêtes : ce sont plutôt les déterminations et les fonctions sociales de ces expériences qui nous questionnent.

Nos allers-retours entre observations anthropologiques et analyse sociologique caractérisent l'**approche socio-anthropologique**. Pour Pierre Bouvier, la méthode socio-anthropologique relève de l'approche qualitative. Reprenant à son compte les conseils de Mauss (1967), il précise que la socio-anthropologie requiert l'absence de grille d'interprétation conçue au préalable : la démarche doit être inductive, ouverte à l'imprévu²²¹. L'enjeu d'une telle approche est ainsi de préserver les mouvements des dynamiques collectives, et de rester toujours ouverts aux changements sociaux, quitte à ne jamais s'arrêter sur une explication définitive des phénomènes. Notre cadre théorique durkheimien ne suppose donc pas que nous nous attachions à une perspective holiste qui se satisferait de trouver des déterminations sociales extérieures aux pratiques. Il faut encore revenir ensuite sur le terrain pour relever de nouveaux motifs culturels nous permettant d'affiner notre compréhension des structures sociales identifiées :

« Vous apprenez quelque chose (vous 'collectez des données'), puis vous essayez de les comprendre (vous 'produisez des analyses'), puis vous retournez sur le terrain pour voir si votre interprétation fait sens à la lumière de nouvelles expériences (vous 'collectez de nouvelles données'), puis vous raffinez votre interprétation (vous 'produisez de nouvelles analyses'), et ainsi de suite. Ce processus n'est pas un processus linéaire ; c'est un processus dialectique²²². »

Dominique Desjeux s'attache à distinguer les échelles d'observation utilisées, selon lui, dans toutes les sciences sociales et à montrer comment s'applique cette distinction dans des recherches de terrain portant surtout sur les innovations techniques, leur diffusion dans la

²²¹ BOUVIER Pierre, « Perspective pour une socio-anthropologie du travail », *Sociétés*, n° 2, 1984, pp.8-10 ; BOUVIER Pierre, *La Socio-anthropologie*, Paris, Armand Colin, coll. « U », 2000.

²²² AGAR Michael H., *The Professional Stranger: An Informal Introduction to Ethnography*, San Diego (États-Unis), San Diego: Academic Press, 1996.

sphère du travail et de la consommation. Prônant le « relativisme méthodologique », il s'appuie sur la distinction fréquente entre les niveaux macro, méso et micro du social et affirme que la réalité change avec l'échelle d'observation. Au total, « la méthode des échelles implique un comportement agnostique qui relève souvent de l'ascèse personnelle » et donne une position à l'observateur, ce qui relativise donc la portée de ses énoncés, leur valeur de généralisation²²³.

C'est pourquoi, comme le souligne Marc Augé, **le regard que l'on porte sur le monde** a autant d'importance en anthropologie que la méthode scientifique : la valeur scientifique se joue plutôt dans la rigueur avec laquelle on rapporte ses observations et dans la finesse avec laquelle on prend en compte dans l'analyse tous les implicites de ce que l'on a ressenti au contact du terrain :

« L'efficacité de l'enquête de terrain réside sans doute moins dans la recherche consciente et active que dans un apprentissage spontané. C'est pourquoi, s'il importe de se préoccuper de méthodologie, l'art du terrain, comme il a parfois été appelé, ne s'apprend pas dans les livres. Lorsque nous sommes plongés dans une culture différente de la nôtre, elle nous informe beaucoup plus que notre mémoire consciente et organisée ne nous le donne à penser. Elle résonne en nous plus que nous ne raisonnons sur elle. C'est ce que l'on appelle le savoir par familiarisation ou par imprégnation – un savoir qui affleure à peine à la conscience mais qui se traduit par l'impression intime de connaître le scénario des événements qui se déroulent autour de nous. L'expérience permet de dire ce qui va se passer, de ne pas ignorer les règles implicites d'une culture. C'est la lente et patiente familiarisation avec le terrain qui fait que l'anthropologue n'est plus totalement à la merci de la diversité des phénomènes : il sait distinguer l'information des bruits circonstanciels²²⁴. »

La difficulté est alors de garder son esprit en éveil : rester attentif à ce qui constitue précisément la différence dans ce que l'on étudie. Ne pas se laisser abuser par des

²²³ DESJEUX Dominique, *Les Sciences sociales*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 2004, p.95.

²²⁴ AUGÉ Marc, COLLEYN Jean-Paul, *L'Anthropologie*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 2004, p.80.

interprétations trop hâtives, trop réductrices, dues à la projection sur la réalité de ses propres préjugés. Malinowski, dans un article de 1916 : « Baloma, the Spirits of the Dead in the Trobriand Islands » explicite ainsi les valeurs qu'il attache à son approche anthropologique : « Il n'existe pas de faits dans le monde sensible ; seul y existe, immédiatement donné, le chaos. Les 'faits' sont toujours des constructions intellectuelles, nées de la décision inévitable de choisir, d'isoler, de généraliser, etc.²²⁵ » Dès lors, « Les faits n'existent pas à l'état brut, mais supposent un choix de la part de l'observateur²²⁶. »

La socio-anthropologie permet donc au chercheur de rester libre de porter son attention où il le souhaite, pour mettre en rapport des phénomènes sociaux qu'une approche trop délimitée écarterait peut être d'emblée. D'où l'importance de la **phase « exploratoire » des recherches** :

« Les bons chercheurs savent qu'ils commencent leur travail en ne sachant que très peu de choses sur leur objet d'étude, et utilisent ce qu'ils apprennent jour après jour pour guider leurs décisions ultérieures quant à savoir quoi observer, qui interviewer, que chercher, quelles questions poser. Ils interprètent les données à mesure qu'ils les obtiennent, sur des périodes de plusieurs mois ou plusieurs années, sans attendre (comme on le fait, par exemple, dans le cas d'un sondage) de les avoir toutes pour commencer à réfléchir à ce qu'elles signifient. Ils élaborent des interprétations préliminaires, posent les questions que ces interprétations suggèrent et qui leur serviront de test, puis retournent sur le terrain collecter les données qui rendront ces tests possibles²²⁷. »

Il s'agit de prendre le pouls de la société, d'une manière résolument subjective, pour ensuite atteindre une certaine objectivité scientifique par la comparaison entre échelles d'observation : « plus le détail est important, plus se donnent à voir, derrière les expériences vécues, l'univers social dans son ensemble. C'est le présupposé fondamental de la socio-anthropologie et des méthodes qualitatives. Si le tout social est dans la partie individuelle, la

²²⁵ MALINOWSKI Bronislaw, « Baloma, the Spirits of the Dead in the Trobriand Islands » (1916), cité in PANOFF Michel, *Bronislaw Malinowski*, Paris, Payot, « Petite bibliothèque Payot », 1972, p.44.

²²⁶ PANOFF Michel, *Bronislaw Malinowski*, Paris, Payot, « Petite bibliothèque Payot », 1972, p.49.

²²⁷ BECKER Howard S., « À la recherche des règles de la recherche qualitative », *La Vie des idées*, 30/04/2009, (en ligne) <http://www.laviedesidees.fr/A-la-recherche-des-regles-de-la.html>. Consulté le 26/10/2012.

partie est également dans le tout²²⁸. » L'exploration du terrain ethnographique, pour n'être pas que simple littérature, doit être complétée d'une étude des phénomènes sur un plan plus macrosociologique. Cette complémentarité des points de vue sur un sujet est aussi ce que Virginie Waechter-Larrondo appelle le « **bricolage méthodologique** » : « Le principe de l'hétérogénéité méthodologique et du bricolage n'est pas nouveau ; il est même constitutif de l'histoire de la sociologie (Berthelot, 1991 & 1996 ; Lepenies, 1990 ; Passeron, 1991). On voit généralement dans ce principe un moyen de multiplier les angles d'analyse pour appréhender un même objet par croisement de regards pluriels. Par-delà cet effet d'enrichissement de l'analyse, les configurations méthodologiques composites ont selon moi une fonction plus essentielle encore : rendre intelligible la réalité concrète d'un objet²²⁹. »

La posture du « bricoleur » sied particulièrement bien aux Game Studies, qui, nous l'avons vu, se caractérisent essentiellement par leur interdisciplinarité²³⁰. L'approche socio-anthropologique se révèle ainsi fertile pour mettre en relation les apports des différents travaux et courants théoriques prenant le jeu vidéo pour objet. Mais aussi pour étudier les ambivalences inhérentes mêmes à l'objet du jeu : à la fois dispositif technique et attitude ludique ; « expérience instrumentée » se rapportant à des structures techniques et expérience culturelle se rapportant à des sensibilités collectives.

Notre souci de comprendre la portée sociale du **plaisir ludique** chez les joueurs de jeux vidéo rend ainsi l'approche socio-anthropologique indispensable : le plaisir étant un sentiment personnel, instable, voué à la variabilité des significations et des représentations individuelles, il ne peut constituer en tant que tel un objet de recherche scientifique. C'est-à-dire, pour reprendre la terminologie durkheimienne, qu'il ne peut pas être étudié « comme une chose » et ne constitue pas un « fait social », tant que l'on en reste au niveau des subjectivités individuelles. En revanche, le plaisir ludique peut s'observer sur le terrain : cela suppose un effort particulier d'attention, une écoute, une empathie pour saisir, derrière les discours adoptés par les joueurs pour rationaliser leurs pratiques, l'expression de sentiments

²²⁸ JUAN Salvador, « La 'Socio-anthropologie' : champ, paradigme ou discipline ? Regards particuliers sur les entretiens de longue durée ou d'observation » *Bulletin de méthodologie sociologique*, n°87, juillet 2005, pp.61-77, (en ligne), <http://bms.revues.org/index869.html>. Consulté le 02/11/2012.

²²⁹ WAECHTER-LARRONDO Virginie, « Plaidoyer pour le bricolage et l'enracinement des méthodes d'enquête dans le terrain : l'exemple d'une recherche sur le changement dans les services publics locaux » *Bulletin de méthodologie sociologique*, n°88, octobre 2005, pp.31-60, (en ligne), <http://bms.revues.org/index797.html>. Consulté le 05/11/2012.

²³⁰ BOGOST Ian, « Comparative Video Game Criticism », *Game and Culture*, Volume 1, Issue 1, January 2006, pp.1-6.

d'adhésion aux règles suivies. Il nous faut donc recueillir les manifestations hétérogènes des pratiques individuelles, pour saisir la complexité et la richesse des formes que prend le plaisir dans l'activité sociale : c'est seulement à cette condition que l'on peut affiner notre compréhension et notre connaissance de ce qui caractérise chaque régime d'expérience vidéoludique, les valeurs culturelles plus générales auxquelles ils renvoient, et leurs fonctions sociales, sans jamais cesser de poursuivre l'analyse par l'examen attentif du terrain.

DEUXIÈME PARTIE

L'EXPÉRIENCE VIDÉOLUDIQUE

PART TWO

THE VIDEOGAMING EXPERIENCE

CHAPITRE 1

SOCIÉTÉ TECHNICIENNE, INDUSTRIE DU LOISIR ET CULTURE DE L'INDIVIDUALISME

« L'être humain est une forme anthropologique et politique, le corps est un mélange de modalités d'affection et de modes d'intelligibilité. Toute action des corps ne peut s'envisager sans leur dimension émotionnelle et passionnelle qui n'en oblitère ni l'intelligence, ni la dimension politique²³¹. »

Résumé : Le concept de « société technicienne » (Parent, Sépari, 2001) permet de situer les déterminations sociales des expériences vidéoludiques dans les phénomènes de naturalisation de la technique suscités par l'efficacité des macro-systèmes techniques (Gras, 1993). L'industrie du loisir se nourrit de telles illusions : une anthropologie historique de la culture foraine nous révèle certaines des valeurs symboliques de cette société, notamment la prévalence faite aux sensations et au spectaculaire, au service d'une économie fondée sur les désirs du consommateur. Ces mécanismes aliénant constituent en même temps une culture de l'individualisme.

CHAPTER 1 : TECHNICIAN SOCIETY, ENTERTAINMENT INDUSTRY AND INDIVIDUALIST CULTURE

Summary : The concept of “technician society” (Parent, Sépari, 2001) allows to inscribe the social determinations of videogaming experiences in the naturalisation phenomena of the technique generated by the efficiency of technical marco-systems (Gras, 1993). The entertainment industry feeds on such illusions : an historical anthropology of fair culture reveals certain symbolic values of this society, especially the prevalence given to sensations and to the spectacular aspect of things, in the service of an economy based on the consumer's desires. Those alienating mechanisms simultaneously constitute a culture of individualism.

²³¹ FARGE Arlette, *Effusion et tourment, le récit des corps. Histoire du peuple au XVIII^{ème} siècle*, Paris, Odile Jacob, 2007, pp.13-14.

L'efficacité technologique du jeu vidéo, comme pour celle de tout objet technique, repose en grande partie sur des phénomènes d'oubli. Xavier Guchet distingue à ce sujet trois modalités de « l'oubli de la technique²³² » : l'objet technique lui-même, l'infrastructure dans lequel il s'inscrit et l'Histoire de l'objet, les trajectoires technologiques et culturelles auxquelles il participe. Comme l'écrit Sophie Poirot-Delpech : « Tout objet technique est une mémoire faisant perdurer des expériences humaines stabilisées en des âges les plus divers ; mais la caractéristique propre de cette mémoire est l'oubli, car les traces du passé sont gommées en tant que telles par la visée propre de la technique : l'efficacité²³³. » Cette caractéristique de l'objet technique nous intéresse particulièrement concernant le jeu vidéo : car si nous avons choisi de consacrer ce travail de thèse à la dimension ludique des pratiques vidéoludiques, c'est précisément parce que le plaisir de jouer est une évidence qu'il est pourtant extrêmement difficile d'expliquer rationnellement. Le plaisir ludique dépend de cette fonction d'oubli de l'objet technique : il disparaît sitôt qu'on en comprend les déterminations. Pour expliquer le plaisir ludique, il est donc nécessaire, paradoxalement, de ne pas commencer par en observer les manifestations, mais de chercher à en identifier les causes : celles qui s'oublient à l'usage, mais qui comportent les règles constitutives des valeurs symboliques conférées à la pratique.

Alexis Blanchet parle ainsi de l'industrie du jeu vidéo comme d'un « **secteur sans mémoire**²³⁴ ». Il évoque la succession frénétique des innovations technologiques sur le marché du jeu vidéo, chaque génération de support de jeu effaçant littéralement la précédente sur les rayons des magasins spécialisés, reléguant en quelques années à peine une technologie de pointe au rang d'antiquité : « L'inscription de l'industrie vidéoludique dans ces logiques d'obsolescence technique et de remplacement des matériels a largement participé à une dynamique de l'oubli propre à l'ensemble du secteur : non conservation des documents de travail ou des ébauches de logiciels, pertes récurrentes des rares archives à l'occasion des nombreuses fusions et phénomènes de concentration qui animent l'industrie depuis ses débuts²³⁵. »

²³² GUCHET Xavier, *Les Sens de l'évolution technique*, Paris, Léo Scheer, coll. « Non & non », 2005, pp.10-16.

²³³ POIROT-DELPECH Sophie, *Mémoire et histoires de l'automatisation du contrôle aérien. Sociobiographie du CAUTRA*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales. SocioAnthropo-logiques », 2009, p.19.

²³⁴ BLANCHET Alexis, *Des Pixels à Hollywood. Cinéma et jeux vidéo, une histoire économique et culturelle*, Châtillon, Éditions Pix'n Love, 2010, p.37.

²³⁵ BLANCHET Alexis, *Des Pixels à Hollywood. Cinéma et jeux vidéo, une histoire économique et culturelle*, Châtillon, Éditions Pix'n Love, 2010, p.38.

Si le fonctionnement de l'industrie vidéoludique repose sur l'oubli de ses structures techniques, c'est parce qu'elle favorise une **naturalisation de l'objet** qui accroît son efficacité. Le plaisir ludique, comme nous l'avons déjà exposé en introduction de cette thèse, apparaît dès lors comme une illusion : il s'agit d'oublier le processus de conception de l'objet, pour ne garder que le résultat final, à savoir l'expérience de l'usage inscrit dans le présent. On obtient alors l'illusion que le jeu vidéo répond « au doigt et à l'œil²³⁶ » de l'utilisateur, alors qu'il existe toute une matérialité du dispositif qui rend possible son fonctionnement. Cette transparence de l'objet laisse l'utilisateur à distance des véritables enjeux politiques et sociaux qui président à sa conception, sa production, sa diffusion : « Le mode spécifique de présence au monde des techniques est de se présenter comme allant de soi, figées, gelées, données²³⁷. » Dans notre usage quotidien de l'objet, nous n'avons donc que très rarement conscience de toutes ces dimensions techniques nécessaires à son fonctionnement. Car nous avons besoin d'oublier la technique pour nous en approprier l'usage : parvenir à des automatismes qui fassent en quelque sorte de l'objet, une prothèse de nous-même²³⁸.

Ce chapitre ne prétend pas vouloir démystifier les illusions de naturalisation de la technique, dans une aspiration à l'explication sociologique objectivante qui nourrirait sa réflexion critique du décalage entre les déterminations sociales et les représentations culturelles qui lui sont attachées. Au contraire, l'enjeu général de notre travail de thèse est de démontrer la nécessité anthropologique de l'illusion pour la circulation de représentations sociales, garantes de dynamiques collectives. Nous proposons plutôt d'identifier les structures sociales générales déterminant la prévalence faite aux impressions sensibles dans la vie sociale et l'importance accrue conférée aux illusions, pour mieux comprendre ensuite les significations que prennent ces modes de régulation dans les usages.

²³⁶ GRAS Alain, POIROT-DELPECH Sophie (dir.), *Au doigt et à l'œil. L'Imaginaire des techniques de pointe*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », 1990.

²³⁷ POIROT-DELPECH Sophie, *Mémoire et histoires de l'automatisation du contrôle aérien. Sociobiographie du CAUTRA*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales. SocioAnthropo-logiques », 2009, p.213.

²³⁸ Ce constat fonde le postulat d'une sociologie des techniques axée sur l'interaction homme-machine : « L'homme n'est homme que dans la mesure où il se met hors de lui, dans ses prothèses. Avant cette extériorisation, l'homme n'existe pas (...) Homme et technique forment un complexe, ils sont inséparables, l'homme s'invente dans la technique et la technique s'invente dans l'homme » : STIEGLER Bernard, « Leroi-Gourhan : l'inorganique organisé », *Cahiers de médiologie*, n°6, deuxième semestre 1998, p.190.

Une telle posture prend le parti d'expliquer les dynamiques sociales de l'usage à partir de l'illusion d'une créativité de l'utilisateur. Cela peut se défendre d'un point de vue instituant, si l'on s'intéresse d'abord à la fonction sociale de l'usage. Mais les causes sociales déterminant les pratiques demeurent alors inexplicables.

I - Une société technicienne : emprise et usages de l'objet technique

La technique, comme le souligne Alain Gras, est d'abord un phénomène social : « La technique dans les autres civilisations que la nôtre est totalement sociale, en ce sens qu'elle est insérée dans un ensemble de significations qui renvoient à un univers symbolique²³⁹. » Donc si l'objet technique semble avoir une emprise sur l'utilisateur, c'est d'abord parce que l'objet procède d'une quantité de déterminants sociaux qui orientent son usage : « On se rend compte que l'objet, quand il est inséré et fonctionne, stabilise la société en tant qu'il perpétue pendant une certaine durée les compromis sociotechniques qui ont permis son existence et qu'il concrétise. Dans l'état du monde, les relations entre les individus, les collectifs, les choses et les objets sont inextricablement liées²⁴⁰. »

L'apparente anhistoricité des usages technologiques renvoie alors à une foi dans le progrès technique qui correspond à la définition que François Jarrige donne de l'**industrialisme** : « L'industrialisme correspond à un mode de pensée faisant de la technique et de la grande industrie des évidences non questionnables et le moteur de tout progrès²⁴¹. » Les travaux d'Alain Gras révèlent pourtant que ces croyances collectives en une puissance et une efficacité de la technique renforcent un abîme entre les besoins sociaux des usagers et les nécessités techniques de bon fonctionnement des systèmes de production : « Ce progrès correspond à une histoire qui se réalise sans avoir besoin du sujet homme²⁴². » L'industrialisme se fonde en effet sur des valeurs de puissance et d'efficacité²⁴³ qui impliquent à l'usage des injonctions à la performance et à la maîtrise de l'objet technique,

²³⁹ GRAS Alain, « La Liberté dans le labyrinthe: l'industrie et son impasse ou la chute d'une idole », in LUQUET Jean-Marc (dir.), *Sortir de l'industrialisme*, Lyon, Le pédalo ivre, 2011, p.31.

²⁴⁰ POIROT-DELPECH Sophie, *Mémoire et histoires de l'automatisation du contrôle aérien. Sociobiographie du CAUTRA*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales. SocioAnthropo-logiques », 2009, p.206.

²⁴¹ JARRIGE François, « L'Invention de l'industrialisme », in LUQUET Jean-Marc (dir.), *Sortir de l'industrialisme*, Lyon, Le pédalo ivre, 2011, p.55.

²⁴² GRAS Alain, « La Liberté dans le labyrinthe: l'industrie et son impasse ou la chute d'une idole », in LUQUET Jean-Marc (dir.), *Sortir de l'industrialisme*, Lyon, Le pédalo ivre, 2011, p.31.

²⁴³ « En effet, le récit mythique s'appuie sur le désir et la capacité de l'homme à rendre ses outils de plus en plus efficaces. Mais de quel homme réel s'agit-il ? N'est-ce pas tout simplement le sujet contemporain préoccupé d'une seule chose « accumuler la puissance », celui que la modernité a mis au centre de son système de valeurs ? » : GRAS Alain, « La Liberté dans le labyrinthe: l'industrie et son impasse ou la chute d'une idole », in LUQUET Jean-Marc (dir.), *Sortir de l'industrialisme*, Lyon, Le pédalo ivre, 2011, p.31.

ayant pour corolaire une vulnérabilité de l'utilisateur accentuée par des sentiments de dépendance à l'égard de l'objet.

C'est ainsi que s'expliquent les expériences d'usure des joueurs se disant « addicts » aux jeux vidéo, et plus généralement la notion « d'**emprise** » **de l'objet technique** : comme le décalage entre l'activité signifiante que l'utilisateur attache à sa pratique, et le pouvoir de fascination qu'exerce l'objet par l'efficacité de son dispositif technique et de son ancrage industriel. Sherry Turkle observe déjà en 1984 un cas qui illustre bien le caractère d'emprise que peut prendre le dispositif technique du jeu vidéo :

« Je suis en train d'observer une jeune fille de treize ans dans un petit café de Little Italy à New York City (...) La jeune fille joue aux Astéroïdes. Une pluie d'astéroïdes bombarde un vaisseau spatial placé sous son contrôle. Il y a des boutons de commande pour diriger, accélérer et ralentir le vaisseau spatial, ainsi que pour lancer des roquettes sur les astéroïdes menaçants et les vaisseaux ennemis. Il faut entretenir un jet constant de missiles tandis qu'on manœuvre le vaisseau. Il faut mitrailler en permanence en maintenant le doigt appuyé sur la touche 'Feu', ce qui nécessite un effort nerveux et physique (...) Quand la tension décroît provisoirement, elle lève les yeux et dit : 'Je hais ce jeu' Et quand le jeu est terminé, elle se tord les mains en se plaignant que les doigts lui font mal. Et malgré tout, elle joue chaque jour afin de 'garder le niveau'. Elle ne se fâche jamais ni ne manifeste la moindre satisfaction. On aurait tendance à dire non pas qu'elle joue à ce jeu, mais qu'elle est 'possédée' par lui²⁴⁴. »

Les effets de naturalisation de la technique garantissent un plaisir ludique par l'oubli de leurs mécanismes, mais produisent en même temps paradoxalement une certaine souffrance du joueur qui doit déployer une extrême concentration pour s'adapter aux contraintes du dispositif. Ce phénomène est caractéristique de l'expérience du jeu d'arcade sur laquelle nous reviendrons au prochain chapitre. L'objet technique apparaît ici dans sa matérialité et les efforts de l'utilisateur pour en assurer le fonctionnement n'ont de prime abord de significations que mécaniques : même si elle a mal aux mains, la jeune fille observée par Sherry Turkle doit continuer à jouer car la partie continue, le programme informatique n'offrant pas la

²⁴⁴ TURKLE Sherry, *Les Enfants de l'ordinateur*, Paris, Denoël, coll. « Présence de la science », 1986, p. 56.

fonctionnalité de faire une pause pour se reposer. Ce qui distingue la contrainte du dispositif technique de celle du fait social ici, c'est qu'à première vue, l'intériorisation de la contrainte ne s'inscrit pas dans une dynamique d'adaptation sociale, mais simplement dans un rapport de soumission de l'utilisateur aux impératifs de fonctionnement de l'objet technique. Le dispositif technique constitue ici un cadre régulateur autonome, objectif, qui n'est pas de l'ordre du fait social, puisqu'il émane de systèmes d'objets et non pas de collectifs.

La « **société technicienne**²⁴⁵ » - dont le jeu vidéo, l'ordinateur, la télévision, le téléphone portable, le réveil, l'électroménager etc. sont autant de « technologies du quotidien²⁴⁶ » se caractérise dès lors comme une « impasse²⁴⁷ », puisqu'elle met en scène une barrière entre les dynamiques collectives et les contraintes de fonctionnement des systèmes techniques. Elle prend en effet pour paradigme l'énergie thermique²⁴⁸ qui privilégie des valeurs de puissance sur la prise en compte des limites biologiques naturelles de l'environnement et des limites physiologiques de l'utilisateur.

Les dispositifs vidéoludiques s'inscrivent ici dans un système qui s'agrège en une multiplicité d'objets techniques interdépendants se répondant les uns aux autres : le système prend alors une autonomie qui ne va plus nécessairement dans le sens des besoins de l'individu. Gilbert Simondon donne l'exemple du travailleur à l'usine qui, à force de répéter toujours les mêmes gestes pour alimenter le fonctionnement de la machine, peut se trouver submergé par la violence d'un système d'objets techniques le contraignant à des comportements aliénants : la « marge d'indétermination » nécessaire à l'usage (Simondon, 1958) - celle qui permet à l'individu de se servir de la machine et non pas d'en devenir le serviteur - se réduit, voire menace même de disparaître.

Seulement, une telle conception matérialiste de la société technicienne permet d'identifier les structures et les rapports de pouvoir entre les règles imposées et les usagers,

²⁴⁵ PARENT Jean, SÉPARI Sabine, *La Société technicienne des origines à nos jours*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Major », 2001.

²⁴⁶ GRAS Alain, JOERGES Bernward, SCARDIGLI Victor (dir.), *Sociologie des techniques de la vie quotidienne*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », 1992 ; GRAS Alain, MORICOT Caroline (dir.), *Technologies du quotidien. La plainte du progrès*, Paris, Éditions Autrement, Série « Science en société », n°3, mars 1992.

²⁴⁷ « La notion d'impasse ne peut se comprendre qu'ainsi : elle est l'expression d'une vision linéaire du développement humain, en quelque sorte la notion d'impasse elle-même renforce la croyance en un sens de l'histoire. » : GRAS Alain, « La Liberté dans le labyrinthe : l'industrie et son impasse ou la chute d'une idole », in LUQUET Jean-Marc (dir.), *Sortir de l'industrialisme*, Lyon, Le pédalo ivre, 2011, p.32.

²⁴⁸ GRAS Alain, *Le Choix du feu. Aux origines de la crise climatique*, Paris, Fayard, 2007.

mais pas nécessairement de comprendre pourquoi ces règles sont suivies : ce qui fait du jeu un jeu, dans son expérience ludique (« Play »), ou ici, concernant la société technicienne, ce qui légitime l'emprise que l'objet détient sur l'utilisateur. L'efficacité des mécanismes techniques ne suffit pas à expliquer leurs choix dans les usages sociaux. L'emploi de la notion de « **macro-système technique** » par Alain Gras permet de caractériser les significations culturelles attachées à l'organisation de la société technicienne. Même si, en premier lieu, le macro-système technique désigne d'abord une structure sociale - « la combinaison d'une technique particulière et d'une organisation apte à gérer, aussi bien politiquement que commercialement, l'expansion de la puissance technologique²⁴⁹. » - chacun d'entre eux ont également leurs spécificités culturelles et charrient des représentations sociales. Ce sont ce qu'Alain Gras appelle « les manières d'être au monde » des macro-systèmes technique : « Le train institue le premier un espace physique et artificiel couplé avec un réseau d'information (...) L'électricité délocalise à l'extrême la distribution de la puissance (...) Les télécommunications dématérialisent l'espace-temps (...) L'avion fait du contrôle des flux l'élément central de l'autorégulation du système²⁵⁰. » Chaque macro-système technique peut donc être rattaché à des valeurs anthropologiques qui déterminent des « manières de penser, de sentir et d'agir ». Il s'agit ainsi de penser les structures sociales dans leurs dimensions normatives, à travers les valeurs qui leur sont attachées : « L'homme se trouve toujours en situation d'interprétation face à une machine et son cadre de référence est toujours collectif, en raison du savoir-faire qu'il a acquis au contact d'autres hommes²⁵¹. » En d'autres termes, dès qu'une technologie est soumise à des usages, elle s'institue socialement et s'inscrit dans des cultures techniques qui transcendent les seules logiques de conception.

On peut alors penser la sociologie des techniques comme une **sociologie de l'usage**²⁵² (Mercier, Plassard, Scardigli, 1984 ; Perriault, 1989 ; Akrich, 1990) : de la prise en compte des déterminations structurelles du dispositif technique et de son inscription macro-systémique, aux logiques de réinvention et de réappropriation culturelle qui caractérisent ses

²⁴⁹ GRAS Alain, *Les Macro-systèmes techniques*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 1997, p.90.

²⁵⁰ GRAS Alain, *Les Macro-systèmes techniques*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 1997, p.65.

²⁵¹ GRAS Alain, *Les Macro-systèmes techniques*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 1997, p.41.

²⁵² « Les études s'inscrivent d'emblée dans le rejet d'une perspective techniciste et mettent au jour le rôle actif de l'utilisateur dans le modelage des emplois de la technique » : JOUET Josiane, « Retour critique sur la sociologie des usages », *Réseaux*, n°100, mai 2000, p.493.

pratiques : « 'L'usage' est un des thèmes qui a renouvelé le chantier de la sociologie des techniques, partant du constat, que, dans bien des cas, l'utilisation d'une technique n'est pas conforme à celle envisagée ou prescrite par le constructeur ou l'industriel (...) La sociologie de l'usage met en valeur l'aspect créatif et dynamique, voire inventif de l'utilisateur. En détournant l'objet, celui-ci non seulement se l'approprie mais peut en modifier le sens²⁵³. » Le « détournement » de l'objet technique observé par la sociologie de l'usage dépasse le simple cadre de la « marge d'indétermination » de l'objet technique conceptualisée par Simondon, pour prendre en compte les significations culturelles que l'usager attache à sa pratique : autrement dit, les facteurs sociaux qui conduisent un usager à s'approprier l'objet comme il le fait. C'est du moins en ce sens que nous entendons également faire une sociologie de l'usage à propos des pratiques de jeux vidéo : non pas tant pour faire valoir que le joueur se réinventerait au cours de sa pratique, mais plutôt pour observer comment le joueur donne sens à ses usages, et d'où viennent les valeurs symboliques qu'il mobilise.

Les dispositifs techniques apparaissent donc indissociables de « **dispositifs sociaux** », au sens de Foucault, si l'on retient de lui cette définition : « un ensemble résolument hétérogène, comportant des discours, des institutions, des aménagements architecturaux, des décisions réglementaires, des lois, des mesures administratives, des énoncés scientifiques, des propositions philosophiques, morales, philanthropiques, bref : du dit, aussi bien que du non-dit²⁵⁴. » Dans la perspective foucauldienne, le dispositif social renvoie aux « sociétés disciplinaires » héritées du « Panoptique » de Bentham à la fin du XVIII^{ème} siècle²⁵⁵ et dont le XX^{ème} siècle marque l'apogée à travers le modèle de l'enfermement appliqué à différents champs de la vie sociale : du cercle familial au travail à l'usine, en passant par la caserne militaire ou la prison²⁵⁶.

²⁵³ POIROT-DELPECH Sophie, *Mémoire et histoires de l'automatisation du contrôle aérien. Sociobiographie du CAUTRA*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales. SocioAnthropo-logiques », 2009, p.94.

²⁵⁴ FOUCAULT Michel (entretien avec), « Le Jeu de Michel Foucault » (1977), in DEFERT Daniel, EWALD François (dir.) avec la collaboration de LAGRANGE Jacques, *Dits et écrits 1954-1988, vol.III, 1976-1979*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des Sciences humaines », 1994, p. 299.

²⁵⁵ FOUCAULT Michel, *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des histoires », 1975.

²⁵⁶ DELEUZE Gilles, « Post-scriptum sur les sociétés de contrôle », in *Pourparlers 1972-1990*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1990, pp.240-247, (en ligne) http://aejcpp.free.fr/articles/contrôle_deleuze.htm. Consulté le 07/05/2012.

Foucault voit dans le « dispositif » un type d'organisation sociale qui pose certes lui aussi le problème de la liberté de l'individu dans la société dite « disciplinaire²⁵⁷ », mais qui met en scène tout un système de relations propres à constituer du social : « C'est ça, le dispositif : des stratégies de rapports de force supportant des types de savoir, et supportés par eux (...) Le pouvoir, c'est en réalité des relations, un faisceau plus ou moins organisé, plus ou moins pyramidalisé, plus ou moins coordonné de relations²⁵⁸. » Les contraintes des dispositifs techniques prennent en ce sens une portée sociale : en cherchant à s'adapter à l'emprise d'un objet technique, l'utilisateur intériorise donc des valeurs culturelles qui sont celles mobilisées par l'usage de l'objet et par son inscription dans des macro-systèmes. Nous verrons au prochain chapitre que l'exemple de la jeune fille cité tout à l'heure renvoie ainsi à des valeurs de maîtrise et de performance caractéristiques de la société individualiste et du sport moderne, à l'heure de sa technicisation.

Dans l'approche foucauldienne, les déterminations sociales renvoient à des structures bien définies : le propre du « pénitencier » est de circonscrire les usages sociaux à des cadres délimités. Mais les dispositifs techniques du jeu vidéo renvoient peut-être à des formes d'emprise sur l'utilisateur plus pernicieuses : leurs caractères ludique favorisent une incorporation plus intense des contraintes de l'objet et des valeurs de la société technicienne qui l'accompagnent. Gilles Deleuze propose ici de parler de « **structures de contrôle** », pour signifier la façon contemporaine dont se diffusent chez l'individu les déterminations sociales de la société disciplinaire vue par Foucault :

« Ce sont les sociétés de contrôle qui sont en train de remplacer les sociétés disciplinaires. 'Contrôle', c'est le nom que Burroughs propose pour désigner le nouveau monstre, et que Foucault reconnaît comme notre proche avenir. Paul Virilio aussi ne cesse d'analyser les formes ultra-rapides de contrôle à l'air libre, qui remplacent les vieilles disciplines opérant dans la durée d'un système clos (...) Par exemple dans la crise de l'hôpital comme milieu d'enfermement, la sectorisation, les hôpitaux de jour, les soins à domicile ont pu marquer d'abord de

²⁵⁷ GROS Frédéric, *Michel Foucault*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 1996, p.72 : « L'étude de la discipline suppose la description de ces machineries, mécaniques, dispositions architecturales, de ces *dispositifs* de pouvoir : alors, le comportement réglé apparaît comme le produit d'une mécanique anonyme de pouvoir. »

²⁵⁸ FOUCAULT Michel (entretien avec), « Le Jeu de Michel Foucault » (1977), in DEFERT Daniel, EWALD François (dir.) avec la collaboration de LAGRANGE Jacques, *Dits et écrits 1954-1988, vol.III, 1976-1979*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des Sciences humaines », 1994, pp.300-302.

nouvelles libertés, mais participer aussi à des mécanismes de contrôle qui rivalisent avec les plus durs enfermements²⁵⁹. »

Ce paradigme de la structure de contrôle explique peut-être pourquoi les valeurs symboliques invoquées par les joueurs²⁶⁰ apparaissent diffuses, communes à une grande hétérogénéité de pratiques. Car elles participent d'une individualisation des pratiques culturelles, bouleversant les rapports traditionnels de distinction entre classes et milieux sociaux. La **culture** semble alors se définir par son caractère diffus, perméable aux structures sociales :

« Elle consiste en un ensemble complexe, matériel et immatériel, qui pèse, implicitement ou explicitement, sur le comportement des membres d'un groupe (Leiris, 1969 : 39). Elle est tramée de structures de significations et de compréhension partagées qui s'expriment de manière symbolique (Geertz, 1973). Ainsi posée, la culture, complexe, pourvoyeuse de sens, symbolique ne peut être conçue comme l'apanage d'un groupe fermé et immuable, quelle que soit la manière dont on trace ses frontières²⁶¹. »

La notion de « structure de contrôle » nous permet ainsi d'expliquer sociologiquement l'importance accrue conférée aux sensibilités personnelles dans les représentations sociales. Si l'efficacité des dispositifs vidéoludiques dépend des modes d'organisation spécifiques de la société technicienne, leurs valeurs renvoient quant à elles aux développements de l'**industrie du loisir** à la fin du XIX^{ème} siècle. Nos observations anthropologiques nous permettent de mettre en évidence la prévalence faite aux sensations et au spectaculaire dans cette société, à travers les modèles du parc d'attraction et du supermarché américain pour déployer une économie fondée sur les désirs de l'individu.

²⁵⁹ DELEUZE Gilles, « Post-scriptum sur les sociétés de contrôle », in *Pourparlers 1972-1990*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1990, pp.240-247, (en ligne) http://aejcpp.free.fr/articles/contrôle_deleuze.htm. Consulté le 07/05/2012.

²⁶⁰ Nous en commençons l'analyse dès le chapitre suivant : il s'agit notamment des valeurs caractérisant les régimes d'expérience vidéoludique de la maîtrise et de l'immersion.

²⁶¹ MARTIN Denis-Constant, « Cherchez le peuple... Culture, populaire et politique », *Critique internationale*, n°7, avril 2000, p.170.

II - Une industrie du loisir : anthropologie historique de la culture foraine

Une Histoire linéaire du développement industriel des technologies vidéoludiques les rattache au **milieu forain**. Aux États-Unis, les sociétés dominantes qui se lancent dans l'industrie vidéoludique sont souvent spécialisées dans « les secteurs du billard électrique, du jukebox, et du bowling », que l'on pouvait trouver également dans les parcs d'attractions²⁶². De même, au Japon, les sociétés du jeu vidéo sont d'abord « spécialisées dans les jeux mécaniques et forains²⁶³ ». Les liens entre jeux vidéo et parcs d'attraction perdurent encore aujourd'hui et ont une profonde influence sur la production et le contenu des jeux. Le projet de créer des parcs d'attraction fondés sur les jeux vidéo court ainsi depuis quelques années. L'entreprise Sega avait lancé en 1996 le projet « Joypolis », avorté faute de moyens. En mai 2010, le projet « Game Nation » reprend l'idée, à l'initiative de l'entrepreneur Daniel Ruke, responsable de deux agences de communication : Ruke et Blink.

Le **parc d'attractions** constitue l'une des structures sociales de la société industrielle du XIX^{ème} siècle. Il obéit en effet à un principe de sérialité, en dépit des spécificités de chacun d'entre eux : son efficacité repose sur la répétition de mécanismes éprouvés. Il est donc possible d'en tirer des invariants anthropologiques nous permettant de caractériser certaines des valeurs culturelles de l'expérience vidéoludique. Les parcs d'attractions dessinent, selon Anne-Marie Eyssartel et Bernard Rochette, les lieux d'un « nouvel émotionnel²⁶⁴ », sollicitant les sensations des visiteurs : « Tout est calculé pour provoquer des sensations viscérales, une

²⁶² BLANCHET Alexis, *Des Pixels à Hollywood. Cinéma et jeux vidéo, une histoire économique et culturelle*, Châtillon, Éditions Pix'n Love, 2010, p.53.

²⁶³ BLANCHET Alexis, *Des Pixels à Hollywood. Cinéma et jeux vidéo, une histoire économique et culturelle*, Châtillon, Éditions Pix'n Love, 2010, p.54.

Mathieu Triclot confirme d'ailleurs ce rapprochement entre jeu vidéo et parc d'attractions en consacrant un chapitre entier à cette question « De la fête foraine à l'arcade, une histoire des vertiges » dans son livre TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011, pp. 127-157.

De même, Étienne Armand Amato développe dans une partie de sa thèse l'histoire des fêtes foraines pour expliciter le processus de popularisation de la technique : AMATO Étienne Armand, *Le Jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Du phénomène ludique aux avatars en réseau*, Paris, Université Paris VIII– Vincennes – Saint-Denis, Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication sous la direction de Jean-Louis Weissberg, 2008, pp.168-171.

²⁶⁴ EYSSARTEL Anne-Marie, ROCHETTE Bernard, *Des mondes inventés : les parcs à thème*, Paris, Éditions de la Villette, coll. « Penser l'espace. Nouvelle série », 1992, p.82.

épouvante et une panique physiologique : vitesse, chute, secousses, giration accélérée combinée avec montées et descentes alternées²⁶⁵. »

Une telle importance conférée aux impressions sensorielles traduit un bouleversement du rapport au savoir. C'est particulièrement frappant si l'on s'intéresse à l'évolution des **Expositions Universelles** au cours du XIX^{ème} siècle. Les Expositions Universelles du milieu du XIX^{ème} siècle (la première date de 1851, à Londres) se voulaient au départ être des « foires à la nouveauté²⁶⁶ ». Elles étaient, un peu comme les musées d'art et de technique aujourd'hui, des moyens de vulgariser auprès des foules les derniers résultats de la recherche scientifique. Mais dès la troisième Exposition, à Paris en 1867, la volonté de divertir l'a rapidement emporté sur les visées scientifiques. Son organisateur, Pierre-Guillaume Frédéric Le Play déplora alors : « le côté amusant et puéril, ce mélange de bazars, de spectacles et de baraques foraines qui n'attire la foule qu'en la détournant de toute pensée d'étude et qui lui donne une séduction vulgaire²⁶⁷ ». L'historienne Dominique Kalifa confirme : « À compter des années 1870, l'esprit des Expositions change en effet. Au projet éducatif et moral se substitue le désir d'offrir plaisir et divertissements à un public de consommateurs. Si le principe de l'art social demeure, c'est de plus en plus à cette figure nouvelle du 'spectateur-acheteur' que l'on s'adresse. Catalogues, publicités, modes d'exposition inspirés de ceux du grand magasin cherchent à attirer le public populaire par la tentation du bas prix et du luxe ostentatoire²⁶⁸. »

C'est alors la figure du **consommateur** qui se déploie, car la multiplication des sollicitations sensorielles a pour effet de décupler les désirs pour l'individu d'assouvir ses pulsions immédiates. La philosophie morale d'Émile Durkheim fonde son concept d'anomie²⁶⁹ autour de cette figure d'un individu trop vulnérable à ses pulsions consuméristes :

²⁶⁵ CAILLOIS Roger, *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 1958, p.212, cité in EYSSARTEL Anne-Marie, ROCHETTE Bernard, *Des mondes inventés : les parcs à thème*, Paris, Éditions de la Villette, coll. « Penser l'espace. Nouvelle série », 1992, p.85.

²⁶⁶ ORY Pascal, *Les Expositions universelles de Paris. Panorama raisonné, avec des aperçus nouveaux et des illustrations des meilleurs auteurs*, Paris, Ramsay, coll. « Les Nostalgies », 1982.

²⁶⁷ KALIFA Dominique, *La Culture de masse en France 1.1860-1930*, Paris, La Découverte, coll. « Repères », 2001, p.49.

²⁶⁸ KALIFA Dominique, *La Culture de masse en France 1.1860-1930*, Paris, La Découverte, coll. « Repères », 2001, p.49.

²⁶⁹ L'anomie, par sa définition étymologique du grec « a » (absence de) et « nomos » (loi, ordre, structure), concerne tous les phénomènes par lesquels l'individu ne se trouve plus intégré dans une structure qui donnerait sens et cohérence à son existence sociale. Ce n'est donc pas tant l'absence de règle sociale que cette notion désigne, qu'une défaillance dans l'adhésion de l'individu à leur légitimité.

il touche en particulier la classe commerçante, la plus à même de pouvoir laisser libre cours à ses envies, sans trouver d'obstacle extérieurs qui freineraient ses désirs et placeraient face à elle des contraintes donnant davantage de sens à son existence sociale : « La richesse, par les pouvoirs qu'elle confère, nous donne l'illusion que nous ne relevons que de nous-mêmes. En diminuant la résistance que nous opposent les choses, elle nous induit à croire qu'elles peuvent être indéfiniment vaincues. Or, moins on se sent limité, plus toute limitation paraît insupportable²⁷⁰. » L'anomie se caractérise par une perte de l'emprise des institutions sur l'individu, dans des phénomènes de dérégulation de l'individu soumis à un comportement compulsif. Mais ces phénomènes, paradoxalement, n'en demeurent pas moins déterminés socialement.

Le passage de l'Exposition Universelle au modèle de la fête foraine renvoie ainsi à une transformation des valeurs anthropologiques dans le rapport à la connaissance, mais aussi dans le **rapport à l'espace, perçu désormais en termes d'attractivité**. Alexis Blanchet (2010 a) et Mathieu Tricot (2011 a) font, en ce sens, le rapprochement entre les parcs d'attraction et les supermarchés américains, les « malls », comme des modes de régulation sociale, organisés pour intensifier les sollicitations sensorielles des visiteurs, et exciter leurs pulsions consuméristes :

« Le *mall* entretient une relation remarquable avec le parc d'attractions, dont il n'est, en quelque sorte, que le strict symétrique. Un parc d'attractions, c'est du loisir transformé en marchandise, des expériences consommables dans un espace préalablement pensé et agencé pour cela, afin de maximiser le divertissement. Pour inventer le centre commercial, il suffit d'inverser la formule : non plus proposer du loisir comme marchandise, mais ériger la marchandise en loisir²⁷¹. »

Philippe Besnard démontre cependant que le concept d'anomie a connu « une révolution sémantique complète » (Philippe Besnard, 1987 : 14) dans l'Histoire de la sociologie, changeant finalement de sens à chaque nouveau courant de pensée. Plutôt que de suivre son conseil « d'en finir avec l'anomie » (Philippe Besnard, 1987 : 387), nous proposons de nous servir de ce terme pour qualifier la fragilité du rapport sensible qu'entretient l'individu aux règles sociales qui le déterminent, caractéristique de la société individualiste.

Nous empruntons alors le terme à l'usage qu'en font Jean Duvignaud (« voilà que tout prend alors un sens nouveau : l'objet ou le domaine de la sociologie débordent la sociologie elle-même » : Jean Duvignaud, 1986 : 36) ou Marco Orru (« la notion d'anomie est au cœur de la pensée sociale parce qu'elle concerne le rapport entre l'individu et la société » : Marco Orru, 1998 : 20) qui font tous deux, à l'instar de Philippe Besnard, une exégèse de cette notion, mais en insistant particulièrement sur sa dimension individualiste.

²⁷⁰ DURKHEIM Émile, *Le Suicide* (1897), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 1999, p.282.

²⁷¹ TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011, p.130.

Les malls comportent en effet des bornes d'arcade - les mêmes que celles des parcs d'attraction - sur lesquelles les jeunes peuvent tester les derniers jeux vidéo sortis sur le marché. Dans ces supermarchés immenses « hybride entre le marché et le parc d'attractions (...) l'idée est d'y combiner la vente et le divertissement²⁷² ». Il ne s'agit donc pas d'offrir à l'utilisateur de simples espaces de détente et d'évasion, mais bien plutôt de susciter l'envie d'acheter par des sollicitations sensorielles intenses, que la frustration de parties courtes et difficiles sur bornes d'arcade vient consolider. Car la borne d'arcade est équipée d'un monnayeur qui impose au joueur de payer pour chaque nouvelle partie. Pour optimiser sa rentabilité économique, le jeu d'arcade est conçu pour être le plus attractif possible: le joueur doit ainsi être suffisamment pris par le jeu pour éprouver le désir de recommencer une partie, et d'insérer une nouvelle pièce. Mais il doit en même temps être amené à perdre rapidement, aussi bien pour faciliter le passage des autres clients désirant jouer et éviter les files d'attente, que pour multiplier le nombre de parties payées.

Les bornes d'arcade sont donc équipées de mécanismes de restriction temporelle qui empêche la partie de durer au-delà de quelques minutes. Cela peut prendre la forme, par exemple, d'un compte à rebours, qui presse le joueur de terminer sa partie avant que le compteur ne soit à zéro. Mais dans les cafés des années 1980, les bornes d'arcade sont surtout paramétrées par le gérant pour ne proposer que des parties courtes : entre une minute et trois minutes trente par exemple pour le jeu *Shark Jaws*²⁷³ (Atari, 1975), afin d'accélérer la rotation des joueurs faisant la queue pour jouer²⁷⁴. Les jeux vidéo révèlent ici un trait anthropologique de l'industrie du loisir: une **temporalité de l'instant** qui participe d'une accélération du rythme urbain et d'une tolérance de plus en plus difficile pour l'individu du moindre temps de latence : « Partout où il y a à attendre un service, partout où il y a de l'interstice et du temps mort, il y a place pour une nouvelle forme du jeu vidéo²⁷⁵. » Par la multiplication des espaces

²⁷² DEAN John, « Cinéma et *Shopping centers* : les salles des années soixante-dix », cité in BLANCHET Alexis, *Des Pixels à Hollywood. Cinéma et jeux vidéo, une histoire économique et culturelle*, Châtillon, Éditions Pix'n Love, 2010, p.119.

²⁷³ BLANCHET Alexis, *Des Pixels à Hollywood. Cinéma et jeux vidéo, une histoire économique et culturelle*, Châtillon, Éditions Pix'n Love, 2010, p.76.

²⁷⁴ LE DIBERDER Alain et Frédéric, *L'Univers des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, coll. « Cahiers libres », 1998, p.56.

²⁷⁵ Par leur diffusion industrielle, les bornes d'arcade se déploient en effet partout : « À la suite du succès universel de *Pong*, on trouvera dans les années 1970, de l'arcade partout : dans les salles spécialisées, bien entendu, dans les bars, mais aussi dans les lounges, dans les banques et les clubs, dans les laveries automatiques,

de jeux, l'oisiveté devient de plus en plus difficile à supporter, et c'est bien ce que l'on observe également pour les jeux sur téléphone portable, utilisés le plus souvent pour combler les temps morts du quotidien²⁷⁶.

Le temps du jeu d'arcade s'inscrit là encore dans la temporalité caractéristique du parc d'attractions, à travers la notion de rythme, de succession rapide d'émotions intenses se déployant dans un espace que l'on traverse intuitivement : « Un parc se construit sur une 'rythmique des attractions'. (...) L'accélération ou le ralentissement du mouvement qu'ils supposent fonctionnent comme attractions aussi bien pour ceux qui les empruntent que pour ceux qui les regardent (...) Elles prennent place dans la gestion du mouvement qui devient une technique où l'image de l'attractivité résulte d'une optimisation des flux et des files d'attentes²⁷⁷. »

L'**organisation spatiale** des parcs d'attraction répond particulièrement à cette exigence de rythmicité en épousant le modèle du labyrinthe : « Le parc/labyrinthe, espace interactif, est un ensemble de couloirs connectés les uns aux autres dans une combinatoire de séquentialités thématiques²⁷⁸. » Thomas Gaon et David Morin Ullmann remarquent que le labyrinthe peut renvoyer au parcours initiatique de l'adolescent en pleine construction de soi²⁷⁹. Il se caractérise généralement comme une expérience de confusion, de perte de repère et du sens de l'orientation. Le labyrinthe se présente d'abord comme un espace rendu étranger par l'abondance des sollicitations sensorielles qu'il procure, puis comme un espace à appréhender et à reconstituer. Exactement comme l'espace du jeu vidéo, selon Mathieu Triclot, dans les jeux de type « First-person shooter » en vue subjective, ou dans les mondes virtuels sur consoles proposant de larges territoires à explorer. Le jeu vidéo sollicite la maîtrise progressive de l'espace, dans une logique d'exploration, de conquête du territoire²⁸⁰.

dans les salles d'attente du médecin ou du dentiste, au cinéma, au fast-food... » : TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011, p.128.

²⁷⁶ CRAIPEAU Sylvie, KOSTER Raphaël, « Jeux vidéo, imaginaire et pratiques culturelles », *Rapport intermédiaire JEMTU n°1/ Usages, programme « action innovante GET, Jeux sur mobiles »*, Évry, Institut Telecom Management Sud Paris, Groupe des Écoles de Télécommunication, janvier 2007.

²⁷⁷ EYSSARTEL Anne-Marie, ROCHETTE Bernard, *Des mondes inventés : les parcs à thème*, Paris, Éditions de la Villette, coll. « Penser l'espace. Nouvelle série », 1992, pp.51-53.

²⁷⁸ EYSSARTEL Anne-Marie, ROCHETTE Bernard, *Des mondes inventés : les parcs à thème*, Paris, Éditions de la Villette, coll. « Penser l'espace. Nouvelle série », 1992, p.51.

²⁷⁹ GAON Thomas, MORIN ULLMAN David, « Labyrinthe, adolescence et jeux vidéo », *Esprit d'avant*, n°10, octobre 2010, (en ligne) <http://www.espritudavant.com/DetailElement.aspx?numStructure=79255&numElement=116137>. Consulté le 01/11/2012.

²⁸⁰ TRICLOT Mathieu, « Une philosophie des jeux vidéo : Game Studies vs Play Studies », *premières journées d'études « Game Studies ? À la française ! »*, OMNSH, Paris, 7 mai 2011.

Dès lors, pourquoi ne pas aller jusqu'à penser l'espace forain ou l'espace vidéoludique comme un « mythe situationnel²⁸¹ », métaphore des récits initiatiques : une errance anomique porteuse d'apprentissage sur soi-même et sur le monde ? Ce serait, selon nous, aller trop loin. Car nous perdrons de vue l'importance cruciale des déterminations techniques qui fondent le plaisir du visiteur : l'efficacité sensorielle du dispositif forain évacue la souffrance et le malaise ordinairement liés à la perte d'orientation, pour n'en préserver que le vague souvenir, le signal. On ne peut pas durablement se perdre dans un parc d'attraction, ni dans un jeu vidéo. Ces territoires sont cartographiés, surveillés, contrôlés et n'offrent que l'illusion de la confusion. Mais c'est précisément par cette part d'« illusion » que le parc d'attraction s'inscrit dans **un imaginaire culturel**. Anne-Marie Eyssartel et Bernard Rochette parlent alors du parc d'attraction comme d'une « spatialisation de l'imaginaire²⁸² » ou d'une « 'industrie de l'imaginaire' qui n'est pas habituellement recensée parmi d'autres plus traditionnelles, comme le cinéma, la télévision, ou la musique mais qui leur est néanmoins précisément apparentée²⁸³. »

Cette organisation spatiale des parcs d'attraction fait écho avec les politiques d'urbanisme de la fin du XIX^{ème} siècle qui proposent une **mise en spectacle de la vie urbaine**. Les boulevards haussmanniens, par exemple, en France dans les années 1850-1860, tels qu'ils sont évoqués par Walter Benjamin dans ses « flâneries », développent une vie nocturne, électrique, pleine de sensations nouvelles :

« C'est sur le Boulevard, ce point névralgique de la cité où se concentrent restaurants, cafés, théâtres et fêtes foraines, que la monarchie de Juillet invente le noctambulisme, ses promenades et ses virées nocturnes. Élargie et embellie par l'haussmannisation, la rue devient le cœur d'une culture des loisirs, du spectacle visuel ou de la flânerie, promue au rang de consommation culturelle²⁸⁴. »

²⁸¹ EYSSARTEL Anne-Marie, ROCHETTE Bernard, *Des mondes inventés : les parcs à thème*, Paris, Éditions de la Villette, coll. « Penser l'espace. Nouvelle série », 1992, p.50.

²⁸² EYSSARTEL Anne-Marie, ROCHETTE Bernard, *Des mondes inventés : les parcs à thème*, Paris, Éditions de la Villette, coll. « Penser l'espace. Nouvelle série », 1992, p.13.

²⁸³ EYSSARTEL Anne-Marie, ROCHETTE Bernard, *Des mondes inventés : les parcs à thème*, Paris, Éditions de la Villette, coll. « Penser l'espace. Nouvelle série », 1992, p.38.

²⁸⁴ EYSSARTEL Anne-Marie, ROCHETTE Bernard, *Des mondes inventés : les parcs à thème*, Paris, Éditions de la Villette, coll. « Penser l'espace. Nouvelle série », 1992, pp.51-53.

L'**attractivité de l'objet** devient ici l'une des valeurs paradigmatiques de l'industrie du loisir, parce que les objets manufacturés perdent de leur valeur intrinsèque, en s'inscrivant dans des logiques de standardisation²⁸⁵. Le fonctionnement économique repose dès lors sur les désirs personnels des consommateurs, plus que sur la valeur propre de ce qui est commercialisé : « Par rapport à d'autres spectacles, le parc à thème tire son impact multisensoriel de son pouvoir à redonner un rôle prédominant au corps. C'est le visiteur lui-même qui, physiquement, devient un élément dynamique, actif, et le 'moteur' du spectacle, qui acquiert, au cœur même de l'espace simulé, le statut de spectateur/acteur²⁸⁶. »

Nous arrivons ici à une ambivalence de l'industrie du loisir, entre ses modes de régulation tournés vers l'instrumentalisation du consommateur vers des objectifs de rentabilité, et ses valeurs culturelles centrées sur le spectaculaire, la sensation, et l'illusion du plaisir ludique. Si l'on considère que l'industrie culturelle produit une **culture de masse** – que Christopher Lasch définit comme « un ensemble d'œuvres, d'objets et d'attitudes, conçus et fabriqués selon les lois de l'industrie et imposés aux hommes comme n'importe quelle autre marchandise²⁸⁷ » -, le plaisir que les joueurs prennent à jouer aux jeux vidéo peut se comprendre comme la manifestation d'une dissolution de la cohésion sociale (Guibet Lafaye, 2012), conformément aux discours « déclinologiques²⁸⁸ » qui voient dans les pratiques individualistes, une perte d'emprise de l'institution sur les régulations sociales.

Mais pourtant ce retour²⁸⁹ au paradigme de l'individualisme en tant que valeur culturelle permet aussi de comprendre les façons dont s'articulent, chez l'individu, les

²⁸⁵ Walter Benjamin a tiré de ce phénomène une analyse désenchantée du passage de la peinture à la photographie dans BENJAMIN Walter, « *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* » (1939), in Œuvres III, Gallimard, coll. « Folio essais », 2000, pp.269-316.

²⁸⁶ EYSSARTEL Anne-Marie, ROCHETTE Bernard, *Des mondes inventés : les parcs à thème*, Paris, Éditions de la Villette, coll. « Penser l'espace. Nouvelle série », 1992, p.87.

²⁸⁷ LASCH Christopher, *Culture de masse ou culture populaire ?* (1981), Castelnau-Le-Lez, Climats, coll. « Sisyphé », 2001, p.8.

²⁸⁸ « La déclinologie est le récit d'une société pensant faire face à une perte de substance de sa vie commune se formulant dans la série désinstitutionnalisation, psychologisation, privatisation (...) La déclinologie française est un jeu de langage qui, unissant le mal individuel au mal commun, permet de formuler *notre* difficulté à faire société » : EHRENBURG Alain, *La Société du malaise*, Paris, Odile Jacob, 2010, p.146.

²⁸⁹ Les travaux de Louis Dumont montrent en effet que le paradigme contemporain de l'individualisme depuis la fin des années 1960 remonte en fait à des sources historiques bien plus anciennes, allant du christianisme antique jusqu'aux théories des Lumières au XVIII^{ème} siècle : DUMONT Louis, *Essais sur l'individualisme. Une perspective anthropologique sur l'idéologie moderne*, Paris, Le Seuil, coll. « Esprit », 1983.

significations attachées aux usages avec les contraintes des dispositifs techniques et sociaux qui les déterminent. Les normes spatio-temporelles de l'organisation sociale spécifique à l'industrie du loisir telles que nous venons de les aborder, renvoient dès lors à des manières d'être au monde s'inscrivant, non pas dans une crise du social, mais plutôt dans un contexte de bouleversements anthropologiques, invitant à repenser les valeurs attachées à ce qui fait société :

« L'invasion des images véhiculées par la publicité et les mass media, les enseignes lumineuses à tous les coins de rue, le spectacle de la marchandise en tout lieu, constituent un vaste système de signes qui happe sans cesse l'œil et crée un nouveau 'milieu' perceptif. Que ces paysages, ou plutôt ce nouvel état de nature, puissent apparaître 'incultes', cela ne fait aucun doute et pourtant à travers eux c'est tout une *culture* du regard qui se fait jour avec sa nuisance et son éclat, ses rancœurs et ses idylles, ses séquelles et ses promesses, en bref avec toute sa richesse²⁹⁰. »

La notion de « **culture de l'individualisme** » peut ainsi d'un côté servir d'explication aux arguments défendant l'existence d'une société de masse pour évoquer la difficulté à penser et à observer les nouvelles formes de solidarité au sein de structures instituées. Mais elle peut aussi d'un autre côté caractériser les rapports spécifiques que chaque usager entretient avec la culture populaire dans toutes les ambivalences que présente l'influence de ses sensations personnelles dans ses sentiments d'appartenance sociales.

Cyrille Van Overbergh démontre cependant la prévalence de la sociologie individualiste au XIX^{ème} siècle dans VAN OVERBERGH Cyrille, « Les Courants sociologiques du XIXe siècle », *Revue néo-scholastique*, 7^o année, n°26, 1900, pp. 173-189, (en ligne) http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/phlou_0776-5541_1900_num_7_26_1699. Consulté le 05/11/2012.

La sociologie durkheimienne de la fin du XIX^{ème} siècle s'en fait l'héritière, en marquant une séparation forte entre le social et l'individuel.

²⁹⁰ SAUVAGEOT Anne, *Voirs et savoirs. Esquisse d'une sociologie du regard*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 1994, p.31.

III - Une culture de l'individualisme

L'inscription sociale des jeux vidéo dans les structures de la société technicienne et de l'industrie du loisir favorise une individualisation de ses pratiques. Les apports de la sociologie de l'individualisme permettent alors d'analyser les valeurs culturelles attachées aux expériences vidéoludiques à partir des subjectivités personnelles. La **société individualiste** y est généralement définie par une émancipation du modèle bourdieusien de la « société de classe ». Bernard Lahire parle de « distinction de soi²⁹¹ », Alain Ehrenberg propose de « dessiner les contours de l'individu contemporain, c'est-à-dire le type de personne qui s'institue au fur et à mesure que nous sortons de la société de classes, du style de représentation politique et de régulation des conduites qui lui était attaché²⁹² » et Olivier Donnat observe, au début des années 1990, un phénomène « d'hybridation de la culture cultivée²⁹³ » et « l'importance du loisir dans les processus contemporain de construction identitaire et de définition de soi²⁹⁴ » par lesquels s'opèrerait une individualisation du rapport à la culture sans passer par les médiations traditionnelles de classe ou de milieu social :

« Le développement des industries culturelles et des médias a permis aux enfants de rentrer en contact avec les œuvres sans passer par la médiation de prescripteurs, et a de ce fait affaibli le pouvoir de ces derniers, qu'il s'agisse des enseignants, des professionnels des institutions culturelles ou des parents : les enfants jusqu'à une date récente découvraient les livres ou la musique à travers les comportements et les goûts de leurs parents ou de personnes qui étaient en général dépositaires du rapport cultivé à la culture. Ce fil qui liait les générations s'est distendu avec l'arrivée des équipements audiovisuels, notamment ceux qui, comme le walkman, le second poste de télévision ou le magnétoscope, permettent une individualisation des pratiques. Mieux, les enfants et adolescents sont eux-

²⁹¹ LAHIRE Bernard, *La Culture des individus : dissonance culturelle et distinction de soi*, Paris, La Découverte, coll. « Textes à l'appui », série « Laboratoire des sciences sociales », 2004.

²⁹² EHRENBURG Alain, *La Fatigue d'être soi. Dépression et société*, Paris, Odile Jacob, 1998, p.11.

²⁹³ DONNAT Olivier, *Les Français face à la culture. De l'exclusion à l'éclectisme*, Paris, La Découverte, coll. « Textes à l'appui », série « Sociologie », 1994, p.358.

²⁹⁴ DONNAT Olivier, « Les Passions culturelles, entre engagement total et jardin secret », *Réseaux*, n°153, janvier-février 2009, p.81.

mêmes devenus prescripteurs, dans le domaine musical par exemple, rendant les modes de transmission entre générations moins unilatéraux, plus interactifs²⁹⁵. »

Que les institutions s'organisent en fonction des désirs et des sensations personnelles des individus peut présenter des limites anomiques : celles, précisément, de ne plus proposer de modes de régulation permettant à l'individu de se sentir supporté par un collectif, d'avoir conscience de se conformer à des normes partagées et ne pas faire reposer sur soi le seul sentiment de responsabilité de ses choix dans ses manières d'être au monde. C'est pourquoi la montée de l'individualisme dans les années 1980 correspond, pour Alain Ehrenberg, à une « **crise de la représentation politique**²⁹⁶ ». L'individu acquiert une liberté de choisir le mode de régulation qui lui convient, mais cette liberté a pour contrepartie un investissement personnel plus important qui favorise des sentiments d'usure et de dépression : « Auparavant, la prise en charge collective des destins individuels était attribuée à des institutions et à des acteurs organisés, alors qu'aujourd'hui la responsabilité de ces mêmes destins est de plus en plus reportée sur l'individu lui-même. D'où ce sentiment de perte des repères collectifs et ce risque de voir la démocratisation de la société se retourner contre l'individu en ne fixant plus de limites à sa responsabilité²⁹⁷. »

Il s'ensuit une **vulnérabilité de l'individu**²⁹⁸, sommé de choisir d'après ses désirs personnels, les modes de réalité auxquels il souhaite adhérer, mais instrumentalisé dans ses choix par la puissance d'attraction de l'objet et l'efficacité de la structure sociale qui le produit : « À partir du moment où la réalité sociale n'offre désormais plus sur Internet d'autre résistance que celle des limites des désirs de l'individu branché et de sa capacité à mettre en scène leur réalisation, ce sont les fondements mêmes de la construction du *moi*, et donc de la personnalité sociale, qui sont questionnés²⁹⁹. » L'individu apparaît dès lors comme « un

²⁹⁵ DONNAT Olivier, *Les Français face à la culture. De l'exclusion à l'éclectisme*, Paris, La Découverte, coll. « Textes à l'appui », série « Sociologie », 1994, p.360.

²⁹⁶ EHRENBURG Alain, *L'Individu incertain*, Paris, Calmann-Lévy, coll. « Essai société », 1995, p.16.

²⁹⁷ EHRENBURG Alain, *L'Individu incertain*, Paris, Calmann-Lévy, coll. « Essai société », 1995, p.8

²⁹⁸ Nous ne faisons pas ici de jugement de valeur, mais rapportons simplement un trait culturel caractéristique de la société individualiste qui déploie en effet, selon Ehrenberg, une « culture du malheur intime » : EHRENBURG Alain (entretien avec), par SOLEMNE Marie de, « L'Incertitude comme mode de vie », in SOLEMNE Marie de (dir.), *Le Mal d'incertitude*, Paris, Éditions DERVY, coll. « À Vive Voix », 2002, p.25.

²⁹⁹ JAURÉGUIBERRY Francis, « Internet comme espace inédit de construction de soi », in JAURÉGUIBERRY Francis, PROULX Serge, *Internet, nouvel espace citoyen ?*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », 2002, p.228.

concept flottant³⁰⁰», manière de dire que les valeurs attachées à la performance et la responsabilité individuelle ne garantissent pas nécessairement pour autant le partage de mêmes affects symboliques. En passant pour un « acteur », l'individu n'en devient pas systématiquement « sujet ».

Les pratiques individualistes mettent en effet en scène une hétérogénéité des représentations qui répond bien à l'idée de « **multiplicité intérieure** » de l'individu³⁰¹, ou plus généralement aux critiques d'une « représentation fixiste et unitaire de l'identité³⁰² ». D'où l'importance sociologique observée par Alain Ehrenberg de « l'affirmation de soi », depuis les années 1970 : « L'affirmation de soi est à la fois une norme, parce qu'elle est contraignante, et une valeur, parce qu'elle est désirable. La généralisation des valeurs de l'autonomie à l'ensemble de la vie sociale équivaut à un *tournant personnel* de l'individualisme. Il dessine une atmosphère de nos sociétés qui donne sa valeur sociale à la santé mentale et à la souffrance psychique³⁰³. »

La nécessité de s'affirmer soi-même, de se distinguer des autres dans la société individualiste ne peut dès lors se comprendre qu'à travers le plaisir ludique que suppose la possibilité de passer d'une identité à l'autre, d'épouser plusieurs modes de présentation de soi :

« Celui qui ne peut pas jouer est le plus souvent quelqu'un qui ne sait pas se détacher de lui-même, qui s'accroche à son Moi reconnu et au sérieux qui lui est attaché. Pour savoir jouer, il faut accepter de se déprendre de soi-même, non pour renoncer à toute subjectivité, mais pour accéder à une subjectivité indirecte, décalée et distanciée, inhérente au rôle impersonnel et néanmoins singulier que l'on accepte de revêtir dans l'enceinte du jeu³⁰⁴. »

³⁰⁰ KAUFMANN Jean-Claude, *Ego. Pour une sociologie de l'individu*, Paris, Nathan, coll. « Essais et recherches. Sciences sociales », 2001, p.90.

³⁰¹ LAHIRE Bernard. *L'Homme pluriel. Les ressorts de l'action*, Paris, Nathan, coll. « Essais & Recherches », série « Sciences sociales », 1998.

³⁰² KAUFMANN Jean-Claude, *Ego. Pour une sociologie de l'individu*, Paris, Nathan, coll. « Essais et recherches. Sciences sociales », 2001, p.88.

³⁰³ EHRENBURG Alain, *La Société du malaise*, Paris, Odile Jacob, 2010, p.12.

³⁰⁴ DEWITTE Jacques, « L'Élément ludique de la culture. À propos de *Homo Ludens* de Johan Huizinga », in *La Manifestation de soi. Éléments d'une critique philosophique de l'utilitarisme*, Paris, La Découverte, coll. « textes à l'appui », série « bibliothèque du m.a.u.s.s. », 2010, p. 188.

Le plaisir ludique est donc paradoxalement corrélatif de la souffrance chez l'individu de se sentir vulnérable aux injonctions de la société à s'affirmer soi-même. Durkheim (1897) faisait déjà cette analyse en rapportant les phénomènes d'anomie à une recherche fébrile de nouveaux modes de régulation susceptibles d'emporter davantage son adhésion. La société individualiste ne peut donc pas se limiter à ses caractères pathologiques de dissolution du sens du collectif : elle est aussi un espace singulièrement dynamique, dans lequel les cadres institués sont fréquemment remis en question, ce qui est probablement l'un des traits spécifiques aux sensibilités collectives de cette société. Nous proposons dès à présent de vérifier cette hypothèse dans les chapitres à venir.

Nos recherches anthropologiques, à travers les observations et les entretiens menés auprès des joueurs visent ainsi à recueillir les significations culturelles des pratiques, et à travers elles, retrouver le sens du plaisir de jeu leur donnant sens dans les représentations sociales. Cette démarche constitue en même temps une posture épistémologique : celle d'affirmer que le sens des activités sociales est autant à rechercher dans les subjectivités collectives, que dans les cadres régulateurs objectifs qui les déterminent.

CHAPITRE 2

ÉVASION, MAÎTRISE DE SOI ET ANOMIE

« Exister pleinement, intensément, absolument, quel idéal ! Sortir de cette incertitude de soi-même où l'on se cherche en vain dans un brouillard d'irréalité, aux rives du néant ! Siéger, en tout arroi de l'acte d'être ! Quel idéal ; mais aussi, comme tout idéal, peut-être quelle rêverie ! Peut-être quelle absurdité ! Est-il vrai qu'on peut n'exister qu'à moitié³⁰⁵ ? »

Résumé : L'expérience vidéoludique de la maîtrise se manifeste aussi bien dans la recherche d'évasion des joueurs sur téléphone portable que dans les performances des joueurs professionnels d'e-sport en réseau, diffusant des valeurs individualistes de discipline de soi, de compétition et de quête de reconnaissance sociale.

CHAPTER TWO : ESCAPE, SELF CONTROL AND ANOMY

Summary : The videogaming experience of control is found in the search for evasion of players using mobile phones, as well as in the performances of online e-sport professional players, spreading individualistic values of self-discipline, competition and social recognition quest.

³⁰⁵ SOURIAU Étienne, *Les Différents modes d'existence* (1943), Paris, Presses universitaires de France, coll. « MétaphysiqueS », 2009, p.89.

Le plaisir de jouer aux jeux vidéo est souvent motivé chez les joueurs par **une recherche d'évasion** définie avant tout comme un repli sur soi, un rejet de la société et de ses activités perçues essentiellement sous le sceau de la contrainte. On joue pour ne penser à rien, « *se vider la tête après le travail*³⁰⁶ » ou se défouler dans un espace utopique³⁰⁷ dans lequel le déplacement, la fuite, importent plus que le territoire à explorer : « Le concept même d'évasion (...) étymologiquement, véhicule l'idée que l'on sort d'un lieu, et, dans le sens le plus commun, que l'on s'échappe d'une prison. Il y a donc dans le processus en question un premier cadre, un lieu, que l'on quitte pour un autre lieu, d'abord imaginé, puis vécu. Cet autre lieu peut éventuellement être un 'hors-cadre'³⁰⁸. »

Ce sentiment d'évasion est théorisé chez Philippe Breton par la notion d'« **effet bulle** » (1990 : 71) qui renvoie à l'efficacité du dispositif technique dans sa propension à produire des effets de naturalisation, ou autrement dit, à dispenser chez le joueur des sensations d'oubli du contexte environnant. À jouer au jeu vidéo, le joueur se trouve pris en effet dans une forme d'oubli de l'espace qui l'entoure, du temps qu'il passe à jouer, et des personnes qui le côtoient physiquement, en co-présence, sans jouer. Jean-Baptiste Clais et Mélanie Roustan confirment : « L'oubli de soi et du monde extérieur, ainsi que l'accès à une réalité virtuelle (celle du jeu, d'un monde 'pour de faux', régulé et maîtrisable, ressenti 'pour de vrai', mais sans influence directe sur la 'vraie vie') semblent corrélatifs de la fluidité de l'engagement du joueur dans l'action, dépendante du haut degré d'incorporation de l'interface par le joueur (matériel et *gameplay*). Le sujet finit par gommer la distance aux choses matérielles et aux images, dans l'interactivité³⁰⁹. »

La recherche d'évasion constitue pourtant, paradoxalement, un fait social, qui renvoie à des redéfinitions anthropologiques des rapports de l'individu au temps, à l'espace et à l'autre. Elle est intéressante à étudier dans les pratiques de jeux vidéo, pour cette raison

³⁰⁶ Entretien avec Sylvain, 26 ans, joueur sur console, journaliste d'entreprise, Paris, 28/04/2006.

³⁰⁷ « Une appréhension étymologiquement rigoureuse de l'utopie incline à la définir comme un refuge hors du monde. Elle est alors l'aboutissement d'un basculement dans l''imaginaire', en tant que ce dernier serait l'antithèse rigoureuse de la réalité. » : BROCA Sébastien, *L'Utopie du logiciel libre. La construction de projets de transformation sociale en lien avec le mouvement du Free Software*, Paris, Université Paris I Panthéon-Sorbonne, Thèse de doctorat en sociologie sous la direction de Philippe Breton, 2012, p.16.

³⁰⁸ VONACH Laurent, « Avant-propos », *Quaderni*, n°44, printemps 2001, pp.41-44, p.42.

³⁰⁹ CLAIS Jean-Baptiste, ROUSTAN Mélanie, « 'Les Jeux vidéo, c'est physique !'. Réalité virtuelle et engagement du corps dans la pratique vidéoludique », in ROUSTAN Mélanie (dir.), *La Pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers Sciences Humaines et Sociales », série « Consommations et sociétés », 2003, p.48.

précise qu'elle offre une piste d'explication des modes d'adhésion qui rendent légitimes les valeurs de la société individualiste.

Car, rappelons-le, nous tenons à insister dans notre lecture du fait social chez Durkheim, sur l'importance des **sentiments d'adhésion** dans le rapport de l'individu aux règles sociales. Cette adhésion permet, selon lui, « l'intériorisation » de ces règles, qui les rend désirables et efface leur caractère contraignant³¹⁰. Durkheim précise bien qu'une activité vécue comme trop contraignante recèle déjà une part d'anomie, un problème dans la relation de l'individu au collectif. Une activité sociale doit susciter chez l'individu, par l'adhésion aux règles qui la constituent, des sentiments d'appartenance sociale, qui accompagnent le partage collectif de mêmes « manières de penser, de sentir et d'agir ».

L'évasion comme valeur culturelle est donc ambivalente : à la fois recherche de plaisir et aveu d'une absence d'adhésion aux règles que l'on cherche momentanément à fuir. Comme si elle n'était qu'une attitude négative d'évitement des règles. Or, si l'évasion constitue la définition du loisir et caractérise une bonne partie du plaisir de jouer, c'est qu'elle recèle aussi des valeurs positives, qui représentent une adhésion à d'autres modes de régulation. L'évasion se fait alors le sentiment paradigmatique du **passage d'un mode de régulation à un autre**. Cette liberté de l'individu est la définition même d'un rapport ludique au social : « Le jeu n'existe et ne vit que s'il se trouve des êtres capables de ce va-et-vient qui ne va pas de soi. Il n'y a de jeu que moyennant une certaine attitude mentale de la part de ceux qu'il convie et attire dans son enceinte³¹¹. »

L'usage du jeu vidéo dans l'espace social apparaît dès lors comme une **décision** de la part du joueur : celle de ne pas subir les règles de l'espace environnant, mais de retrouver un espace de plaisir, d'adhésion momentanée à de nouveaux cadres régulateurs. Par cette décision, l'évasion se présente donc comme une activité sociale porteuse de valeurs anthropologiques spécifiques.

Nous proposons dans ce chapitre d'interroger les implications anthropologiques de ce phénomène de mouvements alternatifs entre plusieurs cadres régulateurs, qui caractérise

³¹⁰ Cette interprétation du fait social s'appuie aussi sur l'une des influences théoriques importantes de Durkheim dans la rédaction de ses écrits : l'œuvre de Jean-Marie Guyau, philosophe moral, qui a beaucoup pensé la question de l'adhésion aux règles : GUYAU Jean-Marie, *Esquisse d'une morale sans obligation ni sanction* (1885), Paris, Fayard, coll. « Corpus des œuvres de philosophie en langue française », 1985.

³¹¹ DEWITTE Jacques, « L'Élément ludique de la culture. À propos de *Homo Ludens* de Johan Huizinga », in *La Manifestation de soi. Éléments d'une critique philosophique de l'utilitarisme*, Paris, La Découverte, coll. « textes à l'appui », série « bibliothèque du m.a.u.s.s. », 2010, p. 186.

l'évasion. Le jeu sur téléphone portable, par sa mobilité et son ergonomie, est un support de prédilection pour observer la confrontation d'un cadre régulateur vidéoludique avec celui du contexte social environnant. Il révèle la prévalence de valeurs de maîtrise qui rejoignent les injonctions de la société individualiste au contrôle de soi. Ces valeurs nous amènent à étudier les significations culturelles attachées aux régimes d'expériences d'autres supports vidéoludiques : les jeux d'arcade, qui furent, historiquement, les premiers à constituer leurs mécanismes sur des injonctions à la maîtrise et à la performance (Triclot, 2011 a) ; et les jeux en réseau dits « professionnels » qui tendent à s'institutionnaliser sur le modèle du sport moderne, au risque de perdre leur caractère ludique, et de devoir donc, paradoxalement, ouvrir sur de nouvelles recherches d'évasion.

I - L'évasion : une pratique individualiste

L'évasion vidéoludique consiste d'abord à penser à autre chose, ce qui revient aussi souvent, dans les propos des joueurs, à « ne penser à rien » : « *Quand je rentre du boulot, que j'ai mal à la tête, que je me suis éclaté toute la journée sur des trucs et que je n'ai plus envie d'y penser, je n'y pense pas : c'est une forme d'évasion.* » confirme un joueur sur console³¹². Ou encore ce joueur en réseau : « *Franchement, je vais te dire : quand j'ai acheté Counter-strike en réseau, je me suis dit : 'le soir quand je rentre du boulot, que j'ai envie de rien faire, pour me détendre, ça peut être pas mal.' Parce que je suis célibataire, parce que je travaille huit heures par jour, parce que j'en ai plein la tête toute la journée*³¹³ ». Si les jeux vidéo constituent une « industrie de l'évasion³¹⁴ », il s'agit donc surtout, dans la pratique, de **sensations d'évasion**, passant par des stimulations sensorielles, des impressions qui n'impliquent pas, dans les représentations du joueur, le déplacement du corps, mais plutôt

³¹² Entretien avec Benjamin, 25 ans, joueur de jeux vidéo sur PC et maître de jeu de rôle, informaticien dans une entreprise textile, Paris, 20/09/2006.

³¹³ Entretien avec Sylvain, 26 ans, joueur sur console, journaliste d'entreprise, Paris, 28/04/2006.

³¹⁴ VONACH Laurent, « Les Jeux vidéo : une illusion ludique à risque », *Quaderni*, n°44, printemps 2001, pp.119-128.

celui de l'attention. Anne Farrell se sert par exemple du concept phénoménologique sartrien d'intentionnalité de la conscience pour étudier les pratiques de jeux vidéo³¹⁵.

Les pratiques de jeux vidéo s'inscrivent ici dans un phénomène identifié par David Le Breton : la **survalorisation des sensations**, au détriment d'une perte d'engagement physique du corps dans la vie quotidienne³¹⁶. Le jeu vidéo permet de s'évader en restant assis, sans bouger, ou presque. Il s'agit d'un engagement physiologique plutôt que physique : ce qui n'empêche pas un réel investissement corporel du joueur. Laurent Vonach a donc raison de rapporter l'expérience d'évasion dans les pratiques de jeux vidéo à une forme contemporaine de tourisme : « Si le jeu vidéo est bien un moyen d'évasion, celle-ci évoque irrésistiblement une forme de voyage rentrée aujourd'hui, dans les mœurs, une pratique particulière, où se mêlent dépaysement et fuite hors du quotidien, c'est-à-dire le tourisme, ou plutôt sa version contemporaine³¹⁷. » Le jeu vidéo est un voyage à l'intérieur de soi qui n'est ni de l'ordre de l'introspection, ni du recueillement : il s'agit plutôt d'une recherche en soi-même de sensations d'adhésion à de nouveaux modes de régulation.

La pratique du **jeu sur téléphone portable** illustre bien ce type d'expérience, en proposant des jeux qu'on peut emporter avec soi, pour pallier tous les moments de vide du quotidien. L'expérience vidéoludique devient ici un besoin qui dépasse le seul plaisir gratuit du jeu, puisqu'elle remplit la fonction sociale de relancer chez le joueur un plaisir d'être dans l'instant, aux moments - finalement assez nombreux - où l'oisiveté, l'errance risquent de faire peser sur le joueur la souffrance anémique de n'avoir nulle règle à suivre dans l'immédiat, nul sens précis à donner à son comportement en société.

³¹⁵ FARRELL Anne, « Étude du registre d'immersion et de l'état de présence interne chez les jeunes entre 11 et 15 ans qui socialisent dans les espaces de clavardage et de jeu », *Mémoire présenté comme exigence partielle de la Maîtrise en Communication*, Montréal (Canada), Université du Québec à Montréal, Juin 2008.

³¹⁶ « Jamais sans doute comme dans nos sociétés contemporaines on a aussi peu utilisé la mobilité, la résistance physique individuelle. L'énergie proprement humaine, née de la volonté et des ressources du corps, même les plus élémentaires (marcher, courir, nager...), est rarement sollicitée au cours de la vie quotidienne, dans le rapport au travail, aux déplacements, etc. » : LE BRETON David, « Chemins de traverse : éloge de la marche », *Quaderni*, n°44, printemps 2001, p.5.

³¹⁷ VONACH Laurent, « Les Jeux vidéo : une illusion ludique à risque », *Quaderni*, n°44, printemps 2001, p.120.

Un rapport elliptique au monde : le jeu sur téléphone portable

Le jeu sur téléphone portable peut se comprendre historiquement comme la rencontre entre la « téléphonie de deuxième génération » et l'informatique, au cours des années 1990³¹⁸. Le téléphone portable devient alors un peu plus que la fusion des technologies de la radio et du téléphone datant du début du XX^{ème} siècle, avec les expérimentations de la TSF (Télégraphie, puis Téléphonie sans fil) qui servirent par exemple lors de la guerre des tranchées, ou pendant le naufrage du Titanic³¹⁹. Il est aussi, depuis sa première commercialisation aux États-Unis en 1984³²⁰, et surtout depuis que sa diffusion industrielle l'a rendu plus accessible dès le début des années 1990, un instrument de **convergence médiatique**, dépassant ses seules fonctions communicationnelles, pour se faire diffuseur de contenu. Les portables venus du Japon sont précurseurs dans ce domaine : e-mail en 1999, réseaux de troisième génération permettant le téléchargement de jeux en 2001 et de musique en 2002, télévision numérique en 2005³²¹...

La facilité d'accès permise par le téléphone portable à quantité de contenus médiatiques favorise, dans la pratique, les sensations d'évasion vers un espace alternatif à l'espace environnant. Avec le jeu sur téléphone portable, le joueur possède même un pouvoir : celui de choisir de se sentir présent ou distant du monde qui l'entoure, selon qu'il décide de jouer ou de ne pas jouer. Ce **rapport elliptique au monde**³²² nous paraît fondamental dans la

³¹⁸ ALLARD Laurence, *Mythologie du portable*, Paris, Le Cavalier bleu éditions, coll. « Myth'O », 2009, p.19.

³¹⁹ ALLARD Laurence, *Mythologie du portable*, Paris, Le Cavalier bleu éditions, coll. « Myth'O », 2009, p.17. Elle définit ainsi p.18 : « La téléphonie portable est donc une forme de radiotéléphonie, c'est-à-dire de transmission de la voix à l'aide des ondes situées dans la bande des 900 et 1800 MHz et ce, entre une base relais, qui couvre une zone de plusieurs dizaines de kilomètres de rayon, et le mobile de l'utilisateur. »

³²⁰ Avec l'appareil Motorola DynaTAC 8000X, de chez Motorola : ALLARD Laurence, *Mythologie du portable*, Paris, Le Cavalier bleu éditions, coll. « Myth'O », 2009, p.16.

³²¹ ALLARD Laurence, *Mythologie du portable*, Paris, Le Cavalier bleu éditions, coll. « Myth'O », 2009, p.27.

³²² Nous renvoyons ici aux intuitions de Paul Virilio, qui parvient, dans *Esthétique de la disparition* à poser la picnolepsie (forme légère d'épilepsie) comme manière d'être au monde de l'individu en société, par l'alternance de moments de présence et d'absence qui caractérise cette pathologie : « Qui est picnoleptique ? On pourrait peut-être répondre aujourd'hui : qui ne l'est pas ou ne l'a pas été ? La picnolepsie ainsi définie comme phénomène de masse, à la notion de *sommeil paradoxal* (sommeil rapide) qui correspond à la phase des rêves, viendrait s'ajouter, dans l'ordre conscient, un *état de veille paradoxal* (une veille rapide). », VIRILIO Paul, *Esthétique de la disparition*, Paris, Balland, « Le Commerce des idées », 1980, p.15.

Francis Jauréguiberry considère également ce rapport elliptique au monde comme caractéristique des « expériences » du téléphone portable : « La notion d'expérience, telle que nous l'employons ici, renvoie avant tout à la subjectivité spécifique de ceux qui multiplient les moments d'ubiquité médiatique (...) chacun vit de façon singulière le fait d'être 'ici et ailleurs à la fois'. » : JAURÉGUIBERRY Francis, *Les Branchés du portable*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 2003, p.133.

relation que l'individu entretient aux règles sociales dans la société dite « individualiste ». Raphaël, joueur du jeu de football *2006 Real Football 3D* (Gameloft, 2006) sur le téléphone Nokia 3220 utilise par exemple les sensations que lui procure le jeu sur portable pour s'isoler de la foule, dans le métro³²³. La possibilité d'avoir sous les yeux un spectacle différent de celui qui lui est imposé par son environnement suscite une certaine fascination. Les bruitages, l'écran, les commandes de jeux sont autant de stimulations sensorielles qui appellent à se détourner de l'espace commun pour rejoindre celui du jeu. Ce sont des figures géométriques et des bruits sommaires qui, en mobilisant son regard et son écoute, lui permettent d'échapper à la proximité.



2006 Real Football 3D (Gameloft, 2006)

Raphaël explique : « *Je vais prendre l'exemple du métro. On est dans le métro. Les gens reviennent du boulot, ils sont tous énervés, ils puent, ils toussent, c'est la folie. Vous, vous êtes à six sur les banquettes. Et tout le monde est là à se crier dessus, se bousculer. C'est*

³²³ CRAIPEAU Sylvie, KOSTER Raphaël, « Jeux vidéo, imaginaire et pratiques culturelles », *Rapport intermédiaire JEMTU n°1/ Usages, programme « action innovante GET, Jeux sur mobiles »*, Évry, Institut Telecom Management Sud Paris, Groupe des Écoles de Télécommunication, janvier 2007.

la jungle. Les gens sont ternes, tout blancs... Vous, vous prenez votre téléphone. Vous voyez sur le jeu des petites formes, des ronds, des bruits : ' bip, bip, bip !' C'est ça s'évader³²⁴. »

Séverin affirme également jouer sur portable lorsqu'il ne supporte pas le monde autour de lui. Mais il apprécie aussi dans ce support le peu de concentration qu'il exige, et qui lui permet de rester en contact avec son environnement : « Je pense que l'excellence serait de parvenir à une énorme capacité de concentration et, dès qu'on le peut, de prêter un peu attention au monde qui nous entoure. Ça, ce serait vraiment le parfait équilibre. Je trouve ça incroyable les gens qui arrivent à être totalement dans ce qu'ils font, et en même temps, disponibles vers l'extérieur³²⁵. »

L'expérience de l'évasion est donc vécue comme une liberté, une autonomie de l'individu par rapport à ses modes de régulation sociale, mais représente également, paradoxalement, un **enfermement**. Le plaisir ludique de passer d'un cadre régulateur à l'autre est de courte durée, car l'espace du jeu impose à son tour rapidement ses propres contraintes. Evoquons à ce sujet une scène magnifique du roman *Novecento : pianiste* d'Alessandro Baricco. Le personnage principal de ce conte est un pianiste, né sur un bateau, qui n'en est jamais descendu de sa vie. Quand, vers la fin du roman, le narrateur lui demande pourquoi, il a cette réponse :

« Imagine, maintenant : un piano. Les touches ont un début. Et les touches ont une fin. Toi, tu sais qu'il y en a quatre-vingt-huit, là-dessus personne peut te rouler. Elles sont pas infinies, elles. Mais *toi*, tu es infini, et sur ces touches, la musique que tu peux jouer elle est infinie (...) Mais si je monte sur cette passerelle et que devant moi se déroule un clavier de millions de touches, des millions, des millions et des milliards / Des millions et des milliards de touches, qui ne finissent jamais, c'est la vérité vraie qu'elles ne finissent jamais et ce clavier-là, il est infini / Et si ce clavier est infini, alors / Sur ce clavier-là, il n'y a aucune musique que tu puisses jouer. Tu n'es pas assis sur le bon tabouret : ce piano-là, c'est Dieu qui y joue³²⁶. »

³²⁴ Entretien avec Raphaël, 18 ans, joueur du jeu de football 2006 *Real Football 3D* (Gameloft, 2006) sur le téléphone Nokia 3310, lycéen, Pantin, 26/04/2006.

³²⁵ Entretien avec Séverin, 28 ans, joueur sur téléphone portable, conseiller de vente de disques de musique classique, Paris, 27/04/2006.

³²⁶ BARICCO Alessandro, *Novecento : pianiste*, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 1994, p. 76-77.

La comparaison entre le clavier du piano, limité, maîtrisable, et l'espace social infini exprime bien ce qui distingue un espace ludique d'un espace social, en termes de cadre régulateur. L'activité ludique s'inscrit dans un « cercle magique » (Huizinga, 1938) qui assure sa fonction de divertissement et garantit au joueur une certaine protection par rapport aux autres activités sociales. C'est bien de cette dimension protectrice de la sphère ludique dont parle, par exemple, Thomas Gaon lorsqu'il écrit que la dépendance au jeu vidéo « doit être considérée comme un mode de défense original et néanmoins coûteux visant à protéger le sujet tant du monde extérieur (jugé comme hostile et déstabilisant) que de son propre monde interne (problématiques dépressives et angoisses névrotiques³²⁷ ».

S'évader du monde, c'est donc se protéger du regard de l'autre, tout en privilégiant ce qui est de l'ordre de l'intime³²⁸. Certains chercheurs comme Zygmunt Bauman³²⁹, Claudine Haroche³³⁰ ou Patrick Schmoll³³¹ se servent de la distinction entre « moi social » et « moi intérieur³³² » pour expliquer le **repli sur soi** de l'individu, soumis aux injonctions sociales du plaisir ludique. L'intimité prend une importance croissante : elle est le lieu où se déploie le sentiment d'existence, les émotions. Le corps du joueur de jeu vidéo devient une frontière entre deux modes de régulation sociale distincts : d'une part, l'espace extérieur³³³, gouverné par des règles instituées ressenties comme contraignantes, d'autre part, l'espace intérieur, constitué de règles choisies, intériorisées, désirées : l'espace du jeu.

³²⁷ GAON Thomas, « Des paradis artificiels », in BEAU Franck (dir.), avec la collaboration de KAPLAN Daniel et GILLE Laurent, *Culture d'Univers. Jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges, FYP Éditions, 2007, pp.116-129.

³²⁸ CRAIPEAU Sylvie, KOSTER Raphaël, « Jeux vidéo, imaginaire et pratiques culturelles », *Rapport intermédiaire JEMTU n°1/ Usages, programme « action innovante GET, Jeux sur mobiles »*, Évry, Institut Telecom Management Sud Paris, Groupe des Écoles de Télécommunication, janvier 2007.

³²⁹ BAUMAN Zygmunt, *La Vie en miettes. Expérience postmoderne et moralité*, Rodez, Le Rouergue/Chambon, coll. « Les incorrects », 2003.

³³⁰ HAROCHE Claudine, *L'Avenir du sensible, les sens et les sentiments en question*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 2008.

³³¹ SCHMOLL Patrick, « Les Je on-line. L'identité du sujet en question sur internet », *Revue des Sciences Sociales*, n°28, 2001, pp. 12-19.

³³² Claudine Haroche parle par exemple du « renforcement d'une frontière – originelle mais vacillante – entre l'homme du dehors et l'homme du dedans. » HAROCHE Claudine, *L'Avenir du sensible, les sens et les sentiments en question*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 2008, p.6.

³³³ L'extériorité ici n'est pas seulement physique, elle est surtout ressentie : tout est vécu à travers le prisme de sentiments personnels d'adhésion. Ce qui paraît « extérieur » varie donc suivant les sensibilités de chacun.

Le repli sur soi a longtemps été, en sociologie, le symptôme d'une crise de la cohésion sociale (Guibet Lafaye, 2012). Norbert Elias voit par exemple dans ce recours à l'intime un symptôme de **désengagement de l'individu par rapport à la société** : « Ce conflit intérieur de l'individu, cette 'intérieurisation', cette manière d'exclure de la vie sociale certaines sphères de l'existence sociale chargées d'angoisse, de sentiments de honte et de pudeur produits par la société, entretient chez l'individu la sensation qu'il y aurait quelque chose d'intérieur qui n'existerait que pour soi, sans relation avec les autres, et qui n'entrerait qu'après coup en relation avec les autres, 'à l'extérieur'³³⁴. » Mais on peut aussi renverser le problème, et plutôt que de considérer l'évasion comme une faute morale de l'individu soucieux de se déresponsabiliser de ses obligations sociales, chercher à en comprendre les déterminations sociales. Richard Sennett explique ainsi le phénomène par une faillite des institutions : « La mort de l'espace public est l'une des raisons les plus concrètes pour lesquelles les gens vont rechercher dans le domaine intime ce qui est refusé dans le domaine extérieur³³⁵. » Le plaisir de l'évasion a donc pour corollaire la crainte, chez l'individu, de se sentir exclu d'une société lui imposant de trouver en soi-même le sens et l'intérêt de ses activités. Cette distance renforcée entre les désirs individuels et les contraintes extérieures du social favorise des comportements addictifs, dans lesquels l'individu, pris dans ses sensations, ne serait plus à même de s'imposer des cadres régulateurs lui permettant de se maîtriser lui-même.

Le plaisir de l'expérience du jeu sur portable dans les lieux publics ne procurerait donc qu'une illusion de maîtrise, dans un jeu pragmatique de l'individu avec la diversité des cadres régulateurs qui se présentent à lui. La liberté de choix de l'individu demeure au premier abord trop dépendante de désirs pulsionnels de s'évader d'une situation désagréable, pour être interprétée comme l'engagement conscient d'un individu adhérant à des valeurs symboliques. Le spectre de l'addiction surgit alors, lorsque la quête personnelle de sensations de plaisir ne rencontre aucun obstacle extérieur pour y mettre un terme. Mais si l'addiction est une pathologie psychiatrique, relativement rare au regard de l'ensemble des pratiques de jeux vidéo, les comportements addictifs, eux, sont beaucoup plus fréquents, et peuvent être pensés en termes de phénomène social : nous avons donc affaire au paradoxe d'une société individualiste, qui impose l'évasion et le rejet de la vie sociale comme une norme sociale, et déplace dans la sphère de l'intime la légitimité de ses règles instituées. Que l'individu n'ait

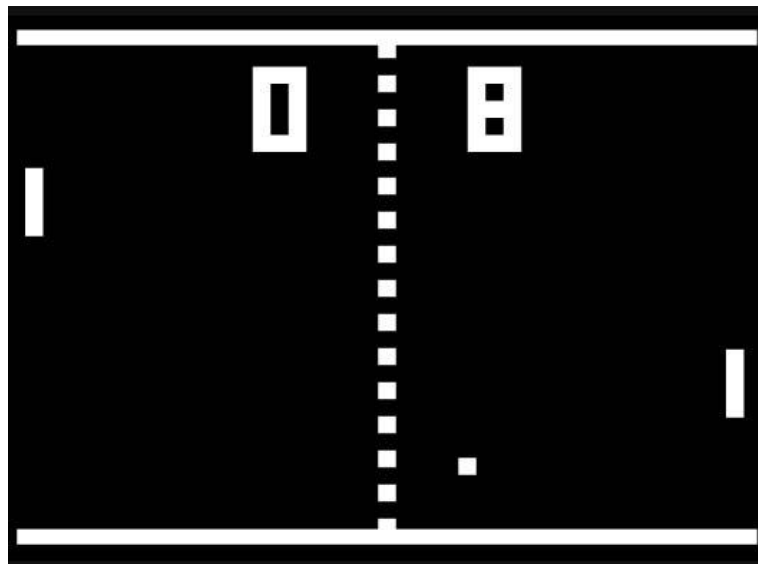
³³⁴ ELIAS Norbert, *La Société des individus*, Paris, Fayard, 1991, p.66.

³³⁵ SENNETT Richard, *Les Tyrannies de l'intimité*, Paris, Le Seuil, coll. « Sociologie », 1979.

que l'illusion d'être « aux commandes » de son existence sociale ne signifie pas pour autant qu'il soit désocialisé, mais au contraire déterminé à son insu par des valeurs normatives de repli sur soi : le comportement addictif, comme phénomène sociologique, perd ainsi le caractère pathologique que l'amalgame avec sa définition psychiatrique risque de lui conférer.

Le spectre de l'addiction

L'analyse du régime d'expérience du **jeu d'arcade** révèle les valeurs culturelles constitutives de comportements addictifs. Historiquement, comme nous l'avons déjà exposé au chapitre précédent, l'un des premiers régimes d'expérience du jeu vidéo auprès du grand public est le jeu d'arcade dans les années 1960-1970. Il se caractérise par un défi lancé au joueur : répondre le plus rapidement possible aux sollicitations sensorielles du programme informatique, dans une expérience de vertige qui conduit le joueur à adopter « le geste d'adresse qui n'est plus un geste de maîtrise, mais un geste désespéré et qui pourtant fonctionne par miracle³³⁶ ». Le jeu *Pong* (Atari, 1972) pose par exemple les bases d'un Gameplay fondé sur l'accélération du rythme et qui participe d'un « débordement du joueur par le jeu³³⁷ ».



Pong (Atari, 1972)

³³⁶ TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011, p.53.

³³⁷ « L'arcade repose sur un principe fondamental, qui est celui du débordement du joueur par le jeu. Ce principe fonctionne aussi bien dans les jeux à un seul joueur que dans les jeux à plusieurs, où l'on ne triomphe de l'autre bien souvent que parce que l'on a su résister plus longtemps à la machine ; ce qui est le cas, typiquement de *Pong*. » : TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011, p.150.

Pong modélise la disposition sommaire d'un court de tennis : deux raquettes parallèles, un filet de tennis simulé par une ligne en pointillé et une balle que chacun des joueurs, aux commandes de sa raquette, doit rattraper, en la dirigeant verticalement (le jeu peut se jouer seul ou à deux. Dans le cas du jeu solo, l'autre raquette est commandée par l'ordinateur). Chaque balle perdue incrémente de 1 le score du joueur adverse, situé en haut de l'écran. Selon l'endroit de la raquette que la balle frappe, celle-ci peut s'accélérer, changer de direction, ce qui demande au joueur une concentration de chaque instant pour anticiper le prochain déplacement de la balle. La partie ne peut s'arrêter que lorsque la balle est perdue. De sorte qu'il est impossible de gagner : le jeu d'arcade ne propose que de « jouer pour perdre³³⁸ », en incitant le joueur à mettre régulièrement des pièces dans la machine pour commencer une nouvelle partie et améliorer son score.

Le plaisir du joueur tient alors à une **confrontation de soi avec soi** : tenter de battre son propre score, augmenter la rapidité de ses réflexes, se mesurer le plus longtemps possible à l'insurmontable puissance de calcul de la machine. De ce point de vue, l'expérience du jeu d'arcade se retrouve largement dans de nombreux autres jeux sur d'autres supports technologiques : jeu sur consoles, sur téléphone portable ou en réseau. Séverin, joueur sur téléphone portable, explique par exemple : « *Je joue pour moi, pour apprendre à dominer le jeu et me dominer moi-même*³³⁹. »

Mais paradoxalement, ce rapport de maîtrise de soi demeure gouverné par une recherche perpétuelle de vertige et de sensations nouvelles, autrement dit, de **perte de contrôle**. Mathieu Triclot remarque que l'économie industrielle du jeu d'arcade repose précisément sur ce phénomène : la frustration du joueur à chaque défaite l'amène peut-être à vouloir maîtriser mieux ses réflexes en rejouant, mais elle lui donne surtout envie de remettre des pièces dans la machine. « Il se produit là une forme de bouclage entre les conditions économiques du jeu et les types de plaisirs en une formule qui ajuste ensemble économie réelle et économie libidinale³⁴⁰. »

³³⁸ « Tous ces jeux possèdent en effet une caractéristique commune et pour le moins étrange : l'impossibilité de gagner. Les jeux d'arcade, quel qu'en soit le type formel, sont des jeux où l'on ne peut que perdre. » : TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011, p.150.

³³⁹ Entretien avec Séverin, 28 ans, joueur sur téléphone portable, conseiller de vente de disques de musique classique, Paris, 27/04/2006.

³⁴⁰ TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011, p.151.

C'est ici que le jeu vidéo semble menacer de devenir une **addiction**³⁴¹. La définition psychopathologique de l'addiction consiste en une activité que l'on poursuit contre son gré, dans des mécanismes de dépendance qui interdisent progressivement à l'individu la possibilité d'identifier son désir. Les spécialistes définissent l'addiction comme « une condition selon laquelle un comportement susceptible de donner du plaisir et de soulager des affects pénibles est utilisé d'une manière qui donne lieu à deux symptômes clés : échec répété de contrôler ce comportement ; poursuite de ce comportement malgré ses conséquences négatives³⁴² ». L'addiction signifie donc l'impossibilité pour la personne concernée de se contrôler.

La sollicitation des sensations personnelles est un facteur reconnu d'addiction³⁴³. Or, l'attrait des jeux vidéo repose en grande partie sur leur capacité à procurer des émotions, des sensations³⁴⁴, un sentiment d'action, voire de puissance, fragilisés en même temps par ce qui les conditionne : des procédés d'addiction pensés en amont, à la conception, pour alimenter des comportements consuméristes. En effet, les concepteurs de jeux cherchent le moyen d'attirer de nouveaux clients et de les fidéliser en créant volontairement de la dépendance³⁴⁵. *World of Warcraft*, par exemple, continue d'évoluer et de proposer de nouvelles quêtes afin de pérenniser le système d'abonnement mensuel qui le lie à ses joueurs.

Le fait que le jeu ne s'arrête jamais, qu'il n'ait pas de limite car pas de fin, est un facteur puissant d'addiction. Le joueur reçoit une gratification pour chacune des actions accomplies dans le jeu, ces récompenses augmentant progressivement, ainsi que la difficulté et le renforcement de l'engagement du joueur. Les joueurs sont toujours sur le point de parvenir à de nouvelles compétences, de découvrir de nouveaux contenus. De ce point de vue *WoW* est une expérimentation sur la psychologie de la motivation et sur les facteurs de plaisir³⁴⁶.

³⁴¹ CRAIPEAU Sylvie, DUBEY Gérard, KOSTER Raphaël, « Maîtrise du jeu, contrôle de soi : une quête à corps perdu », *Quaderni*, n°67, automne 2008, pp.85-92.

³⁴² ADÈS Jean, « Le Jeu pathologique, de la passion à la dépendance », *Dépendances*, n°3, 1991, pp.1-2.

³⁴³ LAVIN Michael, MARVIN Kelly, MCLAMEY Amber, NOLA Vincent, SCOTT Lori, « Sensation Seeking and Collegiate Vulnerability to Internet Dependence », *Cyber Psychology and Behavior*, Volume 2, Issue 5, October 1999, pp.425-430.

³⁴⁴ CRAIPEAU Sylvie, DUBEY Gérard, « The ways mobile telephone games are used: marking out sociability spaces and 'taking back control' of time », *Digifrance 2006, premières journées du jeu video européen à Helsinki*, Centre culturel français, Helsinki (Finlande), 2 juin 2006.

³⁴⁵ NATKIN Stéphane, *Video Games and Interactive Media. A Glimpse at New Digital Entertainment*, Massachusetts (États-Unis), AK Peters LTD, Wellesley Massachusetts, 2005.

³⁴⁶ DUCHENEAULT Nicholas, NICKELL Eric, MOORE Robert J., YEE Nicholas, « Une solitude collective : observations sur le capital social dans un jeu vidéo multijoueurs, *World of Warcraft* », in BEAU Franck (dir.),

L'intérêt, voire la passion que suscite ce jeu en réseau est ainsi lié à ses caractéristiques techniques. Et l'efficacité du dispositif technique est telle, ainsi que les théories cognitivistes sur lesquelles il se fonde, que l'on peut effectivement craindre que joueur ne soit menacé, par une pratique trop intensive, de basculer dans la pathologie psychiatrique de l'addiction³⁴⁷. Mais le problème ne réside pas tant dans la structure du dispositif technique que dans les facteurs sociaux qui ont motivé ces choix d'usages et de conception. Ceux-ci ne font en effet que répondre à des valeurs culturelles typiques de notre modernité: la recherche de performance, la prépondérance du temps présent, immédiat, voire de l'urgence, la recherche de sensations³⁴⁸.

L'addiction se perçoit dès lors comme un phénomène social, et les comportements addictifs, paradoxalement, comme des attitudes normatives. Comme le décrit déjà Georg Simmel en 1903 lorsqu'il analyse l'intensification des sollicitations sensorielles dans la grande ville, par rapport aux petites villes de campagne³⁴⁹, le quotidien est essentiellement vécu par le prisme des sensations personnelles. Même si les individus, pour se protéger des multiples sollicitations de la vie urbaine, tendent à intérioriser leurs sensations en les intellectualisant³⁵⁰, l'intellectualisation de la vie urbaine ne signifie pas pour autant la disparition des subjectivités : au contraire, elle est le signe d'une « **intensification de la vie nerveuse** qui résulte du changement rapide et ininterrompu des impressions externes et internes³⁵¹ ». Or, les jeux vidéo, un siècle plus tard, mettent en scène exactement le même phénomène : ils proposent au joueur des espaces de maîtrise rationnelle via les commandes de jeu, pour réagir aux sensations multiples, issues du contexte environnant, mais également du

avec la collaboration de KAPLAN Daniel et GILLE Laurent, *Culture d'Univers. Jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges, FYP Éditions, 2007, pp.47-64.

³⁴⁷ Nous ne rentrerons pas dans ce débat qui mobilise des compétences spécialisées en psychiatrie. Signalons simplement que le caractère addictif du jeu vidéo ne fait toujours pas l'objet d'un consensus scientifique.

³⁴⁸ BALANDIER Georges, *Le Grand Système*, Paris, Fayard, 2001.

³⁴⁹ SIMMEL Georg, « Les Grandes villes et la vie de l'esprit » (1903), in *Philosophie de la modernité. La femme, la ville, l'individualisme*, Paris, Payot, « Critique de la politique Payot », 1989, pp.233-277.

³⁵⁰ « Ainsi le type de l'habitant des grandes villes – qui naturellement existe avec mille variantes individuelles – se crée un organe de protection contre le déracinement dont le menacent les courants et les discordances de son milieu extérieur : au lieu de réagir avec sa sensibilité à ce déracinement, il réagit essentiellement, avec l'intellect » : SIMMEL Georg, « Les Grandes villes et la vie de l'esprit » (1903), in *Philosophie de la modernité. La femme, la ville, l'individualisme*, Paris, Payot, « Critique de la politique Payot », 1989, pp.233-277.

³⁵¹ SIMMEL Georg, « Les Grandes villes et la vie de l'esprit » (1903), in *Philosophie de la modernité. La femme, la ville, l'individualisme*, Paris, Payot, « Critique de la politique Payot », 1989, pp.233-277.

jeu. Ce faisant, ils favorisent encore plus ce rapport d'intensité entre agressions sensorielles et recours à la rationalisation dans les manières d'être au monde de l'individu en société.

Nous retrouvons ici, grâce à Simmel, le sens du plaisir ludique dans les pratiques addictives : il s'agit pour l'individu de s'abandonner à l'emprise de sensations fortes, pour éprouver momentanément les plaisirs contre lesquels il cherche, dans la vie quotidienne, à se prémunir. L'efficacité du jeu vidéo ne nous apparaît dès lors pas tant comme un *piège* dont seraient victimes les joueurs inconscients des mécanismes érigés pour assurer leur dépendance ; mais plutôt comme un *outil* mis à la disposition de l'individu pour réguler son rapport physique au monde. L'emprise que le jeu exerce sur le joueur se comprend désormais à travers les « enjeux » que poursuit le joueur au cours de sa pratique : se délasser, dépasser son score, accomplir une quête, socialiser en réseau... Ces objectifs, bien que déterminés par les structures techniques du dispositif, ont malgré tout une fonction sociale, qui n'est pas seulement celle de la rentabilité économique de l'industrie vidéoludique, mais renvoie aussi aux valeurs culturelles de l'affirmation de soi, de l'acquisition de compétences, de reconnaissance sociale, et surtout, de recherche de sentiments d'adhésion à l'aune des sensations de plaisir.

Cette prévalence de la subjectivité individuelle dans le rapport au social, qu'elle soit revendiquée (par des pratiques cathartiques d'évasion ou de défouloir) ou refoulée (par des pratiques rationnelles axées sur les stratégies de jeux), nous invite à analyser la **fonction sociale du corps dans les pratiques de jeux vidéo**. Car si les sensations de l'expérience vidéoludique renvoient à des valeurs culturelles, c'est parce que le corps lui-même a changé de mode de présence sociale : le phénomène observé par Simmel nous ramène ainsi à la généalogie d'une transformation des pratiques corporelles, allant du déploiement de la force physique à la « force nerveuse et mentale qu'exige la civilisation moderne³⁵² ». Ce même mouvement « de la force à la prestance³⁵³ » peut être analysé à travers le passage du sport traditionnel au sport moderne³⁵⁴ : la maîtrise de soi devient la réponse nécessaire aux sollicitations nerveuses de la modernité.

³⁵² COUBERTIN Pierre de, *Essais de psychologie sportive* (1913), Grenoble, J. Million, coll. « Mémoires du corps », 1992, p.108-109 ; cité in HÉAS Stéphane, LÉZIART Yvon, « Nervosité et sport aux débuts du XX^{ème} siècle. Pierre de Coubertin, pionnier de la relaxation sportive ? », *S.T.A.P.S.*, n°48, hiver 1999, p.49.

³⁵³ VIGARELLO Georges, *Du jeu ancien au show sportif. La naissance d'un mythe*, Paris, Le Seuil, coll. « La couleur des idées », 2002, pp.19-37. Voir aussi DUNNING Éric, ELIAS Norbert, *Sport et civilisation. La violence maîtrisée* (1966-1986), Paris, Fayard, 1994.

³⁵⁴ « Le sport dit moderne est né avec l'affirmation du capitalisme industriel au cours du 19^{ème} siècle. La mise en place de son organisation juridique et matérielle commence vers 1869-1870 et sa diffusion planétaire suit le

Ce changement des modes de régulation sociale de la violence trouve un écho évident dans les espaces de jeux spécifiques à chaque époque. Georges Vigarello raconte comment les joutes médiévales, jusqu'à la fin du XVI^{ème} siècle, colportaient une violence³⁵⁵ que les bienséances de la cour interdisaient³⁵⁶. Alors que le jeu et le sport moderne constituent une réponse sur le mode du calme, de l'intériorisation des tensions, de la maîtrise de soi, aux agressions sensorielles de la société du XX^{ème} siècle, ils renvoient en même temps à des valeurs de retenue qui constituaient les normes sociales quotidiennes de la noblesse du Moyen-Âge : « Le *fair-play* sportif provient, d'ailleurs, de ce processus d'intériorisation du contrôle social à partir des codes d'honneur chevaleresques³⁵⁷. »

Les corrélations entre pratiques sportives et ludiques sont donc patentes, si on les étudie au regard des valeurs socio-culturelles qui les structurent. La **mise en relation du jeu et du sport** fait l'objet de travaux sociologiques dans la littérature anglo-américaine depuis les années 1950-1960 et dans la littérature européenne depuis les années 1960-1970 : elle marque un passage de la sociologie du loisir, développée dans les années 1960 par Joffre Dumazedier (1962) à la sociologie du sport³⁵⁸ et s'explique par un processus social de « sportivisation des loisirs³⁵⁹ ». Certaines pratiques de jeux vidéo, dites « e-sport », se constituent ainsi sur le modèle du sport professionnel.

développement mondial du capitalisme » : CAILLAT Michel, *Sport et civilisation. Histoire et critique d'un phénomène social de masse*, Paris, L'Harmattan, coll. « Espaces et temps du sport », 1996.

³⁵⁵ Il évoque par exemple « la bataille en foule clôturant la joute de Valladolid, en 1517 » : « Le sang des hommes et des chevaux desroyait de tous côtés ; les gens qui les regardaient disaient Jésus Jésus [...] les demoiselles criaient et pleuraient de la pitié qui s'y faisait. » : Robert Macquereau, *Chroniques de la Maison de Bourgogne*, in *Choix de chroniques et Mémoires du XVI^{ème} siècle*, Paris, 1838, p.77, cité in VIGARELLO Georges, *Du jeu ancien au show sportif. La naissance d'un mythe*, Paris, Le Seuil, coll. « La couleur des idées », 2002, p.26.

³⁵⁶ « Les gestes calmes, détendus illustrent depuis des siècles les images de royauté ou de beauté, caractéristiques des respectabilités sociale et esthétique (...) : les personnages puissants bougent, se déplacent, parlent avec lenteur et sérénité. Le calme constitue un stéréotype du pouvoir fait corps. Les différences gestuelles entre les trois grandes catégories sociales du Moyen-Âge apparaissent clairement : les nobles (*a fortiori* les monarques), mais également les membres du clergé se conduisent d'une manière moins agitée que le peuple. » : HÉAS Stéphane, LÉZIART Yvon, « Nervosité et sport aux débuts du XX^{ème} siècle. Pierre de Coubertin, pionnier de la relaxation sportive ? », *S.T.A.P.S.*, n°48, hiver 1999, p.43.

³⁵⁷ HÉAS Stéphane, LÉZIART Yvon, « Nervosité et sport aux débuts du XX^{ème} siècle. Pierre de Coubertin, pionnier de la relaxation sportive ? », *S.T.A.P.S.*, n°48, hiver 1999, p.43.

³⁵⁸ DEFRANCE Jacques, *Sociologie du sport* (1995), Paris, La Découverte, coll. « Repères », 2006, pp.7-12.

³⁵⁹ MORA Philippe, « La Naissance de l'electronic sport », *Le Nouvel Observateur*, n°60, octobre-novembre 2005.

Selon cet auteur, « le néologisme de 'sportivisation' (ou sportification) qualifie le processus par lequel un jeu accède au statut de sport » : MORA Philippe, « Derrière l'e-sport : un conflit d'experts de jeux réseaux compétitifs », in FORTIN Tony, MORA Philippe, TRÉMEL Laurent, *Les Jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs Visuels », 2005, p.29.

II –Maîtrise de soi : jeu vidéo et sport moderne

L'**e-sport**, pour « sport électronique », correspond à des tournois de jeux vidéo en réseau, dits « LAN Party³⁶⁰ », qui mettent en compétition des joueurs expérimentés sur le modèle du sport de haut niveau. Le terme de « e-sportif » est souvent posé en équivalence avec celui de « joueur professionnel », car, à l'instar du sport moderne, les sportifs sont de plus en plus amenés à être rémunérés en récompense de leurs performances.

C'est pourquoi certaines histoires de l'e-sport font remonter les débuts de cette pratique aux premières rémunérations de joueurs de jeux vidéo, avec les jeux d'arcade des années 1980, lorsque « quelques joueurs américains de jeux d'arcade (le jeu *Donkey Kong* notamment) commencent à jouer professionnellement et sont rémunérés pour leurs prestations alors diffusées ponctuellement à la télévision américaine³⁶¹ ». Mais c'est seulement à partir de 1997, avec l'organisation officielle d'un tournoi « e-sportif » de *Quake* (1996, ID Software), par l'association « Cyberathlete Professional League », que les débuts historiques du jeu vidéo professionnel font consensus, même si, lors de ce tournoi, les joueurs ne furent pas à proprement parler rémunérés par de l'argent, puisque le prix à gagner était une Ferrari mise en jeu par John Carmack, créateur du jeu³⁶².

Ce n'est donc pas tant la rémunération qui fait du joueur de jeu vidéo un « e-sportif », que la façon dont sa pratique s'organise sur le modèle institutionnel du sport moderne. De même, en France, les premières pratiques de jeux en réseau de compétition présentant les

Voir aussi CAILLAT Michel, *Sport et civilisation. Histoire et critique d'un phénomène social de masse*, Paris, L'Harmattan, coll. « Espaces et temps du sport », 1996, pp.9-55.

³⁶⁰ « Ce terme obscur de LAN est un acronyme anglais pour *Local Area Network* qui se prononce 'lane' en français. On peut le traduire par 'aire de réseau local' ou plus simplement 'réseau local'. Les chercheurs et journalistes français parlent souvent de 'LAN party' lorsqu'ils abordent ces manifestations alors que le terme vient moins fréquemment à la bouche des joueurs. » : MORA Philippe, « Derrière l'e-sport : un conflit d'experts de jeux réseaux compétitifs », in FORTIN Tony, MORA Philippe, TRÉMEL Laurent, *Les Jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs Visuels », 2005, p.29.

³⁶¹ CHARBONNEL Wlad "LiLou", « Une brève histoire de l'e-sport », 29 octobre 2010, (en ligne) <http://www.millennium.org/home/accueil/actualites/une-breve-histoire-de-l-e-sport-decouvrez-comment-s-est-developpe-le-sport-electronique-37419>. Consulté le 27/10/2012.

³⁶² MORA Philippe, « Quand chacun joue son rôle dans le débat e-sportif », *Planet jeux*, 23 août 2004, (en ligne) <http://www.planetjeux.net/index.php3?id=print&article=060>. Consulté le 04/11/2012.

traits de l'e-sport, vers 1996, se font au sein de « tribus informatiques » (Breton, 1990), sur le mode de la « communauté » (Mora, 2005 b) sans qu'il soit question de rémunération³⁶³.

La pratique sportive du jeu vidéo se définit donc moins par la rémunération de ses participants, que par la **reconnaissance sociale** qui accompagne leurs performances. La reconnaissance sociale est en effet une préoccupation récurrente chez les joueurs professionnels. L'entretien que nous avons mené avec Jean-Baptiste, coach d'une équipe de joueuses professionnelles du jeu en réseau *Counter-strike*, insiste beaucoup sur ce point, et c'est un phénomène qui a été également largement rapporté par le chercheur en STAPS Philippe Mora, au terme d'une enquête de deux ans dans le milieu des e-sportifs (Mora, 2005b) : « *La différence est violente, flagrante, à cause de cet écart entre la notoriété qu'on a auprès du public averti et l'absence de notoriété totale qu'on a auprès du public profane. Mais pour nous, elle n'est pas mal vécue, parce qu'on a conscience de ça. On sait depuis des années qu'on est en train de faire naître une discipline. On est des pionniers, des précurseurs*³⁶⁴. »

Le souci d'une reconnaissance institutionnelle de la pratique sportive du jeu vidéo semble alimenté chez les sportifs par l'**intensité des expériences personnelles** vécues au moment des matchs. Jean-Baptiste raconte ainsi la victoire de son équipe à la Coupe du monde ESWC³⁶⁵ qui eut lieu au Palais Omnisport de Bercy en juillet 2006 :

« Il y a eu une réelle ferveur, une ferveur immense, puisque pendant la demi-heure qui précède le match des filles françaises contre les filles suédoises, et pendant la demi-heure qu'a duré ce match, il y a eu quelque chose de magique. Il avait une ambiance, une émotion dans Bercy qui était formidable (...) Champion du monde, c'est un moment qu'on a rêvé depuis des années. Depuis des années,

³⁶³ MORA Philippe, « Derrière l'e-sport : un conflit d'experts de jeux réseaux compétitifs », in FORTIN Tony, MORA Philippe, TRÉMEL Laurent, *Les Jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs Visuels », 2005, p.48.

Les pionniers de l'e-sport sont ici des parisiens, qui progressivement étendent leur « communauté » à d'autres villes de France, notamment en Bretagne, et atteignent en dernier lieu l'institution universitaire parce qu'elle dispose de « grosses connexions ».

³⁶⁴ Entretien avec Jean-Baptiste, 30 ans, joueur de *Counter-strike*, coach sportif de jeu vidéo professionnel, Paris, 17/07/2006.

³⁶⁵ L'ESWC ou Electronic Sport World Cup propose tous les ans, depuis la première édition en 2003 au Futuroscope de Poitiers, des compétitions internationales de « e-sport », sur le modèle de celles existant déjà aux États-Unis et en Corée.

on s'est imaginé le matin sous sa douche, dans les transports, dans son lit, on s'imagine en train de gagner la Coupe du monde. Et là, bordel, pendant quelques instants, c'est là. Ça y est c'est fait, quoi ! On l'a fait. Pour la première fois dans un championnat de jeu vidéo, une équipe française remporte un titre mondial. En plus, c'est beau, parce que ce sont des filles. C'est encore plus beau parce que ce sont les miennes. Parce que moi seul sais tout ce qu'il a fallu sacrifier et supporter pour en arriver là. À ce moment-là, c'est une émotion immense qui nous envahit. C'est une pure séance d'adrénaline, de bonheur. Et c'est pour ça qu'on se bat, en fait. C'est pour ça que toute l'année, on endure, on serre les dents. C'est parce que le joueur de compétition est accro à ça. Son plaisir, il ne le prend pas en jouant tous les jours. Son plaisir, il le prend quand il gagne. (...) Et je dirais même mieux : des choses qui font bondir mes joueuses, parce qu'on n'a pas le même âge. Moi, j'ai trente ans maintenant. J'ai un peu plus de recul vis à vis du vécu. Et je dirais que des moments comme ça justifient même toute une vie³⁶⁶. »

Avant de traiter la question des « sacrifices » que s'impose l'e-sportif au cours de son entraînement, attardons-nous sur le récit qui nous est fait ici de l'ambiance dans le stade au moment de la victoire. Le joueur, dans un quasi-état de transe³⁶⁷, fait avec les spectateurs du stade l'expérience d'une reconnaissance sociale vécue sur le mode de la communion. Avec les joueuses de son équipe, la communion devient même de l'ordre de la **sociabilité fusionnelle**³⁶⁸. Le niveau d'expertise technique de chaque membre de l'équipe est en effet tel, que le groupe apparaît comme une entité à part entière, sans que l'on puisse distinguer les mérites respectifs des personnes qui le composent : « *Ce que j'aime donc dans cette*

³⁶⁶ Entretien avec Jean-Baptiste, 30 ans, joueur de *Counter-strike*, coach sportif de jeu vidéo professionnel, Paris, 17/07/2006.

³⁶⁷ « *Lorsque j'arrive sur scène et qu'on m'applaudit, dès que je fais une action, par exemple si je tue trois personnes d'affilée, le public va crier. Et là, je suis peut-être en transe.* » : un joueur de l'équipe *Counter-Strike* de « goodgame », lors du Championnat du monde de *Cyberleagues* en 2003, dans l'article MOISY Magali, MORA Philippe, « Rencontre avec les champions : les goodgame », in BEAU Franck (dir.), avec la collaboration de KAPLAN Daniel et GILLE Laurent, *Culture d'Univers. Jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges, FYP Éditions, 2007, p.142.

³⁶⁸ « Il y a là tout un jeu fusionnel par lequel le sportif est traversé et peut être 'agi' par un projet collectif auquel il adhère. Le clan, la tribu ou l'équipe technique sont l'instance affective de partage des valeurs et des croyances, qui orientent l'ensemble vers la performance : corps collectif tendu vers une forme de transcendance quand chaque expert prend en charge une partie du corps, une fonction mentale ou affective, etc. » : MIDOL Nancy, « Paradoxes de la dissidence », in GENZLING Claude (dir.), *Le Corps surnaturel. Les sport entre science et conscience*, Paris, Éditions Autrement, série « Sciences en société », 1992, pp.61-62.

discipline-là, c'est de partir de cette masse informe que sont cinq joueuses et d'arriver à en faire une machine de guerre. À la fin, on n'a plus cinq joueuses et un coach, on a une seule entité qui agit de concert. Et là où c'est magnifique, là où ça me fait vibrer pleinement, c'est quand la communication nécessaire à cette interaction dépasse le stade verbal³⁶⁹. »

On retrouve ici l'un des « clichés » pointés par Alain Ehrenberg dans son analyse du sport moderne du recours à la notion de communauté pour caractériser une intensité particulière de la relation sociale, où la ferveur collective irait dépasser les différences et les inégalités individuelles³⁷⁰. Le collectif de sportives apparaît pourtant d'abord ici comme une **machine** :

« Elles poussent leur capacité de réflexe, leur acuité visuelle sur l'écran à des performances qu'on ne soupçonne pas. Ces filles-là, quand elles sont chaudes, c'est-à-dire quand leur cerveau est vraiment concentré sur l'action, elles ont des temps de réflexe qui ne sont même pas la moitié de ceux d'un humain normal et bien entraîné. Elles ont des temps de réaction, une acuité visuelle, intellectuelle qui sont très importantes. La capacité d'intégration, c'est la capacité, sans avoir vraiment une activité consciente dessus, à enregistrer beaucoup d'informations et à les compiler. Mon oreille entend tel bruit de tel adversaire à tel endroit, j'ai telle information de ma coéquipière, j'ai vu une grenade passer à cet endroit-là, ce qui m'indique la position d'un adversaire, je sais qu'avec tel adversaire qui descendait sur telle pente, il devrait apparaître là dans 5 ou 10 secondes... Tout se calcule. L'activité multitâche que l'on réserve normalement à un ordinateur, elles sont capables de la mener facilement³⁷¹. »

³⁶⁹ Entretien avec Jean-Baptiste, 30 ans, joueur de *Counter-strike*, coach sportif de jeu vidéo professionnel, Paris, 17/07/2006.

³⁷⁰ EHRENBURG Alain, *Le Culte de la performance*, Paris, Calmann-Lévy, coll. « Essai société », 1991, p. 35 : « Jamais le lien social ne serait aussi fort que dans le spectacle sportif parce qu'il s'y jouerait du fusionnel, de l'indivision malgré les oppositions réelles. Nous sommes là dans un modèle passéiste où la nostalgie communautaire définirait la vérité de la relation sociale. »

³⁷¹ Entretien avec Jean-Baptiste, 30 ans, joueur de *Counter-strike*, coach sportif de jeu vidéo professionnel, Paris, 17/07/2006.

L'analogie entre le corps du sportif et la machine est en fait caractéristique du sport moderne, comme le démontrent Laurent Marsac³⁷², Isabelle Queval³⁷³, ou encore Gérard Bruant, qui évoque cette métaphore de la machine pour les athlètes de la course à pied³⁷⁴. Elle renvoie, d'un point de vue anthropologique, aux débuts de la société industrielle, lorsqu'en 1840, les pratiques sportives développent « l'habitude du minutage » (Vigarello, 2002 : 70), pour correspondre à la temporalité du calcul et de la vitesse, qui est celle du fonctionnement des machines³⁷⁵.

Ce contexte anthropologique favorise dans les années 1980 un phénomène de **technicisation des pratiques sportives**, qui met en scène la confrontation du sportif et de la machine, exactement de la même manière que nous avons pu le voir concernant les pratiques du jeu vidéo d'arcade : « Ce qui fait toute l'excitation provoquée par la technique sportive, c'est justement ce jeu entre le mécanique et ce qui ne l'est pas : le rétrécissement apparent de la part humaine, alors même que cette part est toujours plus subtile³⁷⁶. » C'est bien ce même phénomène qui fonde l'expérience du jeu vidéo d'arcade, telle qu'en parle Mathieu Triclot (2011 a), dans lequel le joueur doit lutter pour maintenir le plus longtemps possible une résistance physique aux sollicitations sensorielles accélérées et multipliées du programme informatique, et prolonger ainsi le temps de la partie.

Jeu vidéo et sport moderne partagent alors des valeurs communes de **maîtrise de soi** qu'Isabelle Queval met en relation avec le « néo-narcissisme » (Lipovetsky, 1983) du sportif

³⁷² MARSAC Laurent, « Le Corps sportif, machine en action », in GENZLING Claude (dir.), *Le Corps surnaturé. Les sport entre science et conscience*, Paris, Éditions Autrement, série « Sciences en société », 1992, pp.79-91.

³⁷³ QUEVAL Isabelle, *Le Corps aujourd'hui*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 2008.

³⁷⁴ « Le modèle mécanique des manivelles de bicyclette et des bielles de locomotive à vapeur guide les mouvements des athlètes professionnels » : BRUANT Gérard, « Le Geste athlétique entre l'animal et la machine », in GENZLING Claude (dir.), *Le Corps surnaturé. Les sport entre science et conscience*, Paris, Éditions Autrement, série « Sciences en société », 1992, p.44. Voir aussi, du même auteur : BRUANT Gérard, *Anthropologie du geste sportif. La construction sociale de la course à pied*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 1992.

³⁷⁵ « Les sportifs de la fin du siècle accentuent cette propension à rendre toujours plus calculé, mesuré et précis, le temps des gestes et des compétitions. Jamais comme au tournant du siècle, le sport n'a paru si fortement symboliser la vision nouvelle de la vitesse et du temps précipité. » : VIGARELLO Georges, *Du jeu ancien au show sportif. La naissance d'un mythe*, Paris, Le Seuil, coll. « La couleur des idées », 2002, p.70.

³⁷⁶ VIGARELLO Georges, *Du jeu ancien au show sportif. La naissance d'un mythe*, Paris, Le Seuil, coll. « La couleur des idées », 2002, p.152.

inscrit dans la société individualiste et gouverné par un « souci de soi³⁷⁷ » : « Le souci de soi sportif est souci de maîtrise. Il est projet d'exploration des limites, de par cette conjonction spécifique du sentir et du faire, des sensations et du mouvement, de l'immédiateté des réflexes et de la projection dans le temps de leur perfectibilité³⁷⁸. » Les valeurs de maîtrise de soi sont fondamentales dans la constitution du sport moderne. Elles ont notamment pour fonction politique de permettre un contrôle des loisirs, sur le mode du calme, de l'endurance, pour pallier la violence des jeux et des sports traditionnels³⁷⁹. C'est en ce sens, par exemple, que le football s'est développé dans les pensionnats anglais au cours du XIX^{ème} siècle : pour calmer les esprits déchaînés des élèves dans les cours de récréation et leur donner une orientation plus constructive, plus maîtrisable, dans leurs temps de loisirs³⁸⁰.

Les Game Designers l'ont bien compris qui, dès 1978, introduisent la possibilité technologique de mémoriser le meilleur score du joueur dans le fameux jeu d'arcade *Space Invader* (développé par la société japonaise Taito), ce qui tend bien sûr à favoriser des **pratiques compétitives** entre plusieurs joueurs³⁸¹. Les jeux en réseau, par la suite, s'appuient souvent sur de tels ressorts d'efficacité. Un joueur de *World of Warcraft* nous disait par exemple trouver parmi les motivations principales à sa pratique intensive le besoin d'être le premier du classement mondial : « *Pour moi, le plus important, c'est les classements (...) Tout en haut, c'est quasiment impossible, parce que vous avez des Guildes qui existent depuis 20 ans, qui ont fait cinq ou six jeux avant World of Warcraft, donc, c'est pas possible de les battre. Mais au moins dans le top 5 : c'est quand même déjà une belle réalisation*³⁸². »

³⁷⁷ QUEVAL Isabelle, « Le souci de soi », in *Le Corps aujourd'hui*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 2008, pp.38-58.

³⁷⁸ QUEVAL Isabelle, *Le Corps aujourd'hui*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 2008, p.193.

³⁷⁹ COUBERTIN Pierre de, *Essais de psychologie sportive* (1913), Grenoble, J. Million, coll. « Mémoires du corps », 1992.

³⁸⁰ « Les premiers sports modernes (un mixte de rugby et de football, l'athlétisme) ont été promus dans les années 1820-1840 pour restaurer l'ordre dans les collèges britanniques devenus littéralement ingouvernables en inculquant à la future élite dirigeante le sens de l'autonomie et de la discipline. » : EHRENBURG Alain, *Le Culte de la performance*, Paris, Calmann-Lévy, coll. « Essai société », 1991, p.26.

³⁸¹ BERRY Vincent, « De Pong à World of Warcraft : construction et circulation de la culture (vidéo) ludique » in BROUGÈRE Gilles (dir.), *La Ronde des jeux et des jouets. Harry, Pikachu, Superman et les autres*, Paris, Éditions Autrement, coll. « Mutations », 2008, p. 29.

³⁸² Entretien avec Mathieu, 29 ans, joueur de *World of Warcraft*, consultant informatique, mené par Sylvie Craipeau et Raphaël Koster, Nantes, 05/11/ 2008.

Lorsqu'il promeut la compétition et la performance, le sport s'inscrit ainsi dans une idéologie de la maîtrise qui participe d'une transformation sociale du loisir³⁸³ : « Contre une représentation du temps qui s'écoule passivement, ces dispositifs privilégient la maîtrise du temps actif, où la jeunesse d'aujourd'hui inaugure les masses de demain. Ses loisirs deviennent l'emblème d'une société qui maîtrise son destin³⁸⁴. » Le sport correspond donc à une volonté de **maîtrise du temps** : « Ce temps sérieusement organisé est rationnellement rentabilisé et moralement employé. Le sport refoule le divertissement et la distraction, chasse le temps perdu et l'anarchie des instants dispersés³⁸⁵. » Le processus de technicisation du sport aboutit à ce système de maîtrise, de négation de l'avenir : il met à distance l'inquiétude de l'ignorance de ce qui va advenir.

Le sport transforme ainsi la notion de temps libre en temps utile ; le loisir devient un **travail** : « *Les joueuses que j'entraîne n'ont quasiment plus aucun plaisir à pratiquer le jeu. Le plaisir, comme toutes sportives de haut niveau, elles le tirent de la victoire, de l'achèvement, de la progression. Elles ne le tirent pas de la pratique du jeu*³⁸⁶. » À la fin du XIX^{ème} siècle, le sport et les loisirs se distinguaient du travail par une frontière anthropologique : la constitution d'un espace et d'une temporalité à part qui certifiait que l'on ne se dépensait pas pour les mêmes buts, même si la fatigue et les contraintes tendaient à rapprocher les deux types d'activités³⁸⁷.

Mais avec la technicisation des pratiques sportives, l'entraînement du sportif impose des efforts de plus en plus contraignants, qui semblent aller à l'encontre des valeurs de calme et de relaxation promues par le sport moderne à ses débuts : « L'effort semble au cœur des pratiques et des conceptions relatives à l'entraînement, à l'apprentissage, à la progression et à la performance. L'exhortation à faire des efforts revient par exemple comme un véritable

³⁸³ CRAIPEAU Sylvie, KOSTER Raphaël, « Jeux vidéo, imaginaire et pratiques culturelles », *Rapport intermédiaire JEMTU n°1/ Usages, programme « action innovante GET, Jeux sur mobiles »*, Évry, Institut Telecom Management Sud Paris, Groupe des Écoles de Télécommunication, janvier 2007.

³⁸⁴ RIOUX Jean-Pierre, SIRINELLI Jean-François (dir.), *La Culture de masse en France de la Belle époque à aujourd'hui*, Paris, Fayard, 2002, p.364.

³⁸⁵ RIOUX Jean-Pierre, SIRINELLI Jean-François (dir.), *La Culture de masse en France de la Belle époque à aujourd'hui*, Paris, Fayard, 2002, p.362.

³⁸⁶ Entretien avec Jean-Baptiste, 30 ans, joueur de *Counter-strike*, coach sportif de jeu vidéo professionnel, Paris, 17/07/2006.

³⁸⁷ « L'idée dominante de la fin du [XIX^{ème}] siècle est que le répit n'est pas toujours absent du mouvement : il peut tout entier tenir dans la seule volonté de séparer temps de loisir et temps de travail » : VIGARELLO Georges, *Du jeu ancien au show sportif. La naissance d'un mythe*, Paris, Le Seuil, coll. « La couleur des idées », 2002, p.71.

leitmotiv dans les discours de la plupart des entraîneurs et éducateurs sportifs. Le rapport à l'effort de chaque sportif, c'est-à-dire à la fois sa pratique objective (heures d'entraînement, intensité de la pratique...) et ses représentations de l'effort, paraît ainsi constituer une des dimensions essentielles de cette discipline sur soi³⁸⁸. »

Cet accent que le sport moderne met sur l'effort personnel du sportif par la réalisation de performances et l'acquisition de compétences techniques s'organise institutionnellement à travers la figure individualiste du **champion**, qui jouit souvent de gratifications financières et d'une visibilité médiatique. L'e-sport n'échappe pas à la règle : il a ses célébrités qui marquent l'Histoire de la discipline. « *Il y a Wings, champion du monde de Quake 4 Unreal Tournament 2004 qui est venu jouer dans notre salle. L'honneur qu'il nous a fait ! Ho la la ! La consécration ! Lui, c'est un grand joueur, alors là ! On l'a vu, on a fait : 'Hou là, c'est qui lui ? Non, non...' Ensuite, on regarde sur son T-Shirt : on a vu 'Wings', on était là : 'Lui, il faut prier quand on le voit'³⁸⁹ ! »*

Cette valorisation du champion dans le sport moderne est la résultante d'une politique de l'**égalité des chances** par laquelle « tous peuvent entrer constamment avec tous en compétition³⁹⁰ ». Philippe Mora définit d'ailleurs les compétitions sportives de jeu vidéo comme « des normes supervisées par des instances compétentes permettant l'égalité des chances dans une compétition avec gains à la clé³⁹¹ ».

Le sport moderne s'inscrit en effet dans un mouvement de démocratisation des pratiques sportives, auparavant essentiellement réservées à la noblesse ou aux élites (Vigarello, 2002). Il s'agit pour le sportif de se distinguer des autres en étant mis dès le départ sur le même plan, sans qu'aucun privilège particulier ne vienne favoriser un participant plutôt qu'un autre : « Être égal, cela ne veut pas dire être de même force, ou posséder les mêmes compétences techniques ; plus généralement, cela ne veut pas dire être identiques, mais mesurables à l'aune

³⁸⁸ KNOBÉ Sandrine, « La Performance au regard de l'effort sportif : quelques réflexions », *Interrogations ? - Revue pluridisciplinaire en sciences de l'homme et de la société*, n° 7, décembre 2008, p.63.

³⁸⁹ Entretien avec Franck, 15 ans, joueur professionnel du jeu en réseau *Quake 4*, joue également sur console Playstation (*Tekken 3*), Playstation 2 (*Naruto : Ultimate Ninja 2*), téléphone portable (*Worms*), jeux de rôle avec figurines (*Warhammer*), MMORPG (*World of Warcraft, Guild Wars, Dofus*), élève de 3^{ème}, Paris, 06/02/2008.

³⁹⁰ EHRENBERG Alain, *Le Culte de la performance*, Paris, Calmann-Lévy, coll. « Essai société », 1991, p. 40.

³⁹¹ MORA Philippe, « La Naissance de l'electronic sport », *Le Nouvel Observateur*, n°60, octobre-novembre 2005.

d'un autre qui n'est pas d'une nature différente de soi. On ne peut se mesurer, dans tous les sens du terme, qu'entre égaux³⁹². »

Le sportif ne se caractérise donc plus par son appartenance sociale : il est mis en compétition avec les autres sur le seul critère de ses performances et de ses compétences personnelles. Le sport moderne favorise là encore, au même titre que les pratiques de jeux vidéo, une manière individualiste d'être au monde, qui place l'individu en position de choisir à quels modes de régulation sociale il souhaite adhérer : « Le statut de tous les acteurs potentiels devient strictement équivalent, la seule différence se matérialisant dans le mérite ou le résultat. L'individu, affranchi de toute appartenance préalable, comme dans toute société démocratique, participerait au jeu sur sa seule décision, se regroupant selon ses compétences ou ses désirs³⁹³. »

On comprend donc mieux maintenant comment le sportif tire une gratification personnelle d'une reconnaissance sociale collective sur le mode de la communion et de la fusion. Même s'il est acclamé au titre de simple membre indéterminé d'une équipe victorieuse, le sportif se distingue malgré tout par ses performances, ses choix de carrière, et autres signes qui marquent son individualité, à défaut de révéler sa personnalité.

Ce qui pourrait paraître incompatible (l'indifférenciation des membres du collectif fusionnel et la personnification du sportif au sein de ce même collectif) ne l'est donc en fait pas vraiment : il s'agit, si l'on suit Alain Ehrenberg, de l'une des particularités de la **société individualiste** : « L'individualisme met en jeu des mécanismes impersonnels traversés par une tension qui tire d'un côté vers l'anonymat, l'indifférenciation – que la représentation de la société en termes de masse a longtemps symbolisé – et, de l'autre, vers la singularisation, la différence - cette impersonnelle personnalisation³⁹⁴. »

La société individualiste du sport moderne et du jeu vidéo impose alors aux individus des déterminations sociales qui les amènent à faire des **choix** personnels quant aux modes de régulation sociale auxquels ils souhaitent adhérer. C'est pourquoi la reconnaissance sociale

³⁹² EHRENBURG Alain, « Spectacle sportif et imaginaire individualiste. Essai de problématisation », in ARNAUD Pierre, CAMY Jean, *La Naissance du Mouvement Sportif Associatif en France. Sociabilités et formes de pratiques sportives*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, 1986, p.153.

³⁹³ VIGARELLO Georges, *Du jeu ancien au show sportif. La naissance d'un mythe*, Paris, Le Seuil, coll. « La couleur des idées », 2002, p.60.

³⁹⁴ EHRENBURG Alain, *Le Culte de la performance*, Paris, Calmann-Lévy, coll. « Essai société », 1991, p. 39.

apparaît si importante aux yeux des e-sportifs : leur pratique résulte souvent d'un choix qui a de profondes incidences sur leur entourage, leurs relations sociales et leur identité :

« Non. Il n'y a plus de couple. En partie, parce que cette dépendance aux jeux vidéo, je l'ai remplacée justement par une dépendance au travail, et à la communauté qui entoure le jeu vidéo. Je passais beaucoup de temps à participer à l'élaboration des évènements des Lan-Party, dans l'univers de l'association, pour une société. Je travaillais pour plusieurs sociétés qui faisaient ça. J'étais occupé par le travail d'encadrement : le travail de coach et de manager d'équipe, et par participer au micro tissu social du monde de ces gamers. Ça me prenait beaucoup de temps. Et le problème, c'est que j'avais une épouse qui était handicapée. Elle souffrait d'un handicap physique et psychologique. Elle demandait beaucoup d'attention. Elle ne pouvait pas se permettre d'avoir un mari qui gagne juste assez pour manger un jour sur deux. Je la rendais malheureuse. Donc, plutôt que de la rendre malheureuse, j'ai préféré la pousser à aller vivre avec quelqu'un d'autre qui saurait s'occuper d'elle correctement. Parce que justement, je l'aimais. Et même si ça me manque beaucoup de ne plus vivre avec elle, même si c'est affreux de vivre sans elle, aujourd'hui, elle est plus heureuse qu'elle ne l'était avec moi³⁹⁵. »

La société individualiste fait ici peser jusqu'à l'absurde l'obligation pour l'individu de devoir assumer les responsabilités qu'il s'est choisies. Devenir joueur professionnel relève en effet du « sacrifice³⁹⁶ » : un choix qui implique un engagement total de l'individu, un investissement si intense qu'il peut paradoxalement favoriser des états de **dépression**. Alain Ehrenberg parle de la dépression comme d'une « maladie de la responsabilité³⁹⁷ », qui renvoie justement, dans son acception contemporaine, depuis les années 1960³⁹⁸, à cette liberté offerte à l'individu de choisir son propre mode de régulation sociale, en fonction de ses désirs : « Les règles traditionnelles d'encadrement des comportements individuels ne sont plus acceptées, et

³⁹⁵ Entretien avec Jean-Baptiste, 30 ans, joueur de *Counter-strike*, coach sportif de jeu vidéo professionnel, Paris, 17/07/2006.

³⁹⁶ « En plus, toutes les joueuses ont une histoire, peut-être pas aussi dramatique, aussi idiote, mais elles ont toutes une histoire de sacrifices et d'efforts pour ce jeu. » : Entretien avec Jean-Baptiste, 30 ans, joueur de *Counter-strike*, coach sportif de jeu vidéo professionnel, Paris, 17/07/2006.

³⁹⁷ EHRENBURG Alain, *La Fatigue d'être soi. Dépression et société*, Paris, Odile Jacob, 1998, p.10.

³⁹⁸ Les évènements de mai 68 sont ainsi symptomatiques d'un refus par l'individu de l'institution, pour plus de liberté personnelle. Ce mouvement anti-institutionnel se poursuit pendant toutes les années 1970.

le droit de choisir la vie qu'on veut mener commence sinon à être la norme de la relation individu-société, du moins à entrer dans les mœurs³⁹⁹. »

La dépression marque alors ce qui résiste aux désirs de l'individu : elle se manifeste par des sentiments d'impuissance qui répondent aux injonctions sociales à la performance et à l'investissement de soi : « À partir du moment où tout est possible, les maladies de l'insuffisance viennent placer, à l'intérieur de la personne, des déchirures venant lui rappeler que tout n'est pas permis⁴⁰⁰. »

La difficulté est donc, dans ces logiques individualistes, de déterminer ce qui est permis ou non. La dépression peut ainsi être corrélative de situations d'**anomie** où l'on n'est plus bien sûr de ses désirs, de ses choix, et des règles à suivre pour orienter son comportement : « *En fait, les difficultés auxquelles je ne me confronte pas dans la réalité, c'est pas parce qu'elles sont difficiles, c'est parce que je n'ai pas envie d'y faire face*⁴⁰¹. », nous dit un joueur à ce propos. Le déplacement d'un mode de régulation extérieur à l'individu, via l'institution et ses lois, à un mode de régulation choisi et intériorisé par l'individu devant se maîtriser, se gouverner lui-même, a pour ainsi corollaire chez l'individu une montée d'incertitude⁴⁰² quant à son intégration, son adaptation, son appartenance sociale.

III- L'anomie : entre dépression et créativité

Nous avons vu avec le phénomène de l'évasion chez les joueurs de jeux vidéo que les règles de la société, subies sans désir, apparaissent parfois comme des **contraintes**

³⁹⁹ EHRENBURG Alain, *La Fatigue d'être soi. Dépression et société*, Paris, Odile Jacob, 1998, p.117.

⁴⁰⁰ EHRENBURG Alain, *La Fatigue d'être soi. Dépression et société*, Paris, Odile Jacob, 1998, p.118.

⁴⁰¹ Entretien avec Thomas, 21 ans, étudiant en Histoire, joueur de jeux en réseau et de jeux sur console. Mené à Paris, le 20 septembre 2008.

⁴⁰² EHRENBURG Alain (entretien avec), par SOLEMNE Marie de, « L'Incertain comme mode de vie », in SOLEMNE Marie de (dir.), *Le Mal d'incertitude*, Paris, Éditions DERVY, coll. « À Vive Voix », 2002, pp.17-41.

extérieures, oppressantes, qui peuvent même aller jusqu'à menacer l'existence sociale de l'individu dans sa dynamique de socialisation : « *Quand vous avez une masse de choses à faire, une masse d'obligations, que vous n'arrivez plus, un jour, que vous avez pris trop d'engagements, et que vous n'arrivez plus à suffisamment en faire, en faire, en faire, vous n'arrivez pas à... à tenir. Il y a un moment où vous dites, vous commencez à rejeter l'engagement : je veux être libre, je veux plus qu'on m'emmerde... Donc, il y a un repli, etc. Après, il y a un moment où vous n'avez pas envie de voir personne, plus personne* », nous dit Mathieu, joueur en réseau⁴⁰³.

Le rejet global de la société semble ici renvoyer à un certain nihilisme. Rien n'a véritablement de justification, rien ne vaut vraiment la peine d'être accompli, car rien ne permet tout à fait à l'individu de trouver l'espace pour se sentir utile, ou même plus généralement, pour se sentir concerné par ce qui lui arrive. Il en résulte une certaine confusion, tous les phénomènes sociaux se rejoignant dans une indétermination qui confine à la **perte de sens**. Un joueur de *World of Warcraft* dit par exemple jouer pour « *oublier, le temps de deux minutes ce que c'est un peu la réalité de la vie, les factures qu'on a à payer, les emmerdes qu'on peut avoir à droite à gauche, les petits soucis qu'on peut avoir ici et là, les petits conflits, que ce soit familiaux, amicaux, les sentiments*⁴⁰⁴... » Le quotidien, dans toutes ses dimensions professionnelles, affectives, intimes apparaît ici indifféremment comme un ensemble de contraintes extérieures, des devoirs que l'individu aurait l'obligation d'accomplir, sans en avoir le désir.

De quoi parlons-nous ici ? D'une **société sans jeu** : une société dans laquelle tout esprit ludique aurait disparu. Ce qui est paradoxal, c'est que ce phénomène peut toucher indifféremment joueurs et non joueurs. Ce n'est que superficiellement que le jeu vidéo peut apparaître comme une alternative à ces petits malaises du quotidien. Comme le rapporte bien Sylvie Craipeau à partir d'entretiens que nous avons menés au Centre de Référence sur le Jeu Excessif de l'Hôpital Saint Jacques de Nantes, nous pouvons trouver chez certains joueurs en

⁴⁰³ Entretien avec Mathieu, 29 ans, joueur de *World of Warcraft*, consultant informatique, mené par Sylvie Craipeau et Raphaël Koster, Nantes, 05/11/ 2008.

⁴⁰⁴ Entretien avec Cyril, 25 ans, joueur de *World of Warcraft*, gérant de cybercafé, Paris, 01/03/2006.

réseau de *World of Warcraft* des témoignages analogues se rapportant à des activités menées de manière mécanique, répétée, sans véritable plaisir⁴⁰⁵.

Il ne s'agit pas d'une aliénation spécifique au jeu vidéo, mais plutôt d'un caractère général de la société individualiste, qui est de confronter l'individu à ses propres limites, sans que le collectif puisse s'imposer comme un soutien évident. Le collectif se présente en effet, dans cette société, davantage comme un enjeu que comme un acquis. Le collectif se mérite, à condition de faire la preuve, d'abord, de compétences personnelles.

Il n'est d'ailleurs même pas tant question ici de « quotidien », que de « *réalité de la vie* » : la nuance révèle bien l'absence de signification conférée à ces activités indifférenciées, indéterminées. Tout est mélangé : les formalités administratives apparaissent sur le même plan que les conflits familiaux ou amicaux. Les sentiments n'entrent plus en compte comme facteur de différenciation : ils semblent eux aussi être soumis à des normes qui n'intègrent plus l'individu. Ce **sentiment d'indifférenciation** semble naître d'une défaillance dans la régulation du quotidien, comme s'il n'y avait plus de structure, plus d'ordre, de direction, qui donnerait du sens aux actions. Les sentiments jaillissent de façon désordonnée, inattendue, comme s'ils n'appartenaient plus à l'individu, qu'ils obéissaient à des règles extérieures et étrangères.

Une société vécue ainsi sur le mode de la contrainte se retrouve donc menacée par l'absurde, le vide de sens, ce qu'un joueur sur téléphone portable décrit assez bien :

« J'ai énormément de moments de vide, mais de vide absolument total, où je ne fais absolument rien. Je peux déambuler chez moi pendant trois heures sans avoir absolument rien fait, tout en étant allé cinq fois au placard à gâteaux pour ne rien manger, ou pour manger quelque chose, en marchant, en me douchant deux fois, en me remettant dans mon lit, puis en en ressortant, en me mettant sur le balcon, en faisant trois secondes de piano, en commençant quatre films dont je ne finirai aucun. Donc, ce n'est pas de l'ennui. Mais c'est du rien. Ça peut durer une demi-

⁴⁰⁵ CRAIPEAU Sylvie, *La Société en jeu(x). Le laboratoire social des jeux en ligne*, Paris, Presses universitaires de France, 2011.

*journee. C'est terrible, parce que c'est forcément lié à un sentiment de culpabilité*⁴⁰⁶. »

Ces instants chaotiques sont vécus de manière douloureuse, parce qu'aucune signification ne permet de les intégrer socialement, mais ils sont en même temps une alternative à l'excès de contraintes oppressantes qui peut caractériser la société. C'est aussi ce à quoi renvoie cette « *liberté* » évoquée par un autre joueur : la possibilité de chercher un nouveau mode de régulation pour orienter ses activités, à travers des moments d'**errance**.

La souffrance de ne pas se sentir appartenir à une société dont on ne comprendrait plus le sens amène à rechercher d'autres espaces sociaux, dans lesquels les règles pourraient être sinon négociées, du moins renouvelées et où l'individu retrouverait un peu du sens qui semble lui manquer dans ses obligations quotidiennes. Errance et **créativité** semblent ainsi constituer les deux pôles qui caractérisent l'expérience de l'anomie. En perdant ses repères, l'individu prend conscience de la fragilité des structures sociales et peut se montrer disponible à l'élaboration de nouvelles relations. Seulement cette ouverture demeure du ressort de l'avenir : elle est un espoir marquant la sortie de l'état d'anomie, au moment où l'individu trouverait une activité constituée de règles faisant sens, et suscitant son adhésion.

Car l'anomie se définit surtout comme un **état d'instabilité**, c'est-à-dire un état de changement, une recherche perpétuelle de nouvelles règles répondant à des valeurs culturelles dont la portée symbolique serait à nouveau accessible à l'individu. Pour éprouver des sentiments d'adhésion, il faut donc sortir de ses seules impressions sensibles, car la valeur symbolique d'une règle n'existe qu'en dehors de soi. La confusion entre les désirs personnels et les sentiments d'adhésion - induite par les injonctions à la consommation de l'industrie du loisir et par celles à l'affirmation de soi de la société individualiste - favorise ces états d'anomie, fondés sur l'illusion que satisfaire ses pulsions pourrait constituer un comportement normé et faciliter l'intégration sociale. Or, les sensations ne permettent pas d'accéder à l'extériorité des règles sociales et aux contraintes à intérioriser pour s'adapter aux collectifs. C'est pourquoi Émile Durkheim définit l'anomie comme le déploiement irréfréné des sensations, lorsque les appétits personnels ne sont plus contenus par une opinion désorientée

⁴⁰⁶ Entretien avec Daniel, 23 ans, joueur sur consoles et téléphone portable, cinéaste, Paris, 3/07/2006.

et ne savent plus où sont les bornes devant lesquelles ils doivent s'arrêter⁴⁰⁷ : « Tout se passe comme si on était stérilement agité sur place (...) Poursuivre une fin inaccessible par hypothèse, c'est donc se condamner à un perpétuel état de mécontentement⁴⁰⁸. » L'anomie se caractérise alors par ce que Durkheim appelle une « passion de l'infini⁴⁰⁹ » (1897).

Le fait que l'individu soit amené à toujours devoir se poser comme autonome dans son rapport au social et dans sa double quête de plaisirs et de reconnaissance sociale implique donc une certaine fébrilité qui comporte le risque d'une **fatigue** physique. Quelles que soient leurs pratiques, les joueurs font en effet parfois état d'une fatigue de jouer, une frustration d'autant plus lourde que les heures de jeu auront été intenses. Les limites du jeu vidéo sont souvent celles du corps humain : une fatigue physique se fait sentir à mesure que l'on s'investit dans les mécanismes du jeu : « *J'ai l'impression que ce sont des images qui se répètent dans la tête. Dans les rêves en général, ça me rend extrêmement nauséuse. Je me réveille, je suis tout aussi crevée que quand je me suis couchée. C'est vraiment terrifiant. Donc, quand on arrive à ce point, on dit : « Stop ! Là, je vais me balader en forêt. C'est bon. Je fais une semaine je ne joue plus. » Il faut savoir s'arrêter⁴¹⁰.* »

À cette fatigue physique correspond aussi une fatigue morale⁴¹¹. Daniel, joueur sur téléphone portable, dit ainsi ressentir : « *Une certaine lassitude, une nervosité, l'impression que ça ne mène absolument à rien, et que même le but atteint, en fin de compte, il n'y avait*

⁴⁰⁷ CRAIPEAU Sylvie, DUBEY Gérard, KOSTER Raphaël, « Maîtrise du jeu, contrôle de soi : une quête à corps perdu », *Quaderni*, n°67, automne 2008, pp.85-92.

⁴⁰⁸ DURKHEIM Émile, *Le Suicide* (1897), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 1999, p.281.

⁴⁰⁹ « On répète sans cesse qu'il est dans la nature de l'homme d'être un éternel mécontent, d'aller toujours en avant sans trêve et sans repos, vers une fin indéterminée. La passion de l'infini est journalièrement présentée comme une marque de distinction morale, alors qu'elle ne peut se produire qu'au sein de consciences dérégées et qui érigent en règle le dérèglement dont elles souffrent. » : DURKHEIM Émile, *Le Suicide* (1897), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 1999, p.287.

⁴¹⁰ Entretien avec Marie, 23 ans, joueuse de *World of Warcraft*, étudiante en jeux vidéo spécialité ergonomie, Paris, 01/10/2006.

⁴¹¹ Fabien, joueur en réseau, dit ainsi avoir les symptômes suivants : « *Les yeux qui fatiguent, déjà. Rester devant un écran, ça rend les yeux lourds, rouge, irrités. Puis une fatigue à ne rien faire, parce que finalement, on ne se dépense pas. Quand on joue trop, on ne se dépense pas, et finalement on est fatigué à ne rien faire. Des maux de crâne, parfois. Ça peut arriver, parce que l'écran, ça tape sur le système. Toujours entendre les mêmes bruits, ça tape aussi sur le système. Et puis une lassitude, à force. Et la lassitude, ça engendre ce que ça peut engendrer : des pseudo-déprimés du jeu. On a donc besoin de changer d'air. Vraiment, c'est le besoin de changer d'air. C'est ce qui fait que certains, pour qui ça allait très bien dans le jeu et dans la vie, disent : 'Non, j'en ai marre. J'arrête de jouer.' Donc une fatigue physique à ne rien faire, et une fatigue, des fois, un peu mentale, de répétition, autant des sons, des images, et des actions, qui fait qu'on se lasse un peu.* » : Entretien avec Fabien, 21 ans, joueur en réseau (*Warcraft III, World of Warcraft, Counter-strike*), de jeux de rôle (*Donjons et dragons*), et sur téléphone portable (*Sudoku*), journaliste spécialisé jeux vidéo, Paris, 30/10/2006.

*pas de but au départ. Je ne sais pas où ça mène. Même quand je gagne le jeu, au bout de quelques heures, je me dis que ça ne mène nulle part. J'en ai marre*⁴¹². »

La monotonie du quotidien transparait lorsque la répétition des actions finit par les transformer en habitudes plus ou moins privées de signification. Le **temps** est **morcelé** en petites actions sans continuité évidente : c'est le propre de ces activités subies comme des contraintes et qui n'ouvrent vers aucune gratification sociale, puisqu'elles ne sont accomplies qu'à travers le prisme de sensations personnelles. De là le désir, chez le joueur, de rompre avec son quotidien afin de se réapproprier les règles implicites qui structurent ses actions.

Car du point de vue des usages, comme nous l'avons déjà exposé, la société individualiste ne se définit pas seulement par les règles qui la structurent : elle dépend essentiellement des **sentiments d'adhésion** des individus aux règles sociales qui s'y rapportent. Il y a une dimension sensible dans notre rapport aux règles qui passe par un « sentiment d'obligation⁴¹³ ». Ce sentiment correspond à la prise de conscience de l'existence d'une société et de la nécessité d'assumer certaines responsabilités pour vivre avec l'autre : « Pour Guyau, 'le sentiment d'obligation n'est pas proprement moral, il est sensible' car il prend sa source dans ce qu'il appelle le 'besoin d'expansion' (au sens de s'épancher, d'établir une relation à l'autre)⁴¹⁴. »

Les mouvements alternatifs entre différents cadres régulateurs caractéristiques de l'évasion, ainsi que les phénomènes d'usure corrélatifs des comportements addictifs révèlent alors **l'origine bien souvent ludique des situations d'anomie** : les limites physiologiques de la sensation amènent « naturellement », si l'on peut dire, l'individu dans des états d'anomie qui le poussent à rechercher des sentiments d'adhésion pour des cadres contraignants et collectifs, apparaissant davantage légitimes et porteurs de significations symboliques. Dans la recherche de ces cadres se trouvent les prémisses d'une prise de recul de l'individu sur ses pratiques sociales, permettant de parler d'« expérience » en un sens qui participe de la constitution de son identité sociale. « Il y a jeu, dans un objet quelconque – naturel, technique,

⁴¹² Entretien avec Daniel, 23 ans, joueur sur consoles et téléphone portable, cinéaste, Paris, 03/07/2006

⁴¹³ GUYAU Jean-Marie, *Esquisse d'une morale sans obligation ni sanction* (1885), Paris, Fayard, coll. « Corpus des œuvres de philosophie en langue française », 1985.

⁴¹⁴ POIROT-DELPECH Sophie, DECOUSU Cécile, avec la participation de SÉMAL Luc et SZUBA Mathilde, « L'U.L.M. comme mouvement », *Rapport DGAC*, Paris, CETCOPRA, 2006, p.19.

biologique, humain – lorsque s’introduit dans son fonctionnement une marge d’indétermination, lorsque se manifeste dans son comportement, pour lui-même et pour qui l’observe du dehors, une certaine imprévisibilité⁴¹⁵. » L’anomie apparaît ici comme un moment de l’expérience ludique : celui par lequel s’opérerait le basculement d’un mode de régulation à un autre. Le sentiment d’anomie semble alors la condition nécessaire pour que l’individu soit amené à adhérer à de nouvelles règles et à se revendiquer de nouveaux collectifs partageant des valeurs symboliques éprouvées avec davantage d’intensité.

La difficulté demeure cependant de dissocier sentiment d’adhésion et sensation de plaisir, dans l’expérience personnelle. L’importance centrale conférée à la recherche de reconnaissance sociale et les phénomènes d’usure qui peuvent en résulter traduisent la fragilité et l’instabilité d’une manière d’être au monde susceptible d’être continuellement remise en cause en fonction de la **confusion entre les sensations personnelles et les sentiments d’adhésion aux règles sociales**. Toujours dans la filiation de Durkheim, la question se pose ici en des termes moraux : qu’est ce qui détermine l’extériorité du social dans une société organisée sur le principe de la sollicitation des sensations personnelles ? Si la légitimité d’une règle doit aujourd’hui plus que jamais être éprouvée par l’individu en son « for intérieur », alors il n’est pas étonnant d’assister à tant de moments « d’incertitude » et de voir le succès des jeux vidéo répondre à cette fonction sociale d’une quête de légitimité, d’intérêt, de plaisir ayant une portée sociale, dans l’exercice d’une activité. Les limites anomiques éprouvées par la sollicitation excessive des sensations et des pulsions consuméristes amènent donc l’individu à rechercher davantage de sens dans ses activités, ce qui signifie aussi : trouver des activités qui puissent, intrinsèquement, avoir du sens.

Nous avons rencontré des joueurs situant dans les relations amoureuses ou amicales le sens solide d’une pratique sociale permettant de s’émanciper des illusions fragiles de la pratique ludique : « *Cette année, j’ai essayé de minimiser au maximum le jeu vidéo, de prêter tous mes comptes, pour que eux, ils évoluent à ma place, et que moi, je puisse un peu vivre ma vie. Parce que je suis en 3^{ème}. Voilà : en 3^{ème}, il y a un peu les filles qui commencent à nous attirer, donc laissons les jeux vidéo de type ‘Geek’ aux autres et faisons-nous plaisir,*

⁴¹⁵ HENRIOT Jacques, *Le Jeu*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Initiation philosophique », 1969, p.73.

*quoi*⁴¹⁶ ! » Un autre joueur a évoqué devant nous la nature et le travail en forêt, pour les opposer à la virtualité du monde numérique, dans lesquels les efforts investis ne rencontreraient aucune gratification physique : « *Là, j'ai un cousin de Lyon qui est venu passer ses vacances. On a élagué des arbres ensemble. Ça m'a fait un bien fou de pouvoir faire quelque chose de concret. Surtout qu'après, une fois les arbres élagués, habitant en plein cœur d'une ville, le transport n'est pas aisé. J'ai fait du sécateur pour mettre toutes les feuilles dans le carton, et ensuite, j'ai coupé toutes les branches nues, de façon à en faire des bûches. Ça, c'est une activité où je redécouvrais quelque chose qui me faisait plaisir. En plus, il y avait le contact avec l'extérieur*⁴¹⁷. »

Mais comment s'assurer que ces sensations de « concrétude » ne soient pas seulement de l'ordre de la représentation personnelle, et que les sentiments d'adhésion éprouvés dans la reconnaissance de la légitimité de ces activités sortant du cadre du jeu vidéo, puissent conserver, pour l'individu, une valeur symbolique d'une égale intensité ? Les déterminations sociales de la société individualiste consistent malgré tout, quelle que soit l'activité choisie par l'individu, à repenser les justifications de sa pratique à l'aune de sa subjectivité. Les représentations sociales caractérisant la portée symbolique de ces pratiques renvoient paradoxalement à des valeurs individualistes qui n'empêchent pas pour autant le déploiement d'imaginaires et de ressentis partagés. Le régime d'expérience de l'immersion (davantage un mode de perception qu'une pratique spécifique) en est l'exemple même : il apparaît comme la réponse aux injonctions au repli sur soi, à la performance et au contrôle de soi caractéristiques de celui de la maîtrise.

⁴¹⁶ Entretien avec Franck, 15 ans, joueur professionnel du jeu en réseau *Quake 4*, joue également sur console Playstation (*Tekken 3*), Playstation 2 (*Naruto : Ultimate Ninja 2*), téléphone portable (*Worms*), jeux de rôle avec figurines (*Warhammer*), MMORPG (*World of Warcraft*, *Guild Wars*, *Dofus*), élève de 3^{ème}, Paris, 06/02/2008.

⁴¹⁷ Entretien avec Alexandre, 32 ans, joueur de *World of Warcraft*. mené par Sylvie Craipeau et Raphaël Koster, Nantes, 06/11/2008.

CHAPITRE 3

L'IMMERSION COMME MANIÈRE D'ÊTRE AU MONDE

« Se reporter sans cesse à un monde où rien encore ne s'abaissait à surgir, où l'on pressentait la conscience sans la désirer, où, vautré dans le virtuel, on jouissait de la plénitude nulle d'un moi antérieur au moi. N'être pas né, rien que d'y songer, quel bonheur, quelle liberté, quel espace⁴¹⁸ ! »

Résumé : L'expérience d'immersion apparaît comme un paradigme de la culture vidéoludique, dans ses sollicitations sensorielles, ses modes de narration, et ses sociabilités en réseau.

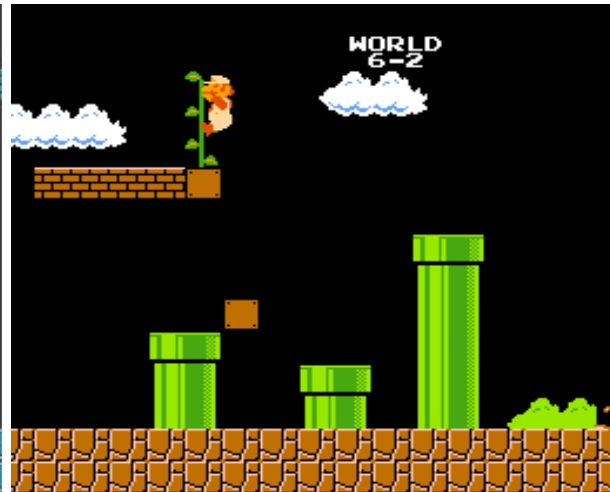
CHAPTER THREE : IMMERSION AS A PRESENCE TO THE WORLD

Summary : The experience of immersion appears as a paradigm in videogaming culture, in its sensorial sollicitations, its narrative modes, and its networking sociabilities.

⁴¹⁸ CIORAN, *De l'inconvénient d'être né*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 1987, p.31.

Les pratiques individualistes de performance et de maîtrise de soi ne suffisent pas à caractériser l'expérience vidéoludique dans ce qu'elle peut avoir de ludique, en raison même de leur caractère agonal, centré sur une visée utilitariste. Le fait que ces pratiques puissent déboucher sur des phénomènes d'anomie montre bien la nécessité d'une certaine forme de **gratuité dans le plaisir ludique**. On entre ainsi dans le registre du *play*, de l'occupation libre que le développement des mondes virtuels dans les jeux vidéo contribue à favoriser.

Mathieu Triclot identifie dans le développement des consoles de salon au cours des années 1980 la possibilité pour le joueur de s'approprier un espace ludique, sans les limites temporelles du jeu d'arcade : à l'arcade, inscrit dans des lieux publics, de passage, nécessitant des flux de joueurs et donc des pratiques courtes, se substitue la console de salon, posée dans le foyer, et permettant des pratiques longues, une réappropriation plus fouillée du programme informatique. Mathieu Triclot remarque que *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985), par exemple, se caractérise notamment par les « passages secrets » cachés dans ses niveaux, et suppose une pratique réitérée, pour être fini à 100% : « *Super Mario Bros* réinvente les investissements dans le jeu, ouvrant une zone qui n'est ni la mesure de soi par le débordement de l'arcade ni la simulation de la tradition universitaire. Il ne s'agit plus de résister à l'accélération infinie, mais de découvrir un espace à l'intérieur de l'écran⁴¹⁹. »



Super Mario Bros (Nintendo, 1985)

Figure 1

Figure 2

En passant au-dessus des briques du mur en haut de l'écran (Figure 1), Mario peut éviter les ennemis qui l'attendent en bas. Sur la Figure 2, un autre passage secret apparaît lorsque Mario frappe la tête contre une brique : au lieu de se briser, la brique révèle une plante qui grimpe jusqu'au hors-champ en haut de l'écran. En escaladant la plante, Mario se retrouve

⁴¹⁹ TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011, p.178.

dans un nouvel écran du jeu où il peut récupérer des pièces (qui incrémentent des points au score de la partie) au milieu des nuages.

De tels détails invitent le joueur à expérimenter toutes les interactions possibles entre l'avatar de Mario et le décor du programme informatique : tomber dans des trous, car il s'y cache parfois des vies supplémentaire ; longer les murs, car ils peuvent parfois ouvrir sur des couloirs invisibles ; se baisser en haut des puits, car certains mènent vers des caves remplies de pièces... « *Super Mario Bros* avait la particularité d'être composé d'univers extrêmement riches et recelant une multitude de bonus dissimulés dans les décors. Des dizaines de blocs cachés (contenant pièces, fleurs magiques, etc.) côtoyaient les passages secrets (*warp-zones*) à découvrir. Chaque partie se transformait ainsi en de véritables chasses aux trésors. C'était à celui ou celle qui parviendrait à trouver de nouveaux secrets⁴²⁰ ! »

Ce n'est peut-être pas un hasard si ce jeu sur console est contemporain de ce que Jean-Claude Heudin considère être le premier environnement virtuel sur ordinateur, avec *Habitat* (Lucasfilm Games, 1986) : « Ce modèle de monde virtuel est constitué comme un paysage urbain et les visiteurs sont le plus souvent des sortes de clones graphiques à leur image⁴²¹. »



Habitat (Lucasfilm Games, 1986)

La **chasse au trésor** demeure ici, une fois encore, le référentiel du plaisir ludique : le jeu s'articule toujours autour d'un enjeu, mais celui-ci suppose une recherche qui se déploie dans une temporalité plus longue que le jeu d'arcade et qui consiste à explorer les complexités

⁴²⁰ GORGES Florent, « Saute dans l'trou, y'a une vie ! », in AUDUREAU William, *L'Histoire de Mario : 1981-1991, l'ascension d'une icône, entre mythes et réalité*, Triel-sur-Seine, Éditions Pix'n Love, 2011, p.11.

⁴²¹ HEUDIN Jean-Claude, *Les Créatures artificielles. Des automates aux mondes virtuels*, Paris, Odile Jacob, 2008, p.211.

de l'espace numérique. La dimension libre de la pratique de jeu s'accroît ici avec la possibilité de « customiser » son avatar et d'entrer en relation avec d'autres joueurs en ligne, à partir des premières interfaces d'Internet : les « Muds⁴²² ».

Pendant les années 1990, avec le développement d'Internet, ce rapport d'exploration à l'espace numérique se poursuit donc dans les **mondes virtuels**. L'expression de « monde virtuel » est devenue populaire, selon Rémi Sussan, à partir de 1995, au moment de l'apparition du VRML (Virtual Reality Modeling Language) : « le premier langage de description d'univers virtuels qui devait, pensait-on, transformer le web en un gigantesque espace 3D⁴²³ ». C'est pourquoi on date généralement les premiers mondes virtuels de la fin des années 1990, avec par exemple *Alpha World* (Worlds Incorporated, 1995) ou *Le Deuxième monde* (Cryo Interactive, Canal + Multimédia, 1997). Ces mondes virtuels se définissent comme « un monde créé artificiellement par un logiciel informatique et pouvant héberger une communauté d'utilisateurs présents sous forme d'avatars ayant la capacité de s'y déplacer et d'y interagir⁴²⁴ ».

⁴²² « Multi-users Dungeon », les Muds sont des jeux vidéo hébergés par des serveurs informatiques sur Internet. Apparus en 1978 aux États-Unis, ils consistent d'abord en des interfaces textuelles qui permettent aux joueurs connectés de décrire ensemble un monde virtuel, sur le modèle du jeu de rôle (le jeu de rôle *Donjons et dragons* de Gary Gygax, en 1974, constitue d'ailleurs une inspiration importante de cette technologie). Avec la vulgarisation de l'informatique dans les années 1980, apparaissent ensuite des « Muds graphiques » qui permettent de modéliser iconographiquement les mondes virtuels et d'y faire interagir des avatars. *Habitat* est donc un « Mud graphique » et il préfigure en cela, les MMORPG modernes : ces jeux vidéo en réseau caractérisés, entre autres, par des immenses territoires à parcourir et de nombreuses quêtes à explorer.

⁴²³ SUSSAN Rémi, *Demain, les mondes virtuels*, Limoges, FYP Éditions, coll. « La fabrique des possibles », 2009, p.9.

⁴²⁴ BISHOP Jonathan, « Enhancing the Understanding of Genres of Web-Based Communities: The Role of the Ecological Cognition Framework », *International Journal of Web-Based Communities*, Volume 5, Issue 1, 2009, pp.4-17.



Alpha World (Worlds Incorporated, 1995)

« *Alpha World* est un monde virtuel laissé à la libre disposition des visiteurs. On l’explore à sa guise, mais on peut également devenir l’un de ses ‘citoyens’ et prendre possession d’une partie de son territoire pour y aménager sa propre maison virtuelle. On a la possibilité d’y construire ce qu’on veut, d’une simple mesure de campagne jusqu’à des délires architecturaux impossibles à réaliser dans le monde réel⁴²⁵. »



Le Deuxième monde (Cryo Interactive, Canal + Multimédia, 1997)

⁴²⁵ HEUDIN Jean-Claude, *Les Créatures artificielles. Des automates aux mondes virtuels*, Paris, Odile Jacob, 2008, p.211.

« *Le 2^e Monde* était une copie virtuelle de certains quartiers de Paris, une sorte de vitrine de la France et de sa chaîne de télévision privée [Canal +]. La première version du *2^e Monde*, vendue sur CD-ROM, connut environ vingt mille inscrits. La seconde, entièrement accessible sur le Web, plus de deux cent mille, ce qui représentait un score tout à fait honorable comparé aux résultats d'*Alpha World*⁴²⁶. »

Sur ce même principe, la société américaine *Linden Lab* lance en 2003 le fameux monde virtuel de *Second Life*⁴²⁷ qui a bénéficié d'une très forte médiatisation⁴²⁸, notamment par sa volonté de constituer une véritable économie, avec une monnaie virtuelle (le Linden Dollars) convertible en dollars américains (en 2007, le taux de change était d'environ 270 Linden Dollars pour 1 dollar américain⁴²⁹). *Second Life* étend ainsi le champ des possibles offerts par les mondes virtuels : il ne s'agit plus seulement de rentrer en contact avec d'autres usagers, mais aussi de travailler pour gagner de l'argent. Le discours marketing autour de ce produit le vend comme un nouvel espace social utopique, où tout pourrait être recommencé :

« Le mieux dans *Second Life*, vous le savez probablement, c'est que vous avez l'occasion d'être qui vous souhaitez. Quasiment toutes les contraintes et les

⁴²⁶ HEUDIN Jean-Claude, *Les Créatures artificielles. Des automates aux mondes virtuels*, Paris, Odile Jacob, 2008, p.212.

⁴²⁷ *Second Life* est un monde virtuel édité par la société Linden Lab en 2003. Il n'est pas considéré comme un jeu vidéo mais plutôt comme une « simulation de vie », car il repose notamment sur la possibilité d'effectuer des transactions économiques avec une monnaie virtuelle ayant une réelle valeur : le « Linden Dollar ». Il se démarque lui aussi par sa popularité : 826 000 utilisateurs actifs au premier trimestre 2010, dont 517 000 ont réalisé des transactions à hauteur de 160 M de \$ d'échanges entre résidents. CAVAZZA Frédéric, « Usages stables et croissance économique pour *Second Life* », 29 avril 2010, (en ligne) <http://www.marketingvirtuel.fr/2010/04/29/usages-stables-et-croissance-economique-pour-second-life/>. Consulté le 05/11/2012.

⁴²⁸ Mais il faut prendre garde à ne pas donner trop d'importance aux usages de *Second Life*. Sa popularité est en effet toute relative : « En 2007, année où *SL* a atteint son pic de popularité, le nombre d'inscrits s'élevait aux alentours de 8 millions. Ce chiffre est à relativiser car la grande majorité des inscrits (plus de 80%) ne retournent pas sur *SL* après leurs premières connexions, et cela pour tout un tas de raisons : problèmes techniques, temps d'initiation (quatre heures sont nécessaires pour simplement créer un avatar), absence de missions assignées aux « noobies » (nom des nouveaux venus), ce qui distingue *SL* des jeux traditionnels. La population réellement concernée se situe donc dans une fourchette comprise entre 700 000 et 900 000 personnes. Sur cet ensemble, seulement 40 000 à 60 000 « lifteurs » (nom des résidents) sont vraiment « actifs ». Tout ceci fait de *SL* un phénomène culturel significatif, mais à l'importance très relative. » : ALEXANDRE Olivier, in SOULAT Pauline (propos retranscrits par), « Le Chat, le Révérend et l'Esclave - Conversation entre Olivier Alexandre, Hervé Aubron et Mathieu Potte-Bonneville », *Capricci*, n°1, décembre 2010, pp.64-75.

⁴²⁹ DUCLOS Alexandre, KOSTER Raphaël, « L'Économie dans l'espace numérique, une modalité possible de décroissance ? Réflexions autour d'une étude du cas : *Second Life* », *Entropia*, n°3, octobre 2007, pp.99-109.

limites du monde réel sont abolies. Le monde virtuel vous permet de ressembler à celui que vous avez toujours voulu être grâce à votre avatar. Il permet de jouer, de travailler, de voler. Hormis les quelques règles qui s'appliquent lorsque vous vous trouvez hors de votre maison virtuelle, libre à vous de concrétiser les rêves que vous ne pouvez pas réaliser dans la vraie vie⁴³⁰. »



Second Life (Linden Lab, 2003)

Le monde virtuel semble ainsi offrir énormément de possibilités, d'ouvertures, que ce soit par la mise en relation avec les autres joueurs, ou par l'infinité des espaces virtuels, ou encore par la mise à jour régulière des serveurs informatiques qui renouvellent les règles et les contenus numériques en fonction des usages. Le jeu peut également susciter un imaginaire à travers ses contenus narratifs. Il y a une part de spectacle dans la pratique du jeu : il peut être le prétexte à se réunir, à contempler ensemble les performances d'autres joueurs.

Tout comme les jeux sur console, les mondes virtuels des jeux en réseau se présentent comme des territoires à explorer, à l'image de celui évoqué au dos du boîtier du jeu *World of*

⁴³⁰ JAMES AU Wagner, RYMASZEWSKI Michael, WALLACE Mark et alii, *Second Life, le guide officiel*, Paris, Pearson, 2007, p. 194.

Warcraft : « Un monde vous attend. (...) Cimes enneigées, forteresses perdues dans les montagnes, ravins profonds, zeppelins survolant des champs de batailles dévastés, sièges épiques – un nombre illimité d’expériences s’offrent à vous⁴³¹ ». Il existe ainsi un Atlas des territoires de *World of Warcraft*, qui rend compte sur plusieurs échelles (en mondes, régions et sous régions) des espaces à visiter, mais aussi de l’emplacement de certains objets ou personnages du jeu⁴³².



World of Warcraft (Blizzard entertainment, 2004)

De telles cartographies menacent cependant d’être rapidement désuètes, car *World of Warcraft* est, tout comme *Second Life*, un de ces mondes virtuels que l’on appelle « **monde persistant** » : cela signifie qu’il peut être remis à jour en permanence par l’éditeur du jeu,

⁴³¹ Quatrième de couverture du boîtier de la première édition de *World of Warcraft* cité in BOURRE Jean-Paul, *Le Monde de Warcraft : ma vie en ligne parmi 9 millions d’accros*, Paris, Éditions Scali, 2008, p.32.

⁴³² *World of Warcraft Atlas*, Paris, Pearson education, 2006. Voir aussi l’excellent mémoire que le doctorant en géographie Rodolphe Dumouch a rédigé en novembre 2010, pour rendre compte de la géographie des extensions 2 et 3 de *World of Warcraft* entre 2007 et 2009. À l’heure où la nouvelle extension *Cataclysm* (24 novembre 2010) apportait une refonte des anciens territoires du jeu, ces observations prenaient valeur d’archives et portaient la mémoire d’espaces disparus : DUMOUCHE Rodolphe, avec la collaboration de REDELBERGER Steven, REDELBERGER Jessie et DECHY Antony, *L’Exploration dans les mondes virtuels, objet de curiosité géographique et source d’études phénoménologiques. L’exemple du monde de Warcraft*, Université d’Artois, 29 novembre 2010, (en ligne) <http://hal.archives-ouvertes.fr/docs/00/54/05/55/PDF/Wow.pdf>. Consulté le 31/08/2011.

même lorsque le joueur n'y est pas connecté. Le temps passe, les espaces changent ; l'univers virtuel possède sa propre autonomie :

« À la différence des jeux vidéo et, en fait, des jeux en général dont l'espace est circonscrit à l'équivalent d'une arène de combat dans un temps donné, les 'mondes persistants' ne s'arrêtent pas. La partie dans laquelle évolue le joueur est perpétuelle. L'univers est accessible 24 heures sur 24, 7 jours sur 7. Que l'on soit connecté ou non, le temps du jeu, le cycle des jours et des nuits continue à se dérouler. Hors connexion, les installations du joueur restent dans l'univers et, lorsqu'il se reconnecte, le joueur retrouve le jeu tel qu'il a évolué depuis le moment où il l'avait laissé⁴³³. »

Ces jeux présentent bien souvent une temporalité parallèle (le jeu continue même après que le joueur s'est déconnecté de sa partie) ; ils favorisent les rencontres, les échanges entre des joueurs connectés sur des serveurs d'Internet qui peuvent se voir à travers leur « avatar » (enveloppe virtuelle modélisée informatiquement), s'écrire sur des canaux de discussion, ou même se parler grâce à des logiciels complémentaires, des casques et des micros de type « Team Speak ». De sorte que ces jeux peuvent apparaître comme des « **simulations de monde** », où il serait possible de refonder des normes sociales au sein de collectifs, s'appropriant l'espace du jeu de manière particulièrement libre.

Dans ces univers en changements perpétuels, le plaisir de l'utilisateur passe aussi par des **expériences d'errance**. Mathieu Triclot prend l'exemple du jeu indépendant *Minecraft* (Markus Persson, 2009) : « Le joueur se retrouve plongé dans un monde sans repères, sans signes préalablement disposés à son égard, dans un monde sans finalité, comme on le dirait en philosophie, où rien n'a spécialement été prévu pour son propre usage. Dès lors, il devient possible de se perdre, d'oublier son chemin⁴³⁴. »

⁴³³ SCHMOLL Patrick, « Jeux sans fin et société ludique » in CRAIPEAU Sylvie, GENVO Sébastien, SIMONNOT Brigitte (dir.), *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, coll. « Questions de communication », série « actes », n°8, 2010, p.29.

⁴³⁴ TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011, p.65.



Minecraft (Markus Persson, 2009)

Minecraft propose des outils informatiques au joueur, libre de constituer des objets, des décors numériques, voire des mini-jeux, avec pour principales gratifications le plaisir esthétique qu'il pourrait retirer de sa création, la reconnaissance des autres joueurs en ligne, ou le plaisir de s'adonner à une activité créée par les joueurs et non imposée par le programme informatique⁴³⁵. Les mondes virtuels déploient ainsi l'illusion d'une liberté du joueur, qui pourrait s'émanciper du caractère contraignant des règles du jeu, par une appropriation de l'espace et une expérimentation des outils informatiques mis à disposition.

C'est le principe des **jeux de type « Sandbox » (bac à sable)** dont l'un des modèles reste *GTA III* (Rockstar games, 2001) : il s'agit pour le joueur de parcourir une ville virtuelle en ayant la plus grande liberté de mouvement et de déplacement possible. Une manifestation au Palais de Tokyo à Paris⁴³⁶ a ainsi proposé une performance autour du jeu *GTA IV* (Rockstar games, Take-Two interactive, 2008), pendant laquelle le joueur tâchait de diriger son personnage dans le monde virtuel, exactement comme s'il s'agissait d'un monde réel, en respectant toutes les règles de la vie quotidienne : traverser une rue en attendant patiemment que le feu pour les piétons passe au vert, prendre l'air, à l'aube, sur la terrasse de son

⁴³⁵ « Le gameplay de *Minecraft* consiste principalement à créer et détruire des blocs sur une carte. Il y a plusieurs types de blocs, certains ont des comportements particuliers comme se répandre ou tomber à cause de la gravité. Avec ces blocs, les joueurs créent de grandes constructions telles que des châteaux, routes, immeubles et passerelles. (...) Les utilisateurs n'ont pas seulement conçu des constructions, des pixel arts, et des cavernes, mais aussi des mini-sports, en utilisant les fonctionnalités actuelles du jeu de manière astucieuse et habile. (...) *Minecraft* est actuellement considéré comme étant complètement un jeu de construction « bac à sable » : « Gameplay », *Minecraft Wiki*, (en ligne) http://fr.minecraftwiki.net/wiki/Gameplay#Modes_de_jeu. Consulté le 02/09/2012.

⁴³⁶ « Reboot 6 / Jeu vidéo aux bords de l'immersion », Palais de Tokyo, Paris, 29 septembre 2011.

immeuble en regardant le soleil se lever, après avoir passé une partie de la nuit à regarder la télévision en zappant de chaînes en chaînes...



GTA IV (Rockstar games, Take-Two interactive, 2008)

Remarquons que nous sommes ici dans une acception de la **créativité du joueur** qui diffère sensiblement de celle que nous utilisons dans nos recherches, lorsque nous parlons d'une liberté de l'individu dans ses possibilités de choisir entre plusieurs régimes de représentations sociales pour donner sens à son action. La créativité ici n'est pas d'ordre symbolique, mais d'ordre pratique et pragmatique : elle consiste à expérimenter des usages parmi les fonctionnalités proposées par l'objet. Ce qu'il nous faut donc interroger, ce sont les valeurs anthropologiques qui sous-tendent cette liberté d'usage offerte par le jeu : comment la « gratuité » des mondes virtuels parvient-elle à emporter l'adhésion des joueurs, à paraître « intéressante » pour conserver une dimension ludique ?

L'un des premiers indices de la nature des plaisir éprouvés par les usagers des mondes virtuels peut tenir dans le fait que l'image vidéoludique se perçoit généralement moins dans les limites d'un cadre, comme pour les représentations picturales traditionnelles, que dans un registre **d'immersion** : « Les mondes virtuels représentent une révolution copernicienne. Nous tournions autour des images, maintenant nous allons tourner *dans* les images. On ne se contente plus de les effleurer du regard, ou de les feuilleter des yeux. On les pénètre, on se mélange à elles, et elles nous entraînent dans leurs vertiges et dans leurs puissances. »⁴³⁷ Le

⁴³⁷ QUÉAU Philippe, *Le Virtuel : vertus et vertiges*, Bry-sur-Marne, Champ Vallon, coll. «Milieux », 1993, p.9. C'est également le propos de Patrick Schmoll : « La notion d'un 'bord' de la représentation, laquelle est portée par un support fixe comme un écran d'ordinateur ou de télévision, disparaît au profit d'une continuité ergonomique intuitive entre le joueur, l'appareillage et la représentation. » : SCHMOLL Patrick, « Jeux sans fin

joueur se sent plongé dans l'image. Sur un plan phénoménologique, les limites de l'image semblent disparaître pour devenir une réalité à part entière : « *Ha mais j'ai l'impression d'être dedans, hein ! Moi, généralement quand je joue à WoW (World of Warcraft), c'est rock and roll ! On me pousse, je m'en fiche, hein : je suis toujours dans mon écran !* »⁴³⁸. Un autre joueur confirme : « *Pour rentrer dans un jeu, c'est vraiment le jeu qui doit nous rentrer dedans. Il faut vraiment un bon écran. Parce que moi, je suis de cette école-là, où il faut un énorme écran, un son de ouf qui vient de partout* »⁴³⁹. »

La notion d'immersion constitue ainsi un trait déterminant de la définition du monde virtuel : « un monde virtuel est une base de données graphiques interactives, explorable et visualisable en temps réel sous forme d'images de synthèse tridimensionnelles de façon à donner le sentiment d'une *immersion dans l'image* »⁴⁴⁰. »

I - L'immersion : modalités de la présence dans les pratiques de jeux en réseau

Dominique Boullier remarque que l'immersion est devenue un **paradigme culturel** déterminant dans notre rapport à l'image, que les jeux vidéo en réseau et les mondes virtuels ne font que refléter : « Il nous semble nécessaire de prendre en compte l'extension généralisée d'un mode de captation de l'attention présent massivement dans les jeux vidéo, l'immersion. Non pour dire que tout se résume aux jeux vidéo, mais pour montrer à quel point ce 'paradigme perceptif', présent au cœur des expériences esthétiques de toute la révolution

et société ludique » in CRAIPEAU Sylvie, GENVO Sébastien, SIMONNOT Brigitte (dir.), *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, coll. « Questions de communication », série « actes », n°8, 2010, p.34.

⁴³⁸ Entretien avec Franck, 15 ans, joueur professionnel du jeu en réseau *Quake 4*, joue également sur console Playstation (*Tekken 3*), Playstation 2 (*Naruto : Ultimate Ninja 2*), téléphone portable (*Worms*), jeux de rôle avec figurines (*Warhammer*), MMORPG (*World of Warcraft, Guild Wars, Dofus*), élève de 3^{ème}, Paris, 06/02/2008.

⁴³⁹ Entretien avec Raphaël, 18 ans, joueur du jeu de football 2006 *Real Football 3D* (Gameloft, 2006) sur le téléphone Nokia 3310, lycéen, Pantin, 26/04/2006.

⁴⁴⁰ QUÉAU Philippe, *Le Virtuel : vertus et vertiges*, Bry-sur-Marne, Champ Vallon, coll. « Milieux », 1993, p.14. Jean-Claude Heudin intègre également l'immersion dans sa définition du monde virtuel, avec la navigation et l'interaction : HEUDIN Jean-Claude, *Les Créatures artificielles. Des automates aux mondes virtuels*, Paris, Odile Jacob, 2008, pp.205-206.

industrielle (depuis la lanterne magique ou le cinéma jusqu'aux simulateurs), constitue une rupture par rapport au modèle frontal de la perspective et finit par contaminer l'ensemble de nos traitements de la représentation⁴⁴¹. » La conséquence irrémédiable en est que la notion d'immersion en ressort plus floue, tant elle renvoie à quantité de phénomènes hétérogènes⁴⁴².

On peut cependant **définir** l'immersion de façon générale comme étant une expérience sensorielle qui implique, chez l'individu, des sensations d'évasion dans un autre environnement et, lorsque cela est possible, des comportements d'interaction avec cet environnement⁴⁴³. Cette définition suppose de penser le phénomène de l'immersion à partir de trois catégories distinctes, que l'on retrouve d'ailleurs souvent dans la littérature scientifique, sous différents termes :

- l'investissement physiologique du corps dans l'activité immersive (« immersion phénoménologique par le corps et le regard », chez Vincent Berry⁴⁴⁴ ; « immersion sensorielle », chez Laura Ermi et Frans Mayra⁴⁴⁵ ; « immersion perceptive », chez Dominique Boullier⁴⁴⁶) ;

⁴⁴¹ BOULLIER Dominique, « Le Web immersif », *Quaderni*, n°66, printemps 2008, p.67.

⁴⁴² « Immersion has become an excessively vague, all-inclusive concept »: MCMAHAN Alison, « Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analysing 3-D Video Games » in PERRON Bernard, WOLF Mark J. P. (dir.), *The Video Game Theory Reader*, New-York (États-Unis), Routledge, 2003, p. 67.

⁴⁴³ MURRAY Janet H., *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*, New-York (États-Unis), The Free Press, 1997, pp.98-99 : « ... the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus... in a participatory medium, immersion implies learning to swim, to do the things that the new environment makes possible... the enjoyment of immersion as a participatory activity. » Cité in MCMAHAN Alison, « Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analysing 3-D Video Games » in PERRON Bernard, WOLF Mark J. P. (dir.), *The Video Game Theory Reader*, New-York (États-Unis), Routledge, 2003, p. 68.

⁴⁴⁴ BERRY Vincent, « Immersion dans un monde virtuel : jeux vidéo, communautés et apprentissages », *omnsh.org*, 2006, (en ligne) <http://www.omnsh.org/spip.php?article99>. Consulté le 26/10/2012.

⁴⁴⁵ ERMI Laura, MÄYRÄ Frans, « Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion », *Proceedings of DiGRA 2005*, « Changing Views : Worlds in Play », 2005, (en ligne) http://www.uta.fi/~tlilma/gameplay_experience.pdf. Consulté le 01/11/2012.

Traduit du mot « Sensory » par ARSENAULT Dominic, PICARD Martin, in « Le Jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique », *colloque Homo Ludens : « Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué »*, 75^{ème} congrès de l'ACFAS, Université du Québec à Trois-Rivières, Québec (Canada), 8 mai 2007.

⁴⁴⁶ BOULLIER Dominique, « Le Web immersif », *Quaderni*, n°66, printemps 2008, p.67.

- le détournement de l'attention par l'immersion dans la fiction (« immersion narrative dans une culture ludique⁴⁴⁷ »; « immersion fictionnelle⁴⁴⁸ »; « immersion narrative⁴⁴⁹ »);
- l'engagement social de l'individu immergé dans le collectif (« immersion anthropologique⁴⁵⁰ »; « immersion systémique basée sur le défi⁴⁵¹ »; « immersion sociale⁴⁵² »).

La première catégorie, l'**immersion physiologique**, est caractéristique des jeux d'arcade. Le jeu *Rez* (United game artists, Sega, 2001), par exemple, plonge le joueur dans un environnement en trois dimensions rythmé par une musique techno, aux commandes d'un avatar qui doit tirer sur des sortes de disques lumineux, à l'aide de rayons laser.

⁴⁴⁷ BERRY Vincent, « Immersion dans un monde virtuel : jeux vidéo, communautés et apprentissages », *omnsh.org*, 2006, (en ligne) <http://www.omnsh.org/spip.php?article99>. Consulté le 26/10/2012.

⁴⁴⁸ ERMI Laura, MÄYRÄ Frans, « Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion », *Proceedings of DiGRA 2005*, « Changing Views : Worlds in Play », 2005, (en ligne) http://www.uta.fi/~tliilma/gameplay_experience.pdf. Consulté le 01/11/2012.

Traduit du mot « Imaginative » par ARSENAULT Dominic, PICARD Martin, in « Le Jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique », *colloque Homo Ludens : « Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué »*, 75^{ème} congrès de l'ACFAS, Université du Québec à Trois-Rivières, Québec (Canada), 8 mai 2007.

⁴⁴⁹ BOULLIER Dominique, « Le Web immersif », *Quaderni*, n°66, printemps 2008, p.67.

⁴⁵⁰ BERRY Vincent, « Immersion dans un monde virtuel : jeux vidéo, communautés et apprentissages », *omnsh.org*, 2006, (en ligne) <http://www.omnsh.org/spip.php?article99>. Consulté le 26/10/2012.

⁴⁵¹ ERMI Laura, MÄYRÄ Frans, « Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion », *Proceedings of DiGRA 2005*, « Changing Views : Worlds in Play », 2005, (en ligne) http://www.uta.fi/~tliilma/gameplay_experience.pdf. Consulté le 01/11/2012.

Traduit du mot « Challenge-based » par ARSENAULT Dominic, PICARD Martin, in « Le Jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique », *colloque Homo Ludens : « Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué »*, 75^{ème} congrès de l'ACFAS, Université du Québec à Trois-Rivières, Québec (Canada), 8 mai 2007.

⁴⁵² BOULLIER Dominique, « Le Web immersif », *Quaderni*, n°66, printemps 2008, p.67.



Rez (United game artists, Sega, 2001)

L'effet d'immersion est très efficace. Ce jeu fit l'objet d'une expérimentation sur la scène nationale de L'Agora à Évry : un « superplayer » était invité à finir le jeu d'une traite sans perdre une seule vie, pendant que des spectateurs assistaient à sa performance sur un écran géant, la grande salle du théâtre plongée dans le noir. Au bout de quelques minutes, le spectacle finit par plonger le public dans un état second, comme porté ou écrasé (selon les sensibilités) par toutes les sensations qui s'imposaient à lui⁴⁵³. Même si l'expérience du joueur était sans doute différente, car il lui fallait une concentration extrême pour garder le contrôle de sa partie, le plaisir, l'efficacité de ce type de jeu tient également à la sensation d'être plongé dans un autre univers, de s'évader, de ne plus penser à rien.

La deuxième catégorie, **l'immersion narrative**, renvoie quant à elle aux expériences esthétiques du jeu vidéo souvent constituées d'impressions fortes, d'effets de fascination. Un couple de joueurs en réseau raconte : « *Nous, ce qui nous a attirés sur WoW au début, ce n'était pas forcément le social, c'était le visuel. On nous a montré le truc et on a fait : 'C'est bien léché. C'est beau.'* On nous a montré l'une des villes la nuit avec des petites loupiotes

⁴⁵³ Nous avons publié un témoignage de cette expérience, à l'issue de la performance dans une discussion en réseau avec deux autres spectateurs : BOUTET Manuel, CRESPIY Patrice, KOSTER Raphaël, « Conversation électronique autour de la performance de REZ », site internet de l'exposition : « *Arcade, jeux vidéo ou pop art ?* », 24 novembre 2010, (en ligne) http://arcade-expo.fr/?page_id=522. Consulté le 03/11/2011.

*derrière les vitraux, partout, des petites lanternes. On adore ça. Et c'est ça qui nous a convaincus d'essayer*⁴⁵⁴. »

Jérôme Leroux remarque à ce sujet que les histoires du jeu vidéo sont construites sur le mode du puzzle, qu'il s'agisse de séquences cinématiques qui interrompent l'action vidéoludique, ou, comme ici, d'éléments fictionnels qui composent un univers de jeu⁴⁵⁵. Le récit proposé implique donc de la part du joueur une certaine réflexivité, pour mettre en relation les éléments fictionnels et retrouver leur cohérence. L'immersion narrative s'inscrit donc dans une prise en considération du jeu vidéo comme média culturel.

De ces trois catégories, la dernière, **l'immersion sociale**, nous paraît cependant la plus importante, de notre point de vue socio-anthropologique. Il n'est en effet pas anodin de considérer le rapport de l'individu au collectif à partir de la notion d'immersion. Cela suppose ce que nous avons déjà observé avec les phénomènes d'évasion : une manière de concevoir les relations sociales à partir des sensations personnelles. La sensation de « présence » devient alors une valeur fondamentale des relations sociales (Dubey, 2008 b ; Gumbrecht, 2010) : avant même de percevoir clairement les règles qui structurent la relation sociale pour adopter un comportement déterminé, l'individu semble s'investir dans une recherche de sensations de présence qui ne débouche pas sur des représentations partagées, mais plutôt sur des significations personnelles, relatives aux sensibilités de chacun. C'est par exemple cette fonction « magique » des réseaux sociaux sur Internet, où il est possible de converser avec n'importe qui, n'importe quand, pour « *briser l'isolement*⁴⁵⁶ ».

⁴⁵⁴ Entretien avec Gabrielle, 24 ans, joueuse de *World of Warcraft*, étudiante en biologie, Paris, 13/12/2006.

⁴⁵⁵ LEROUX Jérôme, « La Narration dans le jeu vidéo : espace et interaction », in CRAIPEAU Sylvie, GENVO Sébastien, SIMONNOT Brigitte (dir.), *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, coll. « Questions de communication », série « actes », n°8, 2010, pp.135-146.

⁴⁵⁶ Entretien avec Damien, 30 ans, co-fondateur d'un réseau social de santé, Paris, 26/07/2010.

II – Des sociabilités narcissiques ?

Un poème anonyme repris sur de nombreux forums et Blogs sur Internet⁴⁵⁷ illustre assez bien le caractère intense et fantasmatique (Coulombe, 2010 : 112-120) des **sensations de présence** dans les relations en réseau :

« CYBER ESPACE FRONTIÈRE DU VIRTUEL

Quand je ferme les yeux,
Je te vois dans mon esprit.
Je te dessine, te sculpte et te devine.

Face à un écran froid,
Je perçois sans peine ta chaleur.
Un courant magnétique s'installe entre nous
et joint tes doigts aux miens
Par la magie du clavier.

Sans retenue nous nous livrons :
Peines, joies, amour et même sensations.
Nous nous racontons sans gêne
Comme nous ne le ferions jamais avec nos proches.

Passant du quotidien aux rêves d'avenir,
De la monotonie à l'allégresse de se parler,
Rien ne peut entraver nos paroles.
Personne ne peut effacer cet enchantement.

⁴⁵⁷ On le trouve par exemple repris à ces adresses :
http://www.jepoeme.com/forum/poeme/Cyber_espace_frontieres_du_virtuel/308481/1.html;
<http://www.jumafred.com/ema/txtdiv83.php> ; <http://poeme-tro-jolie.skyrock.com/913956866-Cyber-espace-frontiere-du-virtuel.html> ; <http://www.centerblog.net/journal-intime/31476-926249-cyber-espace-fronti-re-du-virtuel-> ; <http://belezza.centerblog.net/rub-TEXTES-AMITIE.html>. Consultés le 01/09/2011.

Celui qui n'a jamais navigué dans le cyber espace
Ne peut comprendre et même s'imaginer
À quel point des liens solides peuvent se former,
Des liens d'amitié immuables
Qui ne cessent de grandir à chaque octet utilisé.

Par la simple pensée nous avons la force
De métamorphoser le virtuel en réel.
De deviner des pleurs, des rires, des sourires
Et de ressentir des joies, des baisers, des caresses.

Lorsque le moment vient de nous quitter
C'est avec tristesse que l'écran s'éteint.
Mais avec combien de soupirs et de tendresse
Nous nous sommes permis pendant quelques heures
D'aimer un corps par son esprit.»

Les rencontres en réseau semblent ici éveiller l'imagination, *a fortiori* quand les joueurs ne se connaissent pas, suscitant des sensations fortes et ce qui ressemble à des formes d'idéalisation de l'autre. Il est donc tentant d'y voir la manifestation de désirs fusionnels. Si l'on suit cette piste, la **recherche du semblable** pourrait caractériser les sociabilités en réseau : « Nous faisons plus confiance à ce qui nous est proche. C'est ce qui explique, sans doute, que les avatars au sexe indéterminé n'inspirent guère la confiance chez les utilisateurs (...) Les gens préfèrent qu'on leur ressemble⁴⁵⁸. » Cela nous est confirmé par Lionel : « *Quand je joue en réseau, j'imagine à partir de petits indices quelle est la personne en face de moi. Si elle me ressemble ou pas. Ça passe par des détails tout bêtes : si elle me dit bonjour, si elle joue avec finesse, ou au contraire, si elle est agressive et froide (...) Tu vois les erreurs qu'elle fait. Tu te dis : 'Tiens, moi je fais aussi ce genre d'erreurs'⁴⁵⁹. »*

⁴⁵⁸ SUSSAN Rémi, *Demain, les mondes virtuels*, Limoges, FYP Éditions, coll. « La fabrique des possibles », 2009, p.59-60.

⁴⁵⁹ Entretien avec Lionel, 25 ans, joueur des jeux en réseau : *Yahoo Chess ; Counter-strike ; Warcraft III ; Battlezone*, étudiant à Toulouse en Économie, Paris, 27/04/2006.

Les conventions, les formules de politesse qui servent ici à entrer en contact avec l'autre sont porteurs de significations plus profondes qui supposent la possibilité de prendre connaissance de la personnalité intime de l'autre. Le phénomène remonte au XIX^{ème} siècle, selon Richard Sennett (1979) et Christopher Lasch (1979), au moment où l'« on se mit à croire que le comportement public d'un individu révélait sa personnalité intérieure⁴⁶⁰. » Une telle croyance n'est pas exempte de **romantisme**. Pascal Amphoux et Anne Sauvageot remarquent, dans une analyse fine des correspondances amoureuses par mail, que le vertige de ces relations en réseau est favorisé par leur caractère de « *non-lieu*, au sens anthropologique du terme : un espace de circulation accélérée ou un moyen de transport (...) Expression pêle-mêle, mi-réelle, mi-virtuelle, multiplicité de lieux, d'objets, de références, confusion des représentations, des perceptions ou des évocations sont quelques-uns des procédés d'écriture qui restituent un tel effet d'ubiquité⁴⁶¹. »

Dans une telle représentation des relations sociales, la menace d'une dissolution de la société n'est jamais très loin. La distanciation nécessaire à la prise en compte des différences de l'autre semble en effet s'effacer au profit d'une recherche de sensations intenses de la présence authentique de l'autre, dans sa personnalité intime. Ce qui amène peut être Hannah Arendt à rappeler en 1958, l'importance de la table dans l'espace domestique pour séparer les personnes lors d'un repas, afin de mieux les mettre en relation : « Vivre ensemble dans le monde : c'est dire essentiellement qu'un monde d'objets se tient entre ceux qui l'ont en commun, comme une table est située entre ceux qui s'assoient autour d'elle ; le monde, comme tout entre-deux, relie et sépare en même temps les hommes. Le domaine public, monde commun, nous rassemble mais aussi nous empêche, pour ainsi dire, de tomber les uns sur les autres⁴⁶². » Les relations fusionnelles supposent ainsi une certaine **violence** : la négation de ce qui fait la singularité de l'individu, dans la recherche fusionnelle de points communs.

⁴⁶⁰ LASCH Christopher, *La Culture du narcissisme. La vie américaine à un âge de déclin des espérances* (1979), Castelnau-Le-Lez, Climats, coll. «Sisyphé », 2000, p.55.

⁴⁶¹ AMPHOUX Pascal, SAUVAGEOT Anne, « Lorsque l'amour s'en mail », *Les Faiseurs d'amour. Le tiers dans nos relations*, Lausanne (Suisse), Payot Lausanne, coll. « Cahiers du Musée de la communication, Berne », 1998, pp.104-105.

⁴⁶² ARENDT Hannah, *Condition de l'homme moderne* (1958), Paris, Calmann-Lévy, coll. « Pocket », 1992, p. 92.

Cette inquiétude est caractéristique des théories du **narcissisme** qui peuvent servir elles aussi à analyser les pratiques de jeux en réseau (Craipeau, 2011 a ; Gaon, 2007) : « Les liens développés sous le régime du virtuel sont marqués du sceau narcissique à la fois intense et superficiel (...) Les autres joueurs sont de ce fait prioritairement conçus sur le modèle du double et c'est leur valeur de témoins qui est recherchée. Le joueur s'applaudit lui-même par l'intermédiaire des autres en miroir⁴⁶³. »

Depuis les années 1970, le concept psychanalytique de narcissisme⁴⁶⁴ se prête en effet aux analyses sociologiques (Sennett, 1979⁴⁶⁵, Lasch, 1979⁴⁶⁶ ; Illouz, 2006⁴⁶⁷ ; Ehrenberg, 2010⁴⁶⁸.) Il s'agit au départ, comme le démontre Alain Ehrenberg, d'un courant particulièrement fort de la pensée américaine, qui se définit paradoxalement, non pas par le culte de l'individualisme et de l'amour de soi, mais bien plutôt par l'inquiétude d'un effondrement de la personnalité individuelle et d'une dissolution du lien social : « Le culte de l'intimité ne tire pas son origine d'une affirmation de la personnalité, mais de son effondrement », écrit par exemple Christopher Lasch⁴⁶⁹.

Ces théories renvoient notamment au contexte américain de la guerre froide et à la menace de la bombe atomique. Elles traduisent ainsi une inquiétude fondamentale

⁴⁶³ GAON Thomas, « Des paradis artificiels », in BEAU Franck (dir.), avec la collaboration de KAPLAN Daniel et GILLE Laurent, *Culture d'Univers. Jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges, FYP Éditions, 2007, p.127.

⁴⁶⁴ « Le terme de 'narcissisme' fut forgé en 1888 par Nacke à propos des idées de Havelock Ellis, et repris par Sadger dans le Cercle psychanalytique de Vienne en 1908 ; il fut utilisé deux ans plus tard par Freud dans une note des *Trois essais sur la théorie de la sexualité*, puis dans l'étude sur Leonardo da Vinci de la même année » : GRUNBERGER Béla, CHASSEGUET-SMIRGEL Janine (dir.), *Le Narcissisme, l'amour de soi*, Malesherbes, Éditions Laffont/Tchou, coll. « Les grandes découvertes de la psychanalyse », 1980, p.11.

⁴⁶⁵ « Bon nombre de travaux sur le narcissisme constituent de vraies descriptions sociales, bien que leurs auteurs n'en soient pas conscients et paraissent simplement étudier un aspect de la vie psychique qui jusqu'à présent n'avait pas été examiné. » : SENNETT Richard, *Les Tyrannies de l'intimité*, Paris, Le Seuil, coll. « Sociologie », 1979, p.261.

⁴⁶⁶ « Cette concentration sur soi définit le climat moral de la société contemporaine. La recherche de son propre accomplissement a remplacé la conquête de la nature et de 'nouvelles frontières'. Le narcissisme est devenu l'un des thèmes centraux de la culture américaine » : LASCH Christopher, *La Culture du narcissisme. La vie américaine à un âge de déclin des espérances* (1979), Castelnau-Le-Lez, Climats, coll. « Sisyphes », 2000, p.55.

⁴⁶⁷ « Jamais le moi privé intérieur ne s'est autant manifesté publiquement et n'a été autant rattaché aux discours et aux valeurs des sphères économiques et politiques » : ILLOUZ Éva, *Les Sentiments du capitalisme*, Paris, Le Seuil, 2006, p.17-18.

⁴⁶⁸ « La psychothérapie apparaît comme une conception du monde et l'entrée sur la scène sociale d'un nouveau personnage, l'individu narcissique » : EHRENBURG Alain, *La Société du malaise*, Paris, Odile Jacob, 2010, p.107.

⁴⁶⁹ LASCH Christopher, *La Culture du narcissisme. La vie américaine à un âge de déclin des espérances* (1979), Castelnau-Le-Lez, Climats, coll. « Sisyphes », 2000, p.61.

qu'Ehrenberg rattache à la tradition théorique de la « jérémiade » américaine⁴⁷⁰, quant à la **crainte du devenir de la société**. Christopher Lasch explique ainsi que le narcissisme se développe sous l'effet d'une volonté de rompre avec l'Histoire, et de vivre avec intensité le moment présent : « Puisque la société n'a pas d'avenir, il est normal de vivre pour l'instant présent, de fixer notre attention sur notre propre 'représentation privée', de devenir connaisseurs avertis de notre propre décadence, et enfin, de cultiver 'un intérêt transcendantal pour soi-même'⁴⁷¹ ». Les théories du narcissisme transmettent ainsi « une crainte réelle et profondément naturelle : celle de l'inexpressivité humaine, celle de l'impuissance à connaître les autres, à se faire connaître d'eux comme à se connaître soi-même⁴⁷² ».

Alain Ehrenberg préfère pourtant y voir une inquiétude culturellement déterminée qu'un fait social en tant que tel. Autrement dit, il devrait être possible de ne pas interpréter les sociabilités en réseau sous le sceau du narcissisme, mais simplement de les considérer comme des **pratiques individualistes**, qui laissent à l'individu une faculté à s'autonomiser et à s'affirmer soi-même : « Malgré l'inventivité du livre de Sennett, nous avons affaire à une généralisation qui fait abstraction de la vie ordinaire et des dilemmes réels dans lesquels les individus sont pris⁴⁷³. » La théorie de l'individualisme défendue par Ehrenberg veut qu'elle se rattache plutôt à une forme d'égalité démocratique, rendant possible la distinction de soi, à partir du partage de mêmes pratiques. Ce ne serait donc pas établir une relation fusionnelle que de rechercher des points communs dans ses relations en réseau, mais simplement fonder les bases d'une relation égalitaire, permettant l'échange sur un socle commun.

Si l'interprétation des sociabilités en réseau oscille à ce point entre deux positions opposées, c'est parce que les pratiques individualistes rendent aussi plus incertaines les modes d'appartenance sociale de l'individu, en les renvoyant à des **choix personnels**. Ainsi en est-il

⁴⁷⁰ Alain Ehrenberg emprunte ce terme au livre BERCOVITCH Sacvan, *The American Jeremiad*, Madison (États-Unis), The University of Wisconsin Press, 1978. « La jérémiade possède en général la structure suivante : un appui sur les Saintes Ecritures rappelant les normes communes, des condamnations portant sur l'état actuel de la communauté, une vision prophétique annonçant que l'écart entre le passé et le présent sera comblé, la punition éventuelle (*sic*) de Dieu étant présentée comme une correction. » : EHRENBURG Alain, *La Société du malaise*, Paris, Odile Jacob, 2010, p.33.

⁴⁷¹ LASCH Christopher, *La Culture du narcissisme. La vie américaine à un âge de déclin des espérances* (1979), Castelnau-Le-Lez, Climats, coll. «Sisyphé », 2000, p.32.

⁴⁷² EHRENBURG Alain, *La Société du malaise*, Paris, Odile Jacob, 2010, p.136.

⁴⁷³ EHRENBURG Alain, *La Société du malaise*, Paris, Odile Jacob, 2010, p.129.

des usages de l'avatar, dans les manières instables et fluctuantes dont ils mettent en scène les présentations sociales de soi dans les mondes virtuels et les jeux en réseau.

III – L'avatar : expérimentations sociales de l'identité

Dans les usages des mondes virtuels et des jeux vidéo en réseau, l'avatar est la forme par laquelle l'individu se présente aux autres (Georges, 2007 ; Casili, 2010). Il s'inscrit dans une mise en scène déterminée par l'espace numérique et s'impose aux sensations, aux émotions des autres usagers comme la marque d'une **présence** et d'une identité sociale (Craipeau, 2011 a). Ce caractère sensoriel des pratiques de l'avatar facilite des effets de naturalisation où l'individu se confondrait avec son avatar dans ses mécanismes psychiques (Leroux, 2009 b), dans ses déplacements (Clais, Roustan, 2003), ou dans ses interactions sociales (Boutet, 2003).

Mais l'avatar est aussi un outil, et par là même une médiation, au sens de « **médiation technique** » (Akrich, 1993). À travers l'avatar, l'utilisateur existe socialement par le biais d'une interface dont il peut généralement régler chaque caractéristique. L'avatar, de ce point de vue-là, s'inscrit dans des logiques rationnelles de présentation de soi et se caractérise par une distanciation psychique de l'individu vis-à-vis de sa représentation numérique.

L'avatar comme médiation sociale révèle dès lors les ambivalences de la présentation de soi dans les mondes virtuels : à la fois présence sensorielle spontanée et mode de protection personnelle, permettant de renforcer chez l'utilisateur une frontière entre ce qui serait de l'ordre de l'intime et du domaine public. « L'avatar introduit une confusion entre le corps et l'image, mais aussi entre la notion de double et de personnage. Ni double, ni sujet, l'avatar actualise la présence du sujet tout en gagnant une certaine autonomie⁴⁷⁴. » La médiation de l'avatar offre de ce fait la possibilité pour l'individu de choisir et d'alterner différents modes de régulation pour structurer ses interactions sociales. Les usages de l'avatar semblent en effet

⁴⁷⁴ SAUVAGEOT Anne, *L'Épreuve des sens, de l'action sociale à la réalité virtuelle*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 2003, p.234.

constituer un jeu dans le jeu : une **expérimentation sociale de l'identité** en fonction de la pluralité des apparences et des manières d'être offertes par la médiation technologique.

Vie sociale et vie intérieure

Pour définir son avatar, Marie, joueuse de *Second Life*, emploie spontanément le terme de « **façade** » : « *L'avatar en lui-même, c'est plus une façade pour peut-être discuter avec les gens plus facilement que ce qu'on ferait dans la vie réelle*⁴⁷⁵. » L'avatar semble ici utilisé comme un moyen de se dissimuler derrière une médiation technologique. Il répond alors à un besoin de masquer des aspects de soi qui pourraient apparaître à travers le corps physique.

En l'occurrence, cette joueuse nous explique comment le corps physique peut s'avérer gênant dans les relations sociales: « *Dès que c'est nous qui devons aller vers les gens en personne, je trouve ça vraiment plus difficile que quand il y a l'avatar interposé. Les difficultés, c'est que c'est nous-mêmes, avec nos failles, nos faiblesses, qu'on les connaît, que l'autre ne les connaît pas forcément, mais qu'on a l'impression qu'elles transparaissent complètement. Là, par exemple, je rougis ! Je rougis très facilement. Et ça, je ne supporte pas. Alors que mon avatar ne rougit pas.* » Les « *failles* », les « *faiblesses* », dont parle Marie, désignent ses émotions. Il semble qu'il y ait ici une volonté marquée de ne pas exprimer ce que l'on ressent, car cela en dirait trop sur soi : l'émotion révèle ici l'**intimité** de l'individu. Préserver son intimité, c'est la condition pour ne pas se laisser absorber par une société vécue comme extérieure, voire menaçante.

L'avatar semble alors jouer la fonction d'un **corps « public »**, un corps exposé aux autres, pour mieux préserver l'intimité du corps biologique. Il recrée donc ici une distanciation par rapport à la possibilité, caractéristique de la société contemporaine depuis le XIX^{ème} siècle, de dévoiler son intimité dans l'espace public. L'avatar est un support d'informations délivrant des signaux, des codes qui renseignent souvent sur l'expérience ou les performances de son utilisateur. Le nombre de points, le temps passé à jouer, le grade, le rang, le milieu, le sexe sont autant d'informations disponibles publiquement. Ce que l'avatar

⁴⁷⁵ Entretien avec Marie, 21 ans, joueuse de *Second Life*, Brest, 02/04/2008.

donne à voir, c'est donc bien une identité spécifique à l'espace du jeu et non pas à l'identité du joueur. Nulle mention n'est faite de traits de personnalité, par exemple, ou du travail exercé par le joueur dans sa vie professionnelle. Toutes ces données sont généralement laissées de côté⁴⁷⁶. L'avatar engage donc d'une certaine manière à un oubli de soi, lorsqu'il est inscrit dans l'espace clos, le « cercle magique » du jeu, pour reprendre les mots de Huizinga, mais cela vaut également, pour les mondes virtuels, qui peuvent donc être ici perçus comme des mondes clos, séparés de la vie sociale quotidienne⁴⁷⁷.

Ainsi, lorsqu'elle apparaît sous les traits de son avatar dans le monde virtuel de *Second Life*, Marie se montre souvent très discrète. Elle en dit le moins possible sur son identité : « *Je ne me souviens pas avoir menti vraiment sur qui j'étais. Mais on garde toujours une part de mystère, parce que je ne veux pas qu'on sache tout de moi, comme ça, alors que je ne sais pas qui est de l'autre côté. Mais bon, il y a toujours des choses comme l'âge, le prénom, que je vais dire assez facilement*⁴⁷⁸ ». Marie semble vouloir **se protéger de l'autre**. Elle n'accepte de révéler que son âge ou son prénom, parce que ce sont des données qui, d'une certaine manière, préservent l'anonymat, même si elles permettent à autrui de la situer socialement. Ces données ne révèlent en revanche aucun trait de caractère, rien de ce qui, pour Marie, serait de l'ordre de l'intimité. Parler trop précisément de son travail, par exemple, c'est déjà se compromettre, nous dit Marie. Il ne s'agit donc pas seulement de dissimuler ses émotions : il faut en plus conserver une forme d'anonymat, se cantonner à une personnalité floue.

Les rencontres que fait Marie sur *Second Life* sont nombreuses et le plus souvent superficielles : « *J'ai eu beaucoup de discussions assez rapides : 'Bonjour. Tu as quel âge ? Tu viens d'où ?', et après, je suis passé à autre chose.* » Marie refuse de faire véritablement la connaissance de son interlocuteur. Pour elle, les conversations se doivent d'être rapides et

⁴⁷⁶ Ce qui distingue l'avatar, du pseudonyme utilisé dans les mails : l'avatar peut représenter une deuxième identité, alors que le pseudonyme demeure une marque d'engagement de soi. Pascal Amphoux et Anne Sauvageot remarquent ainsi, à propos des mails : « On n'engage pas sa personne, mais on est dans l'obligation d'engager sa personnalité, ou du moins de faire comme si on l'engageait. » : AMPHOUX Pascal, SAUVAGEOT Anne, « Lorsque l'amour s'en mail », *Les Faiseurs d'amour. Le tiers dans nos relations*, Lausanne (Suisse), Payot Lausanne, coll. « Cahiers du Musée de la communication, Berne », 1998, p.104.

⁴⁷⁷ Ce qui n'est pas nécessairement évident, si l'on considère que les mondes virtuels, à la différence des jeux vidéo, offrent des espaces de liberté plus grands à l'expression personnelle de leur usager, en raison de leur cadre régulateur plus souple. Le monde virtuel peut ici, au sens anthropologique, être compris comme un « jeu », même s'il ne s'agit pas à strictement parler d'un « jeu vidéo », en termes techniques de « gameplay ». Il s'agit d'un jeu, car ces espaces offrent la possibilité de jeux identitaires, par la médiation de l'avatar.

⁴⁷⁸ Entretien avec Marie, 21 ans, joueuse de *Second Life*, Brest, 02/04/2008.

répétitives, comme si les relations sociales devenaient une simple procédure, une succession de formalités, où la parole serait toujours maîtrisable, puisque limitée et ne se renouvelant pas. L'intérêt de la rencontre en réseau ne semble pas ici tenir à la découverte de l'autre, mais à une forme d'**emprise sur la conversation**. C'est à celui qui posera le plus de questions, celui qui décidera le premier de débiter ou de mettre fin à la discussion, celui qui parviendra à conserver l'attention de son interlocuteur, au risque d'une réduction des échanges, ou même parfois d'une absence de conversation. Les enjeux liés à la présentation de soi en société semblent ici se déplacer du corps de l'avatar - dont les animations programmées demeurent relativement limitées - vers la prise de parole : par la voix, si le joueur dispose d'un micro et d'un logiciel de conversation simultanée de type « TeamSpeak », ou par l'écrit, via les canaux de discussion de l'interface du jeu. Si c'est par la conversation que l'on risque le plus de se dévoiler, il faut savoir la maîtriser, pour garder son intégrité au sein de l'univers virtuel : éviter de révéler toute donnée privée, tout élément personnel, tout en offrant une surface d'interaction suffisante.

L'individu apparaît ici seul responsable du maintien de son intégrité sociale. En cela, la maîtrise de soi, via le contrôle de l'avatar, répond à des valeurs d'autonomie et de responsabilisation personnelle. C'est ce qu'évoque Claudine Haroche lorsqu'elle parle des normes de **contenance**, qui renforcent chez l'individu la frontière entre l'intimité et l'espace public : « Qu'est-ce que la contenance en effet ? Une capacité, au sens propre du terme : le corps est un réceptacle clos, menacé à la fois de l'intérieur et de l'extérieur. Car ce qui met en péril la contenance, ce sont les débordements, le non maîtrisé, l'ingouvernable en soi ; mais aussi l'ingouvernable en autrui : ce sont encore les échanges ressentis comme une menace à l'intégrité, à l'identité, à la vertu enfin⁴⁷⁹ . »

L'intérêt de cette notion de contenance est qu'elle permet de mettre en scène une dualité entre l'intériorité personnelle et confortable de l'individu et l'extériorité inquiétante, voire chaotique du social. Soulignons que cette frontière entre espaces intérieur et extérieur n'est pas seulement le propre des mondes virtuels, mais qu'elle caractérise aussi les noblesses française et anglo-saxonne du XVI^{ème} siècle, dans lesquelles ces normes de contenance et de gouvernement de soi avaient déjà cours (Haroche, 2008 : 27). Nous avons donc bien affaire

⁴⁷⁹ HAROCHE Claudine, *L'Avenir du sensible, les sens et les sentiments en question*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 2008, p.28.

ici à un fait anthropologique qui définit le rapport de l'individu à la société, et dont les usages de l'avatar se font le reflet.

Une quête d'authenticité

Par leur extériorité, les relations sociales peuvent ainsi menacer de mettre à mal la maîtrise que l'on a sur soi-même. Il y a dans chaque nouvelle rencontre, le risque, d'une surprise, d'une **déstabilisation** :

« J'ai eu une rencontre un petit peu spéciale mercredi de la semaine dernière. Je suis tombée sur quelqu'un qui est venu me parler parce que je devais avoir des habits un petit peu sexy, et qui a commencé à me faire des propositions sur Second Life, en me disant qu'il avait déjà eu des petites copines sur Second Life, ce genre de choses. (...) C'était en plus la première fois que je discutais assez longtemps avec une personne où j'essayais d'avoir des informations sur elle, et que, du coup, c'est elle qui a fini par me poser plus de questions que moi, et à me faire des propositions. C'est plus parce que le rôle s'est trouvé inversé que je pense que ça m'a marquée. Après, il n'y a pas eu tant de personnes : finalement, les gens ne m'ont pas trop marquée⁴⁸⁰. »

L'avatar apparaît ici comme un espace de **conquête**. Atteindre les informations personnelles de l'autre, percer sa défense, sont autant d'objectifs qui placent l'avatar sous le sceau d'enjeux de victoires ou de défaites relationnelles. La récompense étant peut être la rencontre avec l'autre, l'établissement d'un lien. Au cours de cet événement, l'interaction sociale peut procurer des émotions relativement fortes et finalement par la suite transformer ou consolider les pratiques sociales de l'avatar.

⁴⁸⁰ Entretien avec Marie, 21 ans, joueuse de *Second Life*, Brest, 02/04/2008.

La relation sociale semble ainsi se constituer et faire sens à partir d'une **quête d'authenticité** dont la personnalité « réelle » ou intime de l'individu serait l'enjeu⁴⁸¹. Pour Franck, joueur de *World of Warcraft*, l'avatar est une médiation qui, loin de mettre l'autre à distance, permet au contraire de se révéler socialement tel que l'on est vraiment. L'idée d'« *incarner l'avatar* » revient ici fréquemment, conformément à l'origine étymologique du mot, du sanskrit avatara, « incarnation ».

Frank voit par exemple dans son avatar féminin le moyen d'exprimer une part de sa féminité. La façon dont il est perçu par les autres joueurs l'encourage alors à jouer un rôle qui apparaîtrait finalement comme le creuset de son identité intime : celle dans laquelle il se reconnaît : « *Les jeux vidéo, c'est une vie parallèle à la vie réelle. Le joueur qu'on incarne, ça pourrait être une fille. Et en fait, ça ne fait que valoriser la féminité qu'on n'a jamais pu vraiment montrer dans la vie réelle. C'est là où on peut tout exprimer. C'est vraiment le monde où tout est permis. C'est ça les jeux vidéo : c'est un mode de vie, c'est une autre vie* »⁴⁸². » De même, pour Jean-Pierre, joueur de 21 ans, le réseau Internet offre un accès direct aux pensées de l'individu, à son intériorité sans la médiation habituelle du corps : « *C'est peut-être plus facile, dans un sens, de voir la personnalité des gens sur Internet, puisque effectivement, il n'y a pas véritablement de masque. Ils peuvent en mettre un, mais là c'est pareil, ça se voit très très vite. C'est certainement plus facile de connaître quelqu'un en voyant uniquement ce qu'il pense et non pas ses mimiques, ou tout ce qui tourne autour, qui peuvent en quelque sorte masquer ce que les gens pensent les uns des autres. C'est peut-être aussi parce qu'on est caché derrière ce pseudo, ce masque, que les gens se révèlent peut être un peu plus facilement* »⁴⁸³.

Marie oppose quant à elle la relation en réseau et la **rencontre physique** : « *J'aime bien sortir, aller me promener et parler avec les gens de vive voix : pas en tapant et pas comme ça sur une interface totalement virtuelle, sans savoir vraiment en plus, à qui on parle* »⁴⁸⁴. » Taper sur un clavier, ce n'est pas s'exprimer. Pour s'exprimer, il faut voir l'autre et lui parler en face

⁴⁸¹ C'est d'ailleurs bien ainsi que Richard Sennett définit l'intime : « l'intimité est à la fois une vision des relations sociales et une exigence. Seul compte ici ce qui est proche ou immédiat. » : SENNETT Richard, *Les Tyrannies de l'intimité*, Paris, Le Seuil, coll. « Sociologie », 1979, p.274.

⁴⁸² Entretien avec Franck, 15 ans, joueur professionnel du jeu en réseau *Quake 4*, joue également sur console Playstation (*Tekken 3*), Playstation 2 (*Naruto : Ultimate Ninja 2*), téléphone portable (*Worms*), jeux de rôle avec figurines (*Warhammer*), MMORPG (*World of Warcraft*, *Guild Wars*, *Dofus*), élève de 3^{ème}, Paris, 06/02/2008.

⁴⁸³ Entretien avec Jean-Pierre, 21 ans, joueur de *World of Warcraft*, étudiant en 1^{ère} année de formation d'ingénieur, Brest, 03/04/2008.

⁴⁸⁴ Entretien avec Marie, 21 ans, joueuse de *Second Life*, Brest, 02/04/2008.

à face. La médiation technologique apparaît chez elle comme un obstacle au lien social. La relation ne peut s'élaborer que lorsque le corps est en mouvement, et qu'il côtoie dans un même espace le corps de l'autre. Si le corps est à distance, l'identité de l'autre perd de sa réalité. La sociabilité en réseau semble donc impliquer une forme de renoncement à une connaissance profonde de l'autre.

De tous ces exemples, l'existence d'une réalité sociale partagée ressort fragilisée, instable, puisqu'elle dépend des représentations individuelles. Jean Pierre, joueur en réseau, qualifie l'ensemble des personnes rencontrées sur Internet comme « *des pantins désarticulés, sans âme*⁴⁸⁵ ». La société de ces relations en réseau ne s'impose donc pas à ce joueur comme une réalité transcendante. C'est d'abord un sentiment d'**isolement** qui l'emporte. Tout se passe comme si l'ensemble des joueurs présents sur le réseau n'avait pas de valeur sociale, ne formait pas un collectif, mais n'était qu'une somme de noms, sans âme, ni présence. Un autre joueur parle de « *communauté anonyme*⁴⁸⁶ ». La sociabilité en réseau a donc pour revers le risque d'un nihilisme absolu : la dissolution d'un monde dont on n'aurait fait qu'entrevoir les possibilités de rencontres.

Des sociabilités individualistes

Interroger socialement l'avatar revient ici d'une certaine manière à interroger le rôle social du **corps**, d'une manière différente que nous l'avons fait avec le modèle du sport moderne. Le corps apparaît comme une médiation sociale, au sens de Merleau-Ponty lorsqu'il parle du visage⁴⁸⁷ : c'est une façon de se présenter aux autres, tout en jouant avec ce que l'on

⁴⁸⁵ Entretien avec Jean-Pierre, 21 ans, joueur de *World of Warcraft*, étudiant en 1^{ère} année de formation d'ingénieur, Brest, 03/04/2008 : « *Parce que quand vous voyez des pseudos de gens que vous ne connaissez absolument pas, finalement, ce sont presque des pantins désarticulés, sans âme, sans rien du tout. Alors que quand vous les rencontrez, ou alors même quand vous sympathisez avec eux sur le net, ces gens-là s'humanisent un petit peu, en quelque sorte. Et quand vous les rencontrez après en vrai, là effectivement, ce ne sont plus des pseudos. Ce sont des gens que vous appelez par leur prénom.* »

⁴⁸⁶ Entretien avec Hervé, 40 ans, joueur de *Second Life*, informaticien, Brest, 04/04/08 : « *Ça fabriquerait peut-être des communautés, mais fabriquer des communautés anonymes, moi j'avoue que j'ai jamais accroché à ça.* »

⁴⁸⁷ MERLEAU-PONTY Maurice, *Le Visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des idées », 1964.

garde pour soi de plus intime⁴⁸⁸. Parce qu'il est de plus en plus difficile pour l'individu de répondre aux règles sociales, l'intimité prend une importance croissante : elle est le lieu où se déploie le sentiment d'existence, les émotions. Si l'avatar sert donc en premier lieu de rempart à l'intimité, il est surtout un moyen de renforcer la valeur conférée à cet espace et le désir d'y accéder. C'est peut-être pourquoi, par exemple, Marie a donné à son avatar de *Second Life* une apparence « sexy⁴⁸⁹ ».

Corps numérique et biologique trouvent ici une équivalence anthropologique, en ce qu'ils présentent tous deux une frontière entre deux modes de régulation sociale distincts : d'une part l'espace « extérieur⁴⁹⁰ », gouverné par des règles instituées ressenties comme contraignantes, d'autre part, l'espace « intérieur », constitué de règles choisies, intériorisées, désirées. Ce besoin chez l'individu de recourir à d'autres règles que celles auxquelles il est confronté est en fait caractéristique de la **société individualiste**, telle qu'en parle Alain Ehrenberg : « L'individualisme n'est pas le repli sur le privé, la victoire de l'égoïsme sur le civisme, mais le résultat d'un processus historique qui a fini par loger l'entière responsabilité de nos vies à l'intérieur de nous-mêmes⁴⁹¹. » Prendre conscience de son corps comme d'une médiation servant aussi bien à se mettre en relation qu'à se mettre à distance avec l'autre suppose donc une autonomie de l'individu dans la liberté qui lui est offerte de choisir entre plusieurs identités possibles, plusieurs modes de présentation de soi.

Les usages de l'avatar renvoient dès lors aux ambivalences de l'identité sociale de l'individu dans la société individualiste : libre de choisir les modes de régulation sociale auxquels il souhaite adhérer, l'individu risque aussi de voir les normes qui structurent son identité remises en cause à chaque nouvelle rencontre. Cela renforce la nécessité de développer des capacités personnelles d'adaptation, tout en conférant à l'altérité des valeurs d'authenticité particulièrement intenses. A la fois menaçante et désirable, la relation sociale

⁴⁸⁸ Nous avons développé ce point dans KOSTER Raphaël, « Corps, croyances et émotions dans les pratiques de jeux vidéo en réseau », in MORICOT Caroline (dir.), avec la collaboration de LANGARET Chan et PRÉVOT Hélène, *Multiplés du social. Regards socio-anthropologiques*, Paris, L'Harmattan, coll. « Socio-anthropologie », 2010, pp.137-142.

⁴⁸⁹ « *Parce que j'avais envie d'avoir un joli avatar qui plaise.* » : entretien avec Marie, 21 ans, joueuse de *Second Life*, Brest, 02/04/2008.

⁴⁹⁰ L'extériorité est surtout ressentie à travers le prisme de sentiments personnels d'adhésion. Ce qui est extérieur varie donc suivant les sensibilités de chacun.

⁴⁹¹ EHRENBURG Alain (entretien avec), par SOLEMNE Marie de, « L'Incertitude comme mode de vie », in SOLEMNE Marie de (dir.), *Le Mal d'incertitude*, Paris, Éditions DERVY, coll. « À Vive Voix », 2002, p.32.

par la médiation de l'avatar semble ainsi ouvrir sur une **réinvention perpétuelle des manières d'être au monde**.

Le modèle de l'immersion observé à partir des pratiques de jeux en réseau et des mondes virtuels nous permet de considérer l'individu de la société individualiste comme un monde en soi, à explorer.

« Dans le contexte sociologique, il fallut la montée du sujet et la reconnaissance de son autonomie pour que l'attention se focalise avec une telle exacerbation sur la question de l'identité, revendiquée tout à la fois comme le foyer endogène de légitimation du sujet et comme l'espace étendu où actualiser ses multiples facettes – dispositions, rôles, etc.⁴⁹² »

On retrouve ici la définition que la sociologie américaine donne du « **Self** » depuis la fin du XIX^{ème} siècle⁴⁹³. Ce concept permet précisément de souligner ce qui dans la notion d'individu fait société, et ne se réduit pas aux seules impressions personnelles qui, depuis Durkheim, ne seraient pas censées être du ressort de la sociologie : « Le *self* n'est pas un isolat à l'intérieur de l'individu, mais la suture entre le personnel et l'impersonnel, le chacun et le commun⁴⁹⁴. »

En ce sens, la société individualiste échappe aux critiques que la tradition « déclinologique » (Ehrenberg, 2010) française tend à lui adresser : à savoir qu'elle supposerait une dégradation du lien social, une fragilisation des institutions. Au contraire, le « self » américain, tel qu'il se révèle ici, même dans les pratiques françaises du jeu vidéo, marque plutôt les bouleversements, les transformations anthropologiques d'une société organisée à partir de l'individu, dans ses modes d'adhésion sensoriels aux règles instituées fondant des formes de sociabilités marquées par l'autonomie et le choix personnel.

C'est pourquoi nous proposons de poursuivre notre réflexion par l'étude de la façon dont les pratiques de jeux vidéo participent d'une transformation sociale des institutions

⁴⁹² SAUVAGEOT Anne, *L'Épreuve des sens, de l'action sociale à la réalité virtuelle*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 2003, p.266.

⁴⁹³ « Le *self* est alors un nouveau territoire à explorer, une frontière intérieure que vont arpenter neurologues, médecins et psychologues en tout genres à partir de la neurasthénie » : EHRENBURG Alain, *La Société du malaise*, Paris, Odile Jacob, 2010, pp.50-51.

⁴⁹⁴ EHRENBURG Alain, *La Société du malaise*, Paris, Odile Jacob, 2010, p.31.

culturelles, allant vers ce qu'Alain Ehrenberg appelle les « **institutions du soi**⁴⁹⁵ », par la prise en compte grandissante des sentiments personnels d'adhésion de l'individu aux règles instituées : « 'Institution' souligne la nature sociale du soi. On se réfère ici à la façon dont Vincent Descombes définit la notion d'institution à partir de Wittgenstein et de Mauss. La notion implique d'une part, 'des significations que les gens doivent reconnaître' sans qu'un accord soit nécessaire et, d'autre part, une extériorité de ces significations, c'est-à-dire 'que l'idée se présente à chacun de nous comme une règle bien établie qui ne dépend d'aucun d'entre nous en particulier'⁴⁹⁶. » Autrement dit, il s'agit d'examiner si les valeurs anthropologiques de maîtrise et de l'immersion qui fondent une grande partie du plaisir de l'expérience vidéoludique peuvent constituer des valeurs instituant, qui seraient prises en compte dans les politiques culturelles.

Nous venons déjà de démontrer, lors de cette seconde partie de notre thèse, que les sensations éprouvées par les joueurs pendant leurs pratiques de jeux vidéo renvoyaient à des **valeurs symboliques partagées**, qui correspondent à des manières d'être au monde spécifiques de la société individualiste. Les observations anthropologiques des chapitres deux et trois nous ont permis d'affiner notre compréhension des structures macro-systémiques identifiées dans le chapitre un, qui tendraient à instrumentaliser l'individu dans des rapports de domination. De fait, les pratiques de jeux vidéo mettent en fait en évidence l'importance du plaisir dans les manières d'être au monde collectives et révèlent des valeurs de maîtrise et d'immersion qui donnent sens aux activités sociales. Le ludique se définit ainsi par la possibilité de choisir entre plusieurs cadres régulateurs : qu'il s'agisse de l'appropriation ferme de règles désirées, sur le mode de la maîtrise; ou du plaisir gratuit de l'exploration et de l'expérimentation sur le mode de l'immersion. L'évasion promise par le loisir se comprend dès lors comme la nécessité du temps interstitiel dans le quotidien, qui constitue la possibilité d'un détachement de l'individu à l'égard de son activité. C'est paradoxalement par ces allers-retours entre plusieurs identités, cadres régulateurs, espaces sociaux, que l'activité peut conserver son caractère ludique et intéressant.

Néanmoins, l'ambivalence entre plaisir personnel et adhésion collective demeure, en raison du caractère sensoriel des pratiques et de la prévalence de l'autonomie individuelle,

⁴⁹⁵ EHRENBURG Alain, *La Fatigue d'être soi. Dépression et société*, Paris, Odile Jacob, 1998, p.15.

⁴⁹⁶ DESCOMBES Vincent, *Les Institutions du sens*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1996, p.288 ; cité in EHRENBURG Alain, *La Fatigue d'être soi. Dépression et société*, Paris, Odile Jacob, 1998, p.253.

aussi bien dans les injonctions à la maîtrise et à l'affirmation de soi, que dans la quête d'intensité dans des rapports d'immersion qui projettent un paradigme physiologique sur l'apprentissage⁴⁹⁷ (immersion narrative) et les sociabilités (immersion sociale). Ces valeurs ont beau être partagées socialement dans ce qu'il est convenu d'appeler la « société individualiste », elles ne semblent pas pour autant favoriser la constitution de collectifs qui délivreraient l'individu du poids d'avoir à assumer seul l'intérêt qu'il éprouve pour sa pratique.

Mais l'exemple du sport moderne que nous avons abordé dans le chapitre 2, ou celui des sociabilités en réseau traité dans le chapitre 3, nous amènent à poser le problème autrement : et si la notion même de « **collectif** » s'avérait incompatible avec la légèreté nécessaire au « ludique » ? Et si le fait même de s'engager socialement en intégrant un collectif fondé sur des règles communes conduisait à une forme d'institutionnalisation de la pratique qui la priverait du plaisir ludique, au sens où nous l'avons défini, d'une distanciation à l'égard des règles suivies ? L'effervescence collective que certains joueurs professionnels nous ont décrite lors de leurs compétitions mondiales de jeux vidéo « e-sport » avait pour corolaire la lourdeur d'un entraînement intensif, pour se montrer à la hauteur des attentes des autres membres du groupe. Serait-ce le signe d'une dissolution de la cohésion sociale qui supposerait que l'injonction de responsabilité individuelle se ferait au détriment des solidarités collectives ? Ou bien, plus généralement, le signe que l'intégration dans un collectif suppose nécessairement l'abandon d'un certain confort personnel indissociable du plaisir ludique ?

La question qui se pose ainsi est celle de la compatibilité entre plaisir ludique et organisation sociale : si le plaisir ludique génère des valeurs symboliques *partagées* entre des individus *séparés*, alors il pourrait bien aller à l'encontre d'une volonté d'appartenir durablement à un collectif. Mais il paraît en même temps peu envisageable que le plaisir ludique ne puisse être que la seule prérogative des individus, à partir du moment, justement, où il repose sur des valeurs symboliques partagées : et nous avons vu comment cette illusion pouvait conduire à des comportements addictifs et à des phénomènes d'anomie. Il nous faut donc porter maintenant notre attention aux pratiques du jeu vidéo dans des contextes institutionnels, afin de vérifier comment les valeurs constitutives de l'expérience vidéoludique

⁴⁹⁷ KOSTER Raphaël, « Le Jeu vidéo, médiation culturelle de la société individualiste », *Regards sur le numérique*, 28 octobre 2011, (en ligne) <http://www.rslnmag.fr/post/2011/10/28/Le-jeu-video-mediation-culturelle-de-la-societe-individualiste.aspx>. Consulté le 02/09/2012.

se cristallisent dans des structures sociales, et permettent d'objectiver les fonctions sociales des impressions personnelles.

TROISIÈME PARTIE

INSTITUTIONNALISATION DE L'EXPÉRIENCE VIDÉOLUDIQUE

PART THREE

INSTITUTIONALISATION OF THE VIDEOGAMING EXPERIENCE

CHAPITRE 1

LE JEU VIDÉO,

MÉDIATION CULTURELLE

DE LA NOUVELLE MUSÉOLOGIE

« Et voilà qu'ils deviennent un enjeu de patrimonialisation ! La Bibliothèque nationale de France les conserve depuis 1992 et des associations de préservations du patrimoine informatique et vidéoludique voient le jour un peu partout... On les présente sous cloche dans des musées comme de précieuses pièces d'art, on organise des scénographies spectaculaires au musée des Arts et Métiers pour jouer leur histoire⁴⁹⁸. »

Résumé : Les expériences vidéoludiques d'immersion intéressent les politiques culturelles de la « nouvelle muséologie » cherchant à valoriser l'attractivité de l'institution muséale. Une enquête de terrain menée au musée des Arts et Métiers de Paris, pendant l'expérimentation du jeu sur téléphone portable PLUG de 2008 à 2010 nous permet d'observer les façons dont les pratiques de jeux vidéo bouleversent les modes de régulation du musée.

CHAPTER ONE : THE VIDEO GAME AS CULTURAL MEDIATION OF THE NEW MUSEOLOGY

Summary : Videogaming experiences of immersion are of interest for the cultural policies of "new museology" that aim at valuing the museal institution's attractiveness. A field study carried out at the "musée des Arts et Métiers de Paris", during the PLUG mobile phone gaming experimentation, between 2008 and 2010, allows us to observe how videogaming practices are shaking up the museum's modes of regulation.

⁴⁹⁸ BLANCHET Alexis, « Les voilà donc maintenant dans une scène nationale... », site internet de l'exposition « Arcade, jeux vidéo ou pop art ? », 2010, (en ligne) http://arcade-expo.fr/?page_id=76. Consulté le 03/11/2011.

Les caractères individualistes de l'expérience vidéoludique invitent à poser la question de leurs **caractères instituants**. Nous retenons de la notion d'institution ce que nous en avons développé dans notre partie I chapitre 1 : un équilibre délicat entre règles instituées imposées de manière contraignante, et règles instituant, émanant des collectifs (Castoriadis, 1975). Ce qui nous intéresse donc dans cette troisième partie de thèse, c'est de savoir de quelles manières le plaisir pris aux pratiques vidéoludiques peut constituer des pratiques instituant qui bouleverseraient l'ordre institué des institutions culturelles et révéleraient en même temps la dimension collective des pratiques de jeux vidéo. L'enjeu est ainsi de vérifier si le plaisir individualiste a une portée collective : l'institution étant la réification de dynamiques collectives, puisqu'elle constitue une structure organisée sur des valeurs partagées.

La présence du jeu vidéo dans les institutions culturelles pose au premier abord le problème de la légitimité de ces pratiques (Mauco, 2012). La notion d'« institution culturelle » renvoie en effet à celle de « culture cultivée » développée par Bourdieu (1979). Certains conservateurs de musée reprochent ainsi au jeu vidéo d'être le porte-parole des industries de consommation et d'aller à l'encontre des **valeurs académiques** de conservation et de contemplation des objets ou des œuvres d'art⁴⁹⁹ : « De nombreux contemporains s'alarment que l'on ne sache plus distinguer très bien le musée du parc d'attractions, la logique du divertissement semblant l'emporter sur tous autres motifs⁵⁰⁰. » L'adhésion s'oppose ici au plaisir : on adhère à des règles extérieures, ce que promeut l'institution ; tandis que l'on jouit de plaisirs personnels qui n'auraient dès lors pas de significations culturelles (c'est pourquoi l'individu chez Durkheim n'a pas de portée sociologique, tant qu'il n'est pas intégré à un collectif : il reste soumis à ses sensations, qui n'ont de valeur que biologique). La notion de « culture » implique alors, dans son acception traditionnelle, une prise en compte de l'altérité, et donc la nécessité de sortir de soi (Durkheim, 1895).

Nos recherches tendent pourtant à démontrer que les expériences sensorielles des pratiques vidéoludiques charrient bel et bien des valeurs culturelles. Aux valeurs traditionnelles de rapport à la culture fondées généralement sur un paradigme de rationalité

⁴⁹⁹ CLAIR Jean, *Malaise dans les musées*, Paris, Flammarion, coll. « Café Voltaire », 2007 ; MICHAUD Yves, *L'Art à l'état gazeux. Essai sur le triomphe de l'esthétique*, Paris, Stock, coll. « Les essais », 2003 ; VIATTE Germain (entretien avec) par JOURNET Nicolas, « Un musée ne doit pas s'enfermer dans un point de vue », *Sciences Humaines*, « Les Grands dossiers », n°3, juin-août 2006, p.22.

⁵⁰⁰ CHAUMIER Serge, « La Nouvelle muséologie mène-t-elle au parc ? », in CHAUMIER Serge (dir.), *Expoland. Ce que le parc fait au musée. Ambivalences des formes d'exposition*, Paris, Éditions Complicités, coll. « Muséo-expographie », 2011, p.65.

(distance critique, nécessité de dépasser ses impressions premières pour aller à la rencontre de significations extérieures à soi), se substituent donc progressivement des **normes plus subjectives**, conférant plus de valeurs aux expériences personnelles⁵⁰¹. Depuis les années 1970 – soit, toujours dans ce même mouvement historique à partir duquel Alain Ehrenberg situe l'essor de la société individualiste en France – la « nouvelle muséologie » élabore des théories tendant à favoriser l'immersion du visiteur dans les pratiques de visite du musée⁵⁰². Les musées des sciences sont précurseurs dans ce domaine⁵⁰³ :

« Après la mode de l'interactivité, un nouveau terme apparaît associé au monde des musées de sciences : immersion. En effet nombreuses sont les expositions, en particulier celles à caractère scientifique ou technique qui, par un effet de mise en scène spectaculaire, sont qualifiées d'immersives. L'enjeu de ces nouvelles présentations étant de faire 'éprouver' le propos au visiteur (Montpetit 1995), les principes didactiques jouant sur l'objectivation, appliqués à la conception d'exposition, sont mis en cause, et se voient opposer des approches sensibles⁵⁰⁴. »

Les repères traditionnels de l'espace muséal sont alors remis en cause, au profit d'une perception plus intime des objets et des œuvres exposés : « l'immersion est d'abord et avant tout une question d'échelle entre le visiteur et l'objet. L'éclatement du cadre de l'image et la

⁵⁰¹ Par exemple, dans la définition de la culture que donnent les auteurs du catalogue de l'exposition *Game Story*, (qui s'est déroulée à Paris, au Grand Palais, du 10 novembre 2011 au 9 janvier 2012) la question de la diversité des formes culturelles et de l'effort nécessaire à l'individu pour les prendre en compte et s'y confronter n'apparaît pas. A la place, on trouve plutôt l'idée d'un recours à l'interprétation subjective, qui suffit à donner sens au monde, au risque d'un certain anthropocentrisme : « la culture est quelque chose qui guide notre perception du monde, qui nous permet de l'interpréter, de donner un sens à ce que nous voyons et d'orienter nos actes. » : CLAIS Jean-Baptiste, « Introduction », in ALVES Douglas, CLAIS Jean-Baptiste, DUBOIS Philippe, *Game Story. Une Histoire du jeu vidéo*, Paris, RMN-Grand Palais, 2011, p.33.

⁵⁰² CHAUMIER Serge, « La Nouvelle muséologie mène-t-elle au parc ? », in CHAUMIER Serge (dir.), *Expoland. Ce que le parc fait au musée. Ambivalences des formes d'exposition*, Paris, Éditions Complicités, coll. « Muséo-expographie », 2011, pp.65-88.

⁵⁰³ « À croire l'image qu'ils projettent spontanément d'eux-mêmes, les musées des sciences, sans cesse à la recherche d'idées nouvelles pour intéresser le public aux sciences et le sensibiliser à leur impact sur la société et sur son devenir, auraient vécu une véritable révolution culturelle » : SCHIELE Bernard, « Les Silences de la muséologie scientifique », in KOSTER Emlyn H., SCHIELE Bernard (dir.), *La Révolution de la Muséologie des Sciences. Vers les musées du XXIe siècle ?*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon / Sainte-Foy (Québec, Canada), Éditions MultiMondes, coll. « Muséologies », 1998, p.353.

⁵⁰⁴ BELAËN Florence, « L'Immersion comme nouveau mode de médiation au musée des sciences. Étude de cas: la présentation du changement climatique » in LE MAREC Joëlle, BABOU Igor (dir.), *Actes du colloque Sciences, Médias et Société*, École normale supérieure Lettres et Sciences Humaines, Lyon, 15-17 juin 2004, p.269, (en ligne) <http://sciences-medias.ens-lyon.fr/IMG/pdf/actes.pdf>. Consulté le 22/10/2011, p.269.

perte des repères du monde réel en sont les principaux constituants. Ainsi, ce qui est détecté par les sens devient la réalité pour le spectateur⁵⁰⁵ ».

Aujourd'hui encore, la **définition du musée** fait l'objet de débats. Mais l'un des points qui semble faire consensus est que le musée est une institution, comme le souligne la définition de référence établie par l'ICOM en 1974 : « Le musée est une institution permanente, sans but lucratif, au service de la société et de son développement, ouverte au public, et qui fait des recherches concernant les témoins matériels de l'homme et de son environnement, acquiert ceux-là, les conserve, les communique et notamment les expose à des fins d'études, d'éducation et de délectation⁵⁰⁶. » Dans l'idée d'institution, il y a la notion de durabilité. Le musée se pose d'ores et déjà comme un repère temporel stable.

Selon Mary Douglas, l'institution se forme d'abord par un processus cognitif. C'est-à-dire qu'elle est une idée avant d'être une réalité sociale. Cette idée est en quelque sorte un réceptacle de croyances, un mythe, qui doit avant tout susciter l'adhésion des individus qui s'y rapportent : « Le processus cognitif fonde l'institution à la fois en nature et en raison, en mettant en correspondance la structure formelle des institutions avec les structures formelles des espèces naturelles⁵⁰⁷. » Il faut que l'individu reconnaisse sa légitimité pour qu'elle soit opérante, et pour qu'une telle reconnaissance ait lieu, il faut que l'institution réponde à des besoins distincts, qu'elle serve à quelque chose.

Cela fait dire à Mary Douglas, qu'on ne peut jamais penser l'institution en dehors d'un raisonnement fonctionnaliste : « Sans un raisonnement de type fonctionnel, nous ne pouvons essayer d'expliquer comment un monde de pensée construit le style de pensée qui gouverne son expérience⁵⁰⁸. » Comprendre la relation de l'individu à l'institution passe donc par l'identification des besoins auxquels répond l'institution. Et ces besoins peuvent être interrogés à partir de l'individu, puisque c'est bel et bien lui qui décide du cadre qui va le structurer : « Les individus, quand ils sélectionnent parmi les analogies naturelles celles qui

⁵⁰⁵ GÉLINAS Dominique, « L'Immersion virtuelle : une muséographie pour aller plus loin », in ARSENEAULT Catherine, CONROY Jean-François, RACINE ST-JACQUES Jules, TURGEON Alexandre (dir.), *Actes du 10^e colloque international étudiant du département d'histoire de l'Université Laval*, Québec (Canada), Artefact, 2010, p.225.

⁵⁰⁶ ICOM, *Status*, 1974, article 3, cité in DESVALLÉES André, MAIRESSE François (dir.), *Vers une redéfinition du musée ?*, Paris, L'Harmattan, coll. « Muséologies », 2007, p.13.

⁵⁰⁷ DOUGLAS Mary, *Comment pensent les institutions*, Paris, La Découverte, coll. « Recherches. Bibliothèque du m.a.u.s.s. », 1999, p.89.

⁵⁰⁸ DOUGLAS Mary, *Comment pensent les institutions*, Paris, La Découverte, coll. « Recherches. Bibliothèque du m.a.u.s.s. », 1999, p.78.

vont faire foi, sélectionnent en même temps leurs alliés et leurs ennemis, ainsi que le schéma de leurs relations sociales futures. En construisant leur interprétation de la nature, ils contraignent également la construction de leur société. En bref, ils construisent une machine qui pense et prend des décisions en leur nom⁵⁰⁹. »

Pour évaluer la dimension instituante d'un musée, il faut donc passer par les perceptions que peuvent en avoir ses publics. Et c'est ici que nos observations des joueurs du jeu *PLUG* à l'intérieur du musée des Arts et Métiers peuvent s'inscrire dans une interrogation plus large sur la fonction sociale du musée. À quoi sert le musée ? À quels besoins sociaux répond-il ?

Les **dispositifs immersifs** dans les musées visent, comme nous le verrons, à renforcer l'intériorisation par le visiteur contemporain des règles et des valeurs de l'institution. Mais le cœur de la critique de ces dispositifs au sein de la muséologie réside dans le fait qu'ils constituent aussi des mécanismes qui alimentent les pulsions consuméristes des visiteurs. Ce sont les mêmes critiques que celles adressées par les témoins des transformations anthropologiques des Expositions Universelles au XIX^{ème} siècle dont nous avons parlé dans notre Partie II chapitre 1 : la confrontation entre la mission pédagogique de l'institution muséale devant transmettre un discours historique pour participer à la constitution d'une mémoire collective et sa fonction sociale de s'adapter aux sensibilités collectives pour conserver une légitimité.

La mise en place du jeu vidéo dans les musées impose dès lors une redéfinition, ou peut-être même une **remise en cause de la notion de patrimoine**⁵¹⁰ **culturel** : elle traduit des dynamiques collectives et permet d'envisager la dimension instituante des expériences vidéoludiques dans ce qu'elle peut transformer des règles instituées.

⁵⁰⁹ DOUGLAS Mary, *Comment pensent les institutions*, Paris, La Découverte, coll. « Recherches. Bibliothèque du m.a.u.s.s. », 1999, p.99.

⁵¹⁰ Nous n'aborderons cette notion de patrimoine que d'un point de vue historique, tant sa définition générale soulève des problèmes d'action culturelle qui sortent du cadre de cette étude et qui affèrent notamment à ses conditions de conservation et de valorisation : « L'action en faveur du patrimoine est traditionnellement déclinée en quatre objectifs à la fois distincts et complémentaires qui mettent en scène des acteurs et des activités différents : c'est la quadrilogie 'connaître, protéger, conserver, valoriser'. », MOULINIER Pierre, *Les Politiques publiques de la culture en France* (1999), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que-sais-je ? », 2010, p.22.

Par ailleurs, les débats sur les valeurs attachées à la notion de patrimoine expliquent pourquoi nous choisissons d'aborder la question du jeu vidéo dans les institutions culturelles par le prisme de l'institution muséale : ces débats renvoient en effet directement à la confrontation entre les valeurs d'immersion et de maîtrise de l'expérience vidéoludique et celles, plus traditionnelles, de la muséologie depuis la Révolution française.

I – Anthropologie historique de la notion de patrimoine dans les institutions culturelles françaises

La notion de **patrimoine** reste malaisée à définir : son Histoire demeure « toujours à la recherche de son objet » (Poulot, 1998 : 9), puisque « *a priori* tout devrait être considéré comme élément du patrimoine⁵¹¹ ». On peut cependant définir généralement la volonté de constituer un patrimoine comme un souci de conserver des traces du passé, dans une dynamique de sélection de la mémoire collective, qui suppose autant la préservation que la destruction des objets et des œuvres historiques. Si le succès du terme « patrimoine » ne date que des années 1980, nous choisissons de nous fonder sur la définition générale que nous venons d'en donner, pour remonter jusqu'à la Révolution française, afin d'interroger les valeurs qui structurent les pratiques de conservation des biens culturels dans les institutions muséales françaises au cours de l'Histoire.

La notion de « **patrimoine national** » remonte à la Révolution française, si l'on rejoint la définition donnée par Dominique Poulot : « L'idée du patrimoine, intimement liée à la nécessité de conserver des œuvres menacées ou des objets de plus en plus rapidement obsolètes, répond au principe d'un partage de la culture au sein des sociétés démocratiques⁵¹². » La Révolution est précisément⁵¹³ le moment où une réorganisation des pratiques artistiques⁵¹³ allant à l'encontre des privilèges de l'Ancien Régime accorde plus d'importance à l'expression des artistes, dans une volonté de démocratisation⁵¹⁴. Dès 1794,

⁵¹¹ Jean-Philippe Lecat, ministre de la Culture lors de l'Année du patrimoine en 1980, rapporté par POULOT Dominique, « Le Patrimoine et les aventures de la modernité » in POULOT Dominique (dir.), *Patrimoine et modernité*, Paris, L'Harmattan, coll. « Chemins de la mémoire », 1998, p.8.

⁵¹² POULOT Dominique, « Le Patrimoine et les aventures de la modernité » in POULOT Dominique (dir.), *Patrimoine et modernité*, Paris, L'Harmattan, coll. « Chemins de la mémoire », 1998, p.7.

⁵¹³ « Dans une période où la transformation du rapport de l'artiste avec ses partenaires coïncide avec les intérêts philosophiques, avec la réflexion des théoriciens et avec la conjoncture politique, la Révolution est de ce point de vue un moment productif exceptionnel ; dans la France des XIXe et XXe siècles, aucune autre situation de crise politique et de transformation sociale n'a mis à ce point l'accent sur l'organisation des arts. » : MONNIER Gérard, *Des beaux-arts aux arts plastiques*, Lyon, La Manufacture, 1991, p.18.

⁵¹⁴ « La nouvelle organisation des pratiques exprime l'idéologie révolutionnaire, et, dans la mesure où elle remplace un système de privilèges par la 'rivalité des talents', elle donne satisfaction aux artistes. » MONNIER Gérard, *Des beaux-arts aux arts plastiques*, Lyon, La Manufacture, 1991, p.18.

des concours nationaux sont ainsi organisés pour permettre à des jurys constitués d'artistes de juger les œuvres de leurs pairs⁵¹⁵.

À ce moment particulièrement intense de productivité artistique correspond donc une nécessité de repenser la conservation des œuvres selon des critères autres que le seul statut social de leur auteur : la valeur intrinsèque de l'œuvre, tout aussi subjective qu'elle puisse être, doit maintenant être prise en considération. La « Commune des arts⁵¹⁶ » est l'une des principales instances qui officialise cette reconnaissance. D'abord pouvoir révolutionnaire de 1789 à 1793, elle intègre rapidement l'organisation étatique, par le Comité de l'instruction publique entre octobre 1793 et octobre 1795, puis par le ministère de l'Intérieur.

La prise en considération démocratique de l'œuvre comme mode d'expression singulière de l'artiste (plutôt que comme représentation académique) n'empêche pas son accès au statut de patrimoine. Au contraire, la création du Muséum des Arts, dans le Palais du Louvre, le 10 août 1793, marque bien la pérennité du souci de conserver les œuvres du passé, comme celles à venir. « Placé sous le contrôle de la Commission de l'instruction publique, le musée a une fonction d'éducation et de transformation du goût, 'en vue de régénérer les arts' (David), autant que de conservation⁵¹⁷. »

Au cours du XIX^{ème} siècle, ces dynamiques révolutionnaires s'institutionnalisent, avec notamment la création, en 1795, de l'Institut de France, qui pratique un académisme discriminatoire : « Dans les deux premiers tiers du XIX^{ème} siècle, l'institution académique est pratiquement autonome, et elle dispose d'un pouvoir considérable. Elle a le premier rôle dans la reconnaissance sociale des artistes (...) l'autorité des académiciens, sous la Monarchie de Juillet (1830-1847), a des effets particulièrement sectaires. Un classicisme intransigeant, souvent celui des médiocres, conduit à écarter les artistes romantiques, les paysagistes⁵¹⁸. »

⁵¹⁵ « L'intérêt est ici dans la tentative de démocratisation et d'égalité dans l'accès à la commande, en dehors de tout privilège professionnel (plusieurs ingénieurs envoient par exemple des projets d'architecture), et dans l'amorce d'une réflexion sur la procédure du concours public. » : MONNIER Gérard, *Des beaux-arts aux arts plastiques*, Lyon, La Manufacture, 1991, p.27.

⁵¹⁶ « Première organisation révolutionnaire des artistes, la 'Commune des arts qui ont le dessin pour base' se constitue à l'automne de 1789 (...) [elle] sera, en particulier après la suppression des académies, l'organisme représentatif des artistes, et transformée en octobre 1793 en 'Société républicaine des arts'. » : MONNIER Gérard, *Des beaux-arts aux arts plastiques*, Lyon, La Manufacture, 1991, p.22.

⁵¹⁷ MONNIER Gérard, *Des beaux-arts aux arts plastiques*, Lyon, La Manufacture, 1991, p.31. Cette idée, soit dit en passant, se retrouve à l'identique deux siècles plus tard, dans le discours du Président Georges Pompidou, pour le projet du Centre Georges-Pompidou, en 1972 : « Je voudrais passionnément que Paris possède un Centre culturel, à la fois musée et centre de création. »

⁵¹⁸ MONNIER Gérard, *Des beaux-arts aux arts plastiques*, Lyon, La Manufacture, 1991, p.39.

La gestion de la Direction des beaux-arts par le ministère de l'Instruction publique et des Beaux-Arts, le 27 décembre 1873 parachève ce **processus d'institutionnalisation de l'œuvre artistique**, en conférant à des musées nationaux, la fonction de sélectionner les œuvres devant rester dans la mémoire collective : « Reprenons la formule de Germain Bazin : le 19^{ème} siècle est le 'temps des musées'. Les principales formes de musée, lieu où est conservée une collection publique, se fondent et se développent à ce moment⁵¹⁹. »

À l'échelle européenne, c'est la création du British Museum à Londres en 1753, du Musée national de Prague en 1818, ou du Prado à Madrid en 1819... En France, le musée du Louvre, inauguré en 1793 pour la formation des artistes, ouvre ses portes quotidiennement au grand public à partir de 1855. Les musées des sciences et techniques ne sont pas en reste et le musée des Arts et Métiers est également contemporain de cette époque : destiné à former des ingénieurs et des techniciens en 1794, il devient un espace public d'exposition et de démonstration des machines à partir de 1802. Œuvres d'art et objets techniques entrent donc, de manière équivalente, dans un même souci de conservation patrimoniale.

Avec la création en 1830 de l'inspection générale des Monuments historiques, la notion de patrimoine s'ouvre aussi à la **préservation du bâti architectural**. Son rôle est en effet « d'inventorier les monuments et de veiller à leur conservation et à leur restauration⁵²⁰ ». Le travail de Prosper Mérimée, second Inspecteur de cette institution, de 1834 à 1870, chargé de rapporter les destructions dues à la Révolution et de parfaire la connaissance des monuments à sauvegarder, débouche sur la constitution, en 1837, de la Commission supérieure des Monuments Historiques, qui veille au classement des bâtiments menacés. D'importants travaux de restauration du patrimoine médiéval sont commandités par Prosper Mérimée à l'architecte Viollet-Le-Duc : la basilique de Vézelay (1840), la cathédrale Notre-Dame de Paris (1843)... À partir des années 1850, la photographie contribue à la sensibilisation de ce patrimoine architectural auprès du grand public, avec notamment les photos de monuments prises par Daguerre ou celles de la Campagne d'Égypte de 1894, par Maxime Du Camp...

En 1930, le Front Populaire rend plus sensible les **problématiques d'attractivité sociale du patrimoine**, avec l'éducation populaire. Il ne s'agit plus seulement de développer

⁵¹⁹ MONNIER Gérard, *Des beaux-arts aux arts plastiques*, Lyon, La Manufacture, 1991, p.71.

⁵²⁰ MOULINIER Pierre, *Les Politiques publiques de la culture en France* (1999), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que-sais-je ?, 2010, p.3.

de bonnes conditions de conservation des objets : il faut également se soucier de l'intérêt des publics. « Le Front populaire a la volonté de 'populariser' la culture qu'il estime trop élitaire. Il développe les mouvements d'éducation populaire et de jeunesse au sein du ministère de l'Éducation nationale (qui remplace le ministère de l'Instruction publique). Cette tendance touche tous les secteurs mais plus particulièrement le théâtre et les musées, avec l'apparition de la préoccupation de la conservation des savoir-faire (ethnologie), et une politique d'ouverture des musées⁵²¹. »

Ce phénomène constitue un assouplissement de la notion de patrimoine dans un mouvement de démocratisation de la culture. Cette volonté de briser les inégalités sociales dans l'accès à la culture alimente en même temps les valeurs de la société individualiste : elle favorise en effet la possibilité pour l'individu de choisir entre plusieurs offres culturelles, à partir de critères reposant sur ses propres désirs.

La création du Ministère de la Culture en 1959 achève d'institutionnaliser ces **valeurs de démocratisation de la culture**. André Malraux y dispose d'un vrai budget public consacré à la culture, même si, en 1960, il reste limité à 0,38% du budget de l'État, contre 0,86% en 1990. Le Ministère peut ainsi revendiquer « la politique d'aide au théâtre et au cinéma (système d'avance sur recettes en 1959), la création des maisons de la culture (inauguration du musée-maison de la culture du Havre, juin 1961), la mise en route d'un effort budgétaire en faveur des Monuments historiques, sous la forme d'une première loi-programme pour la période 1962-1966, l'extension de la Sécurité sociale aux artistes en 1964, la construction d'un nouveau dispositif musical (création d'un Service de la musique, en 1966, confié à Marcel Landowski) qui sera l'outil d'un puissant décollage ultérieur de la pratique musicale en France⁵²². »

De nombreux nouveaux départements sont ainsi consacrés à la culture. Aux « Beaux-Arts » s'ajoutent les Lettres, le théâtre, la musique, puis le cinéma dans les années 1970. On passe à une extension de la notion de « patrimoine » qui ne recouvre plus seulement le bâti :

« L'un des phénomènes sociaux les plus importants de la seconde moitié du XX^{ème} siècle est le développement de la passion patrimoniale. Tout se passe comme si le patrimoine, à l'instar des reliques pour les anciens chrétiens, était entré dans une

⁵²¹ MOULINIER Pierre, *Les Politiques publiques de la culture en France* (1999), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que-sais-je ? », 2010, p.4.

⁵²² MONNIER Gérard, *Des beaux-arts aux arts plastiques*, Lyon, La Manufacture, 1991, pp.263-264.

sorte de sphère sacrée, faisait l'objet d'une forme de culte. Parfois, il s'accompagne d'une vision apocalyptique du futur, comme s'il jouait le rôle d'un abri face aux incertitudes du temps présent⁵²³. »

Le développement des politiques culturelles publiques amène ainsi la création d'une Direction du patrimoine en 1978, qui décide de la mise en place d'une « année du Patrimoine » en 1980.

Le développement d'un budget public alloué à la culture impose cependant en même temps aux institutions culturelles de répondre à des **objectifs de rentabilité économique**. La politique de Jack Lang à partir de 1982, intègre ainsi « à son programme culturel les acquis des économistes dans ce domaine en déclarant solidaires l'économie et la culture⁵²⁴ ».

La régionalisation et déconcentration des politiques culturelles d'État à la fin des années 1970, avec l'avènement des DRAC (Directions Régionales des Affaires Culturelles) qui marque l'éclatement des services départementaux, a aussi pour conséquence de marquer à terme, une concurrentialité économique entre les territoires. D'où la recherche d'une attractivité accrue des équipements culturels pour faire venir les publics et répondre à des injonctions à la rentabilité, surtout depuis les années 2000, au cours desquelles la réduction des financements publics met fin à l'essor des politiques culturelles. La loi sur les musées de France du 4 janvier 2002 entérine la nécessité de prendre en compte ces enjeux économiques en repensant pour cela les modes de médiation culturelle :

« Il s'agit d'abord de 'redéfinir le rôle et la position du musée face aux attentes de la société, en tant qu'acteur au service du développement et de la démocratisation culturels'. Le texte porte en effet l'affirmation nette de missions non seulement patrimoniales mais aussi d'éducation et de diffusion, comme l'obligation d'inscrire le choix tarifaire dans le cadre d'une politique culturelle⁵²⁵. »

⁵²³ MOULINIER Pierre, *Les Politiques publiques de la culture en France* (1999), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que-sais-je », 2010, p.23.

⁵²⁴ LENIAUD Jean-Pierre, *Les Archipels du passé. Le patrimoine et son histoire*, Paris, Fayard, 2002, p.316.

⁵²⁵ POULOT Dominique, *Musée et muséologie* (2005), Paris, La Découverte, coll. « Repères », série « culture, communication », 2009, p.73-74.

La vente des produits dérivés, les prix des tickets d'entrée apparaissent ainsi comme des moyens de répondre à des objectifs de retombée économique du patrimoine. Les discours qui accompagnent cette exploitation économique du patrimoine fragilisent alors le sens et la portée symbolique des valeurs patrimoniales, au point de mettre en scène des **conflits d'incompatibilité entre valeurs de conservation et de consommation** :

« 'Vendre' à tout prix 'du patrimoine', augmenter coûte que coûte le nombre de visiteurs, surdensifier les surfaces utiles, en instrumentaliser l'image à des fins de prestige ; communiquer avec l'opinion par l'intermédiaire d'une langue caricaturalement publicitaire ; proposer des animations trivialement en contradiction avec l'image symbolique de l'édifice, voilà qui est 'abuser' du patrimoine, au sens où Régis Debray l'entend, c'est-à-dire le violer⁵²⁶. »

Le problème des médiations culturelles dans l'institution muséale met donc aujourd'hui beaucoup en scène la **tension entre les valeurs du service public et celles du privé**, chacune obéissant à des idéaux antagonistes : d'un côté, la figure du « conservateur » se pose comme garante d'une patrimonialisation des objets dans la mémoire collective (« le nouveau statut des conservateurs du patrimoine (1991) et la création de l'École nationale du Patrimoine parachèvent cette logique de professionnalisation⁵²⁷ ») ; de l'autre, la figure du « visiteur-client » suppose, pour les muséologues, une nécessité de concevoir des muséographies spectaculaires, attachant le sens des collections aux impressions sensibles, pour mieux alimenter des désirs de consommation.

Les personnes confrontées à ce problème sont donc en premier lieu les **médiateurs** des musées. Le médiateur a en effet pour fonction de chercher à susciter l'intérêt du visiteur pour les collections exposées : « Le médiateur est quelqu'un qui 's'intéresse' (au sens plein du terme d'être avec, au milieu de, en plein dans) à ce qu'il veut transmettre. Le sens qu'il a

⁵²⁶ LENIAUD Jean-Pierre, *Les Archipels du passé. Le patrimoine et son histoire*, Paris, Fayard, 2002, p.318.

⁵²⁷ POIRRIER Philippe, « Introduction générale », in POIRRIER Philippe (dir.), avec la collaboration de DUBOIS Vincent, *Les Collectivités locales et la culture. Les formes de l'institutionnalisation, XIXe – Xxe siècles*, Paris, Comité d'histoire du Ministère de la Culture, Fondation Maison des Sciences de l'homme, La documentation Française, coll. « Travaux et documents/ Comité d'histoire du Ministère de la culture, 2002, p.12-13.

trouvé dans l'objet, la collection, le bâtiment dont il fait la médiation, il le retravaille avec son sens à lui⁵²⁸. »

Élisabeth Caillé souligne que la mission de médiation ne doit pas se confondre avec celle « de faire venir au musée des gens qui n'en ont pas envie⁵²⁹ » : il s'agit plutôt de transmettre un goût pour les œuvres à des personnes se montrant disponibles à recevoir ce savoir. Or, les impératifs de rentabilité économiques auxquels sont soumises les institutions culturelles rendent plus ambiguë la frontière entre médiation vers les œuvres et diffusion d'un désir de visite par des moyens efficaces de communication qui incitent à la consommation : « c'est trop souvent cette situation contrainte qui prévaut: écoliers traînés par leurs professeurs aussi contents qu'eux d'échapper à la grisaille de l'école, du collège, du lycée. Touristes pressés et/ou fatigués dont le seul but est d'y avoir été et de prévoir ce qu'on va pouvoir se raconter et raconter à d'autres en regardant les dizaines de photographies qu'on a prises en s'interdisant de regarder⁵³⁰. . . »

Le jeu vidéo se présente alors comme un outil muséographique efficace de la « nouvelle muséologie », cherchant à fonder des modes de médiation culturelle s'adressant plus intimement aux sensations personnelles des visiteurs : « Au tournant du millénaire, au moment même où les musées cherchent à augmenter leurs taux de fréquentation, les technologies apparaissent comme des moyens attrayants pour faire venir à eux les visiteurs⁵³¹. » Chaque nouvelle apparition du jeu vidéo au musée, en tant qu'objet patrimonial aussi bien qu'en tant qu'outil de médiation muséographique pose ainsi ce problème de concilier la mémoire des œuvres avec le plaisir immersif de la visite.

⁵²⁸ CAILLET Élisabeth, « L'Ambiguïté de la médiation culturelle : entre savoir et présence », *Publics et Musées*, n°6, juillet-décembre 1994, p. 54.

⁵²⁹ CAILLET Élisabeth, « L'Ambiguïté de la médiation culturelle : entre savoir et présence », *Publics et Musées*, n°6, juillet-décembre 1994, p. 54.

⁵³⁰ CAILLET Élisabeth, « L'Ambiguïté de la médiation culturelle : entre savoir et présence », *Publics et Musées*, n°6, juillet-décembre 1994, p. 54.

⁵³¹ GÉLINAS Dominique, « L'Immersion virtuelle : une muséographie pour aller plus loin », in ARSENEAULT Catherine, CONROY Jean-François, RACINE ST-JACQUES Jules, TURGEON Alexandre (dir.), *Actes du 10^e colloque international étudiant du département d'histoire de l'Université Laval*, Québec (Canada), Artefact, 2010, p.223.

II – Le jeu vidéo, outil de médiation culturelle

La particularité du jeu vidéo dans les musées, tient sans doute à ce que, lorsqu'il est pris comme objet d'exposition, il sert également en même temps le plus souvent **d'outil muséographique**⁵³². C'est-à-dire qu'il ne peut généralement pas être exposé pour lui-même comme simple objet patrimonial dont on se contenterait d'apprécier la conservation. La plupart des commissaires d'expositions récentes ayant mis en scène le jeu vidéo en France s'accordent à dire que pour comprendre et apprécier le jeu vidéo, il faut le pratiquer :

« Il ne faut pas non plus oublier que, même si un jeu vidéo possède des qualités esthétiques que l'on peut prendre plaisir à regarder, il demeure avant tout un jeu et doit donc être expérimenté, joué, afin d'être appréhendé : cette particularité pose alors la question de l'installation artistique et du dispositif choisi, qui ne pouvait se contenter de proposer un simple accrochage d'images et de vidéos⁵³³. »

Les expositions se composent donc souvent de bornes de jeux, donnant aux salles de musée l'aspect de salles d'arcade, d'espaces forains. Ce parti-pris muséographique est retenu dans de nombreuses **expositions sur le jeu vidéo**, parmi lesquelles, en France, *Game On* (Tri Postal de Lille, 2004, reprise d'une création du Barbican, à Londres), *Arcade ! Jeux vidéo ou pop art ?* (Théâtre l'Agora d'Évry, octobre-décembre 2010), *Museogames* (musée des Arts et Métiers de Paris, juin 2010-mars 2011), *Game Story* (Grand Palais, Paris, novembre 2011-janvier 2012)⁵³⁴ ...

⁵³² La muséographie désigne la mise en application des théories de la muséologie : elle suppose un savoir-faire technique pour mettre en scène les œuvres ou les objets conservés. Voir CHAUMIER Serge, LEVILLAIN Agnès, « Qu'est-ce qu'un muséographe ? », *La lettre de l'OCIM*, 2006, pp.13-18, (en ligne) http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/docs/00/47/22/81/PDF/m_levillain_chaumierlo.107pp.13-18.pdf. Consulté le 27/10/2012.

⁵³³ COVILLE Marion, « Exposer le jeu vidéo ? Articulation entre culture populaire et création contemporaine », *Rapport de stage/mémoire professionnel au sein de l'exposition Arcade ! Jeux vidéo ou Pop Art ?*, Master 1 Professionnel Métiers des Arts et de la Culture, Paris, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, juin 2011, p.10.

⁵³⁴ Pour un état de l'art plus détaillé des expositions sur le jeu vidéo, voir le travail de Marion Coville : COVILLE Marion, « Exposer le jeu vidéo ? Articulation entre culture populaire et création contemporaine », *Rapport de stage/mémoire professionnel au sein de l'exposition Arcade ! Jeux vidéo ou Pop Art ?*, Master 1 Professionnel Métiers des Arts et de la Culture, Paris, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, juin 2011 ; ou l'article : COVILLE Marion, « Les grands succès du jeu vidéo s'affichent au Grand Palais », *Le Monde*, 09 septembre 2011.

Ces dispositifs mettent donc en scène l'**interactivité dans le rapport du public au musée**. Le premier à en faire l'expérimentation est l'*Exploratorium*, créé par le physicien Frank Oppenheimer, à San Francisco en 1963 : « Les dispositifs de manipulation (...) proposent au visiteur d'être acteur de sa découverte, d'agir pour apprendre et d'apprendre en s'amusant. 'C'est un luna-park !' soupirent certains⁵³⁵. » Les musées des sciences ont par ailleurs préparé le terrain, dès les Expositions Universelles de la fin du XIX^{ème} siècle à un tel rapport sensoriel, immersif, au savoir scientifique. Le Palais de la Découverte, inauguré en Paris en 1937 :

« ambitionne de mettre la science à la portée de tous et de familiariser le public aux phénomènes naturels et scientifiques en les rendant visibles à travers des 'démonstrations' réelles, animées par des collaborateurs du musée. Cette approche didactique dynamique ouvre l'ère du musée comme expérience : la visite enrichit le vécu du visiteur, qui s'en souviendra. 'Ces séances de démonstrations n'ont rien à voir avec la visite d'un musée' disent les gens de musée, qui n'y voient aucun rapport avec leur propre institution⁵³⁶ ».

La vulgarisation scientifique prônée par les musées des sciences dans une volonté de démocratisation de leurs publics se fonde ainsi sur des rapports sensoriels, immersifs à la connaissance et bouleverse les modes de visite traditionnels des musées. Une rupture anthropologique s'opère donc ici dans les valeurs attachées au patrimoine, « **de l'historicisme au consumérisme**⁵³⁷ ».

Pourtant, on ne saurait réduire le jeu vidéo à sa seule fonction économique. Il répond également à de nouvelles normes anthropologiques de **rapport à la connaissance**. Le jeu vidéo semble en effet constituer un moyen efficace pour transmettre des règles, des normes, des informations auxquelles on aurait envie d'adhérer. Areti Damala indique par exemple, en 2009, que l'interactivité et l'action caractéristique des pratiques de jeux vidéo sont essentielles pour les enfants, c'est-à-dire pour le tiers du public des musées et galeries et que les musées

⁵³⁵ GOB André, *Le Musée, une institution dépassée ?*, Paris, Armand Colin, coll. « Éléments de réponse », 2010, p.10.

⁵³⁶ GOB André, *Le Musée, une institution dépassée ?*, Paris, Armand Colin, coll. « Éléments de réponse », 2010, p.10.

⁵³⁷ LENIAUD Jean-Pierre, *Les Archipels du passé. Le patrimoine et son histoire*, Paris, Fayard, 2002, p.315.

sont sensibles à cette évolution⁵³⁸. En cela, la présence du jeu vidéo dans les musées ne s'arrête pas aux seules expositions qui lui sont consacrées. S'il est de plus en plus reconnu comme un objet patrimonial, il est aussi, et avant tout, un outil efficace de médiation culturelle.

C'est peut-être pour cela que le jeu vidéo est considéré par certains comme une «*formidable machine de propagande*⁵³⁹ ». Il apparaît comme un moyen efficace de transmettre des règles, des normes, des informations auxquelles on aurait envie d'adhérer. C'est pourquoi également des chercheurs en Sciences de l'éducation s'intéressent à cet objet comme d'une médiation possible pour l'apprentissage scolaire⁵⁴⁰ : il favoriserait, par son caractère ludique, l'appréhension de leçons jugées d'ordinaire pénibles ou ennuyeuses à apprendre. Les types de jeux vidéo appelés « **Serious Game** » s'inscrivent dans cette mouvance. Julian Alvarez et Damien Djaouti les définissent comme des : « applications informatiques, dont l'intention initiale est de combiner avec cohérence, à la fois des aspects sérieux (Serious) tels, de manière non exhaustive et non exclusive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (Game)⁵⁴¹. »

Une étude de l'IDATE signale le développement des Serious Game dans le secteur culturel : « Les musées recherchent des dispositifs ludiques pour capter et élargir leur public, comme l'illustre l'edumarket game *Launchball*⁵⁴². Les applications que l'on trouve dans les établissements sont en général des dispositifs dédiés ou ubiquitaires⁵⁴³. » Les technologies

⁵³⁸ DAMALA Areti, *Interaction Design and Evaluation of Mobile Guides for the Museum Visit: A Case Study in Multimedia and Mobile Augmented Reality*, Paris, Conservatoire National des Arts et Métiers, Thèse de doctorat en Informatique sous la direction de Pierre Cubaud et Danielle Pele, 2009.

⁵³⁹ NATKIN Stéphane, *Jeux vidéo et médias du XXI^{ème} siècle. Quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?*, Paris, Vuibert informatique, 2004.

⁵⁴⁰ GEE James Paul, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, New York (États-Unis), Palgrave Macmillan, 2003.

⁵⁴¹ ALVAREZ Julian, DJAOUTI Damien, *Introduction au Serious Game*, Paris, Éditions Questions Théoriques, coll. « L>P », 2010, p.17.

⁵⁴² Un « edumarket » est un jeu vidéo créé à des fins publicitaires. Le jeu *Launchball* (Musée des sciences de Londres, 2008) est un jeu créé pour la réouverture des galeries du musée des sciences de Londres en 2008. Le jeu consiste à utiliser les outils mis à disposition dans chaque niveau (générateur électrique, ventilateur, source de chaleur, etc.) pour diriger une petite bille vers la sortie. Pour jouer à ce jeu : <http://www.sciencemuseum.org.uk/launchpad/launchball>. Consulté le 03/09/2012.

⁵⁴³ MICHAUD Laurent (dir.), « Serious Game, Advergaming, Edugaming, training », *IDATE*, juin 2008, (en ligne) http://ja.games.free.fr/ludoscience/PDF/EtudeIDATE08_VF.pdf. Consulté le 04/11/2012, p.18.

L'informatique ubiquitaire (ou « pervasive ») est un courant né au début des années 1990. Il a à voir avec la réalité augmentée : « tout objet, que ce soit une table, un mur ou un téléphone, peut potentiellement être

suivent cette tendance et lancent des applications particulièrement adaptées à ces nouvelles médiations culturelles : « plus de vingt musées ont maintenant lancé leur application iPhone dans le Monde et le rythme s'accélère. Les applications iPhone muséales gagnent en variété et en originalité⁵⁴⁴. »

Le projet *GAMME*, également, propose des visites guidées sur téléphone mobile dans des musées, avec la technologie de la réalité augmentée : « C'est pour faciliter encore plus l'accès à l'information sans ajouter d'éléments intrusifs dans l'environnement muséal (bornes, marqueurs, capteurs, etc.) et pour évaluer de nouvelles formes d'interaction avec les contenus numériques que le projet *GAMME* propose l'utilisation de la réalité augmentée sur un guide mobile⁵⁴⁵. » Financé par l'ANR et coordonné par la société Orange, ce projet a déjà été expérimenté au Muséon de la Hague, au Musée des Beaux-Arts de Rennes et au Musée des Beaux-Arts de Lyon, entre début 2008 et mi-2010.

'augmenté', et même, selon certains chercheurs, rendu 'intelligent'. Les lieux physiques, tels que la maison, la salle de classe ou les moyens de transport, peuvent également être enrichis de capacités numériques pouvant par exemple leur permettre de mémoriser qui est venu visiter un endroit et réagir en fonction de cette information. » : NOVA Nicolas, *Les Médias géolocalisés. Comprendre les nouveaux espaces numériques*, Limoges, FYP Éditions, coll. « Innovation », 2009.

⁵⁴⁴ Pyl, « I Phone et musées : l'effet boule de neige ! », *Club Innovation et culture CLIC France*, 21/02/2010, (en ligne) <http://www.club-innovation-culture.fr/iphone-et-musees-leffet-boule-de-neige/>. Consulté le 05/11/2012. Citons pour exemple l'application *How it is* lancée à la Tate Modern Gallery de Londres en 2009 : « À l'occasion de la 10ème installation du Turbine Hall de la Tate Modern, la Tate propose sa première application iPhone consacrée à l'œuvre de la polonaise Miroslaw Balka, *How it is*. Produite par la société Nexus et le créateur multimédia Champagne Valentine, cette application est une triple première. Elle est clairement sponsorisée par Unilever, également sponsor de l'installation et dont le logo figure en page d'accueil de l'application. Elle propose une immersion 3D interactive dans l'œuvre monumentale. En bonus, l'application est dotée d'un 'jeu de piste virtuel' qui s'active via le GPS lorsque vous arrivez près de la Tate Modern. Plus classiquement, l'application *How it is* contient de nombreux contenus audio et vidéo avec en prime une navigation très fluide et un design élégant. Tate reste décidément à la pointe de l'innovation numérique. La Tate annonce le lancement d'autres applications iPhone en 2010. » : Pyl, « I Phone et musées : l'effet boule de neige ! », *Club Innovation et culture CLIC France*, 21/02/2010, (en ligne) <http://www.club-innovation-culture.fr/iphone-et-musees-leffet-boule-de-neige/>. Consulté le 05/11/2012.

⁵⁴⁵ HOULIER Pascal, « Le Projet GAMME : Usages en mobilité », *Culture et recherche* n°118-119, automne-hiver 2008-2009, p.36.



GAMME (Orange Labs, 2008)

Ces initiatives s'inscrivent ainsi dans une **volonté de modernisation du musée**, qui caractérise les théories de la nouvelle muséologie : « Le musée du passé était un lieu pour collectionner et sauvegarder les objets d'art et de culture dont un certain nombre, souvent un faible pourcentage, étaient exposés au public. Les musées d'aujourd'hui se concentrent de plus en plus sur les grandes expositions pour plaire au soi-disant grand public, qui doit leur fournir des ressources financières⁵⁴⁶. »

Tout le processus de modernisation de l'institution muséale part donc probablement de ce constat qu'aujourd'hui, des pressions politiques mettent à mal le conservatisme académique : « Pendant longtemps, les musées ont été des lieux réservés, protégés. Leurs missions étaient concentrées sur la conservation des œuvres et des objets ainsi que sur la recherche. Ils vivaient en vase clos, peu soucieux de s'ouvrir à d'autres publics que celui

⁵⁴⁶ VELTMAN Kim H., « Les Répercussions des nouveaux médias », in GALARD Jean (dir.), *L'Avenir des musées. Actes du colloque organisé au Musée du Louvre par le Service culturel, les 23, 24 et 25 mars 2000*, Paris, Réunion des musées nationaux, Musée du Louvre, coll. « Conférences et colloques/Louvre », 2001, p.394.

intéressé à l'étude de l'art ou tout simplement sensibilisé aux plaisirs esthétiques (...) Cette situation s'est progressivement transformée sous la pression de la société contemporaine en pleine mutation. Sur le plan politique, la promotion de l'accès de tous à la culture, qui est un principe fondamental de la démocratie, a joué un rôle décisif⁵⁴⁷. »

Le musée a toujours voulu répondre à une fonction de « miroir » de la société, comme le rappelle Georges-Henri Rivière :

« Le musée est un miroir où la population se regarde pour s'y reconnaître, où elle cherche l'explication du terroir auquel elle est attachée ; jointe à celle des populations qui l'ont précédée dans la continuité ou la discontinuité des générations. Un miroir que cette population tend à ses hôtes pour s'en faire mieux comprendre, dans le respect de son travail, de ses comportements, de son intimité⁵⁴⁸. »

L'enjeu est donc de faire venir le plus de monde possible au musée, pour répondre à des enjeux de rentabilité, mais aussi tout simplement pour préserver la valeur sociale de l'institution. C'est bien l'argumentaire qui est mis en avant lors de la réunion avec le directeur du **musée des Arts et Métiers** à Paris, pour l'acceptation du projet *PLUG*⁵⁴⁹, en 2008. Il s'agit avant tout pour la direction du musée de résister à un processus d'abandon et de vieillissement du musée, d'en faire un lieu vivant, toujours fréquenté, dynamique. « Doté d'une grande notoriété mais peu fréquenté, le musée des Arts et Métiers se mourait lentement, négligé par une institution ne comprenant plus l'utilité d'une collection de machines devenues

⁵⁴⁷ VAISSADE Alain, « Musées en mutation » in *Musées en mutation. Actes du colloque international tenu au Musée d'art et d'histoire de Genève les 11 et 12 mai 2000*, Genève (Suisse), Musée d'art et d'histoire / Georg Editeur, 2001-2002, p.16.

⁵⁴⁸ RIVIÈRE Georges-Henri, *La Muséologie selon Georges Henri Rivière. Cours de muséologie, textes et témoignages*, Paris, Dunod, 1989, cité in RASSE Paul, *Techniques et cultures au musée. Enjeux, ingénierie et communication des musées de société*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, coll. « Muséologies », 1997, p.42.

⁵⁴⁹ Piloté par l'ANR (Agence Nationale de la Recherche) et le RIAM (réseau Recherche et Innovation en Audiovisuel et Multimédia), sur une durée de deux ans, entre 2007 et 2009, le projet *PLUG* (Play Ubiquitous Game and play more) regroupe le CNAM (Conservatoire National des Arts et Métiers), le musée des Arts et Métiers de Paris, le laboratoire CÉDRIC (Centre d'Étude et de Recherche en Informatique et Communications), l'Institut Telecom Sud Paris et Paris Tech, le L3i de l'Université La Rochelle, Orange-France Telecom, TetraEdge, et Net Innovations, pour la conception et l'expérimentation d'un jeu pervasif ubiquitaire au musée des Arts et Métiers, dans le cadre des manifestations culturelles de la « Fête de la Science » en novembre 2008 et novembre 2009, et de « Futurs en Seine », entre le 28 mai et le 7 juin 2009.

historiques pour le développement des formations scientifiques et techniques d'aujourd'hui⁵⁵⁰. »

Certains des joueurs que nous avons rencontrés semblaient avoir une **image négative du musée** : « *D'habitude, dans un musée, on est toujours tout seul devant un tableau. Dans un musée, en général, il n'y a pas de bruit : il n'y a jamais de bruit. Tout le monde est solitaire. On voit l'œuvre et on dit : « Oui, c'est bien. », et on continue*⁵⁵¹. » Le musée pouvait être perçu comme un lieu sans vie, sans animation, dans lequel, curieusement, la rencontre avec l'œuvre se fait rare : « *J'ai fait plus de rencontres en dehors des musées, avec l'art. Le musée, c'est par défaut*⁵⁵². »

La grande Rénovation du musée entreprise entre 1988 et 2000⁵⁵³ dans le cadre des Grands Travaux de l'État initie ainsi une politique de refonte de ses médiations culturelles, visant à redonner une prévalence à la fonctionnalité des objets exposés, à recourir autant que possible à leur expérimentation, leur démonstration, au sein d'ateliers. Pour préserver cependant la valeur historique de ces objets, sans risquer de les « réduire » à leur seule dimension spectaculaire, des espaces documentaires appelés « kiosques » sont ménagés afin de resituer chaque objet dans son contexte historique.

⁵⁵⁰ FERRIOT Dominique, JACOMY Bruno, « Problématique d'une rénovation : musée des Arts et Métiers », in SCHIELE Bernard, KOSTER Emlyn H. (dir.), *La Révolution de la Muséologie des Sciences. Vers les musées du XXI^e siècle ?*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon / Sainte-Foy (Québec, Canada), Éditions MultiMondes, coll. « Muséologies », 1998, p.21-22.

⁵⁵¹ Entretien avec Léa, 14 ans, élève en classe de 3^{ème}, musée des Arts et Métiers, Paris, 23/11/ 2008.

⁵⁵² Entretien avec Maurice, 56 ans, exploitant cinématographique. Mené par Raphaël Koster au musée des Arts et Métiers, Paris, le 23/11/ 2008.

⁵⁵³ Voir à ce sujet l'instructive « Chronique de la rénovation », (en ligne) <http://www.arts-et-metiers.net/musee.php?P=142&id=88&lang=fra&flash=f>. Consulté le 03/11./2011.

III – Enquête de terrain : l’expérimentation du jeu *PLUG* au musée des Arts et Métiers⁵⁵⁴

Le projet *PLUG*, dont nous avons suivi la conception et l’expérimentation durant deux années en 2008 et 2009, invite ainsi le visiteur du musée des Arts et Métiers à se réapproprier l’espace de l’institution, suite à sa Rénovation et dans le cadre des récentes réflexions muséologiques visant à faire du musée une expérience immersive⁵⁵⁵.



Les interfaces des téléphones

PLUG (CÉDRIC, musée des Arts et Métiers, 2008)⁵⁵⁶

⁵⁵⁴ Ce terrain d’enquête a fait l’objet de deux rapports de recherche : CRAIPEAU Sylvie, KOSTER Raphaël, « *PLUG* : comment le jeu vidéo transforme la réalité d’un musée. Usages d’un jeu vidéo sur téléphone portable, au musée des Arts et Métiers à Paris, pendant la Fête de la Science, les 22 et 23 novembre 2008 », *Rapport intermédiaire PLUG n°1/ Usages projet RNRT 2008-2009*, Paris, ANR, CNAM, Institut Telecom Management Sud Paris, janvier 2009 ; CRAIPEAU Sylvie, KOSTER Raphaël, « S’amuser au musée : *PLUG*, entre technique et imaginaire », *Rapport final PLUG/ Usages projet RNRT 2008-2009*, Paris, ANR, CNAM, Institut Telecom Management Sud Paris, mars 2010.

⁵⁵⁵ « Hana Gottesdiener et Jean Davallon montrent que les visiteurs attendent du musée des Arts et Métiers qu’il leur permette de ‘bien comprendre l’objet lui-même, ses mécanismes, comment ça marche, de connaître les méandres de la pensée qui sous-tendent l’évolution des techniques, de situer le rôle de l’objet dans une dynamique historique, économique, sociologique et humaine.’ Mais, comme le public ne trouve que peu de réponses à ses interrogations, il surmonte sa frustration par une appropriation esthétique et émotionnelle de ce qui est présenté, en appréciant la beauté, l’étrangeté des objets et du lieu » : RASSE Paul, *Techniques et cultures au musée. Enjeux, ingénierie et communication des musées de société*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, coll. « Muséologies », 1997, p.63.

⁵⁵⁶ Cette image est tirée du rapport GENTÈS Annie, JUTANT Camille, « Bilan de l’expérimentation de ‘*PLUG* – Les Secrets du Musée’ », *rapport ANR, programme RIAM*, Paris, Télécom Paris Tech, CNAM, janvier 2009,

Nous avons mené 58 entretiens qualitatifs semi-directifs auprès des joueurs de *PLUG* : 27 entretiens courts (moins d'une demi-heure) et 6 entretiens longs pendant le week-end de la « Fête de la Science », les 22 et 23 novembre 2008. 21 entretiens courts pendant la semaine « Futurs en Seine », du 28 mai au 7 juin 2009. 2 entretiens longs l'année suivante pendant la « Fête de la Science » les 21 et 22 novembre 2009. 1 entretien long et 1 entretien court, le 4 février 2010, pendant une visite nocturne exceptionnelle du musée. Des observations détaillées menées pendant les parties contextualisent ces entretiens⁵⁵⁷.

En 2008, le visiteur reçoit dès son arrivée un téléphone portable sur lequel sont stockées quatre cartes virtuelles, appartenant chacune à une famille de couleurs. L'enjeu est de retrouver dans le musée les cartes manquantes pour constituer une famille complète. Ces cartes sont dispersées dans le musée sur des dizaines de puces RFID⁵⁵⁸, collées sur des bornes près de certains objets. Le visiteur dispose d'un plan pour se repérer dans le musée. Il va devoir parcourir le musée de long en large, dans tous les sens, pour partir à la recherche des puces, lui permettant d'accumuler des points et de constituer le maximum de familles. Le jeu se joue en équipe. Les membres d'une même équipe peuvent échanger des cartes, en faisant se toucher leur téléphone (ceux-ci sont effet équipés d'un capteur tactile leur permettant de reconnaître les données d'une puce RFID). Les membres d'équipes adverses entretiennent, eux, des relations de compétition : c'est à celui qui fera le plus de points.

p.10. Toutes les photos de *PLUG* qui illustrent cette thèse ont été prises par les membres de son équipe : Camille Jutant ou Aude Guyot.

⁵⁵⁷ Nous rapportons les entretiens et les observations menées pendant la semaine « Futurs en Seine » du 28 mai au 7 juin 2009 dans notre annexe 3-1.

⁵⁵⁸ Radio Frequency IDentification. « Elles font partie de la classe des technologies d'identification automatique. Elles sont en général utilisées pour fournir une identité électronique à un objet inanimé ou animé, par exemple dans le secteur de la logistique. Le sigle 'RFID' recouvre un ensemble de technologies et d'applications très variées (...) Par ailleurs, au-delà des seules étiquettes (tags ou puces), le système RFID est constitué de marqueurs/capteurs, de lecteurs, et de logiciels pour traiter les informations collectées. » : BENGHOZI Pierre-Jean, BUREAU Sylvain, MASSIT-FOLLÉA Françoise, *L'Internet des objets. Quels enjeux pour l'Europe ?*, Paris, Éditions de la Maison des Sciences de l'Homme, coll. « PraTICs », 2009, p.16.



PLUG : exemple d'interaction avec une borne RFID du musée⁵⁵⁹

Avec la deuxième session d'expérimentations, lors de la manifestation « Futurs en Seine » du 28 mai au 7 juin 2009, le jeu est un peu modifié techniquement : des sons et des voix issus du téléphone viennent souligner les échecs ou les réussites des joueurs pendant leur recherche de carte. Ainsi, si un joueur qui collecte une famille de carte rouge accueille dans son téléphone une carte bleue qu'il a récoltée sur une des bornes du musée, l'objet ou le personnage dont la carte a l'effigie prononce une petite phrase de commentaire, comme le rapporte une observation notée pendant une partie : « Sur la borne, une joueuse s'agace, puis rit : *'Les commentaires sont très drôles'*. Elle porte en effet des écouteurs qui diffusent des dialogues enregistrés dans le jeu pour marquer chaque entrée et sortie d'une carte du téléphone. Je lui demande : *'C'était quoi ?'* Elle hésite légèrement : « *Heu... Le dernier, c'était : 'Maman, maman, sors moi d'ici !'*⁵⁶⁰. » Ceci posé, le dispositif technique n'a pas été modifié en profondeur.

⁵⁵⁹ Cette image est tirée du rapport GENTÈS Annie, JUTANT Camille, « Bilan de l'expérimentation de '*PLUG* – Les Secrets du Musée' », rapport ANR, programme RIAM, Paris, Télécom Paris Tech, CNAM, janvier 2009, p.11.

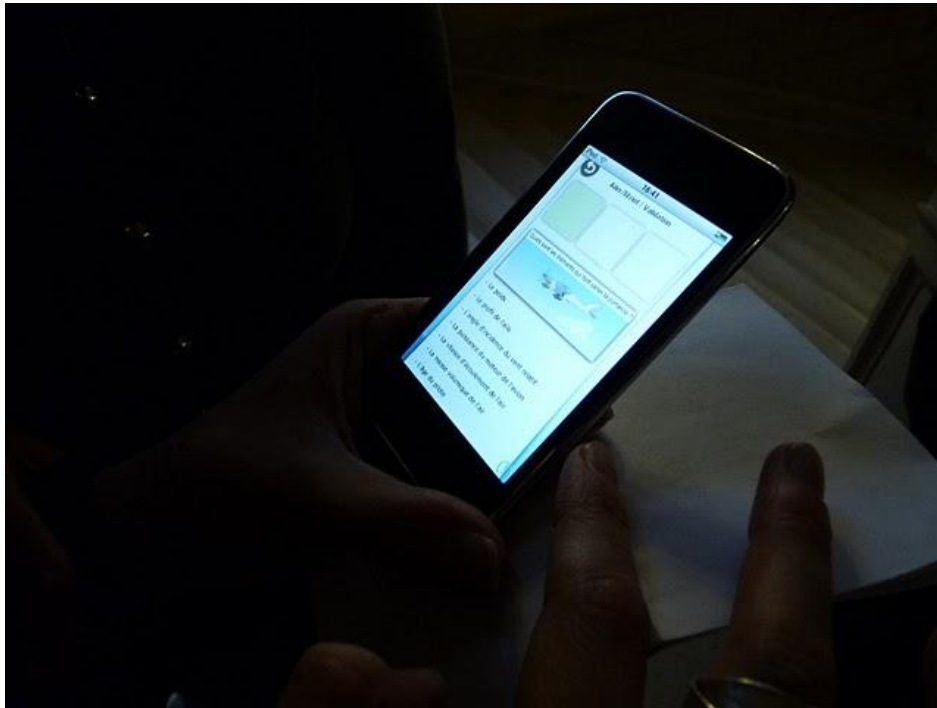
⁵⁶⁰ KOSTER Raphaël, « Observations Plug 1 Futurs en Seine », 29 mai 2009, p.2.



PLUG : deuxième session d'expérimentation

En revanche, dès novembre 2009, une deuxième version du jeu est mise en place avec un dispositif radicalement différent. Ce n'est plus le même support technique : les Nokia d'origine font place à des « iPhone » plus modernes, complétés par des téléphones mobiles « Orange » dont la seule fonction est de lire les étiquettes RFID. Les bornes dans le musée sont remplacées par des étiquettes RFID beaucoup plus nombreuses et couvrant un nombre plus important d'objets et de lieux du musée. Et les règles du jeu sont entièrement revues : elles obligent les joueurs à rester plus longtemps au même endroit. Pour chaque objet à trouver, il y a trois indices : trouver la salle, trouver l'objet, et comprendre le fonctionnement et l'histoire de l'objet. Il ne s'agit plus de compléter des collections dans une logique de capitalisation des points mais de **réconcilier les logiques du jeu et de la visite du musée**, qui apparaissaient comme antinomiques dans la première version. Nous y reviendrons. Dans la seconde version de *PLUG*, les déplacements des joueurs sont généralement moins rapides que ceux que nous avons observés auparavant. Les déplacements dans le musée se font donc

surtout au moment de la recherche du premier indice. Ce ralentissement du rythme du jeu a-t-il permis aux joueurs d'être plus disponibles à la visite du musée ?



Deuxième version de *PLUG*

Dans ses deux versions, le projet *PLUG* veut en effet remplir une **fonction pédagogique** : celle d'accompagner le visiteur du musée en le sensibilisant au fonctionnement des objets exposés : « Faire comprendre les objets, c'est expliquer leur fonctionnement, découvrir que, en amont de chacun des objets présentés, il y a d'autres inventions, antérieures ou contemporaines, sans qui l'objet n'aurait pas pu être créé. Mais qu'il y a aussi des hommes et toute une culture, une société qui ont contribué à l'apparition de cet objet⁵⁶¹. » Le principal moyen pour atteindre cet objectif est l'intégration de quiz à l'interface de jeu qui obligent théoriquement le joueur à consulter les cartels des objets pour répondre aux questions et gagner des points.

⁵⁶¹ ZAZA Emmanuel (dir.), « Game Design *PLUG* V2 », document de travail, octobre 2009, p.6.



PLUG : un quiz

La question qui se pose alors est de savoir **de quelle nature est la connaissance mise à disposition des visiteurs, par le prisme du jeu vidéo**. D'après la note d'intention du Game Designer de *PLUG*, les questions des quiz sont rédigées de manière à faire prendre conscience aux joueurs que les objets exposés dans le musée s'inscrivent dans une continuité historique, constituée de lignées d'objets techniques. Ce mode de connaissance paraît caractéristique de ce qu'on appellerait « une culture technique ». Ce choix s'inscrit donc dans les objectifs du musée : il s'agit de réduire le clivage entre jeu et musée en modifiant le jeu de façon à l'inscrire dans l'acquisition, par les visiteurs, d'une culture technique.

Cependant, un jeu vidéo, par le dispositif technique qui le constitue et son cadre régulateur spécifique exprime un discours qui n'est peut-être pas le même que celui de

l'institution muséale. Il s'agit donc déjà de percevoir quelles valeurs, quelles représentations, quelles significations induisent les pratiques de jeu par rapport à celles de visite du musée.

De l'information à la communication sociale : deux théories de la réception

L'espace du musée se transforme pour devenir une extension des nouvelles technologies de l'information et de la communication. De là à assimiler la réception des œuvres d'art à celle de données, d'informations, il n'y a qu'un pas que certains chercheurs en Sciences de l'Information et de la Communication notamment n'hésitent pas à franchir. Ainsi Geneviève Vidal parle-elle de « **visiteurs-récepteurs** » dans son livre sur les sites Internet des musées : le postulat de ces recherches repose sur l'idée que la consultation d'un site Internet pourrait équivaloir à la visite d'un musée, dès lors que le musée se définit comme un ensemble de « contenus », de données, d'informations : « Les musées conservent et diffusent un océan d'histoires incarnées dans les objets, les œuvres et les écrits, ce que nous appelons les contenus⁵⁶². »

La difficulté est alors de percevoir quelles seraient les significations attachées aux usages de ces nouvelles technologies, en distinguant les usages sociaux des usages techniques de l'objet. En d'autres termes : trouver des **représentations symboliques** dans les usages qui ne seraient pas uniquement circonscrites dans les informations, les données, envoyées par les machines. Nos recherches, en cela, se rapprochent de La Nouvelle Communication, et de la façon dont ces chercheurs américains se sont attachés à redonner un sens social aux modes de communication humaines en réagissant à la théorie de Shannon.

La théorie de Shannon et Weaver, inspirée par la linguistique, propose en effet une définition de la communication, qui semble correspondre assez bien au modèle de la réception de l'œuvre muséale promu par le jeu *PLUG* : la « **théorie mathématiques de la communication** » (parue dans *The Mathematical Theory of Communication*, University of Illinois Press, 1949). Cette théorie est publiée au sein du laboratoire de recherches mathématiques de la compagnie téléphonique des États-Unis Bell, où Shannon travaille de

⁵⁶² VIDAL Geneviève, *Contribution à l'étude de l'interactivité : les usages du multimédia de musée*, Pessac, Presses universitaires de Bordeaux, coll. « Labyrinthes », 2006, p.18.

1941 à 1972. Pour la résumer, elle se divise en trois catégories : émetteur, signal et récepteur. C'est une conception de la communication qui pense en termes de « message », de bonne ou mauvaise réception du signal : la communication se comprend alors comme un système technique.

Claude Shannon était l'un des anciens élèves de Norbert Wiener, qui publia un an plus tôt, en 1948, le livre *Cybernetics*. Ce livre posait déjà la première pierre d'une redéfinition de la communication comme « toute relation dynamique qui intervient dans un fonctionnement⁵⁶³. » Les théories de Wiener et Shannon eurent un immense retentissement dans les années 1950 et continuent d'avoir de l'influence à l'heure où nombre de relations sociales sont relayées par les nouvelles technologies de l'information et de la communication.

La communication s'exprime maintenant en termes de fonctionnement technique : l'accent est mis sur la bonne transmission d'un message d'un émetteur/ locuteur à un récepteur/destinataire. Comme l'observe Yves Winkin, « L'information de Shannon est aveugle. Elle semble parfaitement adaptée aux ordinateurs qui naissent à la même époque⁵⁶⁴. »

Bruno Ollivier, dans son livre d'introduction aux sciences de la communication, évoque les limites techniques de la théorie de Shannon : « Il s'agit d'une première formulation qui offre l'avantage de présenter un schéma, mais évacue totalement nombre de questions fondamentales, comme celle du sens, celles liées aux groupes sociaux, au type de circulation du message (ici supposés identiques), etc. Une société de téléphone comme la compagnie Bell ne s'occupe pas du contenu des conversations téléphoniques qu'elle transmet. Elle n'a à envisager que les questions de transmission du signal électrique ou du signal radio. Son seul intérêt réside dans la satisfaction du client (qui doit recevoir un signal audible) et dans l'économie de l'utilisation des lignes existantes (il s'agit de transmettre le maximum de conversations à l'aide du minimum de lignes). C'est à ces préoccupations que répondent les travaux de Shannon et Weaver⁵⁶⁵. »

Les membres de la « **Nouvelle Communication** » veulent redonner un sens social au concept de la communication. Yves Winkin insiste bien sur l'idée que les chercheurs qui ont

⁵⁶³ Définition du dictionnaire *Petit Robert*, citée in WINKIN Yves (dir.), *La Nouvelle communication*, Paris, Le Seuil, coll. « Le Temps qui viendra », 1981, p.15.

⁵⁶⁴ WINKIN Yves (dir.), *La Nouvelle communication*, Paris, Le Seuil, coll. « Le Temps qui viendra », 1981, p.19.

⁵⁶⁵ OLLIVIER Bruno, *Les Sciences de la communication, théories et acquis*, Paris, Armand Colin, coll. « U », série « Communication », 2007, p.74.

constitué ce qu'il appelle « la Nouvelle Communication » (Grégory Bateson, Erwin Goffman, Edward Hall, Paul Watzlawick, Albert Scheflen, Ray Birdwhistell, Don Jackson, Stuart Sigman), se connaissent bien et entretiennent ensemble des relations suivies, propres à les inscrire dans une sorte de « collègue invisible », et à fonder « un consensus sur une opposition à l'utilisation en sciences humaines du modèle de la communication de Shannon. Selon ces chercheurs, la théorie de Shannon a été conçue par et pour des ingénieurs des télécommunications et il faut la leur laisser⁵⁶⁶. »

La grande différence entre les recherches en sciences sociales sur la communication et la théorie mathématiques de Shannon est de percevoir la **dimension symbolique et culturelle des échanges**. Sortir du cadre du dispositif technique pour rentrer dans celui de l'institution : « L'échange passait du statut de transfert d'information à celui de relation sociale et symbolique. La communication devenait une institution sociale. C'est cette radicalité que la recherche contemporaine en communication n'ose toujours pas prendre en charge. La vision de sens commun continue à prévaloir – avec d'autant plus d'assurance que les 'nouvelles technologies' renforcent encore l'idée que la communication se résume à de la transmission d'information⁵⁶⁷. »

Ce qu'il faut bien voir, c'est que la communication en sciences sociales se comprend moins comme la transmission de codes dans un système technique performatif, que comme un ensemble de significations. Yves Winkin résume : « Pour les membres du Collège invisible, la recherche sur la communication entre les hommes ne commence qu'à partir du moment où est posée la question : ' parmi les milliers de comportements corporellement possibles, quels sont ceux retenus par la culture pour constituer des ensembles significatifs⁵⁶⁸? »

La Nouvelle Communication veut réintroduire du doute dans les processus de communication sociale. Il ne suffit pas de rentrer en contact avec un autre pour que la communication s'établisse. C'est un peu ce qui distingue le réseau social de type *Facebook*, par exemple, avec de « vraies » relations d'amitiés, dans toutes les représentations signifiantes qu'elles peuvent supposer. Sur *Facebook*, l'amitié est modélisée mathématiquement, de sorte

⁵⁶⁶ WINKIN Yves (dir.), *La Nouvelle communication*, Paris, Le Seuil, coll. « Le Temps qui viendra », 1981, p.22.

⁵⁶⁷ WINKIN Yves (dir.), *La Nouvelle communication*, Paris, Le Seuil, coll. « Le Temps qui viendra », 1981, p.337.

⁵⁶⁸ WINKIN Yves (dir.), *La Nouvelle communication*, Paris, Le Seuil, coll. « Le Temps qui viendra », 1981, p.22-23.

qu'on peut mesurer efficacement le nombre de ses amis, et concevoir ces relations en termes de performance. Dans l'amitié prise en un sens social, les relations sont toujours plus complexes à définir, impossibles à mesurer, les significations évoluent au gré des échanges, les incompréhensions, les problèmes de communication peuvent s'interposer dans la relation.

C'est donc en suivant cette approche que nous avons choisi de poser notre **méthode d'enquête**. Dans nos observations des pratiques des joueurs de *PLUG*, nous avons porté notre attention sur les corps des joueurs, le rythme de leur visite, leurs interactions... Ce qui nous a importé était moins le bon fonctionnement technique du dispositif et des interactions entre les joueurs et la machine ; que toutes les significations émanant du corps des joueurs, de leurs attitudes, de leur comportement à l'égard des autres joueurs dans l'espace du musée et dans l'espace du jeu. Nous sommes partis du principe que toute attitude pouvait être interprétée comme chargée de significations, de représentations sociales.

Et c'est pourquoi nous avons tenu à compléter nos observations d'entretiens menés auprès des joueurs, les plus longs possibles, même si le contexte ne nous a pas toujours permis de leur parler plus d'une demi-heure. Ainsi, portons-nous notre attention aussi bien sur les comportements physiques des joueurs au cours de leur partie (méthode d'observation) que sur les représentations qu'ils se font de leur pratique, les significations qu'ils leur donnent (méthode d'entretiens).

Jeu vidéo et musée : deux pratiques inconciliables ?

Le **bilan pédagogique** de la première version de *PLUG* a établi que la visite du musée s'articulait mal avec l'excitation provoquée par le jeu : « Le temps de jeu étant limité, l'opposition entre le temps nécessaire à la compréhension des objets et celui laissé par le jeu frustrait les joueurs de leur visite. Ils avaient l'impression, finalement, d'avoir vu le musée mais pas précisément les objets : les aspects techniques leur ayant quelquefois fait oublier l'envie de regarder les objets. D'autre part, les zooms, qui auraient pu leur apporter cette connaissance, étaient peu ou pas lus, par manque de temps, et les quiz n'étaient pas, à leur goût, assez en lien avec les objets⁵⁶⁹. »

⁵⁶⁹ ZAZA Emmanuel (dir.), « Game Design *PLUG* V2 », document de travail, octobre 2009, p.5

Le dispositif technique du téléphone portable et l'émulation suscitée par le Game Design, particulièrement orienté sur des logiques de compétitivité, amenait les joueurs à **parcourir trop vite les salles du musée** – parfois en courant – et à ne pas prêter suffisamment d'attention aux objets exposés, malgré la présence de quiz censés faire le point sur leurs connaissances. Les joueurs repartaient généralement ravis de s'être bien amusés, mais frustrés quant à leur visite du musée proprement dit.



Deux joueurs de *PLUG* courent dans le musée des Arts et Métiers

Par exemple, pendant l'expérimentation de *PLUG*, un enfant de sept ans ne parvenait pas à suivre son père dans sa recherche effrénée des cartes du jeu. Arrivé près de la borne « Lion Et Serpent », il semblait fasciné par le grand lion empaillé exposé dans une vitrine. Pour le voir de plus près, et pendant que son père avait le dos tourné sur la borne du jeu, il s'assit sur le rebord de la vitrine. Mais un gardien l'interpella pour lui dire que c'était interdit.

Alors l'enfant alla s'asseoir sur le banc en face et se mit à bouder, découragé de s'intéresser au musée, et manifestement trop jeune pour pouvoir jouer avec son père. À plusieurs reprises pendant les parties de *PLUG*, les gardiens du musée durent intervenir pour rappeler aux joueurs les règles du musée, notamment lorsque ceux-ci couraient dans les salles, alors que c'était interdit. La présence du personnel des musées, conférait ainsi au lieu une certaine tension. Le personnel était par contraste avec le jeu vu plus que d'habitude comme une police répressive, comme François Dagognet remarque : « Le conservateur est celui qui a réglé les séquences et les placements. Cette violence muséale se dissimule, mais le visiteur l'éprouve et la ressent vite⁵⁷⁰. » Les gardiens sont, en ce sens, les personnes chargées de faire respecter l'ordre prévu par les conservateurs dans l'institution muséale.

Une frontière était donc clairement établie entre le jeu vidéo et musée : être « *pris par le jeu* » ne permettait pas de visiter le musée avec toute l'attention nécessaire, mais les sensations du jeu vidéo, et en particulier le fait de pouvoir se **déplacer physiquement dans l'espace** avec le téléphone portable, donnaient tout de même envie de revenir au musée : « *Moi, j'ai découvert ce musée que je trouve vraiment très beau, et ça m'a donné envie d'y venir, et là, de pouvoir m'y poser pour le découvrir calmement, et non plus dans le cadre du jeu*⁵⁷¹. »

Le plaisir pris à jouer au jeu *PLUG* semblait corrélatif de **l'emprise que le dispositif technique prenait sur le joueur**. L'écran du téléphone portable focalisait son attention, lui communiquait des sensations (intensifiées pendant la deuxième session d'expérimentation par les bruits et les voix qui soulignaient chaque passage de carte entre les bornes et les téléphones), peu propices à la disponibilité nécessaire à la visite d'un musée : « D'un point de vue historique, on peut définir le musée de la tradition occidentale comme un dispositif qui doit permettre au visiteur d'observer des objets dans de bonnes conditions visuelles (...) une telle définition postule que l'art occidental, italien ou septentrional, suppose un regard qui isole de façon à regarder attentivement les objets⁵⁷². » Cette définition énoncée surtout pour

⁵⁷⁰ DAGOGNET François, *Le Musée sans fin*, Champ Vallon, coll. « Milieux », 1993, p.18.

⁵⁷¹ Entretien Sébastien, in KOSTER Raphaël, « Observation *PLUG* V1 Futurs en Seine », 29 mai 2009, p.9.

⁵⁷² MARTIN François-René, « Le Musée à l'ère de sa reproductibilité virtuelle », in GALARD Jean (dir.), *L'Avenir des musées. Actes du colloque organisé au Musée du Louvre par le Service culturel, les 23, 24 et 25 mars 2000*, Paris, Réunion des musées nationaux, Musée du Louvre, coll. « Conférences et colloques/Louvre », 2001, p.407.

les musées d'art, peut dans une certaine mesure également s'appliquer aux musées des sciences et techniques comme le musée des Arts et Métiers.

En effet, traditionnellement, les visiteurs ont souvent un **rapport esthétique aux objets exposés**. L'inscription de l'objet dans l'institution muséale évoque un imaginaire, charrie des représentations qui peuvent tout à fait être éloignés de la fonction technique de l'objet. On a vu par exemple des joueurs se désintéresser momentanément de la partie, pour prendre en photo les objets du musée :

« L'homme semble très intéressé par les rouages de grosses machines exposées en dehors des vitrines à cause de leur taille. Elles ne sont pas particulièrement belles, mais il les prend quand même en photo. Il s'agit, par exemple, de la machine à raboter à retour rapide de Joseph Whidworth, vers 1850 ; ou de la machine à tailler les engrenages de Ducommun, vers 1860... Comme sa compagne, il photographie ensuite une grande tige de fer exposée à côté : « le mécanisme de commande de grappe de combustible nucléaire » qui illustre le thème de « la mécanique en milieu hostile » sur le cartel d'explication⁵⁷³. »

Il s'est finalement avéré que ces visiteurs étaient des Designer informatiques qui s'inspiraient de la forme de ces objets pour dessiner des modèles. Mais nous avons d'autres exemple de visiteurs qui ont eu avec les objets un rapport moins axé sur une finalité particulière, plus ancré dans un imaginaire, des représentations subjectives : « *Ce que je trouve très touchant, c'est le côté justement esthétique qui ressort quand même, c'est-à-dire qu'il y a plein de machines : on voit qu'elles ont été faites avec amour ou avec attention. Je sais pas, on voyait des machines avec des incrustations de nacre, des trucs comme ça, des petits détails qui font que c'est... Il y avait même des petites machines avec des chapiteaux sculptés : c'est drôle de voir ça parce que ça paraît complètement*⁵⁷⁴... »

L'introduction de médiations technologiques dans un musée risque-t-elle de mettre en péril ce rapport esthétique du visiteur à l'œuvre exposée ? Le bilan pédagogique de la première version de *PLUG* demeure globalement négatif. Si l'on considère que l'objectif

⁵⁷³ KOSTER Raphaël, « Observations *PLUG* 1 Futurs en Seine », 3 juin 2009, p.49.

⁵⁷⁴ Entretien avec Béatrice, 39 ans, artiste. Joueuse de *PLUG* 1, in KOSTER Raphaël, « Observations *PLUG* 1, Futurs en Seine », 4 juin 2009, p.69.

premier du projet était d'amener les joueurs à mieux visiter le musée, à s'intéresser plus aux objets exposés, effectivement, cet objectif ne fut probablement pas atteint. On a plutôt assisté à une substitution du discours de l'institution muséale par un autre discours qui serait plutôt celui du dispositif technique, avec les représentations, les valeurs, les modes de sociabilité qu'il suppose.

L'expérience PLUG

Traditionnellement, **le rapport au temps dans un musée** est un rapport au savoir. Selon Élisabeth Caillé, un musée ordonne ses objets conformément à la notion d'*épistémé* développée par Foucault, c'est-à-dire en comprenant leur origine historique pour en atteindre la signification : « Dans le cadre donné par l'épistémé d'une époque, le musée travaille à la mise en scène, à la mise en espace de ce qui est considéré comme marquant pour cette époque⁵⁷⁵. »

Une des fonctions possible d'un musée est d'expurger les souvenirs du passé en les ordonnant, les identifiant, pour qu'ils soient pris en charge par l'institution et ne dépendent plus des mémoires individuelles : « Si l'on ne range pas ses souvenirs, ils vous hantent. Aristote le savait qui disait de la tragédie qu'elle est « une purgation des passions ». La mémoire patrimoniale est condition de possibilité du passage à autre chose. Éviter de ruminer comme ces vaches aux trois estomacs qui caractérisent, pour Nietzsche, l'homme 'du ressentiment' (...) pour sortir de la répétition et enfin oublier⁵⁷⁶. » Le musée a pour fonction de réifier une mémoire collective. Ce discours s'inscrit dans une continuité temporelle. Il ne s'agit surtout pas de considérer les musées comme conservateurs et figés vers le passé, mais plutôt comme les repères sociaux d'une certaine représentation de l'Histoire, à partir de laquelle une culture peut s'élaborer et se développer.

Le temps du jeu vidéo au contraire est tourné vers le présent, vers l'urgence. Quasiment tous les joueurs que nous avons observés circulaient très rapidement dans le musée, et leur rythme contrastait fortement avec la patience et la disponibilité des autres

⁵⁷⁵ CAILLET Élisabeth, avec la collaboration de LEHALLE Évelyne, *À l'approche du Musée, la médiation culturelle*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, coll. « Muséologies », 1995, p.39.

⁵⁷⁶ CAILLET Élisabeth, avec la collaboration de LEHALLE Évelyne, *À l'approche du Musée, la médiation culturelle*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, coll. « Muséologies », 1995, p.48.

visiteurs non joueurs. Nous avons observé, par exemple, un joueur de *PLUG* posté sur une borne, près d'un groupe de visite guidée. Le joueur ne semblait pas prêter la moindre attention aux autres visiteurs. En quittant la Borne, il en bouscula quelques-uns pour monter rapidement l'escalier, suscitant au passage des réactions d'incompréhension autour de lui. Les visiteurs de cette visite guidée restèrent un quart d'heure debout, immobiles, à écouter le guide, sans aucun signe d'impatience. Le joueur sur la borne est quant à lui resté moins d'une minute en place avant de partir en courant à la poursuite des objectifs de son jeu. Au sortir de la partie, les joueurs nous ont souvent confié n'avoir pas vu le temps passer : « *C'était assez rapide, quand même, le temps passait vachement vite. Il y avait 55 minutes et on ne les voit pas passer.* »

Le temps du musée s'oppose donc ici au temps du jeu. « On ne garde un souvenir durable que dans la mesure où on y a réfléchi, c'est-à-dire où on l'a rattaché aux pensées qui nous viennent du milieu social », écrit Maurice Halbwachs⁵⁷⁷. Il explique l'influence de la société sur la pensée individuelle par la réflexion, c'est-à-dire l'inscription de la pensée dans une certaine durée. Au premier abord, cette durée n'est peut-être pas présente dans les interactions de *PLUG* qui sollicitent avant tout les réflexes et la réaction immédiate.

C'est pourquoi nous avons demandé aux joueurs d'abord ce qu'ils ont retenu du musée qu'ils venaient de visiter, et ensuite, ce qu'ils avaient ressenti pendant leur visite. Certains joueurs n'ont retenu que les objets figurant sur les cartes du jeu. *PLUG* semble alors favoriser un morcellement des collections dans l'**appréhension spatiale du musée**. Comme le dit un joueur : « *C'était de l'orientation, ouais. Parce qu'à un moment donné, on est passé devant l'avion d'Ader. Et après, j'ai été demandé au Monsieur, parce que je ne comprenais pas : sur la carte, on me disait que c'était autour de l'avion d'Ader, et en fait, c'est en bas. Donc, nous, on n'avait pas vu. On pensait le voir dans la salle. Donc, après, on est revenus sur nos pas. Ouais, c'est bien, ouais. Donc, ça nous apprend aussi l'orientation dans le musée, et tout ça, de mieux connaître le musée, de repérer les ascenseurs, etc. Voilà !* »

⁵⁷⁷ HALBWACHS Maurice, *Les Cadres sociaux de la mémoire* (1925), Paris, Albin Michel, coll. « Bibliothèque de l'Évolution de l'humanité », 1994, cité in DEROUCHE-GURCEL Lilyane, « La Part d'autrui dans la construction de soi : quelques éléments de comparaison entre Halbwachs et Simmel », in DÉLOYE Yves, HAROCHE Claudine (dir.), *Maurice Halbwachs, espaces, mémoires et psychologie collective. Colloque des 15 et 16 décembre 2000, organisé par l'École doctorale de Science politique et le Département de Science politique de l'Université Paris I Panthéon-Sorbonne*, Paris, Publications de la Sorbonne, série « Science politique », 2004, p.38.



Le plan du musée permet de retrouver les objets du jeu.

Pour beaucoup, le jeu *PLUG*, qui nécessite l'utilisation d'un plan pour partir à la recherche des bornes disséminées dans le musée, ouvre vers une perception topographique de l'espace muséal : « *Donc, ça nous apprend aussi l'orientation dans le musée et de mieux connaître le musée, de repérer les ascenseurs, etc. (...) Parce qu'on a l'impression de mieux le connaître, le musée. Donc, on a envie de revenir (...) Souvent, quand on arrive dans un musée, on appréhende : est-ce que ça va être grand, est-ce qu'on a tout vu ? Est-ce qu'il n'y a pas des pièces cachées ? (rires) Donc, au niveau de l'espace, c'est bien*⁵⁷⁸. »

Cette approche de l'espace va à l'encontre de l'ordre traditionnel du musée organisé selon des logiques thématiques qui ne supposent donc pas tant, pour le visiteur, de « repérer » toutes les pièces, que de comprendre les liens qui unissent les objets exposés ensemble. Même si certains joueurs ont perçu cette dimension, la plupart ont surtout été sensibles à la possibilité de visiter le musée de manière non linéaire, chaotique : comme si les règles du jeu

⁵⁷⁸ Entretien avec Didier, technicien électronique. Mené par Sylvie Craipeau et Raphaël Koster au musée des Arts et Métiers, Paris, le 23/11/2008.

étaient l'opportunité de bousculer l'ordre du musée, vécu comme trop contraignant, peu désirable.

Les usages du jeu *PLUG* ont ainsi marqué un réinvestissement de l'espace muséal, remettant en cause l'organisation des salles fondée sur la classification des collections. Le musée impose, à travers ses règles, une certaine régulation des visiteurs et une certaine mise en ordre des objets. Le jeu en impose une autre : les visiteurs se déplacent autrement et les objets sont également perçus suivant une autre logique : « *j'ai pas pu faire la visite traditionnelle du musée, c'est-à-dire vraiment lire tous les panneaux et tout. Mais ça donne envie d'y revenir. Tu sautes d'ambiance en ambiance. Tu fais le parcours du musée dans le désordre*⁵⁷⁹. »

Développer « *l'ambiance* » du musée : voilà un souci auquel semble bien répondre *PLUG*. En écoutant les joueurs de *PLUG* nous parler du Musée, il est apparu à plusieurs reprises que le Musée était perçu à travers le jeu comme un **ensemble de sensations**, d'impressions floues, indistinctes. Le terme « *d'ambiance* » évoque bien cela⁵⁸⁰. De même, les cartes du jeu, souvent désignées par leur couleur, plutôt que par l'objet qu'elles représentent : « *On a du jaune très jaune !* », dit une joueuse. Il semble ainsi que la perception du jeu et du musée soit devenue sensorielle : on est dans la recherche d'un bien-être qui va vers une volonté de présenter le musée comme un espace habitable, confortable, vers lequel on souhaiterait revenir...

Le jeu apporte cependant du musée ce qui s'apparente à une illusion de connaissance, plutôt qu'à une connaissance émotionnelle des objets : « *maintenant qu'on a fait le jeu on a déjà tout vu* » dit Léa, ou plutôt, précise-t-elle « *on a vu assez de choses pour dire 'ça y est, c'est bon, on a tout vu'*. » Comme si l'important était plus ce que l'on peut dire de sa visite que ce que l'on en retire pour soi. (« *quand on va dans un musée, c'est pour dire à ses copains 'ouais, on a vu la Joconde'* » ajoute-t-elle par la suite⁵⁸¹. Le téléphone portable, support du jeu, ne fait-il d'ailleurs pas partie de ces objets qui suscitent le flottement de l'attention, la capacité à « zapper » facilement, ce que renforcerait le jeu lui-même? : « *J'ai*

⁵⁷⁹ Entretien avec Romain, Doctorant au CNAM. Mené par Raphaël Koster au musée des Arts et Métiers, Paris, le 22/11/2008.

⁵⁸⁰ Anne Sauvageot consacre une grande part de sa « sociologie de la perception » à l'analyse des interactions sensorielles constitutives de la perception d'une ambiance, in SAUVAGEOT Anne, *L'Épreuve des sens, de l'action sociale à la réalité virtuelle*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 2003.

⁵⁸¹ Entretien avec Léa, 14 ans, élève en classe de 3^{ème}, musée des Arts et Métiers, Paris, 23/11/2008.

regardé, mais d'un œil un peu vague en me disant que si besoin est, je sais que ça existe, je peux revenir », dit Maurice⁵⁸².

Ce qui change avec l'intrusion du jeu vidéo dans les musées, c'est donc la distance du visiteur face aux objets. L'enjeu est ici de rapprocher l'institution muséale des sensibilités individuelles pour répondre d'une part à des exigences économiques, mais surtout aux normes sociales initiées par les valeurs de la société individualiste et alimentées par les usages des nouvelles technologies de l'information et de la communication.

La transformation du temps et de l'espace du musée renvoient en effet par exemple au confort des pratiques d'Internet : à cette culture du zapping, du choix individuel, de la connaissance individualisée et mise à l'échelle de chaque sensibilité. « *En général, un musée, c'est linéaire. Et là, le fait d'avoir la technologie nous permet de ne pas le faire linéaire, de le faire de façon plus... comme si on était sur Internet, par exemple. On vient chercher les informations, hop, hop. Ça nous permet de mieux mémoriser ce qu'on fait*⁵⁸³. » Peut-être donc que le temps du jeu et le temps du musée ne s'opposent pas. Nous dirions plutôt que le jeu impose une transformation du temps du musée qui s'inscrit dans une perception plus sensorielle des objets, davantage axée sur les sensations.

Ce constat correspond aux préoccupations qui sont exprimées depuis déjà près de dix ans dans le domaine de la **muséologie**. L'apparition des nouveaux médias via les nouvelles technologies de l'information et de la communication pose en effet le problème de la transformation de l'institution muséale. François-René Martin décrivait, en 2001, sous forme de mythe, un phénomène qui rappelle beaucoup les usages de la première version de *PLUG* :

« Il est une vieille hantise, dans les discours sur le musée, qui tout en précédant la navigation virtuelle semble la dénoncer à l'avance (...) C'est la critique du musée qui ne parvient plus, d'une manière ou d'une autre, à isoler les œuvres. À ce musée qui ne permet plus de contempler véritablement chaque objet et chaque œuvre isolément, correspond un discours récurrent : celui du visiteur qui déambule sans pouvoir s'arrêter devant l'un ou l'autre des tableaux. Par exemple, le spectateur du musée imaginé par Paul Valéry, comparé à un 'ivrogne' qui

⁵⁸² Entretien avec Maurice, 56 ans, exploitant cinématographique. Mené par Raphaël Koster au musée des Arts et Métiers, Paris, le 23/11/ 2008.

⁵⁸³ Entretien avec Didier, technicien électronique. Mené par Sylvie Craipeau et Raphaël Koster au musée des Arts et Métiers, Paris, le 23/11/2008.

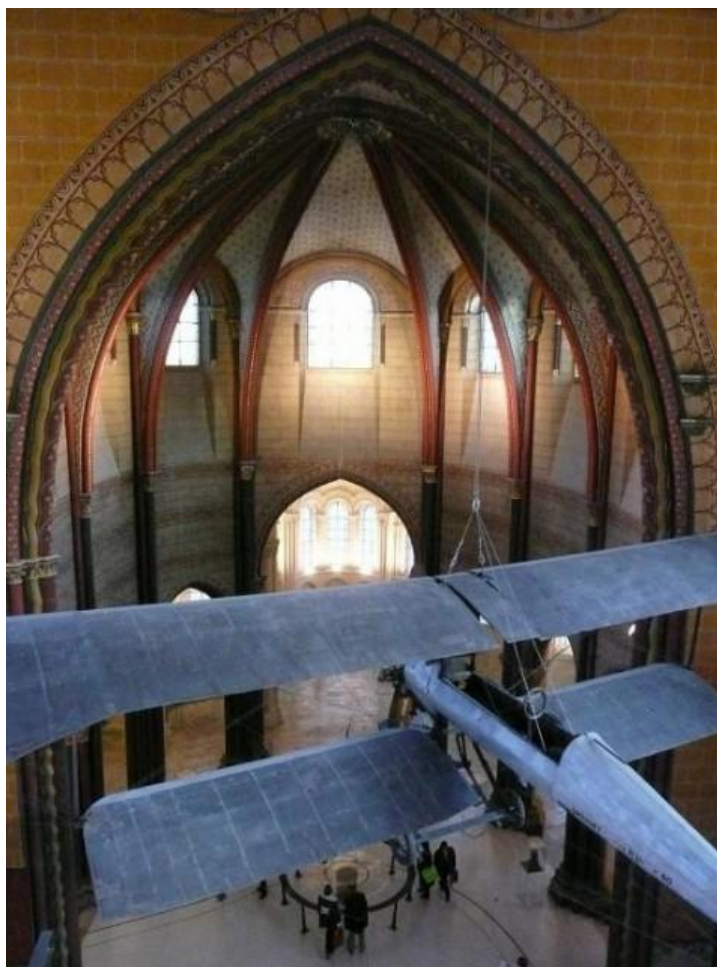
zigzague dans les salles du musée⁵⁸⁴. On pourrait à ce titre multiplier les exemples de discours qui ont décrit la visite de spectateurs trop mobiles et distraits par le dispositif à la fois séduisant et inquiétant du musée⁵⁸⁵. »

« Ne plus pouvoir s'arrêter devant les œuvres » : nous pouvons interpréter ce phénomène comme l'emprise particulièrement forte du dispositif technique et des règles du jeu sur les sensations des joueurs, ainsi que nous l'avions noté au cours de nos observations : « Par exemple, trois joueurs sont montés en haut de la chapelle en gardant la tête baissée sur l'écran de leur téléphone, sans aucun regard pour les objets du musée. Arrivés en haut de l'escalier de la chapelle, face à la vue spectaculaire des avions surplombant la pièce, ils constatent : '*Il n'y a rien ici !*'⁵⁸⁶. »

⁵⁸⁴ VALÉRY Paul, « Le problème des musées » (1923), *Œuvres, II*, Paris, J. Hytier, 1988, pp.1290-1293.

⁵⁸⁵ MARTIN François-René, « Le Musée à l'ère de sa reproductibilité virtuelle », in GALARD Jean (dir.), *L'Avenir des musées. Actes du colloque organisé au Musée du Louvre par le Service culturel, les 23, 24 et 25 mars 2000*, Paris, Réunion des musées nationaux, Musée du Louvre, coll. « Conférences et colloques/Louvre », 2001, p.411.

⁵⁸⁶ CRAIPEAU Sylvie, KOSTER Raphaël, « PLUG : comment le jeu vidéo transforme la réalité d'un musée. Usages d'un jeu vidéo sur téléphone portable, au musée des Arts et Métiers à Paris, pendant la Fête de la Science, les 22 et 23 novembre 2008 », *Rapport intermédiaire PLUG n°1/ Usages projet RNRT 2008-2009*, Paris, ANR, CNAM, Institut Telecom Management Sud Paris, janvier 2009, p.15.



Vue du haut de la chapelle du musée des Arts et Métiers.

Au musée des Arts et Métiers, la chapelle est pourtant la salle qui obéit le plus aux logiques d'immersion recherchées par la « nouvelle muséologie » : elle met en scène de manière spectaculaire des avions accrochés en hauteur face à des vitraux, dont on peut progressivement se rapprocher en arpentant un échafaudage sur lequel sont exposées des voitures de collection. Au fond de la salle, trône une réplique miniature de la Statue de la Liberté, et à l'opposé, un imposant Pendule de Foucault est suspendu à une haute voûte. Tous ces objets frappent l'œil, abstraction faite de leurs significations historiques et des valeurs conservatrices qui leurs sont attachées. « Lieu phare du Conservatoire des arts et métiers tout au long du XIX^{ème} siècle, la Chapelle devient 'le théâtre des machines en action' et même, sous l'impulsion du général Morin, un laboratoire expérimental qualifié d'usine miniature par les contemporains émerveillés. Aujourd'hui, le souffle des turbines s'est tu, mais les pas et

l'imagination des visiteurs redonnent vie aux prototypes exceptionnels qui jalonnent le parcours dans la grande nef⁵⁸⁷. »

Pourquoi donc ces potentialités symboliques de l'espace muséal semblent-elles disparaître au cours des parties de la première version de *PLUG* ? Nous pouvons ici proposer qu'en substituant à l'espace muséal d'autres cadres régulateurs qui seraient ceux du jeu et de la médiation technologique, nous assisterions à une suppression des limites physiques, à une dématérialisation des pratiques : l'objet perdrait son pouvoir structurant dans l'espace. Il cesserait d'imposer au visiteur ses propres règles de regard. N'est-ce pas ce que décrit Hannah Arendt lorsqu'elle parle du **risque de perte du monde commun**, lorsque les objets, dont la fonction est de nous séparer les uns des autres, disparaissent ?

Tout se passe comme si les jeux vidéo, par les sensations qu'ils procurent, plongeaient les joueurs dans des usages détachés du monde matériel commun. Si c'est bien ce risque que l'on court, faut-il supposer que le musée cesse d'être un espace commun, partagé ? Peut-être, si l'on considère que le musée perd sa dimension institutionnelle quand les règles qui structurent la visite du joueur sont prises en charge par d'autres cadres. Mais à l'intérieur de ces cadres, d'autres limites apparaissent, garantes de nouveaux modes d'être ensemble. Et c'est par ce processus que l'on peut finalement supposer que l'on assiste à une « mutation⁵⁸⁸ » de l'institution muséale.

Des sociabilités ludiques

Par contraste avec le nombre assez important de pratiques qui s'inscrivaient dans une dynamique agonale, quelques joueurs ont choisi de détourner les règles du jeu pour visiter le musée à leur rythme. Ce faisant, ils semblent avoir insufflé dans la **dynamique de groupe** un autre mode de régulation, bien distinct du jeu vidéo, qui s'est manifesté par d'autres modes de sociabilité, une attention différente à l'espace muséal, un ralentissement le plus souvent du rythme de visite. Un extrait de nos notes d'observation en témoigne :

⁵⁸⁷ LEMOINE Pierre (dir.), *Le Musée des Arts et Métiers*, Paris, Réunion des Musées Nationaux, Le Seuil, 1998, p.119.

⁵⁸⁸ VAISSADE Alain, « Musées en mutation » in *Musées en mutation. Actes du colloque international tenu au Musée d'art et d'histoire de Genève les 11 et 12 mai 2000*, Genève (Suisse), Musée d'art et d'histoire / Georg Editeur, 2001-2002, pp.15-18.

« Ce qui est frappant, c'est la façon dont Béatrice socialise avec des inconnus grâce au jeu, mais toujours en opérant des détournements, des commentaires, qui renvoient au musée. Elle teste les boutons, elle finit par visiter... et partage les impressions de sa visite. Elle m'interpelle aussi : « *Vous faites des annotations ?* » Elle m'intègre dans le groupe, nous arrête, d'un ample geste du bras pour désigner une vitrine : « *Ça, c'est beau aussi, c'est quoi ?* » On s'approche pour lire les cartels.

En même temps, le jeu continue et les joueurs s'arrêtent aux bornes. Il y a une liberté dans ce mode de visite qui s'explique peut-être par le plaisir de l'expérience collective qui permettrait de s'émanciper des cadres du jeu ou du musée... En lisant à chaque fois les quiz à haute voix, les joueurs font parfois des lapsus prétextes à de nouveaux rires, ce qui suscite une recherche plus vive des réponses possibles par l'examen et le commentaire des objets alentours⁵⁸⁹. »

Cette expérience laisse entrevoir les incidences qu'une **absence d'esprit de compétition** peut avoir sur le groupe et sur le rapport au musée : « *Oui, bah, moi, je ne suis pas dans la compétition, donc j'aime jouer pour jouer. En fait, ce qui peut me dégoûter d'un jeu, c'est la compétition. C'est-à-dire que ça peut stimuler la tricherie ou des choses comme ça : vouloir absolument gagner, et puis un esprit que je trouve quelque fois malhonnête, comment dire ? On ne respecte plus l'autre, etc. quand on veut absolument gagner. Jouer pour jouer, c'est un plaisir : on apprend des choses*⁵⁹⁰... » Des règles sociales semblent prendre le pas sur les règles du jeu ; ces règles permettant, semble-t-il, d'opérer des allers et retours plus souples entre le jeu, le musée, et les autres joueurs.

Car il y a bien de la **sociabilité** dans les pratiques du jeu *PLUG*. C'est même l'une de ses principales caractéristiques : « *Franchement, échanger avec les gens, c'est super. Et c'est rare. Dans un musée, on passe, on ne connaît personne, à part rencontrer sa famille, mais bon, c'est vrai que le fait de communiquer avec des gens, c'est bien. C'est moins personnel, quoi. C'est vrai qu'un musée, c'est... C'est bien de parler avec des gens. C'est vrai que les gens, dans les musées, chacun reste dans son coin. Et ça, c'est un peu chiant, quoi. Le fait de communiquer comme ça : je ne vois pas comment on pourrait communiquer dans un musée*

⁵⁸⁹ KOSTER Raphaël, « Observations *PLUG* 1 Futurs en Seine », 4 juin 2009, p.61

⁵⁹⁰ Entretien avec Béatrice, 39 ans, artiste, in KOSTER Raphaël, « Observations *PLUG* 1 Futurs en Seine », 4 juin 2009, p.69.

*avec les gens autrement, à part avec un jeu*⁵⁹¹. » Nombre de personnes interviewées évoquent le plaisir qu'elles ont eu à avoir des échanges avec les autres joueurs. Pourtant il ne s'agit pas de réelle interconnaissance, de découverte de l'autre. Mais le jeu crée une sorte de « communauté » de joueurs au sein du musée, communauté au sens de groupe qui réunit quelque chose de commun, qui se distingue des autres visiteurs, que le joueur reconnaît à son équipement. Selon Maria, « *c'était très convivial, c'est vrai, très convivial. Dès qu'on a croisé quelqu'un qui avait un appareil c'était un échange instantané. C'était un échange très gentil. Ça faisait du lien, ça faisait vraiment du lien c'était mignon hein ? Les petits jeunes, avec leur papa, c'était vraiment mignon.* »

Le jeu transforme l'espace public du musée en donnant l'impression au joueur d'un sentiment d'interconnaissance. Les joueurs évoquent cette sociabilité dont parle Simmel, cette sociabilité de la conversation dénuée de tout sérieux, de tout contenu important. « Elle est l'accomplissement d'une relation qui ne veut en quelque sorte exister que comme relation et dans laquelle ce qui n'est par ailleurs qu'une simple forme de l'action réciproque devient un contenu se suffisant à lui-même⁵⁹². » Ainsi Maurice : « *On a envie de participer au jeu, d'être comme tout le monde* ». La sociabilité se manifeste par des plaisanteries, ainsi une femme, déjà citée, dit au moment d'un échange « *On a du jaune très jaune* », ce à quoi l'autre joueur lui répond « *Plus jaune, on peut pas* ».

« *J'ai l'impression, nous explique Didier, père de famille, quand je vais dans un musée, on dirait qu'on est dans le métro ! Franchement, ça donne du plaisir sincèrement, même si on se dit rien d'important, mais c'est bien de communiquer sur des images...c'est bien, c'est agréable, même si c'est superficiel, c'est bien.* » Pas de problème non plus si on ne connaît pas les gens à qui l'on parle, au contraire même, les joueurs ne se trouvent-ils pas dans la même situation que sur Internet, où l'échange ne demande et n'implique parfois aucun engagement sur le long terme ? Pour Maurice, par exemple, « *le jeu est très bien....en plus ça te permet vraiment de communiquer avec les gens. Tu les vois avec un appareil, tu leur demandes tout de suite s'ils n'ont pas la carte qu'il te manque. C'est des gens que tu ne connais pas* ». Yael, sa fille, confirme : « *moi j'ai appelé le n°1, mais je ne sais pas qui a répondu* ». « *Tu vois* », lui répond son père, « *c'est des gens qu'on ne connaît pas. C'est*

⁵⁹¹ Entretien avec Didier, technicien électronique. Mené par Sylvie Craipeau et Raphaël Koster au musée des Arts et Métiers, Paris, le 23/11/2008.

⁵⁹² SIMMEL Georg, *Sociologie et épistémologie*, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie », 1981, p.133.

génial ! » Le jeu et le téléphone portable sont des médiateurs, prétextes et supports de la sociabilité. Une sociabilité qui est « *juste pour le jeu* » comme dit Yael, « *ça montre aussi qu'on est pas tout seul* ». Il s'agit donc d'une communication instrumentale, qui vise à favoriser la réussite dans le jeu, mais tout autant d'une communication phatique, dont le but n'est qu'elle-même, simple affirmation d'une rencontre éphémère et pourtant essentielle, au point qu'elle change la perception que l'on a de l'espace public : « *par rapport à la manière dont ça se passe dans les musées habituellement, c'est une autre manière d'être au musée. Vraiment, radicalement différente et intéressante, et ludique* » affirme Maurice. Léa confirme : « *d'habitude dans un musée on est toujours seul devant un tableau. Dans un musée en général il n'y a pas de bruit. Tout le monde est solitaire (...) là on est à plusieurs, on découvre des objets à plusieurs, on partage, c'est un jeu à plusieurs.* »

Le jeu est aussi un moyen apprécié de visiter un musée en famille : « *c'est une super activité en famille, en fait, on a rigolé, c'était bien (...) moi j'adore jouer, j'adore le jeu. Il y a des jeux que je ferais seul. Mais là, ce qui était cool, c'était de le faire en famille, de passer un super moment ensemble. Vous voyez la différence ?* », dit Avinat. **PLUG** devient un **jeu de société**. Le parent, père ou mère, peut jouer un rôle pédagogique, incitant l'enfant à lire les cartels, à faire les quiz, expliquant l'histoire ou le fonctionnement des objets lorsqu'il en a la connaissance. Il est alors un intermédiaire entre le jeu et le musée, le téléphone portable devenant lui-même un médiateur entre enfant et parent. Dans certains cas, c'est le parent qui tient le téléphone portable, se montrant parfois plus joueur que son ou ses enfants. Il ne joue alors plus aucun rôle de médiation, l'enfant peut s'isoler, se détachant du jeu, voire du musée.

La prise de contact entre les joueurs a été quasi-unanimement appréciée par tous les joueurs que nous avons rencontrés. Échanger avec d'autres contribue à augmenter le plaisir de jeu. Cela introduit une dimension de compétition, ou d'entraide : des enjeux supplémentaires qui s'inscrivent dans la logique du jeu, tournée vers la réalisation d'objectifs rapides et précis. Il ne s'agit pas de faire connaissance avec l'autre, mais plutôt de se griser de la prise de contact avec un inconnu : « *En plus, ça te permet vraiment de communiquer avec les gens. Tu les vois avec un appareil, tu leur demandes tout de suite s'ils n'ont pas la carte qu'il te manque. C'est des gens que tu ne connais pas*⁵⁹³. » La sociabilité du jeu **PLUG** est de l'ordre de la **convivialité**. Les joueurs se téléphonent, se rencontrent pour opérer des échanges de

⁵⁹³ Entretien avec Maurice, 56 ans, exploitant cinématographique. Mené par Raphaël Koster au musée des Arts et Métiers, Paris, le 23/11/ 2008.

cartes. Ces échanges rapides et peu approfondis sont indissociables de l'excitation et de l'urgence du jeu. Ce que le jeu suscite ici, ce n'est donc pas de la rencontre, mais plutôt de la prise de contact, une sorte d'expérimentation sociale : appeler le joueur n°1, dont on ne connaît pas même le nom et deviner au son de sa voix qui il est et comment le rencontrer :

« On s'était donné rendez-vous. Moi, je stressais. Je me disais : 'Allez viens ! Viens là ! Qu'est-ce que tu attends, qu'est-ce que tu attends ?' Moi, je n'arrêtais pas de dire : 'Ha, c'est quand qu'elle vient ? Et c'est qui ? Comment je vais faire pour la reconnaître ?' J'étais trop stressée, et tout. Puis, j'ai remarqué. En fonction de la voix du téléphone, je me suis dit : 'c'est féminin, c'est petit, c'est un enfant.' (rires) Donc, je me suis dit : 'ha bah, ça doit être elle, là-bas !' »⁵⁹⁴

On voit bien ici à quel point nous sommes dans une **sociabilité axée sur la perception sensorielle**. Dans cette temporalité accélérée par le jeu, dans cette conception de l'espace bouleversée par la remise en cause ludique de l'ordre institué par les conservateurs du musée, les échanges sociaux se font beaucoup sur le mode de l'intuition. Pendant l'expérimentation du jeu *PLUG*, par exemple, un joueur, en marchant très vite, croisa un groupe de visiteurs du musée. Il crut reconnaître l'un d'eux et revint sur ses pas pour lui parler. L'homme, un peu hébété, continua la conversation jusqu'à se rendre à l'évidence : ils ne se connaissaient pas. Mais avant de s'en rendre compte, il lui fallait opérer le passage du monde nébuleux du jeu, à celui du musée, pour confronter son illusion à l'épreuve de la réalité.

À l'intérieur du jeu, la perception de l'autre est à la fois intuitive et stratégique. L'approche sensorielle se mêle aux enjeux de maîtrise et de réussite des objectifs du jeu. Cela donne parfois lieu à des conflits d'autant plus « violent », en quelque sorte, qu'ils ne se jouent pas dans la rencontre entre deux individus, mais plutôt dans la rivalité entre deux volontés poursuivant les mêmes intérêts. Cela se traduit par exemple, par le fait que les joueurs ne se regardent pas l'un l'autre, plongés qu'ils sont sur leur écran. Voici un extrait de nos observations qui illustre cette situation :

Le couple se précipite au deuxième étage. Rencontre un nouveau joueur et lui propose l'échange. Le joueur a 2 cartes « Lions- Serpent » mais refuse l'échange. Pourtant le couple est intéressé par cette carte. Mais le joueur refuse et

⁵⁹⁴ Entretien avec Léa, 14 ans, élève en classe de 3^{ème}, musée des Arts et Métiers, Paris, 23/11/ 2008.

dit qu'il la dépose dans la borne en bas de l'escalier qu'ils sont en train de monter. Le couple redescend et court à la borne. Ils attendent patiemment que le joueur ait fini de déposer sa carte dans la borne.

L'homme s'exclame en regardant l'écran du joueur : « *Ha, on peut changer de collection ?* »

La femme rebondit : « *En faire une autre différente ?* »

Le joueur ne leur accorde pas un regard et ne répond pas.

La femme montre des signes de nervosité : cligne des yeux, serre les dents, répond vite à ce qui lui dit son compagnon : « *Oui, oui, oui...* »

Le joueur rencontré, toujours à la borne, reste, avec ses écouteurs dans les oreilles, immobile sur la borne « Machine de Marly ». Il a une famille rouge avec 2 doubles. Il prend le temps de faire un quiz. Il murmure les réponses dans sa barbe, parle pour lui-même. Et finit par laisser la place aux autres, dans une espèce de sursaut : « *Allez-y* ».

Les deux autres essaient mais la femme réagit immédiatement : « *Elle n'est pas dessus la carte !* »

Le joueur répond tranquillement : « *On va faire l'échange, dans ce cas-là.* »

Le couple : « *Vous l'avez ?* »

Le joueur « *Elle est sur la borne.* »

Le couple : « *Non !* »

Le joueur retourne sur la borne. Il fait un autre quiz : « *Je suis un peu idiot...* », plaisante-t-il, toujours le nez sur l'écran. Le couple attend une fois de plus que la carte soit prête. Le joueur répond au quiz, sans égard pour eux. « *Ho, j'en ai marre !* » finit-il par dire.

La femme rit.

Le joueur : « *Allez, on fait l'échange ! Est-ce que vous avez des jaunes ?* »

Le couple : « *Non !* »

Le joueur : « *Haaaaa* » (sur le ton de : « Ha, c'est dommage ça ! »)

La femme : « *Mais ça vous donne quand même 100 points si vous faites l'échange* »

Le joueur : « *Ha bah je vous donne un autre rouge alors ! Je fais pas l'échange. Tout à l'heure, vous n'avez pas voulu ! C'est pas moi qui ai commencé.* » Il a toujours le regard sur le téléphone. Il leur parle sans les regarder, d'une voix plus tranquille que celle du couple.

L'homme : « *Ha, il se venge !* »

La femme : « *Il a le droit, hein !* »

Le joueur : « *Oui, j'ai le droit !* »

La femme lui jette un regard noir, en un éclair. Le joueur s'éloigne en leur disant : « *Il ne vous reste pas beaucoup de temps, là !* »

Le couple insiste : « *Vous avez d'autres rouges, non ?* »

L'homme : « *Bon, vous cherchez jaune. Si on en trouve un, on fait l'échange.* »

Le joueur lance enfin un regard en direction du couple. : « *D'accord. Je vais par là.* », et il monte au deuxième du musée .

Le couple continue dans le premier étage, très vite, jusqu'à la borne suivante. J'ai à peine le temps de les suivre qu'ils reviennent déjà sur leur pas. La femme me dit : « *On appelle le tordu. On a trouvé un jaune.* »

Remarquons déjà que les cartes recherchées dans le jeu sont qualifiées généralement par leur couleur. Nous sommes dans un monde de couleurs, de vitesse, et de calculs stratégiques. Le joueur réticent à l'échange refuse de regarder le couple, jusqu'à ce qu'une proposition intéressante pour sa stratégie de jeu soit avancée par le couple. Les enjeux de la partie priment sur tout autre élément de la relation. Il ne s'agit pas de faire connaissance, mais de remporter la victoire. Pourtant, dans cet exemple-ci, une relation a tout de même lieu, puisque l'on constate une continuité dans les échanges de ces joueurs. Les réactions du joueur réticent s'expliquent par le fait que le couple aurait eu la même attitude à son égard plus tôt, pendant la partie. Il nous explique : « *Ils n'ont pas voulu échanger, hein ! Ils font comme ils veulent. Moi, j'irai pas leur courir après pour échanger quoi que ce soit, hein ! Ils m'ont demandé. Eux, ils voulaient bien échanger quelque chose qui les arrangeait. Mais ils n'avaient rien à me proposer d'équivalent qui m'arrangeait. Donc*⁵⁹⁵... » Les stratégies de jeu s'inscrivent dans une historicité des relations qui repose sur une sorte de contrat moral : être dans le partage et l'échange, ou dans la rétention et le conflit.

Cette forme de lien social va peut-être dans le sens d'une certaine conception du musée, décrite par Serge Jaumain : « Le musée est un espace de communication, d'échanges avec les personnes et les objets. Un espace convivial où l'on peut s'informer, s'exprimer, participer en

⁵⁹⁵ Entretien avec Jean-Marc, Maître de conférences au CNAM. Mené par Raphaël Koster au musée des Arts et Métiers, Paris, le 22/11/ 2008.

toute liberté. Cette possibilité de vivre des interactions sociales, le public doit la sentir dans l'ambiance chaleureuse du musée, dans l'attitude ouverte du personnel et dans la muséographie déployée⁵⁹⁶.»

Cette position ne va pas de soi. Certains joueurs tendraient plutôt à considérer le musée comme un espace de solitude qui devrait favoriser le dialogue intime entre l'œuvre et le visiteur : « *Pour ce qui est du rapport aux œuvres, il ne peut pas être collectif. Il est vraiment individuel. Il est très circonstancié*⁵⁹⁷. » Mais selon Paul Rasse, qui réfléchit aux « musées de société », il devrait être possible de **préserv**er une **symbolicité des objets d'un musée** qui fédérerait les visiteurs dans un même imaginaire : « Aussi, nous voudrions avancer l'hypothèse selon laquelle les musées ont, au plan collectif et public, une fonction identique à celle des espaces privés (étagères, boîtes à trésors, murs de nos intérieurs...) où nous conservons nos objets symboliques⁵⁹⁸. »

Le musée des Arts et Métiers semble bien répondre à cette exigence : il porte en lui un imaginaire fort, dans lequel les visiteurs se reconnaissent. Un joueur que nous avons suivi pendant sa visite retrouva exposé l'aspirateur de sa jeunesse (années 60) : « *il y avait un kit sèche-cheveux* » (il rit). Il reconnut aussi un grille-pain. Les objets de ce musée apparaissent familiers, mais plus encore, ils peuvent aussi ouvrir sur « du rêve », comme en témoigne un joueur : « *parce que souvent aujourd'hui, dans les musées d'art, l'art est mort. L'art vivant, c'est d'aller au cinéma. Là, les œuvres nous font rêver. (...) Les Arts et Métiers, c'est justement le fonctionnement, l'énigme, l'époque. (...) Parce qu'il y a une vie derrière, un fonctionnement : on est comme dans un livre de Jules Verne (...) Parce qu'il y a une histoire derrière*⁵⁹⁹ ! » L'objet du musée des Arts et Métiers s'inscrit dans une historicité, non pas dans le sens d'un passé figé, classique, mais dans le sens d'une continuité, d'une évolution permanente des objets, au gré des changements sociaux. Cette dimension temporelle est peut-être également ce qui fait la part sociale la plus forte du musée, si l'on suit l'hypothèse de

⁵⁹⁶ JAUMAIN Serge (dir.), *Les Musées en mouvement : nouvelles conceptions, nouveaux publics, Belgique, Canada*, Bruxelles (Belgique), Éditions de l'Université de Bruxelles, 2000, p.25.

⁵⁹⁷ Entretien avec Maurice, 56 ans, exploitant cinématographique. Mené par Raphaël Koster au musée des Arts et Métiers, Paris, le 23/11/ 2008.

⁵⁹⁸ RASSE Paul, *Techniques et cultures au musée. Enjeux, ingénierie et communication des musées de société*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, coll. « Muséologies », 1997, p.45. Il écrit également p.62 : « Pris isolément, un objet parle si le public peut entrer en relation avec lui ; c'est-à-dire le resituer dans son univers mental à partir de sa propre histoire personnelle, de sa culture et de ses préoccupations du moment. »

⁵⁹⁹ Entretien avec Avinat, 36 ans, styliste de mode. Mené par Sylvie Craipeau au musée des Arts et Métiers, Paris, 23/11/ 2008.

Paul Rasse qui veut que le symbolique soit fédérateur. Or, le jeu *PLUG* ne comporte pas, ou peu cette dimension, dans sa première version. La sociabilité qu'il propose n'est pas tant celle d'un imaginaire ancré dans une historicité, que celle du conflit ou de la coopération.

Un rapport ludique à l'institution muséale

Les Game Designer de la **deuxième version de *PLUG*** ont cherché à modérer l'emprise du dispositif technique sur les joueurs : trouver des moyens d'opérer entre les joueurs et le musée des médiations moins axées sur l'efficacité, que sur la sociabilité et la confrontation à l'espace muséal.

C'est ainsi qu'une équipe de scénaristes, portée par l'association Dune a rejoint le projet. Leur scénario intitulé « *PLUG* : les secrets du musée » mettait en scène des personnages qui encadrent les joueurs à différentes étapes de la partie. Les acteurs qui jouaient ces personnages intervenaient principalement au début de la partie pour expliquer les règles du jeu ; et à la fin, pour revenir sur leur expérience du jeu et sur ce qu'ils ont retenu du musée. Le temps d'explication des règles durait environ une demie -heure et se déployait dans des lieux du musée d'ordinaire fermés au public :

« Dès leur arrivée, les joueurs sont accueillis par Éric, chef du projet *PLUG* qui porte un uniforme de Gardien de musée. Il joue ' un commissaire de police chargé d'enquêter sur un mystérieux organisme l'UPN (l'Université Paris-Nuit) qui utilise le musée du CNAM comme lieu de recrutement, et qui se fait passer pour un Gardien du musée⁶⁰⁰. ' Les joueurs sont ensuite conduits dans un cagibi dérobé sous une artère de la Chapelle du musée. Ils rencontrent Saïd, technicien sur le projet qui joue le rôle du « surveillant général », alias Gilles Picquard. Il explique comment vont se dérouler les tests de sélection des Candidats étudiants (que représentent les joueurs) ; lui-même n'a jamais réussi les tests d'admission ce qui l'a rendu psychorigide, dit-il. Les joueurs comprennent ainsi qu'ils font partie du spectacle et qu'un rôle leur a été attribué à leur insu : celui d'aspirants étudiants à l'Université Paris-Nuit (appelée ainsi, car les parties de cette nouvelle version de *PLUG* sont censées désormais se dérouler en nocturne, à la fermeture du musée).

⁶⁰⁰ HAUTECLOQUE Gautier de, MAREUIL Sophie de, « Scénario V5 », document de travail, 2009.

Isabelle succède à Saïd : également membre du projet *PLUG*, elle travaille sur la dimension pédagogique du jeu et dans ce scénario joue le rôle du ‘ président du bureau des élèves, alias le Grand Z.’ Elle explique d’autres détails concernant les règles du jeu et conclut en s’assurant que les joueurs ont bien compris ce qui a été dit⁶⁰¹. »

Ce long temps d’explication des règles s’est donc déroulé à la manière d’une pièce de théâtre. Sa fonction était de créer une atmosphère fictionnelle qui avait vocation à éveiller l’imaginaire et rendre les joueurs réceptifs à l’atmosphère du musée comme bâtiment historique. Les scénaristes de l’équipe de Game Design du jeu attachaient une grande importance à ce que chaque personnage jouât son rôle à la lettre pour augmenter « l’immersion » du joueur dans sa partie : « *Un jeu de rôle, c’est très difficile. La moindre présence extérieure risque de sortir les joueurs de leur rôle*⁶⁰². »

Nous avons pourtant observé que le scénario et les rôles tenus par les acteurs n’ont finalement été suivis que sporadiquement. Par exemple, au début de la première expérimentation, Éric est dans son rôle. Nous, l’équipe de sociologues, arrivons pour le saluer, et Éric fait mine de ne pas nous reconnaître. Mais très vite, il sort du jeu, en proposant aux joueurs d’aller déposer leurs affaires encombrantes au Centre de Documentation (où se trouvent toute l’équipe technique et les infrastructures réseau du jeu). Quand il reprend son rôle, c’est pour discuter avec le scénariste du jeu au téléphone, en faisant mine de l’appeler « Monsieur le Préfet », sans qu’aucun des joueur autour ne prête de réelle attention à cette mise en scène.

Lorsqu’ils cherchaient à expliquer les règles du jeu, les acteurs n’ont peut-être pas toujours été écoutés avec beaucoup d’attention. Mais ils semblent malgré tout avoir renforcé la cohésion du groupe de joueurs, en mettant en scène l’architecture du musée :

« À l’entrée de la Chapelle, Éric parodie une visite guidée : ‘ *admirez cette perspective, cette voûte fabuleuse...*’ Puis, très vite, il se met à chuchoter, obligeant les joueurs à se rapprocher très près de lui. Il sort de sa poche un vieux parchemin et leur demande, sur le ton du secret, de s’infiltrer dans le musée pour

⁶⁰¹ KOSTER Raphaël, « Observations *PLUG* V2 Fête de la science», 21 novembre 2009, p.2.

⁶⁰² Sophie, scénariste du jeu *PLUG* in KOSTER Raphaël, « Observations *PLUG* V2 Fête de la science», 21 novembre 2009, p.2.

résoudre une énigme. Brusquement, Éric reprend une voix forte : *‘admirez cette voûte !’*, et se remet à chuchoter pour donner ses dernières indications. Les joueurs semblent captivés. Ils posent des questions. La proximité physique entre eux, crée peut-être plus d’adhésion à la situation... Dans la chapelle, une animation de spatialisation sonore fait beaucoup de bruit. Cela oblige les joueurs à concentrer encore plus leur attention sur Éric⁶⁰³. »

La **mise en scène de l’espace muséal** semble renvoyer à un imaginaire culturel bien distinct de celui du jeu vidéo. La visite s’est en effet déployée dans un imaginaire qui ne se nourrit plus seulement des objets exposés mais aussi de l’architecture du musée. Une autre réalité semble alors avoir pris le pas sur les règles du jeu, l’atmosphère du musée : *« Moi, je me croyais dans Harry Potter. Je n’en avais rien à foutre des règles, j’avais peur, et tout ça... »*, dit Benoît en parlant des impressions ressenties pendant que « Le Grand Z » lui parlait dans le cagibi dérobé sous la Chapelle du musée⁶⁰⁴.

Dans cette atmosphère particulière du musée, si bien mise en scène par les personnages du scénario, les règles du jeu apparaissent peut être moins importantes, moins évidentes : *« J’avais compris les règles, mais je n’en voyais pas, je dois dire, la finalité⁶⁰⁵. »*

Le lieu des interventions théâtrales du début de la partie n’est pas pour rien dans ces représentations. Le joueur qui dit s’être cru dans l’univers de « *Harry Potter* » explique que c’est « *la vieille porte* » du cagibi qui lui a donné cette impression. Mais aussi, « *le mode ‘secret’ : on est mis en confiance dans un petit groupe⁶⁰⁶...* » On voit l’importance du jeu de rôle qui a donné une grande place aux dimensions physiques du musée : porte grinçante du cagibi, escalier en colimaçon, vieilles pierres et boiseries du musée... ; impressions renforcées par la mise en scène de l’étape finale du jeu : la remise des diplômes réalisée dans une pénombre que seuls des écrans d’ordinateur réduisaient.

La présence de l’acteur dans la nouvelle version du jeu *PLUG* semble ainsi avoir favorisé chez les joueurs le déploiement d’un imaginaire spécifique, bien distinct de l’esprit de compétitivité qui prévalait jusqu’alors, lorsque les règles du jeu émanaient essentiellement des dispositifs techniques.

⁶⁰³ KOSTER Raphaël, « Observations *PLUG* V2 Fête de la science », 21 novembre 2009, p.2.

⁶⁰⁴ Entretien avec Benoît, 25 ans, joueur de *PLUG 2*, le 22 novembre 2009.

⁶⁰⁵ Entretien avec Tideth, 24 ans, joueur de *PLUG 2*, le 22 novembre 2009.

⁶⁰⁶ Entretien avec Tideth, 24 ans, joueur de *PLUG 2*, le 22 novembre 2009.

Le musée devient ainsi un espace de jeu à part entière : il suscite des **représentations symboliques partagées dans un imaginaire collectif**. Ce ne sont plus les sensations du jeu vidéo qui déterminent les représentations des joueurs mais bien l'atmosphère spécifique de l'espace muséal. Alors que la première version de *PLUG* immergeait les joueurs dans des sensations physiologiques, des « *ambiances* » confuses et intuitives, où l'atmosphère du musée était comme clivée, mise à distance et devenait par là même un éventuel objet de désir (l'envie si souvent exprimée par les joueurs de « *revenir au musée* », pour mieux le voir⁶⁰⁷) ; le jeu de rôle de la seconde version semble plutôt intégrer le musée dans le jeu, sur un mode d'immersion narrative qui préserve la légitimité du cadre régulateur de l'institution. Lors de la première expérimentation qui comprenait le jeu de rôle, les joueurs n'ont pas hésité à établir des relations avec le personnel du musée comme certains gardiens ou les agents d'accueil pour obtenir des informations. Les équipes échangeaient entre elles quelques remarques ou quelques plaisanteries.

Dès lors les objets exposés peuvent parfois se rattacher au vécu quotidien des joueurs. Des images sont évoquées concernant les objets, qui renvoient aux connaissances et à l'histoire personnelle de chacun. Plutôt que d'être immergés dans le vertige de sensations fortes et dans une temporalité de l'immédiateté (*PLUG V1*), les joueurs ont plutôt tendance ici à reconnaître les objets en retrouvant en eux une certaine familiarité, grâce à une plus grande disponibilité à l'espace environnant.

Les indices que le jeu donne pour retrouver chaque objet amènent aussi les joueurs à faire des associations d'idées. En voyant une photo apparaître sur l'écran, Camille dit : « *j'ai l'impression que c'est une sorte de Morse*⁶⁰⁸. » En promenant rapidement son regard sur les vitrines du musée, Marc se rapproche d'un objet qu'il appelle d'office « *la batterie* », d'après un lointain coup d'œil. En s'approchant, il précise : « *la Pile de Volta* », après avoir regardé rapidement le cartel⁶⁰⁹. Ce même joueur, pour trouver un autre objet dont l'indice est le mot « *Orange* » évoque : « *Orange ? La compagnie téléphonique ?*⁶¹⁰ »

⁶⁰⁷ CRAIPEAU Sylvie, KOSTER Raphaël, « *PLUG : comment le jeu vidéo transforme la réalité d'un musée. Usages d'un jeu vidéo sur téléphone portable, au musée des Arts et Métiers à Paris, pendant la Fête de la Science, les 22 et 23 novembre 2008* », *Rapport intermédiaire PLUG n°1/ Usages projet RNRT 2008-2009*, Paris, ANR, CNAM, Institut Telecom Management Sud Paris, janvier 2009.

⁶⁰⁸ Raphaël Koster, « *Observations PLUG 2, Fête de la Science*, » 21 novembre 2009, p.7.

⁶⁰⁹ Raphaël Koster, « *Observations PLUG 2* », 4 février 2010, p.5.

⁶¹⁰ Raphaël Koster, « *Observations PLUG 2* », 4 février 2010, p.2.

Quand les dispositifs techniques sont tombés en panne, comme ce fut le cas lors de la deuxième expérimentation du 22 novembre à la Fête de la Science 2009, les joueurs livrés à eux-mêmes ont commencé à évoquer des images qui avaient plutôt trait à des univers fictionnels : « *et qu'est-ce qu'on est censé faire, là ?* » demande Tideth à ses copains. Comme ils ne savent pas, ils regardent les objets du musée. « *C'est quoi ça ? Un Spoutnik ?* », demande un joueur. « *C'est l'ancêtre de la Nintendo* », lui répond son ami, en plaisantant. Ils évoquent les films de *Star Wars*, en regardant le plafond du musée⁶¹¹. »

Pendant la troisième expérimentation de *PLUG V2*, le dispositif technique n'a pas connu de panne à proprement parler, mais une équipe de joueurs s'est heurtée à quelques incohérences de Game Design : deux salles du musée portaient le même nom « Matériaux », et l'objet à trouver pouvait se situer indifféremment dans l'une ou l'autre, situées à une assez grande distance. Les joueurs n'étaient plus limités par une seule salle et étaient libres de se promener dans le musée. Cette relative absence de contrainte a suscité chez certains joueurs des sensations d'**anomie**.

Les joueurs ont alors été relativement peu « *pris par le jeu* ». Et contrairement à ce que l'on aurait pu croire, il semble que cela n'ait pas permis pour autant aux joueurs d'être plus disponibles à la visite du musée ou d'être plus sociables avec leur entourage. Au contraire, certains joueurs ont plutôt fait état d'une certaine frustration, d'un manque de désir. Comme ils ne se sentaient pas assez portés par le jeu, ils n'étaient pas non plus dans la dynamique propice à leur donner envie d'aller vers le musée. Ainsi un joueur dit s'être senti « *en situation d'échec* », parce qu'il « *ne comprenait pas ce qu'il devait faire*⁶¹². » Au lieu de le rendre plus sociable, ce sentiment d'impuissance face aux règles du jeu l'a plutôt rendu distant des autres joueurs de son équipe. Il a eu l'impression à ce moment-là de faire semblant, de « *jouer le jeu* », pour que la partie se déroule bien malgré tout, même si son sentiment premier restait la frustration de ne pas se sentir porté par des règles bien définies : être dans une dynamique de convivialité qui instaurerait une distance à l'égard des règles imposées par le dispositif technique : « *Je ne peux pas vraiment dire qu'il y avait une logique de groupe (...) Les gens étaient à côté, mais ils ne réfléchissaient pas pareil. On s'était pas mis d'accord, on savait pas comment ça marchait, donc (...) c'était plus des personnes*

⁶¹¹ KOSTER Raphaël, « Observations *PLUG 2*, Fête de la Science, » 22 novembre 2009, p.12.

⁶¹² Entretien avec Régis, 34 ans, économiste, in KOSTER Raphaël, « Observations *PLUG 2* », 4 février 2010, p.7.

rassemblées qu'un groupe (...) Je suis plus rentré dans le jeu, mais... pour moi, de manière superficielle. Genre : 'je jouais le jeu'. Mais je ne l'ai pas senti comme ça⁶¹³. »

La distance à l'égard des règles du jeu suppose donc en même temps un risque d'anomie : le joueur reste à la lisière de plusieurs cadres régulateurs sans jamais se laisser totalement prendre par l'un d'entre eux. Mais n'est-ce pas en même temps par-là que passe le jeu, au sens de « créativité », réinvention des règles ?

Conclusion

L'introduction du jeu vidéo *PLUG* au musée des Arts et Métiers semble au premier abord mettre en scène une confrontation entre les sensations de l'expérience vidéoludique et la disponibilité nécessaire à la visite du musée dans la prise en compte des règles de l'institution muséale. Mais une enquête approfondie révèle que les sensations du jeu vidéo colportent malgré tout des représentations symboliques qui favorisent l'adhésion à l'espace environnant (même si celui n'est perçu que de façon intuitive) et aux collectifs (même s'ils sont souvent régulés par des valeurs agonales). La seconde version du jeu a privilégié l'imaginaire de l'immersion narrative sur la stimulation sensorielle de l'immersion physiologique. Il s'en est résulté un déploiement plus important de l'imaginaire, mais au détriment d'un certain plaisir ludique.

Ce sont en fait à **deux conceptions distinctes du ludique** que nous ont permis d'observer les deux versions successives de *PLUG* : la première davantage orientée vers des expériences de maîtrise, telles que nous les avons analysées dans le chapitre 2 de la partie II, à propos des bornes d'arcade ou des pratiques d'e-sport ; la deuxième sollicitant plutôt des rapports d'immersion qui inscrivent le musée dans un imaginaire ludique et une plus grande disponibilité du joueur à ses caractères culturels. Par ces régimes d'expérience vidéoludique, l'institution muséale se transforme, passant d'une arène à un univers fictionnel. Au sein de ces espaces fortement régulés, le jeu vidéo se révèle bien correspondre à des « manières d'être au monde » : comme autant de façons de donner sens aux cadres régulateurs institutionnels et d'y adhérer. De représentants de l'ordre, le personnel du musée a pu apparaître, dans le dispositif de la seconde version de *PLUG*, comme des partenaires de jeu (mais ce peut également être

⁶¹³ Entretien avec Régis, 34 ans, économiste, in Raphaël Koster, « Observations *PLUG 2* », 4 février 2010, p.7.

l'effet du biais considérable qui veut que la seconde version du jeu n'a pas connu, en notre présence, d'expérimentation ouverte au grand public).

Ce que nous retenons donc de ces observations de pratiques de jeux dans l'institution muséale, c'est l'importance générale du ludique dans le rapport aux institutions sociales : ce qui vient confirmer l'hypothèse que nous posions au début de ces recherches. Le jeu vidéo, loin d'être un simple objet supposé désocialisant, constitue, dans sa dimension ludique, une **médiation culturelle**, en ce qu'il mobilise des rapports d'adhésion aux règles imposées.

Le jeu vidéo comme médiation culturelle se présente comme un moyen de rendre le visiteur de musée plus actif, plus réactif dans sa visite. Il ne s'agit pas seulement de le solliciter plus intensément à travers des sensations personnelles, mais aussi et surtout de restaurer un plaisir ludique dans son rapport à l'institution. Tatiana compare par exemple la visite du musée avec et sans le jeu. Habituellement, selon elle, on piétine beaucoup dans un musée. Avec *PLUG*, « *j'avais même pas mal aux jambes, parce que j'avais un objectif. Le truc, dans les musées, c'est souvent qu'on se balade sans vraiment savoir où on va.* » L'expérience vidéoludique semble alors un moyen efficace de garantir des sentiments forts d'adhésion aux structures instituées. Telle est d'ailleurs l'argument par lequel le projet *PLUG* fut présenté aux gestionnaires de l'institution : le jeu vidéo s'inscrit ici dans les préoccupations de la Nouvelle Muséologie qui prend en compte, dans sa recherche de nouveaux modes de médiation, l'individualisation des pratiques culturelles.

Les pratiques du jeu *PLUG* se sont donc faites le terrain d'observation des **transformations de l'institution muséale**. Car ce sont bien dans les « manières de penser, de sentir et d'agir » collectives que se réifient les cadres régulateurs institutionnels. L'expérience vidéoludique ne peut donc se réduire aux valeurs décrites par la théorie critique qui la voit comme un outil efficace au service de certaines stratégies instrumentalisant le joueur ; comme si ce joueur n'était qu'un corps malléable, à la merci des sensations que le dispositif technique impulserait en lui. Le jeu vidéo semble plutôt trouver sens et puiser ses valeurs culturelles dans des manières d'être au monde qui caractérisent des identités sociales et des modes de socialisation.

Les représentations sociales sont ici plus parlantes que l'observation des pratiques de jeux, puisque c'est davantage à partir de ce que les joueurs disent et des motifs culturels qu'ils invoquent que peut se percevoir la dimension ludique de leurs rapports à l'institution.

L'observation des pratiques du jeu *PLUG* au musée des Arts et Métiers n'a pu en ce sens se prêter à l'analyse que grâce aux entretiens menés ensuite avec chaque joueur, nous garantissant de ne pas mésinterpréter les attitudes perçues de l'extérieur.

C'est la raison pour laquelle nous proposons d'aborder à présent la question de la représentation du jeu vidéo au cinéma : nous tenons en effet le cinéma pour un révélateur précieux des sensibilités collectives et des représentations sociales. Il est un ensemble de discours qui nous renseignent sur les perceptions sociales d'un objet et le jeu vidéo peut, par ce prisme, nous apparaître de manière encore plus décisive dans sa portée culturelle et dans les valeurs ludiques qui lui donnent sens.

CHAPITRE 2

JEU VIDÉO ET CINÉMA :

UN ENGAGEMENT DE SPECTATEUR

« Il n’y a pas d’image qui ne soit aussi un corps, présent dans son rapport au regard⁶¹⁴. »

Résumé : Les jeux vidéo s’inscrivent dans des régimes de représentation qui invitent à repenser les modes d’engagement du spectateur dans ses rapports à l’image. Une Histoire de la réception cinématographique permet d’appréhender le passage de valeurs « ontologiques » (Bazin, 1975) attachées au réalisme documentaire dans les années 1950, à des valeurs « haptiques » fondées sur l’efficacité sensorielle de l’image. La prévalence donnée aux sensations dans la représentation du réel au cinéma est caractéristique du contexte social de l’industrie culturelle dans lequel s’inscrivent jeu vidéo et cinéma.

CHAPTER TWO : VIDEO GAME AND CINEMA : A SPECTATOR’S INVOLVEMENT

Summary : Video games inscribe themselves in modes of representation that invite us to reconsider the modes of involvement of the spectator in its relation to Picture. A history of the reception of cinema allows to understand the shift from “ontological” values (Bazin, 1975) that are attached to documentary realism in the 50s, to “haptic” values based on the sensorial efficiency of the picture. In cinema, the prevalence given to sensations in the representation of reality is typical of the social context of the cultural industry in which video games and cinema are inscribed.

⁶¹⁴ SULTAN Josette, VILATTE Jean-Christophe, « Présentation », in SULTAN Josette, VILATTE Jean-Christophe (dir.), *Ce corps incertain de l’image Art/Technologies*, Paris, L’Harmattan, coll. « Champs visuels », juin 1998, p.3.

Jeux vidéo et cinéma entretiennent depuis leurs apparitions respectives des relations étroites, tant dans l'organisation de leur industrie (Blanchet, 2010 a) que dans les représentations sociales qui sont attachées à leurs modes de réception et à leurs usages. Ils alimentent réciproquement la diffusion de sensibilités culturelles spécifiques à une acception contemporaine du rapport à l'image traversée par des valeurs d'immersion, de débordement du cadre, de prévalence des sensations et du spectaculaire : « L'écran a fondamentalement transformé le rapport au motif, le principe du cadre, la dynamique du point de vue. Il continue à le faire, sous d'autres 'ardoises'. Jamais avant le cinéma, des images si diverses n'avaient pu établir autant de connexions, effectuer autant d'échanges⁶¹⁵. » Le détour anthropologique par les modes de réception de l'image cinématographique permet donc d'accéder à la portée socio-culturelle des pratiques de jeux vidéo, en relevant les valeurs de « réalité » conférées à l'image, trahissant des sentiments d'adhésion à certains modes de représentation picturale, ce qui suppose qu'ils trouvent un écho dans les sensibilités collectives et dans les représentations sociales.

La **sociologie de la réception**⁶¹⁶ nous permet d'établir des corrélations entre les représentations picturales et les représentations sociales des spectateurs, notamment lorsqu'elle insiste sur la « communication » que chaque spectateur noue avec l'œuvre projetée :

« La formation de la personnalité culturelle d'un individu, c'est-à-dire la manière dont il va être en mesure de revendiquer ses choix, ses référents privilégiés dans le monde de la culture sont autant de relais de médiation dont il va pouvoir user pour se révéler à lui-même, mais également pour évaluer, s'évaluer, situer et se situer symboliquement au regard de ceux qui composent ses divers cercles de sociabilité, et, plus généralement, au regard du monde social dans son ensemble⁶¹⁷. »

⁶¹⁵ AMIEL Vincent, SURGERS Anne, « Migrations d'images », *Double jeu*, n°8, 2011, p.11.

⁶¹⁶ Pour un aperçu synthétique de la multiplicité des approches en sociologie de la réception et des publics, voir CHARPENTIER Isabelle (dir.), *Comment sont reçues les œuvres. Actualités des recherches en sociologie de la réception et des publics*, Paris, Creaphis, 2006.

⁶¹⁷ ETHIS Emmanuel, *Pour une po(i)étique du questionnaire en sociologie de la culture. Le spectateur imaginé*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », 2004, p.20.

La figure de l'individu en sciences sociales se constitue en effet depuis la fin du XIX^{ème} siècle à partir de la prise en compte d'un écart grandissant entre la subjectivité de l'individu et l'objectivité du social, menacée par l'absurde tant qu'elle n'a pas été « subjectivée », appropriée par l'individu⁶¹⁸. De ces conceptions individualistes, ressort un recours à la phénoménologie pour penser les pratiques culturelles, avec notamment le thème du « **corps de l'image** » investi par Merleau-Ponty (1964) ou Gilles Deleuze (1983) pour signifier qu'une œuvre n'a de sens qu'à partir des sensations subjectives que le spectateur projette en elle⁶¹⁹. C'est également le propos de François Jost, en Sciences de l'Information et de la Communication, lorsqu'il propose de penser la subjectivité du regard du spectateur comme une catégorie d'analyse de l'image⁶²⁰. Mais ce thème est aussi traité par des sociologues : Sylvie Craipeau analyse ainsi le film *Avatar* de James Cameron (2009) comme l'exemple même d'une « image-peau », c'est-à-dire d'une image numérique qui viendrait donner au spectateur l'illusion d'être « enveloppé » (Tisseron, 1995) : « l'image vient donc contenir son être lorsque son corps physique de chair et de sang lui fait défaut⁶²¹. » L'image, dès lors, peut faire « monde » (Rancière, 2000) : ce qu'elle représente s'institue comme réalité à partir de la simple croyance que lui confère le spectateur.

Un tel rapport « haptique⁶²² » aux images a également pour corolaire une transformation du rapport au récit ; l'expérience sensible des images déployant d'autres registres de signification que ceux de la narration linéaire et à visée objectivante, ce qui ne fait que renforcer les rapports de filiation anthropologique entre la réception cinématographique et l'usage du jeu vidéo : « La capacité qu'offrent les jeux vidéo à errer, à choisir des chemins différents pour avancer dans le processus, cette capacité à assembler et à dynamiser selon le

⁶¹⁸ Simmel oppose ainsi, par exemple, la « culture objective » des institutions culturelles et la « culture subjective » de l'individu devant s'approprier les propositions culturelles qui s'offrent à lui dans le contexte de la grande ville. SIMMEL Georg, « Le Concept et la tragédie de la culture » (1911), in *La Tragédie de la culture et autres essais*, Marseille, Paris, Rivages, « Petite bibliothèque Rivages », 1988, pp.179-217.

⁶¹⁹ GAME Jérôme (dir.), *Images des corps / corps des images au cinéma*, Lyon, ENS éditions, coll. « Signes », 2010.

⁶²⁰ « Pour que la construction d'un regard soit possible, il fallait donc, d'une certaine façon, que s'ajoute à l'idée de médiation – mécanique, photographique – celle de subjectivité : JOST François, *Le Temps d'un regard. Du spectateur aux images*, Québec (Canada), Nuit blanche éditeur/ Paris, Méridiens Klincksieck, coll. « Collection Du cinéma », 1998, p.36.

⁶²¹ CRAIPEAU Sylvie, *La Société en jeu(x). Le laboratoire social des jeux en ligne*, Paris, Presses universitaires de France, 2011, p.95.

⁶²² Du grec *haptomai* : « Je touche ». Science du toucher, l'haptique englobe aussi les phénomènes kinesthésiques. On définit haptiques les interfaces qui visent à restituer les sensations physiques liées à l'action se déroulant sur l'écran » : définition donnée par DI CROSTA Marida, *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film. Métanarration et interactivité*, Bruxelles (Belgique), De Boeck, coll. « Médias recherches », 2009, p.43.

moment, se retrouve à propos de toute utilisation d'écran⁶²³. » De toutes ces sensations, ces expérimentations du regard dans les mouvements alternatifs d'un écran à un autre, d'un flux d'images à un autre, que reste-t-il, sur un plan culturel, qui puisse se rapporter à des « manières d'être au monde », c'est-à-dire à des formes de sensibilités susceptibles d'être supportées par des représentations sociales ?

« Le Je du *cogito* cartésien est mis en déroute par l'immersion de l'individu dans le flux de l'image dont il pénètre la signification par la démultiplication de ses 'tâtonnements' visuels⁶²⁴. »

Il ne s'agit pas tant dans ce chapitre d'adopter une posture phénoménologique, que de questionner la portée sociale⁶²⁵ de tels rapports individualistes aux images centrés sur la recherche d'expériences intenses comportant une part d'incommunicabilité et échappant donc dans une certaine mesure aux registres du sens et de la socialisation. Au sens où nous entendons l'appartenance sociale depuis le début de nos recherches comme l'expression de modes d'adhésion à des règles instituées, cela suppose de comprendre **comment la valeur haptique de l'image produit de la croyance en des représentations symboliques partagées**. Et d'investir donc, cette fois au niveau des modes de réception du spectateur et non plus dans les pratiques du joueur en activité, l'étude des significations de ce qui fait « jeu », ce qui apparaît ludique, et les modes de déploiement de ces significations. On sortirait ainsi du caractère strictement utilitaire des pratiques de jeux vidéo axées sur la maîtrise des enjeux de la partie ; ou des modes de consommation d'un cinéma industriel axé sur l'efficacité de ses divertissements ; pour accéder à leur portée culturelle, dans le plaisir qu'elles génèrent et les valeurs anthropologiques qu'elles mobilisent :

« L'enjeu n'est pas seulement esthétique (la capacité d'un art à rendre compte d'expériences sensibles, par un autre biais que l'imitation simple, afin de donner

⁶²³ AMIEL Vincent, « Les écrans multiples. Une esthétique de la situation », *Esprit*, n°293, mars-avril 2003, p.38.

⁶²⁴ SAUVAGEOT Anne, *Voires et savoirs. Esquisse d'une sociologie du regard*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 1994, p.174.

⁶²⁵ Et non pas nécessairement collective : une pratique culturelle peut être isolée, cela ne l'empêche pas de s'inscrire dans un réseau de significations partagées, diffusées socialement. C'est cela qui nous intéresse ici. La question des collectifs supposerait une approche en sociologie des publics, ce qui nous semble relever d'un autre travail : il s'agirait d'adopter une approche plus quantitative et, à partir de statistiques, déterminer les publics, les milieux sociaux qui constitueraient la dimension collective d'une pratique culturelle.

d'autres proportions à ces vibrations), mais d'un ordre que l'on pourrait qualifier de culturel au sens large, d'anthropologique. Parce qu'il s'agit bien d'un problème de représentation, et plus précisément de la 'sortie' possible de représentations admises, pour transmettre de l'homme et du monde une autre vérité. Les images ne sont pas des miroirs. Elles façonnent nos préhensions⁶²⁶. »

Parmi les différents médias qui composent « l'industrie de l'image⁶²⁷ », le choix d'étudier les modes de réception de l'image cinématographique s'impose d'une part en raison de sa grande popularité : 95% des français en 2009 se sont déjà rendus au moins une fois dans leur vie dans une salle de cinéma⁶²⁸. Mais la principale raison qui nous invite à confronter ces deux médias renvoie aux phénomènes de convergences médiatiques qui mettent en scène de forts réseaux d'influences réciproques (Jenkins, 2006 b ; Peyron, 2010 ; Blanchet, 2010 a...). Le concept de « **culture convergente** » (Jenkins, 2006 b, Peyron, 2008) suppose que les différents régimes et supports de représentation de l'image convergent vers de mêmes représentations symboliques constitutives de sentiments d'appartenances culturelles. Notre intérêt pour la réception de l'image cinématographique nous amène donc à nous intéresser à ce qu'elle partage de valeurs communes avec la réception des programmes télévisés⁶²⁹, les usages d'Internet, et d'autres pratiques culturelles contemporaines de rapport à l'image dont les jeux vidéo se font le vecteur.

Il s'agit d'interroger ce qui fait **valeur de « réalité »** dans ces images, c'est-à-dire ce qui emporte l'adhésion, ce qui fait écho avec la reconnaissance pour l'individu de représentations symboliques signifiantes. De cette manière, le détour par le cinéma permet de révéler les représentations sociales des spectateurs et les normes anthropologiques qui les traversent : ce n'est qu'ainsi que l'on pourra se départir de la notion de « culture de masse »,

⁶²⁶ AMIEL Vincent, *Le Corps au cinéma : Keaton, Bresson, Cassavetes*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Perspectives critiques », 1998, p.6.

⁶²⁷ DUTOIT Christian, « L'Industrie de l'image », *Étude du Conseil économique, social et environnemental présentée au nom de la section des activités productives, de la recherche et de la technologie*, juin 2010 (en ligne) <http://www.ladocumentationfrancaise.fr/var/storage/rapports-publics//104000436/0000.pdf>. Consulté le 11/02/2012.

⁶²⁸ ETHIS Emmanuel, *Sociologie du cinéma et de ses publics* (2005), Paris, Armand Colin, coll. « 128 Sociologie, anthropologie : domaines et approches », 2009, p.5.

⁶²⁹ Emmanuel Ethis remarque d'ailleurs en 2009 que « chaque année, les français sont, en moyenne, spectateurs de près de 250 films sur leurs petits écrans et de trois films en salle » : ETHIS Emmanuel, *Sociologie du cinéma et de ses publics* (2005), Paris, Armand Colin, coll. « 128 Sociologie, anthropologie : domaines et approches », 2009, p.5.

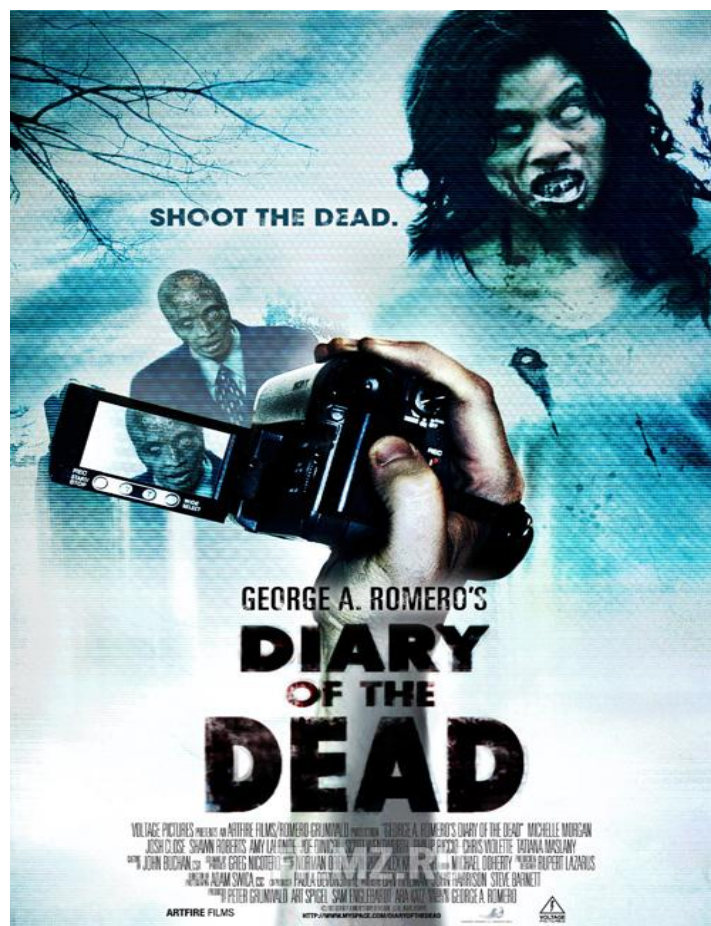
et retrouver les valeurs caractéristiques d'une culture populaire fondée paradoxalement sur l'individualisation des pratiques.

I – En quête de réalités⁶³⁰

Depuis une quinzaine d'années, un courant esthétique réconcilie télévision et cinéma dans la production d'**images se voulant plus réalistes**, plus urgentes, souvent tournées la caméra à l'épaule, dans un style qui rappelle celui des reportages de guerre. Il s'agit de « faire vrai en simulant l'amateurisme d'images prises au Camescope⁶³¹ ». En la matière, le film de référence est certainement *Le Projet Blair Witch* de Daniel Myrick et Eduardo Sanchez (1999) dont le succès public et la réussite commerciale a probablement aidé d'autres films du même type à se monter : *Diary of the Dead-Chronique des morts vivants* de George A. Romero (2008), *[Rec]* de Jaume Balaguero et Paco Plaza (2008), *Cloverfield* de Matt Reeves (2008) voire *District 9* de Neill Blomkamp (2009)...

⁶³⁰ Cette sous-partie reprend, revu et augmenté, notre article : DUBEY Gérard, KOSTER Raphaël, « En quête de réalités : le jeu vidéo au secours du cinéma ? », *Cahiers du jeu vidéo*, Triel-sur-Seine, Éditions Pix'n Love, 2011, à paraître.

⁶³¹ ROUYER Philippe, « Des zombies et des hommes : le cinéma de George A. Romero », *Positif*, n°568, juin 2008, p.20.



Diary of the Dead (George A. Romero, 2007)

Cette esthétique qui cultive le « bougé caméra », le décadrage dans son traitement du réel, est issue du « **cinéma direct** », un mouvement lié au cinéma documentaire né aux États-Unis et au Canada entre 1958 et 1962, avec l'apparition des premières caméras légères⁶³². Depuis le début des années 1980, on a parfois parlé d'esthétique « télé-réalité » pour qualifier de nouvelles tentatives de constituer un spectacle télévisuel à partir de prises de vue en direct de la « réalité ». L'expression a connu une certaine notoriété, en écho notamment aux publications et débats théoriques massifs qui ont suivi en France, au printemps 2001, la programmation de l'émission *Loft Story*. Le principe de cette émission était de placer des candidats dans un lieu clos et de les filmer en temps réel pour peut-être répondre au fantasme d'une rencontre intime du spectateur avec des personnes « vraies », sans les artifices d'une mise en scène, d'un tournage, ou des performances d'acteurs... Si le résultat a bel et bien

⁶³² En France, les procédés du cinéma direct ne tardent pas à rejoindre le domaine de la fiction, notamment avec la fameuse « Nouvelle vague » et l'un de ses films phare : *À bout de souffle* de Jean-Luc Godard (1960), qui proposait une liberté de ton inédite, permise en grande partie par la légèreté des caméras - ici, la « Cameflex » maniée par le chef opérateur Raoul Coutard - et du matériel de prise de son.

provoqué la polémique⁶³³, il a surtout révélé les attentes d'un public en quête d'expériences fortes qui passeraient par des sentiments de réalité.

Cinéma direct et télé-réalité sont pourtant deux régimes d'images bien distincts : l'un du côté du mouvement et de l'expérience sensible du terrain ; l'autre, plutôt proche de la captation de caméras de surveillance, statiques et à flux continu. Deux définitions du réalisme au cinéma, en termes de sensations subjectives ou d'enregistrement objectif, qui correspondent donc à des valeurs hétérogènes de ce qui fait « réalité » pour le spectateur. Reste à savoir ce qu'il faut ici entendre par « réalité » en commençant peut-être par y voir un **désir de présence** : « Par réalisme, on entend ici, en allant vite, toute prétention à livrer paradoxalement par la *médiation* d'un matériau artistique (gouache, pierre, bronze, pellicule, mots) l'*immédiateté* même du monde⁶³⁴. »

Une réalité ontologique

Ces images « réalistes » ont en commun de se situer dans **le temps du direct**. Le plan séquence, la caméra à l'épaule, ou les multiples dispositifs de captation agissent comme des preuves que l'action que l'on voit à l'écran est réellement en train de se dérouler. C'est peut-être d'ailleurs l'une des spécificités de l'image numérique : ses facilités de production induisent une frontière de plus en plus poreuse entre les professionnels de l'image et les amateurs pouvant désormais s'exprimer par les mêmes moyens, sans passer par les contraintes d'un cadre institué. Comme le souligne George A. Romero, réalisateur de *Diary of the Dead* (2007) : « Le problème est que les gens ont l'habitude de voir les faits transformés en images, y compris la fiction. Ils sont captivés, encouragés à participer. Tout le monde se croit reporter. Lors de la fusillade à l'université de Virginie, toutes les images que nous avons eues étaient prises par des étudiants, avec leurs caméscopes, leurs téléphones... Quand les équipes de

⁶³³ Le livre SEGRÉ Gabriel, *Loft Story ou la télévision de la honte. La télé-réalité exposée aux rejets*, Paris, l'Harmattan, coll. « Logiques sociales », série « Études culturelles », 2008, recense par exemple un grand nombre de coupures de presse critiques qui commentèrent l'émission avec sévérité.

⁶³⁴ NOGUEZ Dominique, *Le Cinéma autrement*, Paris, Les Éditions du Cerf, coll. « 7^{ème} art », 1987, p.12.

télévision sont arrivées, tout ce qu'elles ont eu à filmer, c'était des étudiants en train de filmer⁶³⁵ ! »

Nous sommes ici dans un modèle de la « captation » de l'image. André Bazin, dans la continuité des réflexions de Siegfried Kracauer en Allemagne⁶³⁶ s'en fait le défenseur dans la revue française des *Cahiers du cinéma* : « Pour la première fois, l'image des choses est aussi celle de leur durée et comme la momie du changement⁶³⁷. » Celui-ci défend dans les années 1950, la « **fonction ontologique de l'image cinématographique** » dont la meilleure illustration est selon lui le genre documentaire. Pour Bazin, le cinéma doit avoir pour éthique d'enregistrer, de capter le réel en train d'advenir, sans trucage, sans intervention d'aucune sorte qui renverrait le cinéma à l'impureté de son dispositif technique. La caméra devient plus qu'un outil : elle est un regard, et le réalisme documentaire, la forme permettant que ce regard puisse se confondre avec celui du spectateur, comme s'il était lui-même sur les lieux du tournage.

Par exemple, chez Bazin, lorsque deux éléments distincts se côtoient à l'image, le montage est « interdit⁶³⁸ ». Leur présence dans le même cadre est indispensable au réalisme du film. Que le metteur en scène nous impose de porter l'attention sur l'un ou l'autre élément et c'est toute la force de la scène qui s'évapore, toute la richesse de sens que peut produire la confrontation de deux entités distinctes à l'écran.

Ces valeurs ont leurs limites et de nombreux commentateurs ne se sont pas privés de le souligner. Lorsque le critique de cinéma Serge Daney lit Bazin dans les années 1990⁶³⁹, ces réflexions sur le montage deviennent par exemple un curieux manifeste en faveur du « snuff movie⁶⁴⁰ ». En effet, la mort en effet chez Bazin n'est belle à l'écran que lorsqu'elle est réelle. Il évoque le tournage de *Nanouk l'esquimau* (Robert J. Flaherty, 1922) pendant lequel les mains du caméraman furent gelées par le froid. Selon Bazin, lorsque la mort est figurée, le film perd de sa valeur. Il donne l'exemple de ce documentaire sur les cannibales qui ne peut

⁶³⁵ ROMERO George A. (entretien avec), par FERRARI Jean-Christophe, VALENS Grégory, « Parler de notre monde », *Positif*, n°568, juin 2008, p.22.

⁶³⁶ KRACAUER Siegfried, *Théorie du film. La rédemption de la réalité matérielle* (1960), Paris, Flammarion, coll. « Bibliothèque des savoirs », 2010.

⁶³⁷ BAZIN André, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Les Éditions du Cerf, 1975, p.14.

⁶³⁸ BAZIN André, « Montage interdit », in BAZIN André, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Les Éditions du Cerf, 1975, pp.49-61.

⁶³⁹ DANAY Serge, « Montage obligé », *Cahiers du cinéma*, n°442, avril 1991, p.54.

⁶⁴⁰ Catégorie d'enregistrement vidéo qui suppose que les meurtres filmés soient des meurtres réels.

emporter son adhésion, à cause de la présence manifestement vivante du chef opérateur face aux présumés mangeurs d'hommes. Le réalisme de Bazin, l'exigence d'un cinéma miroir du monde va donc jusque dans ses plus extrêmes limites. La mort fait partie de la vie. Un bon cinéaste doit la filmer telle quelle⁶⁴¹.

Cette conception ontologique de l'image a surtout été critiquée à propos de la définition du réel au cinéma. **Le réalisme documentaire est d'abord une utopie**, que les médiations technologiques empêcheront toujours d'atteindre. Le cinéma semble en effet s'inscrire dans l'ère du simulacre décrite par Jean Baudrillard (1981), à travers la tentation de « prendre la carte pour le territoire ». Jean-Marie Schaeffer souligne également que derrière l'idéalisme ontologique de l'image se trouve finalement une confusion entre le signifié et le signifiant : ce que montre l'image et l'image elle-même. « L'invention de la photographie a profondément changé les rapports que l'homme entretient avec le monde des signes, donc avec la réalité. L'enregistrement chimique ou physique de traces visibles, immobiles ou mobiles, s'identifie chaque jour davantage avec l'information comme telle⁶⁴². »

Ce **besoin de croire en l'image** semble dépasser toute exigence de « réalité objective », si tant est qu'elle existe. Il s'agit donc de comprendre ce qui peut emporter l'adhésion du spectateur d'aujourd'hui : de quelles manières se perçoivent les réalités, comment parviennent-elles à charrier des valeurs d'authenticité ?

⁶⁴¹ Vincent Amiel souligne toutefois que le propos de Bazin ne doit pas être abusivement interprété comme un rejet radical du montage, mais plutôt comme un éloge du plan séquence dans les techniques de narration cinématographiques : « Il ne s'agit pas de supprimer le montage, dans les séquences décrites, il s'agit au contraire d'inclure dans la logique du montage le principe du plan-séquence. Toute la force de réalité de ce dernier, toute sa puissance de 'révélation' est non seulement dans l'unité du plan, mais dans son unité affirmée, ce qui n'est possible qu'à partir du moment où, par ailleurs, le découpage de l'action et de l'espace a établi une autre norme. » : AMIEL Vincent, *Esthétique du montage* (2001), Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma-arts visuels », 2010, p.42.

⁶⁴² SCHAEFFER Jean-Marie, *L'Image précaire. Du dispositif photographique*, Paris, Le Seuil, coll. « poétique », 1987, p.9.

Une réalité sensorielle

Ce qui fait l'intérêt de cette question, c'est peut-être surtout le fait qu'elle soit sempiternellement posée tout au long de l'histoire du cinéma, preuve qu'il y a là quelque chose d'essentiel dans le **rapport du spectateur à l'image**.

Ainsi, un demi-siècle après Bazin, Angel Quintana remarque que loin de signer la mort du réalisme au cinéma, **l'image numérique** en prolonge la durée, lui fait parcourir d'autres formes et surtout en déplace les exigences :

« Partant de l'idée d'André Bazin selon laquelle ce qui caractérise le cinéma, c'est sa capacité à reproduire le monde, [notre hypothèse] est qu'à l'ère numérique, le cinéma perpétue ses processus fondamentaux : capturer la réalité, documenter le monde et saisir le flux du temps dans l'image. Face au devenir du tout virtuel, à gros budget, à effets spéciaux spectaculaires, apparaît un cinéma qui joue avec tous les formats, qui mélange l'image professionnelle et l'image amateur, à la frontière entre fiction et documentaire (...) loin de menacer l'ontologie du cinéma, [le numérique] en renouvelle les possibilités comme art réaliste⁶⁴³. »

Les images numériques, c'est-à-dire tournées sans pellicule, donc quasiment sans limite de durée pour la prise de vue, institueraient un nouveau rapport au temps et au réel⁶⁴⁴ en prolongeant l'idéal bazinien de réalité objective du cinéma.

Sauf que de cette objectivité subsiste désormais une **recherche d'hyper-subjectivité**, de ressenti intense et intime du réel⁶⁴⁵. Le temps des grands idéaux est peut être passé : aujourd'hui, c'est à travers le corps que semble se déployer la garantie d'authenticité.

⁶⁴³ QUINTANA Angel, *Virtuel ? À l'heure du numérique, le cinéma est toujours le plus réaliste des arts*, Paris, Cahiers du cinéma, coll. « 21^e siècle », 2008, quatrième de couverture.

⁶⁴⁴ « Ce qui se dessine peut-être avec le numérique, c'est une nouvelle relation au temps, une nouvelle distance par rapport aux scènes filmées. » : AMIEL Vincent, *Esthétique du montage* (2001), Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma-arts visuels », 2010, p.148.

⁶⁴⁵ « Qui pourrait encore de nos jours ressentir la pression exercée par l'image filmique – surtout celle des années 50 – sur notre comportement perceptif, tant notre environnement quotidien nous a habitués aux stress visuels, au point de nous faire apparaître les images d'hier déjà périmées ? » : SAUVAGEOT Anne, *Voirs et savoirs. Esquisse d'une sociologie du regard*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 1994, pp.166-167.

Evoquant les cinémas de Gus Van Sant, Chantal Akerman, Hou Hsiao Hsien, Alexandr Sokurov ou Abbas Kiarostami, Angel Quintana analyse : « Le cinéma de la stimulation et de la fragmentation cohabite et entre en conflit avec un cinéma de l'observation des détails, avec un certain statisme qui valorise la durée et la structure répétitive des plans. L'hyperstimulation sensorielle et le désir de contempler et de sentir couler le temps dans les images coexistent⁶⁴⁶. »



Gerry (Gus Van Sant, 2002)

Dans *Gerry*, Gus Van Sant s'essaie par exemple à une forme de cinéma expérimental composé d'impressions sensorielles, en suivant, le plus souvent caméra à l'épaule, deux personnages dans le désert, qui échangent peu de paroles. La durée des plans, l'immensité des

⁶⁴⁶ QUINTANA Angel, *Virtuel ? À l'heure du numérique, le cinéma est toujours le plus réaliste des arts*, Paris, Cahiers du cinéma, coll. « 21^e siècle », 2008, pp.24-25.

paysages offrent alors à ressentir de manière physiologique l'intensité de ce qui est représenté⁶⁴⁷.

Quels que soient les supports techniques et les époques, il semble que l'on reste à la recherche d'une image toujours plus réelle, tangible, une image que l'on pourrait toucher, habiter... Déjà chez Merleau-Ponty, la perception est une qualité charnelle : « Il faut nous habituer à penser que tout visible est taillé dans le tangible, tout être tactile promis en quelque manière à la visibilité, et qu'il y a empiètement, enjambement, non seulement entre le touché et le touchant, mais aussi entre le tangible et le visible qui est incrusté en lui⁶⁴⁸. » Maintenant, ce sont simplement les valeurs de cette réalité qui se déplacent : passant d'une objectivité du corps, à une hypersensibilité subjective des sensations.

Tout se passe comme si la distance du spectateur à l'image devait soudain être abolie : ressentir avec plus d'intensité la réalité de l'expérience vécue. Cet investissement dans l'image passerait alors essentiellement par la **sensation** et par un certain nombre de procédés techniques destinés à les stimuler efficacement : « L'important pour le spectateur qui regarde un film n'est pas ce qui arrivera après ce qu'il est en train de voir, c'est l'empathie que le réalisateur crée avec le public pour le plonger dans des impressions sensorielles vertigineuses⁶⁴⁹. »

Les images numériques prennent valeur de réalité par l'intensité des sensations qu'elles procurent. Le spectateur est peut-être plus que jamais ici sommé de s'engager physiquement dans l'image : « L'obsession technologique du siècle débutant est **haptique** : comment va-t-on toucher des corps projetés ? Comment va-t-on les sentir ? Comment va-t-on créer moins du virtuel (terme qui commence à dater) qu'une hyper-réalité ?⁶⁵⁰ »

Ce qui fait la matière tangible de ces sensations, c'est leur caractère d'immédiateté : « L'hyperréalisme des créations de synthèse est une manière de situer l'image dans

⁶⁴⁷ Nous voyons ici, avec cet exemple, que les propriétés sensorielles de l'image n'entrent pas nécessairement en opposition avec la perception du temps et de la durée dans le récit filmique. C'est même le principe de « l'immersion narrative » que nous avons défini au chapitre 3 de notre partie II.

⁶⁴⁸ MERLEAU-PONTY Maurice, *Le Visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des idées », 1964, p.177.

⁶⁴⁹ QUINTANA Angel, *Virtuel ? À l'heure du numérique, le cinéma est toujours le plus réaliste des arts*, Paris, Cahiers du cinéma, coll. « 21^e siècle », 2008, p.19.

⁶⁵⁰ DELORME Stéphane, « Retour sur Pandora », *Cahiers du cinéma*, n°654, mars 2010, p.58.

l'immatérialité du cyberspace au moment où elle est caractérisée par son instantanéité et non par sa corporalité⁶⁵¹. » On passe alors du « réel » à « l'**hyper-réel** », du constat objectif au ressenti subjectif.

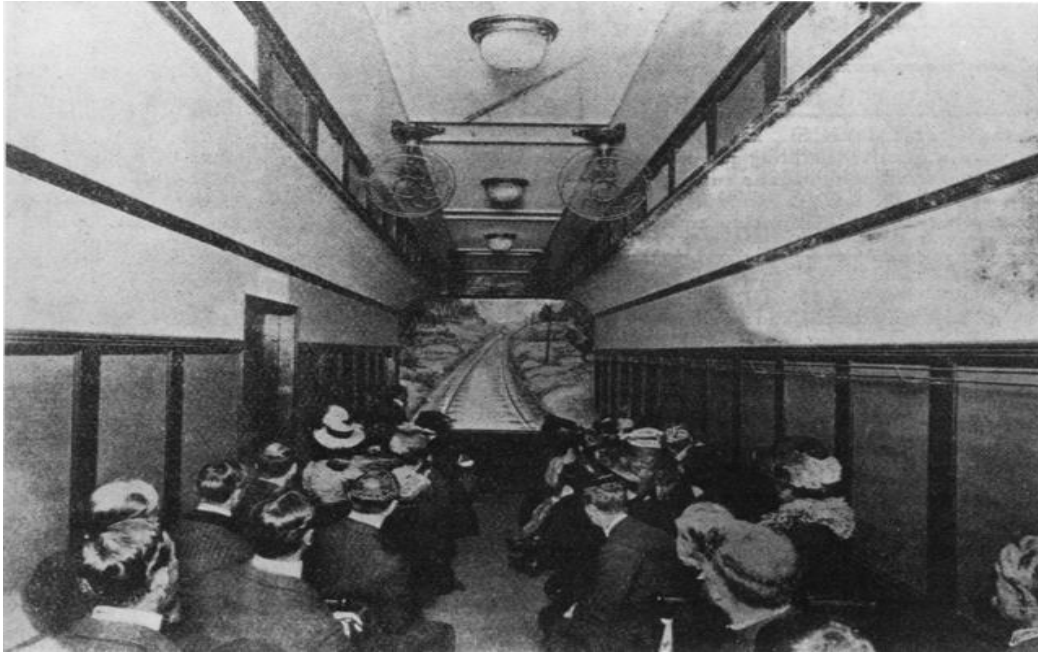
II – Des images haptiques

Le cinéma revient alors à ses origines d'**attraction foraine** : « Le principe générateur du cinéma des débuts n'était autre que l'idée d'attraction conceptualisée par Tom Gunning, laquelle n'avait pas pour objectif de donner du sens au monde en racontant des histoires, mais l'exhibition technologique du dispositif, la création de sensations 'bigger than life' et d'univers féeriques créés à partir de mondes imaginaires⁶⁵². » Les jeux vidéo partagent d'ailleurs la même généalogie, puisque les bornes d'arcade sur lesquelles ont été commercialisés les premiers jeux vidéo des années 1960 étaient déjà des attractions foraines dans les années 1920 (Blanchet, 2010 a ; Triclot, 2011 a).

C'est ce que rapporte également bien Noël Burch, en évoquant l'une des attractions de l'Exposition universelle de Saint-Louis en 1904 : les « Hale's Tours », conçues par William Keefe, dans lesquelles un dispositif de simulation ferroviaire (via la reconstitution d'un wagon de chemin de fer) était animé par des images cinématographiques projetant des paysages vus à partir d'un train en mouvement :

⁶⁵¹ QUINTANA Angel, *Virtuel ? À l'heure du numérique, le cinéma est toujours le plus réaliste des arts*, Paris, Cahiers du cinéma, coll. « 21^e siècle », 2008, p.69.

⁶⁵² QUINTANA Angel, *Virtuel ? À l'heure du numérique, le cinéma est toujours le plus réaliste des arts*, Paris, Cahiers du cinéma, coll. « 21^e siècle », 2008, p.19.



« Hale's Tour » (William Keefe, 1904)

« Le but de cette attraction était de présenter aux passagers des représentations passablement fidèles des scènes qu'ils auraient pu voir s'ils étaient réellement assis dans un train traversant les régions du monde les plus pittoresques, puisqu'elle comportait la projection de films pris à partir d'un train réel. L'illusion du voyage devait être accentuée par le recours à une voie inégalement balisée, ce qui devait provoquer vibrations et balancements, et créer ainsi la sensation de la grande vitesse. Une sorte de soufflerie devait également fonctionner à l'intérieur du tunnel, provoquant un fort courant d'air qui parcourrait le wagon de bout en bout. On peut supposer qu'il y avait aussi un bruitage approprié – le fracas de la locomotive, des coups de sifflets, cliquetis et grincements du wagon, etc.⁶⁵³ »

⁶⁵³ FIELDING Raymond, « Hale's Tours: Ultra-realism In the Pre-1910 Motion Picture », *Cinema Journal*, Volume 10, Issue 1, 1970, pp.37-38; cite in BURCH Noël, *La Lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique*, Paris, Nathan Université, coll. « Fac », série « Cinéma et image », 1991, p.40.

Burch note que, suite à son succès pendant l'Exposition universelle de Saint Louis, cette attraction a connu une seconde version pendant sept ans qui posa les prémisses des simulateurs que l'on trouve encore aujourd'hui dans les foires et parcs à thèmes : cinémas en mouvement, en 3D, avec parfois des jaillissements de fumée, d'eau, des éclairs lumineux, etc.

Alain Ehrenberg répertorie à ce sujet par exemple quelques-unes de ces attractions contemporaines : « Ainsi 'Retour vers le futur', attraction technologique organisée par la Universal, catapulte les voyageurs hors du temps, de l'espace et de l'œsophage d'un dinosaure grâce à des simulateurs de vol, et 'mobilise tous les sens des passagers à l'exception du goût' ; 'Tours de l'univers' accélère la vitesse de défilement des images afin de produire 'des sensations plus vraies que nature ». EHRENBURG Alain, « La Vie en direct ou les shows de l'authenticité », *Esprit*, n°188, janvier 1993, p.34.

Le voyage importe dès lors moins que les « illusions de voyage », les sensations attachées à l'expérience du transport, ce qui renvoie bien à la définition de l'immersion. Burch souligne, de plus, que les premiers lieux de projection cinématographique permanente aux États-Unis sont précisément représentées par l'entreprise de Hale à l'origine de cette attraction. Les spectateurs sont ainsi invités dans des salles conçues en premier lieu pour solliciter leurs sensations, via un « extraordinaire arsenal de moyens (décors, bruitage, balancement...) grâce auquel des centaines de salles (il y en a 500 dès 1905, rien qu'aux États-Unis) vont permettre aux pauvres de se croire embarqués dans un irréalisable voyage en chemin de fer⁶⁵⁴ ».

D'autres attractions naissent au même moment, reposant sur ces mêmes **valeurs d'immersion**. Le « Cinéorama », par exemple, de l'ingénieur français Grimoin-Sanson, présenté à l'Exposition Universelle de Paris en 1900, propose au spectateur un environnement virtuel sphérique d'images cinématographique, au moyen d'un dispositif de dix projecteurs fonctionnant simultanément : ancêtre, en termes de perception, de ce que peuvent proposer des cinémas hémisphériques comme les « Géodes ».

Il est dès lors intéressant d'étudier les relations qu'entretiennent les valeurs anthropologiques d'immersion avec les **développements technologiques des moyens de transport au début du 19^{ème} siècle**.

⁶⁵⁴ BURCH Noël, *La Lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique*, Paris, Nathan Université, coll. « Fac », série « Cinéma et image », 1991, p.41



L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat (frères Lumière, 1895)

Noël Burch fait valoir l'importance du train dans les premières représentations cinématographiques : « Le chemin de fer, avec son mouvement de pénétration en ligne droite, image impressionnante de la 'conquête par la puissance industrielle des nouveaux espaces', à la fois picturaux et géographiques, va jalonner spectaculairement l'histoire du cinéma, de *L'Attaque du grand rapide* à *L'Animal d'acier*, en passant par *La Roue*, *Le Cheval de fer*, *Le Train mongol*, et *La Bête humaine*⁶⁵⁵. » Et à commencer bien sûr par le fameux *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* des frères Lumière en 1895. Les frères Lumière présentèrent d'ailleurs une version en relief de ce film fondateur en 1935 avec le procédé anaglyphique (des lunettes avec un filtre de couleur différente pour chaque œil), pour intensifier l'immersion. Les représentations du train servent ici d'expérimentation de l'efficacité technologique du cinéma, par les sensations de vitesse et d'immersion qu'elles procurent. Les critères d'immersion dans le rapport à l'image cinématographique naissent probablement ici.

L'immersion renvoie en effet à une extension de l'espace, celui-ci ne se limitant plus aux bords d'un cadre ou d'une frontière, mais les dépassant, les débordant, pour faire valoir le caractère incommensurable du réel. Les approches naturalistes de la fin du XIX^{ème} siècle,

⁶⁵⁵ BURCH Noël, *La Lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique*, Paris, Nathan Université, coll. « Fac », série « Cinéma et image », 1991, p.38.

portent ainsi déjà ces critères d'immersion sensorielle : « un mode d'expression qui se réclamait du réel [pour le naturaliste littéraire Maxime Gorki, en 1896] se devait d'être doté de la couleur, du son et de la parole, du relief, et de l'extension dans l'espace⁶⁵⁶. » S'immerger dans une activité, c'est donc être pris dans un mouvement, un transport. C'est être dans le registre de l'action, dans la mesure où l'immersion **remet en cause la distance du spectateur** à l'égard de l'objet observé.

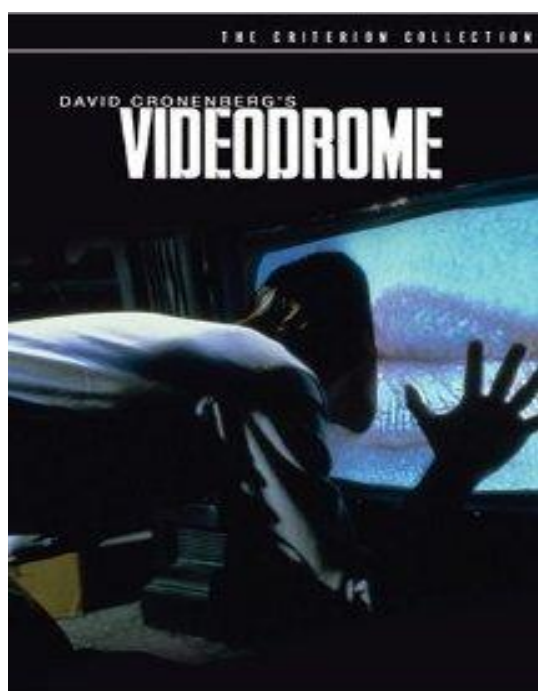
Les mêmes valeurs anthropologiques d'immersion se révèlent dans la **représentation des mondes virtuels au cinéma**. *Tron* (Steven Lisberger) en 1982 est l'un des premiers films à représenter un monde virtuel informatique au cinéma. Une frontière entre monde réel et monde virtuel se manifeste par le passage du personnage principal à l'intérieur de son écran d'ordinateur : celui-ci figure, comme dans le classique *À travers le miroir* de Lewis Carroll, une porte vers un autre univers inconnu, sinon merveilleux (le monde virtuel de *Tron* demeure un univers carcéral), du moins quelque peu fascinant, par le design tout en néons fluorescents imaginé par le dessinateur Moebius.



Tron (Steven Lisberger, 1982) : le passage vers le monde virtuel

Un an plus tard, *Videodrome* de David Cronenberg met en scène une frontière semblable, non pas vers un monde virtuel informatique, mais vers les images télévisuelles, ce qui revient au même : il s'agit toujours de s'immerger dans l'image, de rentrer en elle, sous la pulsion d'un désir intense.

⁶⁵⁶ BURCH Noël, *La Lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique*, Paris, Nathan Université, coll. « Fac », série « Cinéma et image », 1991, p.27.



Vidéodrome (Cronenberg, 1983)



L'Autre monde (Marchand, 2010)

Eros et Thanatos : le monde virtuel comme espace psychique

Ce désir peut également avoir son pendant morbide : on a pu le constater, par exemple, avec le film français *L'Autre monde* de Gilles Marchand (2010) qui propose une approche intéressante du monde virtuel comme d'un monde désenchanté, mortifère, vers lequel on serait attiré par des pulsions de mort. Le monde virtuel devient un espace psychique : autre manière de signifier un rapport du spectateur au cinéma et aux mondes virtuel toujours plus intime, au risque d'une certaine vulnérabilité.

III – Le spectateur impuissant

La contrepartie de ce plaisir confortable de l'immersion semble en effet la prise de conscience diffuse d'une certaine **impuissance** de l'individu dans son rapport au monde. Même si, bien entendu, les représentations des mondes virtuels au cinéma sont extrêmement hétérogènes, on peut remarquer une tendance régulière - notamment dans les films de

l'industrie hollywoodienne, qui, rappelons-le, procèdent des mêmes conglomerats que l'industrie vidéoludique (Blanchet, 2010 a) - à l'expression d'une inquiétude concernant la difficulté pour les personnages qu'ils mettent en scène à agir et à avoir prise sur le monde⁶⁵⁷.

Le personnage du mort qui s'ignore, par exemple, récurrent dans bien des films d'angoisse des années 2000 - *Sixième sens* (Shyamalan, 1999), *Les Autres* (Amenabar, 2001), *Lovely Bones* (Jackson, 2009), *Source Code* (Jones, 2011) - évolue dans le monde virtuel que constitue l'au-delà en étant caractérisé par l'impuissance à agir sur le monde qui l'entoure⁶⁵⁸. Il n'est pas anodin de voir déferler sur les écrans durant la même décennie autant de films mettant en scène des héros qui sont moins que des anti-héros : des personnages conscients de leur impuissance, résignés, d'ores et déjà vaincus, et à qui ne reste que la possibilité de se projeter dans des mondes virtuels. Ce sont les rêves vidéoludiques dans lesquels se réfugie la jeune fille sur le point d'être lobotomisée dans *Sucker Punch* (Snyder, 2011), le corps athlétique du « Na'vi » pour pallier la paraplégie du héros d'*Avatar* (Cameron, 2009)...

La représentation des mondes virtuels au cinéma semble ainsi figurer une certaine conception de l'impuissance du spectateur dans son rapport au monde. Si les années 1950 étaient marquées par l'utopie d'un engagement politique du spectateur porté notamment par la figure tutélaire d'André Bazin⁶⁵⁹, la décennie suivante et celles qui s'ensuivent semblent plutôt creuser le sillon d'un « **désenchantement du monde** » (Gauchet, 1985⁶⁶⁰) en mettant en scène la crainte d'une « fin de l'Histoire » (Lefebvre, 1970 ; Fukuyama, 1992 ; Dhellemmes, Genuite, 2007).

⁶⁵⁷ Nous reprenons ici des développements déjà publiés dans KOSTER Raphaël, « Les Mondes virtuels au cinéma. Mise en scène de l'immersion », *Projections*, n°33, Paris, Kyrnéa International, Passeurs d'images, décembre 2011, pp.10-11, (en ligne) <http://www.calameo.com/read/0005108786a9c4072d9eb>. Consulté le 22/12/2012.

⁶⁵⁸ On peut évoquer aussi la saga horrifique *Destination finale* qui, tout au long des années 2000, met en scène à cinq reprises le même récit d'un groupe de héros échappant de justesse à la mort au début du film grâce à une vision prémonitoire du personnage principal, mais mourant malgré tout tout au long du film dans des circonstances atroces, car la mort s'avère toujours la plus forte.

⁶⁵⁹ Pour plus de développements : KOSTER Raphaël, « Le Spectateur engagé », *Mémoire de DEA en Sciences Politiques*, Paris, Université Paris I Panthéon-Sorbonne, juin 2005, (en ligne) http://www.univ-paris1.fr/IMG/pdf/Raphael_Koster.pdf. Consulté le 03/11/2012.

⁶⁶⁰ Nous retenons ici la définition du « désenchantement du monde » de Marcel Gauchet parce qu'elle élargit le problème initialement posé par Max Weber (1920) de la rationalisation du monde à celui de « l'épuisement du règne de l'invisible » : GAUCHET Marcel, *Le Désenchantement du monde. Une histoire politique de la religion* (1985), Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 2005, p.12.

Cela revient à questionner les références culturelles à partir desquelles l'individu contemporain peut croire en la réalité de ce qui l'entoure.

Les mondes virtuels offrent alors aux spectateurs des espaces perçus clairement comme artificiels, faux, dans lesquels peuvent se déployer cependant les vertiges de l'imagination, des sensations de possibles que seule la fiction serait en mesure de proposer. Le plaisir du spectateur devient crépusculaire, désenchanté : mais il porte en même temps un désir vigoureux de s'investir dans les images sur le mode de l'immersion, d'être plongé dans une fiction qui s'offre plus que jamais comme une alternative gratuite, purement divertissante à l'absurdité du quotidien.

Le 11 septembre 2001 marque ici un **tournant dans la représentation de l'héroïsme au cinéma** et donc dans les figures d'identification du spectateur. Les années 1990, déjà portées sur le modèle de l'anti-héros (pensons aux films de Quentin Tarantino, des frères Cohen...) que l'on retrouve dans la littérature policière américaine et dont on peut dater l'émergence avec la chute du mur de Berlin (Fukuyama, 1992⁶⁶¹), laissent place avec l'effondrement des tours du World Trade Center à une figure de l'impuissance qui ne possède même pas les atours romantiques de l'anti-héros.

Sur les films catastrophes de l'industrie hollywoodienne, Antoine de Baecque propose ainsi une analyse proche de celle du mythe sacrificiel décrite par Michel Serres dans *Statues* (1987) à propos du journal télévisé : il s'agit de mettre en scène de manière ritualisée une catastrophe, pour mieux exorciser la peur de la mort, la conscience de la finitude de l'espèce humaine. Les victimes de ces spectacles (qu'il s'agisse de fiction dans le film catastrophe, ou d'actualité pour le journal télévisé : on est malgré tout toujours dans la mise en scène) servent de catharsis pour mieux célébrer la victoire du spectateur sain et sauf, vivant, sur la mort à venir :

« Au moment où la société américaine est en crise, le spectateur attend massivement des fictions de catastrophe qui miment la déroute sociale tout en proposant un schéma narratif où la faute, la culpabilité, la peur, sont présentes, mais rachetées par le sacrifice des figurants ou de quelques héros, et sublimées par la victoire finale, toujours advenue, des forces du bien. Le temps

⁶⁶¹ Mais Vincent Amiel propose aussi de remonter plus loin, à l'échec commercial monumental du film *Cléopâtre* de Joseph L. Mankiewicz (1963) et à la crise symbolique qui s'en est suivie concernant le motif culturel du glamour hollywoodien : « En ce début d'années soixante, ce qu'un certain système de production emporte avec lui, c'est une innocence du cinéma, une immédiateté des images, un pouvoir de séduction au premier degré. Les décennies qui suivront seront celles du doute, de l'ironie, du recul, de la complicité. » : AMIEL Vincent, « Le Double jeu des images : séduire et tromper. À propos de *Cléopâtre*, de Joseph Mankiewicz », *Double jeu*, n°4, 2007, p.127.

cinématographique est ici celui du mythe, celui qui permet de comprendre allégoriquement la crise du temps historique, tout en conjurant les angoisses du présent⁶⁶². »

La fiction propose ainsi des héros auxquels s'identifier, porteurs d'idéaux, de valeurs collectives. Aux mondes virtuels cinématographiques correspondent donc souvent des personnages virtuels que la figure du super-héros incarne bien, dans sa **dualité entre toute-puissance fantasmée et impuissance personnelle**⁶⁶³ : dans leur traitement contemporain, ces personnages se présentent en effet souvent moins comme des symboles patriotiques (la saga *Superman* dans les années 1980), que comme des individus confrontés à des problèmes de construction de soi (*Spider-Man* chez Sam Raimi ou *Batman* chez Christopher Nolan)⁶⁶⁴.

Les mondes virtuels dans le cinéma hollywoodien renvoient alors aux valeurs de la **société individualiste** qui suppose, rappelons-le, depuis la fin des années 1960 en Europe et aux États-Unis, une autonomie de l'individu dans ses manières d'être au monde⁶⁶⁵. Les expériences intenses d'immersion offertes aux spectateurs favorisent des discours inquiets sur le risque d'une impuissance de l'individu à être intégré socialement. Mais cette inquiétude de la perte du lien social n'est peut-être aussi que la conséquence d'une importance accrue conférée à l'intimité dans les représentations de l'individu.

⁶⁶² BAECQUE Antoine de, *Histoire et cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma/Scérén [CNDP], coll. « les petits Cahiers », 2008, p. 48.

⁶⁶³ DHELLEMMES Bertram, GÉNUITE Jean-Marc (eds), dossier « Le Choc des super héros. Anatomie de la Nouvelle Amérique », *Tausend Augen. Cultures audiovisuelles et représentations*, n°31, janvier 2007, pp.19-68.

⁶⁶⁴ L'une des formes les plus achevées de ce processus de désenchantement de la figure du super-héros réside peut-être dans les traitements semi-parodiques des films *Kick-Ass* (Matthew Vaughn, 2010) ou *Super* (James Gunn, 2010) qui montrent des individus sans super-pouvoir décidant de devenir super-héros malgré tout, en arborant un costume et en cherchant à faire eux-mêmes respecter la justice dans la rue, quitte à subir de multiples blessures.

⁶⁶⁵ EHRENBURG Alain, *L'Individu incertain*, Paris, Calmann-Lévy, coll. « Essai société », 1995.

IV – La mise en scène de l'intime

La transformation anthropologique du rapport à l'image - de la distance du spectateur face au réel objectif, enregistré tel quel ; à un spectateur plongé dans une image conçue pour lui, à l'échelle de ses sensations personnelles - remonte, selon Alain Ehrenberg et Pierre Chambat aux **tendances télévisuelles du début des années 1980**⁶⁶⁶. Umberto Eco, dans *La Guerre du faux* (1985) s'en est fait le témoin en distinguant la « paléo – télévision » et la « néo-télévision » : « La principale caractéristique de la néo-télévision, c'est le fait qu'elle parle de moins en moins du monde extérieur (ce que la paléo-télévision faisait ou feignait de faire). Elle parle d'elle-même et du contact qu'elle est en train d'entretenir avec son public⁶⁶⁷. » De plus, commentent Chambat et Ehrenberg, « dans la paléo-télévision, la caméra enregistre un réel qui lui préexiste alors que dans la néo-télévision, le réel est construit pour la caméra⁶⁶⁸. »

C'est aussi ce qui distingue la **télé-réalité** ou cinéma-vérité de l'image « haptique » fondée sur des sensations d'immersion. La télé-réalité, même si elle se développe en même temps que les images haptiques, marque la continuité avec l'exigence d'objectivité du réel des années 1950 : « La télé hyperréaliste met en scène un spectacle qui n'explore pas le monde comme un nœud de possibles puisqu'il doit être seulement comme la réalité (montrer une histoire de gens de tous les jours, qui ont réalisé un exploit, doivent surmonter un problème, recherchent quelqu'un)⁶⁶⁹. » Nous ne sommes pas ici dans un régime d'images sensorielles, mais dans la préservation d'une distance du spectateur à l'image, nécessaire aux processus d'identification. Distance qui se réduit, voire s'abolit, dans le régime d'images immersives qui caractérise les mondes virtuels.

⁶⁶⁶ CHAMBAT Pierre, EHREMBERG Alain, « Les Reality shows, nouvel âge télévisuel ? », *Esprit*, n°188, janvier 1993, pp.5- 12.

⁶⁶⁷ ECO Umberto, *La Guerre du faux*, Paris, Grasset et Fasquelle, 1985; cité in CHAMBAT Pierre, EHREMBERG Alain, « Les Reality shows, nouvel âge télévisuel ? », *Esprit*, n°188, janvier 1993, p.7

⁶⁶⁸ CHAMBAT Pierre, EHREMBERG Alain, « Les Reality shows, nouvel âge télévisuel ? », *Esprit*, n°188, janvier 1993, p.7.

⁶⁶⁹ EHREMBERG Alain, « La Vie en direct ou les shows de l'authenticité », *Esprit*, n°188, janvier 1993, p.23.

Pourtant, la télé-réalité marque déjà une transition possible vers le monde virtuel par la **mise en spectacle des émotions**, la remise en cause d'une frontière entre espace public et espace privé : « Nous rompons avec tout ce qu'on nous a appris jusqu'ici : que les émotions sont une faiblesse, que pleurer c'est pas bien, pas beau. Nous brisons les tabous, nous explorons les terrains personnels, nous fréquentons les *no man's land* de l'intimité. (...) Le pain quotidien de nos émissions, c'est ça », dit l'animateur de télévision Jacques Pradel⁶⁷⁰.

De l'espace privé à l'espace intime, il n'y a qu'un pas que les modes de représentation ne tardent pas à prendre en compte. La télé-réalité déplace déjà l'objet de la représentation de la vedette, du héros, vers l'homme du commun, les situations banales du quotidien, pour faire valoir une vérité des situations⁶⁷¹. Ce prosaïsme ne peut rapidement trouver son intérêt que dans un rapprochement du spectateur à l'action mise en scène, sur le mode de la sensation : « Après avoir été longtemps considérée, du moins quand elle était perçue positivement, comme une fenêtre ouverte sur le monde, la télévision est de plus en plus une fenêtre ouverte sur soi⁶⁷². »

C'est ainsi que la recherche d'objectivité réaliste dans l'image peut mener vers la volonté de ressentir plus intimement, plus subjectivement, les sensations de ce qui est représenté :

« La télé-vérité, dans la mesure où elle fait reculer la représentation au profit de la présence, peut être rapprochée d'un ensemble de spectacles qui modifient la perception grâce aux effets spéciaux, alliant culture de la drogue et ivresse technologique. Ils plongent le consommateur dans un bain de sensations corporelles en modifiant directement les sensations grâce à des technologies qui abolissent la séparation entre la scène et les fauteuils, font passer l'écran d'un statut de récepteur d'images à celui d'un producteur de secousses corporelles⁶⁷³. »

⁶⁷⁰ PRADEL Jacques (entretien avec), dossier « La Télé dont vous êtes le héros. Démocratie directe ou exhibitionnisme ? », *Le Nouvel Observateur*, 18 mars 1992 ; cité in EHRENBURG Alain, « La Vie en direct ou les shows de l'authenticité », *Esprit*, n°188, janvier 1993, p.23.

⁶⁷¹ « Cette télévision est authentique au sens de la sincérité d'un pur individu, d'un véritable homme sans particularité qui s'oppose à l'artificialité des paillettes de la star autant qu'au discours (désormais) pontifiant de l'expert. » : EHRENBURG Alain, « La Vie en direct ou les shows de l'authenticité », *Esprit*, n°188, janvier 1993, p.23.

⁶⁷² EHRENBURG Alain, « La Vie en direct ou les shows de l'authenticité », *Esprit*, n°188, janvier 1993, p.31.

⁶⁷³ EHRENBURG Alain, « La Vie en direct ou les shows de l'authenticité », *Esprit*, n°188, janvier 1993, p.34.

La finalité d'une image ontologique tient en effet dans ce dévoilement de l'intime, ce qu'Ehrenberg rapporte à une « **quête d'authenticité** ». Nous avons déjà été amenés à observer ce phénomène dans les relations entre avatars : la façon dont la médiation technologique de l'avatar mettait à la fois l'utilisateur à distance de son interlocuteur et le plaçait dans une recherche de sensations de la présence de l'autre qui serait les signaux d'une rencontre signifiante et donc authentique. « Amorcée depuis le début des années 1980, la télé-réalité s'est faite le garant de l'authentiquement vrai (*C'est mon histoire*), en donnant à voir le vécu de tout un chacun, devenu héros de sa propre vie. La vraisemblance cède désormais sous l'exigence accrue de l'authenticité, celle du drame au quotidien, de la souffrance, de l'isolement ou de l'entraide. L'œil de la caméra pénètre les cœurs et soulève l'élan de solidarité hors frontières, gommant au passage l'altérité radicale sous la gouverne de l'empathie⁶⁷⁴. » Ce phénomène est bien le symptôme d'un rapport individualiste au monde, dans lequel les significations culturelles sembleraient dépendre des sensations personnelles des individus.

V – L'interacteur

En retrouvant ainsi des significations anthropologiques attachées aux expériences sensorielles des spectateurs, nous ne pouvons que nous inscrire en faux par rapport aux études qui tendent à opposer **émotions et sensations** dans les pratiques cinéphiliques. Vincent Amiel, par exemple, parle de « cinéma à l'estomac » pour qualifier un régime d'image qui serait purement sensoriel, sans signification particulière :

« Qui voudrait comprendre la distance qui peut séparer l'émotion des simples sensations n'a que l'embarras du choix dans le cinéma contemporain, où les secondes sont si souvent privilégiées aux dépens de la première. Sensations de toute nature, du bien-être aquatique à la révulsion violente, complaisamment provoquées sans autre fin, sans autre écho qu'elles-mêmes. Images si intenses

⁶⁷⁴ SAUVAGEOT Anne, *Sophie Calle, l'art caméléon*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Perspectives critiques, 2007, p.10.

qu'elles coupent le souffle, et qu'avec la respiration, c'est le regard qui disparaît, ce mouvement de l'extérieur qui nous était encore propre. Images suffisantes à elles-mêmes, de cette suffisance qui ne supporte ni la critique ni la mise en perspective⁶⁷⁵. »

Une telle distinction entre émotions et sensations suppose de **réduire l'expérience haptique de la réception des images à une composante utilitaire** au service des industries culturelles⁶⁷⁶. Le spectateur se trouverait manipulé par des procédés sensoriels efficaces, sommé d'adhérer sensoriellement à ce qu'il voit, sans avoir la distance critique lui permettant de s'extirper de la masse. Ce n'est pas tant qu'une telle analyse soit fautive : le cinéma est évidemment une industrie culturelle et la production des films hollywoodiens se fonde certainement sur des stratégies de captation de publics de masse, dont l'image haptique est l'un des outils.

Mais ce qui nous dérange ici, c'est l'absence de prise en compte de tout ce que l'expérience personnelle peut avoir de portée culturelle. Il est important, nous semble-t-il, de préserver dans l'analyse socio-anthropologique la valeur d'une intégrité de l'individu, malgré tous les déterminismes auxquels il est soumis. Nous rejoignons ainsi Umberto Eco ou Todd Gitlin, lorsqu'ils parlent de l'hyperréalité comme d'un « **amour du simulacre**⁶⁷⁷ ». Ils emploient en effet la notion de « simulacre » dans un sens différent de celui de Baudrillard (1981) : en portant l'accent non pas sur le caractère artificiel de l'environnement médiatique, mais bien plutôt sur l'intensité des significations qui leur sont attachées, à partir du plaisir qu'éprouve l'individu dans ses expériences culturelles. En d'autres termes, et c'est finalement

⁶⁷⁵ AMIEL Vincent, « Le Cinéma à l'estomac », *Esprit*, n°168, janvier 1991, p.140.

⁶⁷⁶ La littérature sur ce sujet est très conséquente. Renvoyons surtout à quelques « pères fondateurs » qui ont permis de penser la société en ce sens : LE BON Gustave, *Psychologie des foules* (1895), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 2002; BERNAYS Edward, *Propaganda. Comment manipuler l'opinion en démocratie* (1928), La Découverte, coll. « Zones », 2007; ADORNO Theodor W., HORKHEIMER Max, *La Dialectique de la raison. Fragments philosophiques*, (1947) Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1983.

⁶⁷⁷ Umberto Eco parle ainsi de l'hyperréalité comme du « désir spasmodique pour le Presque Vrai » : ECO Umberto, *La Guerre du faux*, Paris, Grasset et Fasquelle, 1985, p.34. Et l'attention portée à l'expérience du désir plutôt qu'au problème du simulacre dans cet essai est patente dans les descriptions d'une visite au parc d'attraction Disneyland, pp.46-49.

Todd Gitlin commente : « *Almost real* : we expect a certain fidelity from images, whether fictional or 'reality-based'. If fictional, we expect them to be plausible, in some way *lifelike*, even if they are fantastic. (...) But child or adult, we do demand something from our images, even if they are only "almost real". We expect them to heighten life, to intensify and focus it by being better than real, more vivid, more stark, more something. We want a burst of feeling, a frisson off commiseration, a flash of delight, a moment of recognition (...) We depend on these images to imagine the great elsewhere » : GITLIN Todd, *Media Unlimited. How the torrents of images and sounds overwhelms our lives*, New York (États-Unis), Owl books, 2003, p.22.

également le propos de Vincent Amiel, les significations culturelles de l'image ne résident pas dans leur statut ontologique, qu'il soit sensoriel ou prétendument objectif, mais dans leurs « montages », que nous comprendrons dans notre perspective anthropologique comme les associations de sens qui leur sont attachées dans les représentations sociales : « Les images et les pratiques contemporaines nous ont appris en effet que voir, c'est monter. Et pas uniquement subir le montage⁶⁷⁸. »

Cela revient à adopter la position de Serge Daney concernant l'engagement critique du spectateur face aux images, grâce à ses pratiques de zapping⁶⁷⁹ : les propriétés haptiques des images cessent d'être subies lorsque le spectateur les intègre dans des registres de signification, passant par le jugement critique ou par le déploiement d'un imaginaire spécifique aux expériences d'immersion. Tel est ce qui ressort des valeurs d'adhésion, de croyance qui émanent des individus vivant des expériences sensorielles dans leurs confrontations aux images : si l'on considère que la sensation produit de l'émotion et que la société dite « de masse » est constituée d'expériences culturelles qui transcendent malgré tout les stratégies pour lesquelles elles sont préparées⁶⁸⁰.

Les valeurs « haptiques » conférées aux images amènent ainsi certains chercheurs à poser l'hypothèse de l'émergence d'une nouvelle figure du spectateur. Un « **interacteur** », comme en parle Catherine Guéneau : « En premier lieu, l'interacteur correspond à une figure construite socialement, qui tend à s'imposer comme résolument nouvelle face à une conception du spectateur basée sur l'idée de réception passive⁶⁸¹. » L'interacteur serait alors en position d'agir et de réagir aux images qu'on lui donne à voir. Précisons cependant que dans le cas du cinéma, il s'agit moins d'une action comme si l'on tenait une télécommande pour choisir et agir sur les images, que d'une réaction à des stimulations sensorielles :

« L'interactivité lève en effet un interdit constitutif du dispositif cinématographique, celui de l'action, interdit avec lequel il a si souvent joué au cours de son histoire. Combien de films – relevant, il est vrai, du cinéma narratif

⁶⁷⁸ AMIEL Vincent, *Esthétique du montage* (2001), Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma-arts visuels », 2010, p.155.

⁶⁷⁹ DANÉY Serge, *Le Salaire du zappeur*, Paris, Ramsay, coll. « Ramsay poche cinéma », 1988.

⁶⁸⁰ DUBEY Gérard, « Sur quelques enjeux anthropologiques du phénomène de tangibilité dans les environnements numériques », 2012, article à paraître.

⁶⁸¹ GUÉNEAU Catherine, « Du spectateur à l'interacteur ? », *Médiamorphoses*, n°18, octobre 2006, p.69.

de grande consommation – n’attisent-ils pas chez le spectateur le désir, que chacun sait irréalisable, d’intervenir physiquement dans la fiction pour mieux l’asservir à cette fiction⁶⁸² ? »

Jaume Balaguero, réalisateur espagnol du film d’horreur [*Rec*], explique par exemple la manière dont il a envisagé l’expérience cinématographique proposée au spectateur :

« Nous avons tout mis en œuvre pour que le film soit quasiment interactif, en prenant modèle sur les jeux vidéo. Je suis personnellement fasciné par les jeux *Resident Evil* et *Silent Hill*, par la manière dont ils impliquent le spectateur dans l’histoire. Et c’est précisément parce qu’on est concerné et captivé par ce qui se passe à l’écran, sans jamais décrocher, qu’on est d’autant plus effrayé quand l’horreur survient. On a essayé de reproduire ce sentiment⁶⁸³. »

« **Impliquer le spectateur dans l’histoire** » : c’est peut-être l’une des pistes les plus révélatrices d’une corrélation entre l’expérience immersive du jeu vidéo et celle du cinéma. Le spectateur semble en effet devoir s’investir dans l’histoire comme il le ferait aux commandes d’un jeu vidéo, ce qui pour le critique Stéphane Delorme lui confère aux yeux des cinéastes une importance toute nouvelle : « Le sujet expérimental de ce nouveau cinéma, à faible teneur narrative, n’est pas le personnage mais le spectateur⁶⁸⁴. » Il s’agit donc de penser le spectateur comme l’un des personnages du film : briser la frontière, la distance qui sépare le spectateur de l’écran, faire en sorte qu’il vive le film comme une expérience plus encore que comme un spectacle.

⁶⁸² LEBLANC Gérard, « Préface », in DI CROSTA Marida, *Entre cinéma et jeux vidéo : l’interface-film. Métanarration et interactivité*, Bruxelles (Belgique), De Boeck, coll. « Médias recherches », 2009, p.7.

⁶⁸³ BALAGUERO Jaume, PLAZA Paco, « Anecdotes du tournage du film [*Rec*] : l’influence des jeux vidéo », *allocine.fr*, 2008, (en ligne) <http://www.allocine.fr/film/fichefilm-130296/secrets-tournage/>. Consulté le 26/10/2012.

⁶⁸⁴ DELORME Stéphane, « Retour sur Pandora », *Cahiers du cinéma*, n°654, mars 2010, p.58.



Resident Evil: The Umbrella Chronicles
(Capcom, 2007)



[Rec]
(Jaume Balaguero, Paco Plaza, 2007)

Le genre du « Survival-horror » en jeu vidéo apparaît comme un modèle esthétique pour représenter la confrontation d'un individu à un environnement hostile : les figures archétypales du genre (se perdre dans un couloir obscur aux lumières vacillantes, être surpris par des ennemis surgissant brutalement⁶⁸⁵...) répondent donc bien à un paradigme individualiste de l'identification fictionnelle fondé sur la sollicitation des sensations.

Le modèle du jeu vidéo sert alors de référence à l'**expérimentation d'un rapport d'interactivité à l'image**. Le jeu vidéo est ici considéré comme un mode de narration distinct du récit fictionnel traditionnel, comme le résume le Game Designer et théoricien Gonzalo Frasca : « Peut-on dire d'un jeu qu'il relève ou non de la fiction ? Je n'en suis pas certain, c'est une notion très compliquée⁶⁸⁶ (...) Je ne pense pas que les jeux soient le meilleur média pour raconter des histoires. Dans un documentaire, on vous donne des documents sur des faits, des événements et les jeux ne sont pas très à l'aise dans cet environnement. Ce que peut faire un jeu, c'est de modéliser la situation. S'il ne s'agit pas d'un fait, il s'agit d'un comportement⁶⁸⁷. »

⁶⁸⁵ Pour une recension plus complète des codes du Survival Horror, se référer au dossier BOUNTHAVY Suvilay (dir.), « Jeu vidéo et horreur : anatomie d'un genre », *IG Magazine*, Hors-série, n°3, mars-avril 2012.

⁶⁸⁶ FRASCA Gonzalo, « La Réalité jouable : invention du jeu vidéo documentaire » in GRILLAT Ludovic (dir.), *De Tron à Matrix : réflexions sur un cinéma d'un genre nouveau. Actes du colloque des 2, 3 et 4 février 2004 à la Cinémathèque de Toulouse*, Toulouse, SCÉRÉN-CRDP Midi-Pyrénées, coll. « Documents, actes et rapports pour l'éducation », 2006, p.77.

⁶⁸⁷ FRASCA Gonzalo, « La Réalité jouable : invention du jeu vidéo documentaire » in GRILLAT Ludovic (dir.), *De Tron à Matrix : réflexions sur un cinéma d'un genre nouveau. Actes du colloque des 2, 3 et 4 février 2004 à la Cinémathèque de Toulouse*, Toulouse, SCÉRÉN-CRDP Midi-Pyrénées, coll. « Documents, actes et rapports pour l'éducation », 2006, p.85.

Lorsque Alexis Blanchet analyse les adaptations de films en jeux vidéo⁶⁸⁸, il remarque que les scénarios cinématographiques deviennent dans les jeux vidéo des « illusions d’histoire, destinées à apporter une sensation de consistance du récit ». La narration dans le jeu vidéo ne cesse de côtoyer les stimulations sensorielles du dispositif technique. Mais la réciproque est également vraie, du côté de l’influence des jeux vidéo sur le cinéma. Angel Quintana parle ainsi de « **cinéma des stimuli**⁶⁸⁹ », reprenant le même terme que celui utilisé par Sébastien Genvo pour définir le jeu vidéo : un ensemble de « stimuli artificiels » qui se substitueraient « aux stimuli de l’environnement réel immédiat⁶⁹⁰ ». Il s’agit donc d’abord pour l’usager de ces dispositifs – cinématographiques et vidéoludiques - de réagir immédiatement à des stimulations sensorielles (bruits, images, situations).

Ainsi la mode des films empruntant à l’esthétique du « cinéma direct » trouve-t-elle un prolongement assez inattendu dans certains codes du **jeu vidéo** et en particulier ceux du jeu vidéo d’horreur, le « survival-horror » dont des films comme *[Rec]* se font les adaptations les plus fidèles :

« Joueur vulnérable et isolé face aux monstres, travail sur la lumière, énigmes à résoudre : la familiarisation est patente dans le dernier tiers de *[Rec]*, où les personnages cherchent la clé qui les mènera au prochain lieu/niveau, ou subissent les contraintes de l’obscurité. On se surprend à évaluer les possibilités chiches de cachette dans une pièce, on reconstitue avec les protagonistes l’origine de la catastrophe (assez tirée par les cheveux comme dans... *Resident Evil 4*). Ce qui fait de *[Rec]* une adaptation de *Resident Evil* beaucoup plus convaincante que les films officiels, un hybride jubilatoire des divers régimes d’image actuels : cinéma, télévision, réel et virtuel⁶⁹¹. »

⁶⁸⁸ BLANCHET Alexis, *Les Synergies entre cinéma et jeu vidéo : histoire, économie et théorie de l’adaptation vidéoludique*, Paris, Université Paris Ouest Nanterre La Défense, Thèse de doctorat en études cinématographiques sous la direction de Raphaëlle Moine, 2009.

⁶⁸⁹ QUINTANA Angel, *Virtuel ? À l’heure du numérique, le cinéma est toujours le plus réaliste des arts*, Paris, Cahiers du cinéma, coll. « 21^e siècle », 2008, p.21.

⁶⁹⁰ Définition de JULLIER Laurent, citée in GENVO Sébastien, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, L’Harmattan, coll. « Champs visuels », 2003, p.7.

⁶⁹¹ SOESANTO Léo, « Critique du film *[Rec]* de Paco Plaza et Jaume Balaguero », *Les Inrockuptibles*, n°647, 22 avril 2008, p.50.

Le jeu vidéo ne se présente dès lors plus seulement comme un cadre régulateur contraignant, mais comme un « univers » médiatique (Genvo, 2003 ; Natkin, 2004) favorisant des expériences d'immersion. La réception cinématographique des films sous l'influence de l'esthétique du jeu vidéo se fait alors plus ludique, marquant ici une forme d'autonomie du spectateur par rapport au caractère « déterministe » des modes de réception traditionnels. La réception passive de sensations fortes ne suffit plus à caractériser l'expérience du spectateur. Nous avons désormais affaire à des **synergies entre différents médias** (Jenkins, 2006 b ; Blanchet, 2009 b) qui permettent une multiplication des prismes de la fiction et une réappropriation de ces univers par le spectateur.

La « fiction quantique⁶⁹² » désigne ainsi la possibilité pour le spectateur de réinvestir plusieurs fois le même univers fictionnel à partir de différents supports (films, livres, jeux vidéo...). L'adaptation d'un film en jeu vidéo permet par exemple au joueur « d'incarner » le ou les personnages vus à l'écran, de « changer le cours de l'histoire du film », « d'aller plus loin que le film entendu comme texte limité », et donc, conclut Alexis Blanchet, « d'aller à l'encontre du déterminisme des récits filmiques⁶⁹³ ». La **culture « Geek »** marque ainsi la réification de pratiques ludiques, consistant à jouer avec les possibles offerts par ces phénomènes de « convergence culturelle⁶⁹⁴ ».

Une hypothèse toutefois concernant la culture geek, précisément pour en questionner la portée culturelle : nous avons peut-être ici davantage affaire à un système fermé, circonscrit par des codes, des références à décrypter entre initiés, qu'à un univers narratif ouvert par la multitude des possibles fictionnels. À la lumière d'exemples récents du cinéma hollywoodien

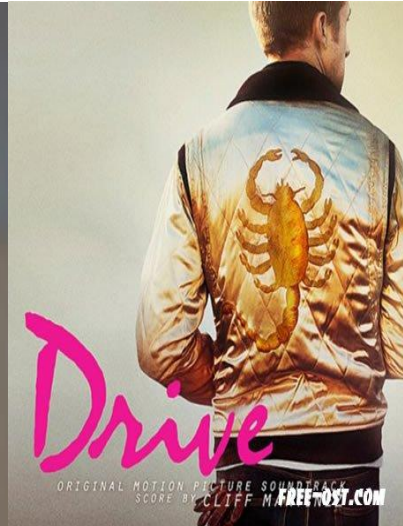
⁶⁹² « La 'fiction quantique' propose des mondes parallèles et donne une place particulière à l'observateur qui organise son cheminement dans une offre éditoriale élargie et détermine l'état fictionnel. » : BLANCHET Alexis, (entretien avec), par SABOURDY Marion, « Quand les jeux vidéo rencontrent la théorie des cordes », *Blog Knowtex, le média social de la culture scientifique et technique*, 21 mai 2011, (en ligne) <http://www.knowtex.com/blog/quand-les-jeux-vidéo-rencontrent-la-théorie-des-cordes>. Consulté le 04/02/ 2012.

Voir aussi : BLANCHET Alexis, « L'Adaptation de films de cinéma en jeux vidéo : des synergies intermédiatiques aux fictions quantiques », in CRAIPEAU Sylvie, GENVO Sébastien, SIMONNOT Brigitte (dir.), *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, coll. « Questions de communication », série « actes », n°8, 2010, pp.205-221.

⁶⁹³ BLANCHET Alexis, « Entre films et jeux vidéo : un état de la fiction industrielle », *Symposium « Imaging the Futur »*, Festival International du Film Fantastique de Neuchâtel, Neuchâtel (Suisse), 6 juillet 2011, (captation vidéo en ligne) http://www.dailymotion.com/video/xoadxa_alexis-blanchet-entre-films-et-jeux-vidéo-un-etat-de-la-fiction-industrielle_creation. Consulté le 04/02/2012.

⁶⁹⁴ PEYRON David, « Auteurs fans et culture geek, un nouveau rapport entre producteurs et consommateurs dans la culture de masse contemporaine ? », *www.omnsh.org*, 2008, (en ligne) <http://www.omnsh.org/spip.php?article151>. Consulté le 04/02/2012.

estampillés « culture Geek » : *Drive* de Nicolas Winding Refn (2011), *Millenium* de David Fincher (2011), et *La Taupe* de Thomas Alfredson (2011), Stéphane Delorme référence en ce sens quelques traits culturels attachés à ces productions⁶⁹⁵.



La Taupe

Millenium

Drive

(Thomas Alfredson, 2011)

(David Fincher, 2011)

(Nicolas Winding Refn, 2011)

Leurs personnages principaux sont des « experts anonymes » dont l'attitude de maîtrise absolue sur ce qui les entoure a pour corollaire un certain « autisme », une absence d'ouverture à l'autre : le conducteur mutique de *Drive*, la Hackeuse perturbée de *Millénium* et l'espion énigmatique de *La Taupe*. Ces personnages se caractérisent aussi par des « fétiches visuels » (un blouson au motif de scorpion, des piercings, un tatouage, une pipe, un imperméable...) : des codes facilement identifiables dont Stéphane Delorme souligne qu'ils pourraient être aisément déclinables en figurines. Ces caractères constituent ce que Vincent Amiel et Pascal Couté appellent « l'esthétique du faux », exemplifiée par la trilogie fondatrice *Indiana Jones* de Steven Spielberg dans les années 1980 : une « planéité » des personnages selon des codes esthétiques immédiatement reconnaissables, une ironie, un second degré, invitant le spectateur à préserver une distance ludique à l'égard de ce qui est représenté et une revendication de l'artifice dans la stylisation du récit⁶⁹⁶.

⁶⁹⁵ DELORME Stéphane, « Les Experts (de la poudre aux yeux) », *Cahiers du cinéma*, n°678, mai 2012, pp.80-84.

⁶⁹⁶ AMIEL Vincent, COUTÉ Pascal, *Formes et obsessions du cinéma américain contemporain (1980-2002)*, Paris, Klincksieck, 2003, pp.31-34.

Les références du transmedia s'adresseraient alors à un public « d'experts » plutôt que de « spectateurs cinéphiles ». Stéphane Delorme explicite la différence :

« Le cinéma qui arrive est le produit de la culture *geek*. Et le cinéma de *geek* n'est pas un cinéma de cinéophile. Le *geek* est une figure d'expert, tandis que le cinéophile est une figure d'amateur, du moins tel que, de Bazin à Daney, le cinéophile s'est construit. Le *geek* sait et il montre qu'il sait. Il compte et il exclut. Et il adore les signes de reconnaissance. La cinéphilie, c'est l'art d'aimer, pour reprendre le titre définitif de l'ouvrage de Jean Douchet⁶⁹⁷. »

Face à ce cinéma « Geek » du code, de la référence partagée dont l'efficacité ne repose que sur des mécanismes de reconnaissance dûe à leur répétition d'un media à l'autre, nous ne pouvons pas ne pas poser **la question du « dehors »** : cet autre cinéma censé enregistrer, rapporter quelque chose d'un réel échappant à notre regard. C'est la question d'une transcendance, d'une extériorité qui résisterait à la compréhension immédiate du spectateur, à son adhésion instantanée, pour « travailler » sur le long terme sa sensibilité et l'obliger à sortir de lui-même dans un processus d'apprentissage et d'éducation à l'image.

Gérard Lefort, un critique du journal *Libération* rapporte cette anecdote⁶⁹⁸ : une scène l'avait beaucoup frappé en sortant d'un film de Tarkovski devant lequel il s'était endormi. En discutant avec ses confrères, il s'est rendu compte que cette scène qui lui avait tant plu n'apparaissait pas dans le film, mais qu'il l'avait rêvée. Les films viennent de nous-mêmes. Le spectateur voit le film qu'il souhaite. Il sélectionne les images qui l'intéressent et au besoin, en invente d'autres qui n'apparaissent pas à l'écran. Chaque film vu est l'occasion d'un film recréé. Le cinéma est un **miroir**. Ses œuvres trouvent grâce à nos yeux par un phénomène de reconnaissance ou un processus d'identification. Tout spectateur est dans une quête identitaire : à la recherche de lui-même à travers l'œuvre d'un autre. Daney parle de 'films qui nous regardent'⁶⁹⁹ pour souligner ce rapport de réflexion entre l'œuvre et nous-mêmes. Plaisir narcissique du spectateur de cinéma indissociable du besoin égocentrique de témoigner en se racontant.

⁶⁹⁷ DELORME Stéphane, « Les Experts (de la poudre aux yeux) », *Cahiers du cinéma*, n°678, mai 2012, pp.80-83.

⁶⁹⁸ MEDEIROS Maria de, *Je t'aime... moi non plus : artistes et critiques*, 2004, 82mn.

⁶⁹⁹ DANNEY Serge (entretien avec), par TOUBIANA Serge, *Persévérance*, Paris, P.O.L., 1994.

Mais le film vient pourtant d'ailleurs. Et cet ailleurs ne peut se réduire à notre simple regard, ou c'est toute la pluralité du monde qui est niée. L'écran est également un espace ouvert sur l'inconnu. L'œuvre contient plus que ce que nous pouvons y reconnaître. On peut se perdre dans les images. Le cinéma est un **tombeau**. Le confinement de la salle, la léthargie du spectateur, les fantômes des acteurs sur l'écran sont les indices d'une étrange relation entre le cinéma et la mort. Pendant la réception d'un film, il y a de nombreuses images perdues qui ne retiennent pas l'attention. À combien d'images peut-on résumer le souvenir d'un film ? L'indifférence est une part importante de notre rapport aux films. Des images passent sous nos yeux, impriment leur dessin sur notre rétine, sans susciter d'émotions, de pensées particulières. Le cinéma est un art de synthèse. C'est par la sélection que s'opère la réception. Le donné dépasse toujours infiniment ce qui est reçu. Est-ce à dire que ce qui n'est pas relevé par le spectateur soit perdu pour autant ? Interrogation métaphysique qui nous permet de remarquer que dans tout face à face avec l'œuvre, il y a véritablement rencontre, au sens d'un échange entre les propositions du film et leur acceptation ou leur rejet par le spectateur⁷⁰⁰.

Il semblerait que dans le phénomène de la culture « geek », cette dimension de l'au-delà de l'image cherche à être évacuée pour favoriser exclusivement ses caractères d'identification, passant par la sollicitation des sensations subjectives et la référence à des codes éprouvés : « Il n'y a pas de place pour un spectateur, seulement pour un fan. C'est du cinéma-clin d'œil complice⁷⁰¹. » C'est bien le constat donné également par Walter Benjamin en 1939, lorsqu'il observe les différences entre l'attention nécessaire au spectateur de cinéma pour s'intéresser à l'image, et les « chocs » réclamés par « l'expert » dans un rapport de connivence et de familiarité avec des codes ou des procédés éprouvés⁷⁰². Et c'est enfin sans doute un élément clé de la **distinction entre les régimes d'expérience cinématographique et vidéoludique** : l'un offrant traditionnellement une distance à l'égard de l'objet représenté ; tandis que l'autre convoque des injonctions à l'action et à la concentration. « Cela suggère une différence radicale entre l'expérience cinématographique et celle du jeu vidéo. Le cinéma immerge le spectateur dans l'image en le plongeant dans une semi-hallucination favorisée par

⁷⁰⁰ KOSTER Raphaël, « Le Spectateur engagé », *Mémoire de DEA en Sciences Politiques*, Paris, Université Paris I Panthéon-Sorbonne, juin 2005, pp.14-15, (en ligne) http://www.univ-paris1.fr/IMG/pdf/Raphael_Koster.pdf. Consulté le 03/11/2012.

⁷⁰¹ DELORME Stéphane, « Les Experts (de la poudre aux yeux) », *Cahiers du cinéma*, n°678, mai 2012, p.84.

⁷⁰² BELLOUR Raymond, « Le Spectateur de cinéma : une mémoire unique », *Trafic*, n°79, automne 2011, p.35. La référence à Walter Benjamin analysée dans ce texte est : BENJAMIN Walter, « L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique » (1939), in *Œuvres III*, Gallimard, coll. « Folio essais », 2000, p.209.

la salle obscure. Regarder un film, c'est se laisser aller à 'rêver à demi-éveillé le rêve d'un autre'. Si le cinéma appelle un état de relâchement, le jeu vidéo, lui, exige une concentration extrême. Il immerge le joueur en sollicitant une attention de tous les instants, destinée au décodage de l'image en vue de l'action⁷⁰³. »

Cela n'empêche paradoxalement pas le joueur de jeu vidéo d'être spectateur de son jeu et réciproquement le spectateur des films empruntant à l'esthétique vidéoludique, d'être dans une dynamique active de recoupement des images, traduisant de nouvelles formes d'engagement du spectateur, peut-être moins du côté du jugement critique que de celui du bricolage : « Il ne s'agit donc plus de cantonner le verbe *voir* au sens figuré auquel il avait été réduit mais de lui restituer son sens concret faisant de l'œil l'outil dynamique par excellence⁷⁰⁴. » En effet, tant que nous restons rivés aux « pièces du puzzle » que constituent chaque motif culturel de la culture geek (référence codée, planéité des personnages...), nous ne pouvons pas en saisir la portée symbolique, c'est-à-dire les façons dont ces codes mobilisent des imaginaires et façonnent des « manières d'être au monde » dans les représentations sociales. Nous devons prendre du recul par rapport à l'analyse d'image – sur le même principe que celui selon lequel notre approche socio-anthropologique nous a amené à nous distancier de l'observation détaillée de chaque dispositif vidéoludique – pour comprendre comment l'esthétique du jeu vidéo au cinéma renvoie à des valeurs anthropologiques signifiantes : mettre en relation les images entre elles, pour percevoir les modes de récit qu'elles constituent dans les manières anthropologiques de penser et de sentir.

« Penser le corps dans sa vérité, c'est ainsi peut-être le penser dans des rapports inédits, des correspondances qui échappent à la matérialité de la silhouette. Le rapport que nous entretenons à notre propre corps est lui-même le fruit d'un montage ; il est logique que le montage nous en rende l'image⁷⁰⁵. »

⁷⁰³ TRICLOT Mathieu (entretien avec), par VÉGA Xavier de la, « Cinéma et Jeu vidéo : deux médias irréconciliables ? », *Le Blog documentaire*, 21 mars 2012, (en ligne) <http://cinemadocumentaire.wordpress.com/2012/03/21/cinema-et-jeu-video-deux-medias-irreconciliables/>. Consulté le 08/09/2012.

⁷⁰⁴ SAUVAGEOT Anne, *Voires et savoirs. Esquisse d'une sociologie du regard*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 1994, p.227.

⁷⁰⁵ AMIEL Vincent, *Le Corps au cinéma : Keaton, Bresson, Cassavetes*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Perspectives critiques », 1998, p.52.

Surgit alors le paradigme théorique de « **l'image manquante** » exemplifié par le film *Blow up* de Michelangelo Antonioni (1966) dans lequel l'évidence du récit filmique se trouve remise en cause par la complexité technique de la composition de l'image⁷⁰⁶. Le jeu vidéo participe bien de tels phénomènes d'hybridation des techniques et des formes de récit narratif dans ses modes de représentation, amenant l'utilisateur « expert » à chercher sans cesse à affiner son expertise par la prise de connaissance de nouveaux éléments narratifs surgissant de différents médias ou de l'image même (les « passages secrets », par exemple, dans certains jeux sur console ou dans des mondes virtuels, ouvrant sur de nouveaux espaces à explorer et donc sur de nouveaux segments narratifs, selon la forme de narration interactive spécifique au jeu vidéo⁷⁰⁷). Les pratiques spectatoriennes de reconnaissance de codes esthétiques, bien que répondant aux injonctions à la consommation de productions médiatiques redéfinissent aussi des formes spécifiques d'abandon aux images, à travers la tension permanente entre la surabondance d'informations objectives délivrées par les images composites et les limites subjectives des sensibilités personnelles. Le motif culturel de l'impuissance du spectateur trouve en ce sens sa portée ludique : il est la reconnaissance d'une incapacité à ne pas pouvoir tout assimiler, à se laisser submerger par l'image, finalement, sur un mode proche du spectateur de cinéma « classique » s'abandonnant aux rêveries de l'écran⁷⁰⁸.

Ainsi, à l'instar des transformations de l'institution muséale observées au chapitre précédent, c'est bien à un **bouleversement des valeurs anthropologiques attachées à l'expérience spectatorielle** que nous avons affaire ; puisque les valeurs spécifiques de la pratique vidéoludique se retrouvent désormais dans les modes de réception de l'image cinématographique. Le paradigme de l'action caractéristique des pratiques vidéoludiques

⁷⁰⁶ Nous pensons en particulier à cette scène célèbre au cours de laquelle le personnage principal découvre un détail inattendu en développant une photo et en agrandissant un segment.

⁷⁰⁷ « Les films de consommation courante sont-ils encore aujourd'hui faits pour raconter des histoires à leur public ? Au contact du jeu vidéo et de leur narration spatialisée, engagés dans des processus de diversification, n'ont-ils pas désormais une toute autre fonction ? » : BLANCHET Alexis, *Les Jeux vidéo au cinéma*, Paris, Armand Colin, coll. « Albums Cinéma Armand Colin », 2012, p.111.

⁷⁰⁸ Nous voyons ici un rapprochement inattendu, mais qui n'est pas sans cohérence - ne serait-ce qu'historique - avec le cinéma de Robert Altman et peut-être plus généralement avec l'esthétique de la fragmentation de l'image corrélative de la multiplication des écrans de télévision et des débuts du jeu vidéo auprès du grand public dans les années soixante-dix : « Il y a trop de choses à voir, trop de choses à entendre, et encore ne suffisent-elles pas à appréhender le monde (...) Ici, le détail est toujours saisi dans son identité fragmentaire, comme l'agrandissement d'une partie dont on garderait à l'esprit la totalité environnante » : AMIEL Vincent, « Une mise en scène des contrastes 'débords' et détails », in ESTÈVE Michel (dir.), *Robert Altman*, Paris, Lettres modernes, coll. « Études cinématographiques », 1999, p.30 et p.36.

L'expérience des images numériques, bien qu'axée sur la fascination et la sensation peut comporter également, par la trace affective qu'elle laisse et par la complexité de ses dispositifs narratifs l'inscrivant dans des régimes culturels, une telle prise de conscience de l'extériorité d'un monde débordant la représentation.

semble recouvrir un rapport plus général à la connaissance et à la culture qui les traduit en termes d'engagement social de l'individu. Plutôt que d'un « enfermement » de l'individu dans ses sensations personnelles et dans les codes hermétiques de systèmes de référence, nous voyons donc dans ce phénomène l'expression de croyances collectives dans des valeurs symboliques partagées. Car la remise en cause d'une extériorité de l'image observée tout au long de ce chapitre apparaît bien caractéristique de sensibilités collectives et d'un rapport ludique à la culture auquel font écho les régimes d'expérience vidéoludique.

CONCLUSION

LE PLAISIR LUDIQUE COMME

SENTIMENT D'ADHESION

VIDEOGAMING ENJOYMENT AS A FEELING OF BELONGING

« Finalement, nous pourrions retenir, d'après ce qui vient d'être évoqué, l'efficacité du jeu comme technique relevant du sacré : jouer avec l'objet, c'est l'arracher à sa banalité, à son unilatéralité pour le rendre équivoque et inventorier le monde des possibles qu'il renferme. De cette manière, le jeu offre l'occasion de renouer une liaison intime avec les choses et de saisir en même temps, grâce à l'éclatement de la pensée logique, les significations non objectives, c'est-à-dire, ici, surréelles qui sont associées aux objets. À ce titre, nous pouvons effectivement affirmer que le jeu assure le rôle d'un détonateur émotionnel⁷⁰⁹. »

L'expérience vidéoludique apparaît comme la « métaphore » (Henriot, 1989) du rapport ludique que l'individu entretient avec la société. **L'ambition de nos recherches a été de mettre en évidence l'importance fondamentale du plaisir ludique – et ses différentes formes - dans les modes d'adhésion aux règles sociales.** D'une part, en tant que motif culturel, par la centralité conférée au « fun » dans les pratiques ludiques à partir des années 1960 (Berry, 2012 a). D'autre part, par les relations que nous avons analysées entre sensations personnelles et valeurs symboliques dans les représentations sociales, dépassant la seule « éthique du fun » qui voudrait ne considérer comme signifiantes que les activités sociales procurant du plaisir⁷¹⁰. Nous avons au contraire cherché à réinscrire le plaisir des joueurs de

⁷⁰⁹ BARRAU Annick, *Mort à jouer, mort à déjouer. Socio-anthropologie du mal de mort*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 1994, p.89.

⁷¹⁰ « Cette légitimation de biens culturels centrés sur le divertissement et le domaine du ludique renvoie pour partie à cette 'éthique du fun' qu'observait déjà Pierre Bourdieu en France à partir de la fin des années 1970 dans certains styles de consommation, révélatrice selon lui d'une nouvelle bourgeoisie remplaçant l'ascétisme

jeu vidéo dans une perspective culturelle plutôt que de ramener la culture vidéoludique à leurs seuls plaisirs. C'est pourquoi nous nous sommes attachés à aborder la portée sensible des régimes d'expérience vidéoludiques à travers les valeurs signifiantes qui y sont attachées dans les représentations sociales, caractérisant autant de « manières de penser, de sentir et d'agir » en société.

D'aucuns diront peut-être qu'il manque à notre travail une sociologie des publics qui nous permettrait d'affiner ces réflexions et de renvoyer à des catégories de population les régimes d'expérience que nous avons abordé jusqu'à présent en les mettant en relation avec leurs dispositifs techniques et sociaux. Mais c'est que, comme l'écrit Vincent Berry qui engage justement ses recherches actuelles dans cette voie : « À ce jour, il existe une grande difficulté à connaître la réalité des pratiques vidéoludiques en France. On peut se demander par ailleurs si une telle entreprise est possible. La rapidité des évolutions technologiques rend les résultats rapidement obsolètes⁷¹¹. » Nous n'excluons pas du tout dans la suite de nos recherches de développer cet aspect de la réflexion et de contribuer à un travail plus quantitatif sur les pratiques du jeu vidéo ; ce qui supposera sans doute de déplacer quelque peu notre définition du « ludique », d'un ensemble de représentations sociales – comme dans le présent travail – à un ensemble de pratiques, d'actions, déterminées par les cadres régulateurs du jeu.

Nous avons voulu ici développer une approche du jeu vidéo résolument ancrée dans le « play », tel qu'en parle Mathieu Triclot (2011 a) : en insistant sur les ressentis des joueurs, pour mettre en valeur la portée culturelle du jeu vidéo. Nous n'entendons pas « culture » ici, au sens de « culture savante » ou de « culture populaire » : **la « culture » que nous avons observée dans nos enquêtes de terrain est d'essence anthropologique**. L'analyse que nous en avons faite doit davantage aux cadres théoriques durkheimien et maussien qu'à celui de Bourdieu : il s'agit d'ensembles de « manières d'être au monde », plutôt que de « compétences » qui traduiraient différents accès sociaux aux pratiques culturelles. Les régimes d'expérience vidéoludiques que nous avons développés – principalement ceux de la maîtrise et de l'immersion – se définissent ainsi par leurs caractères diffus : tout le monde peut y être sensible et être influencé par des injonctions sociales à se prendre en main, à être « plongé » dans une activité, séduit par des sollicitations sensorielles...

traditionnel du sentiment religieux par l'hédonisme. » : BERRY Vincent, *L'Expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Paideia », 2012, p.45.

⁷¹¹ BERRY Vincent, *L'Expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Paideia », 2012, p.40.

Même si une approche plus quantitative serait la bienvenue pour compléter cette analyse – mais demanderait un autre travail à part entière, tant le champ de la recherche sur cette question est encore limité – nous voyons notre thèse comme une première étape nécessaire à la constitution du jeu vidéo comme objet de recherche scientifique, dans l’acception de sa portée culturelle. **Il s’agit de faire valoir que le plaisir ludique, né d’impressions et de sensations personnelles renvoie à des représentations sociales partagées, nourries de « motifs culturels » (Weber, 1922) donnant sens à des manières d’être au monde.**

Cette proposition nécessitait bien une thèse pour être démontrée, car la tentation est encore grande dans le champ de la recherche sociologique de ramener les sensations personnelles à l’ordre du « non-social », souvent suite à une lecture trop rapide de Durkheim qui tend à confondre sa philosophie morale (le danger des sensations personnelles comme facteur d’anomie) avec les apports fertiles de sa sociologie pour penser la **société individualiste** (la double nature de l’individu, à la fois être égoïste et être social, permettant de rattacher la prévalence donnée aux sensations à des faits sociaux).

Que l’adjectif « ludique » ne comment à être employé qu’en 1910⁷¹² n’est en ce sens pas un hasard : ce mot est contemporain de l’essor de l’individualisme qui accompagna le développement des grandes villes lors de la « Révolution industrielle » de la fin du XIX^{ème} siècle. Loin de se limiter à la seule définition négative d’un repli sur soi hors de la sphère du social, nous considérons que l’individualisme qui caractérise à bien des égards la culture vidéoludique comporte au contraire ses propres valeurs symboliques issues notamment des sociétés « techniciennes » et « industrielles » telles que nous les avons observées dans notre Partie II, chapitre 1 : culte de la performance, compétitivité, prévalence donnée aux sensations, au spectaculaire, injonction au contrôle et à l’affirmation de soi... Les régimes d’expérience vidéoludique de la maîtrise et de l’immersion spécifiques aux pratiques de jeux sur borne d’arcade, ordinateur, console, en réseau ou sur téléphone portable sont constitués de telles valeurs qui caractérisent le plaisir que le joueur prend à son jeu, mais aussi et surtout, la croyance que celui-ci voue à la légitimité de cadres régulateurs institués.

Le mythe du « cercle magique » (Huizinga, 1938) ou de l’« espace séparé » du jeu (Caillois, 1958) se trouve dès lors remis en cause : **en tant que disposition d’esprit**

⁷¹² HAMAYON Roberte, *Jouer. Une étude anthropologique*, Paris, La Découverte, coll. « SH. Bibliothèque du m.a.u.s.s. », 2012, p.44.

constituée de représentations sociales, le jeu est un fait social (Durkheim, 1895) dont la légitimité dépend de sentiments d'adhésion collectifs à des valeurs symboliques. La pensée de Durkheim permet ainsi de restituer la portée culturelle des sensations personnelles ressenties par le joueur au cours de sa pratique : il s'agit d'un phénomène culturel et en tant que tel, le développement de la sphère de l'intime n'est pas le seul fait de l'individu, pas plus que ne l'est sa relative liberté de choix – par laquelle nous avons partiellement défini le « ludique » dans notre partie II chapitre 2 - dans les modes de régulation sociale auxquels il souhaite adhérer.

Le **plaisir ludique** se comprend ainsi comme un ressenti d'ordre culturel et non pas seulement comme une sensation propre à divertir l'individu ou à l'exalter dans des états de transe anémique. Ce n'est pas dans la passion – qui suppose des formes d'aliénation psychique de l'individu - que se loge le ludique, mais dans le désir au sens de « désirabilité de la règle » (La Boétie, 1549 ; Guyau, 1885). En définissant la pratique vidéoludique comme une activité passionnée, Alain Bouldoires perd par exemple de vue le caractère ludique de l'activité pour ne retenir que les rapports d'emprise que le jeu vidéo inflige au corps du joueur⁷¹³. Le plaisir ludique se manifeste plutôt à l'aune d'un intérêt au sens général de la reconnaissance de la légitimité d'une forme de domination (Weber, 1922), car ce qui fonde le caractère ludique d'une situation, c'est bien d'ores et déjà ce qui le rend *intéressant* (Delchambre, 2009 b) : « Si le fait de jouer pour jouer a un sens, c'est que cette activité a en elle-même un intérêt⁷¹⁴. »

C'est bien ainsi que nous avons analysé la portée instituante des régimes d'expérience vidéoludique dans notre partie III, d'abord à partir de l'institution muséale et des transformations attachées à la notion de « patrimoine » (chapitre 1) ; ensuite, en étudiant les représentations sociales du jeu vidéo via ses représentations cinématographiques (chapitre 2). C'est par l'intérêt que les joueurs éprouvent au cours de leurs pratiques que les institutions sociales trouvent leurs sens et remplissent leur fonction d'intégration sociale. Jeu vidéo et institution sociales ne s'opposent donc pas, bien au contraire. Ils ont en partage de mêmes valeurs culturelles investies par de mêmes sensibilités collectives. Les joueurs de *PLUG* au musée des Arts et Métiers ne trouvaient par exemple paradoxalement d'intérêt à la visite que

⁷¹³ BOULDOIRES Alain, « Le Jeu vidéo au regard de la corporéité », *Communication*, Volume 24, Issue 2, 2006, pp.141-158 (en ligne) <http://communication.revues.org/index3414.html>. Consulté le 13/09/2012.

⁷¹⁴ GARANDEL Pascal, « L'Espace vidéoludique comme espace téléotopique. Une approche phénoménologique de l'espace dans les jeux vidéo », in COAVOUX Samuel, RUFAT Samuel, TER MINASSIAN Hovig, *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Éditions Questions Théoriques, coll. « L>P », 2012, p.133.

lorsque celle-ci était médiée par le jeu, quand bien même cela produisait une mise à distance de l'espace muséal. Lorsque le jeu tombait en panne, la visite du musée semblait également s'en trouver affectée⁷¹⁵. De même, notre étude des valeurs de réalité conférées à l'image cinématographique nous a confirmé l'importance des sensations dans les croyances collectives en l'impact des images haptiques dans les régimes de représentations cinématographiques inspirés de l'esthétique vidéoludique.

Nous entendons donc ici « ludique » au sens large de « sentiment d'adhésion » et non pas seulement à celui du caractère « amusant » d'une activité. Nous nous distinguons en ce sens d'une approche maffesolienne (1982) qui verrait dans la sociabilité l'expression d'un feu dionysiaque, d'une passion d'être ensemble tendant à une esthétisation du social, au détriment de la prise en compte des structures sociales déterminant de tels sentiments. Nous nous rapprochons bien davantage, comme nous l'avons dit, d'un cadre théorique maussien. Même si curieusement, le travail spécifique de Mauss sur les jeux développe assez peu la question des sentiments ludiques⁷¹⁶, alors que les sentiments d'adhésion ont une importance centrale dans son approche sociologique⁷¹⁷.

Si l'adhésion des joueurs aux institutions sociales procède du plaisir ludique, ce n'est donc pas par la seule « force » de l'effervescence collective, mais bien plutôt parce que ces sentiments ont été d'abord déterminés par des **structures sociales** que nous nous sommes toujours efforcés de mettre en évidence : anthropologie historique de la culture foraine pour définir les valeurs de l'industrie du loisir (partie II, chapitre 1), détour par les modèle du monde de l'entreprise et du milieu sportif pour comprendre les valeurs attachées au corps dans les pratiques de jeux vidéo professionnel (partie II, chapitre 2), étude des caractères de la société « individualiste » notamment à travers les modes de socialisation comparés de plusieurs dispositifs de jeux en réseau (partie II, chapitre 3), retour sur les politiques

⁷¹⁵ Nous ne prétendons bien sûr pas généraliser ce phénomène à toutes les catégories de visiteurs du musée, mais nous formulons l'hypothèse que la pratique du jeu vidéo mobilise un tel rapport à l'institution muséale, fondé sur une corrélation entre plaisir ludique et sentiment d'adhésion à l'institution.

⁷¹⁶ Et ce, probablement parce que la publication de *Sociologie et anthropologie*, son principal recueil d'articles fut dirigée en 1950 par Claude Lévi-Strauss qui orienta considérablement la perspective des réflexions maussiennes pour les porter en adéquation avec sa propre sensibilité anthropologique. La publication récente de l'Édition critique de Marcel Mauss par Florence Weber et Nathan Schlanger aux PUF, coll. Quadrige, en septembre 2012, se propose de réhabiliter cette œuvre, en donnant plus de cohérence à l'importance que Mauss confère aux représentations sociales dans son anthropologie.

⁷¹⁷ Nous avons notamment fondé notre analyse de l'institution muséale à la partie III chapitre 1 sur les concepts maussiens publiés dans les *Essais de Sociologie* (1968) qui mettent en évidence les caractères instituants des représentations sociales.

culturelles de l'institution muséale depuis la Révolution française pour mettre en perspective les enjeux d'une introduction du jeu vidéo comme dispositif muséographique (partie III, chapitre 1)...

Les processus d'individualisation des pratiques culturelles observées dans chacun de ces régimes d'expérience posent cependant à chaque fois le **problème de l'extériorité du social**, dès lors que ses significations culturelles et ses représentations sociales ressortent de sensations personnelles. Cela renvoie à la difficulté pour les joueurs rencontrés sur le terrain de trouver des référents « moraux », extérieurs à eux, garantissant la pérennité de leur identité sociale. Ainsi, les « rapports elliptiques au monde » conférant au joueur une illusion de maîtrise sur l'espace social par des stratégies d'« évasion » et d'évitement perpétuels des sensations désagréables du quotidien (partie II, chapitre 2), ou encore les jeux identitaires dans la présentation de soi des sociabilités en réseau (partie II, chapitre 3)...

Si les expériences vidéoludiques constituent des « manières d'être au monde », il faut insister sur ce qu'elles ont d'instable et de momentané ; non pas pour en conclure à une « crise » du social, mais plutôt pour en cerner les spécificités quant à l'accélération du temps ou les injonctions à la multiplicité des identités sociales. Ce que ces valeurs ont de contraignantes recouvre également ce qu'elles ont de ludiques : les changements alternatifs d'un cadre régulateur à un autre ouvrent en effet à l'illusion d'une pluralité de possibles dans les modes d'adaptation sociale et confèrent en cela des plaisirs particuliers, qui sont autant de manifestation d'adhésion à ces valeurs individualistes.

La thèse de l'« individualisme excessif » (Aubert, 2006) mettant en scène un joueur instrumentalisé par les procédés agressifs d'une société « de masse » nous paraît en cela manquer la dimension ludique de ces pratiques et partant, une part importante de leurs significations culturelles. Selon cette approche, les « illusions » vidéoludiques s'apparenteraient moins à des représentations sociales partagées qu'à des mécanismes behaviouristes issus de la psychologie cognitive (Craipeau, 2011 a ; Hamayon, 2012, Solinski, 2012) et trouvant un écho dans des structures sociales organisées pour solliciter l'individu dans ses sensations personnelles et le pousser à la consommation. Le jeu vidéo apparaîtrait alors dans la matérialité technique de sa pratique (en termes de temps passé à jouer, de prise en compte des efforts investis par le joueur sans en comprendre la nécessité, ou de dispositif technique) : il cesserait de charrier des valeurs symboliques qui légitiment son usage pour ne plus s'imposer que comme un obstacle à la vie sociale.

Pourtant, même dans ces situations d'anomie, le vide symbolique invoqué par le joueur ou certains chercheurs reste malgré tout rattaché à des représentations sociales⁷¹⁸. L'anomie traduit en fait le passage d'un régime de signification à un autre, il est le moment finalement relativement banal d'une perte d'adhésion dans l'activité, d'une mise en suspension de sa valeur symbolique en attendant que d'autres signifiants surviennent. L'instabilité du plaisir ludique participe dès lors des spécificités de ses manières d'être au monde.

Le caractère individualiste de la culture vidéoludique génère dès lors une ambivalence entre vulnérabilité et toute-puissance de l'individu : « comme si l'individualisme contemporain ne pouvait s'exprimer que sur un registre extrême, que ce soit celui du trop-plein et de l'excès, ou celui du manque et du vide, et cela tant au niveau social que sur un plan psychologique⁷¹⁹. »

Plutôt que d'en conclure à une crise du social, nos recherches nous amènent à considérer ce phénomène avec curiosité en nous intéressant précisément aux nouvelles valeurs anthropologiques émergeant des sensations de plaisir et à leur portée instituante.

Renoncer à une définition homogène de la culture vidéoludique pour nous intéresser à la diversité de ses formes et de ses régimes d'expérience : tel a été notre projet pour cette thèse, que nous perpétuerons sans doute pour la suite de nos recherches. Notre approche socio-anthropologique nous a permis de rendre compte des sensibilités dans le plaisir pris à la pratique vidéoludique et de défendre ainsi une conception originale⁷²⁰ du ludique et de sa portée culturelle.

⁷¹⁸ Dès lors que l'on se trouve en mesure d'évoquer des impressions, des motifs culturels permettant de caractériser ces situations anomiques où le jeu est vécu comme absurde et peu plaisant, on reste en effet dans l'ordre du culturel. Or, c'est bien ce à quoi nous avons assisté au cours de nos entretiens. Peut-être s'agit-il ici d'un biais méthodologique : l'exercice de l'entretien supposerait que l'on explicite des sensations, qui autrement sont vécues selon d'autres régimes de signification (ou de non-signification) au cours de l'expérience. Mais il n'empêche que la lassitude à l'égard d'une pratique excessive de jeu vidéo demeure un sentiment que les joueurs dans leur ensemble sont parvenus à exprimer relativement facilement.

⁷¹⁹ AUBERT Nicole, « L'Intensité de soi », in AUBERT Nicole, *L'Individu hypermoderne*, Toulouse, ERES, coll. « Sociologie clinique », 2006, p.74.

⁷²⁰ Même au sein de l'anthropologie des jeux, une telle problématique reste en effet marginale. L'anthropologie des jeux s'intéresse le plus souvent à la pratique ludique comme rituel, analysé en tant que cadre régulateur structurant le collectif (Mauss, 1937 ; Lévi-Strauss, 1962). La question du ludique dans cette discipline demeure rarement traitée (Delchambre, 2009 a; Dewitte, 2010) : « Plus encore que les jeux, c'est à vrai dire la notion même de jouer qui semble négligée par l'anthropologie. » : HAMAYON Roberte, *Jouer. Une étude anthropologique*, Paris, La Découverte, coll. « SH. Bibliothèque du m.a.u.s.s. », 2012, p.29.

BIBLIOGRAPHIE

ÉTUDES VIDÉOLUDIQUES

- ALVAREZ Julian, DJAOUTI Damien, *Introduction au Serious Game*, Paris, Éditions Questions Théoriques, coll. « L>P », 2010.
- AMATO Étienne Armand, « Quelle ethnométhodologie appliquer aux jeux vidéo multijoueurs persistants ? », *Cahiers d'ethnométhodologie*, n°1, Janvier 2007, pp. 23-45.
- AMATO Étienne Armand, *Le Jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Du phénomène ludique aux avatars en réseau*, Paris, Université Paris VIII– Vincennes – Saint-Denis, Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication sous la direction de Jean-Louis Weissberg, 2008.
- AMATO Étienne Armand, « La Communication ludique, cœur oublié d'un continent à investir », *XVII^{ème} Congrès de la Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication*, SFIC, Dijon, 23 juin 2010.
- AMATO Étienne Armand, « Diversité et unicité des jeux vidéo : une tension heuristique », *secondes journées d'études Game Studies ? À la française ! 2012 : « Les jeux vidéo au pluriel. Quelle diversité ? Industrie, métiers, interfaces, règles, publics, pratiques, circonstances, expériences, mémoires »*, OMNSH, IRI, Paris, 17 juin 2012.
- ARSENAULT Dominic, PICARD Martin, « Le Jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique », *colloque Homo Ludens : « Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué »*, 75^{ème} congrès de l'ACFAS, Université du Québec à Trois-Rivières, Québec (Canada), 8 mai 2007.
- BEAU Franck (dir.), avec la collaboration de GILLE Laurent et KAPLAN Daniel, *Culture d'Univers. Jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges, FYP Éditions, 2007.
- BERRY Vincent, « Immersion dans un monde virtuel : jeux vidéo, communautés et apprentissages », *omnsh.org*, 2006, (en ligne) <http://www.omnsh.org/spip.php?article99>. Consulté le 26/10/2012.
- BERRY Vincent, « De Pong à World of Warcraft : construction et circulation de la culture (vidéo) ludique » in BROUGÈRE Gilles (dir.), *La Ronde des jeux et des jouets. Harry, Pikachu, Superman et les autres*, Paris, Éditions Autrement, coll. « Mutations », 2008, pp.22-42.
- BERRY Vincent, *Les Cadres de l'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un monde numérique*, Paris, Université Paris XIII – Villetaneuse, Thèse de doctorat en sciences de l'éducation sous la direction de Gilles Brougère, 2009.
- BERRY Vincent (2012 a), *L'Expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Paideia », 2012.
- BERRY Vincent (2012 b), « Barbie + Metallica = World of Warcraft. Penser relationnellement le jeu vidéo », *secondes journées d'études Game Studies ? À la française ! 2012 : « Les jeux vidéo au pluriel. Quelle diversité ? Industrie, métiers, interfaces, règles, publics, pratiques, circonstances, expériences, mémoires »*, OMNSH, IRI, Paris, 16 juin 2012.
- BERTHIER Denis, *Méditations sur le réel et le virtuel*, Paris, L'Harmattan, coll. « Impact des nouvelles technologies », 2004.

- BLANCHET Alexis (2009 c), « Quelques définitions en français du gameplay... », *Le Blog jeuvidéal*, 6 octobre 2009, (en ligne) <http://jeuvidéal.com/?p=357>. Consulté le 14/06/2012.
- BONENFANT Maud, « Le Concept de jeu à l'ère des jeux vidéo en ligne », *colloque : « Les jeux vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture »*, Université de Limoges, Limoges, 10 juin 2009.
- BOUNTHAVY Suvilay (dir.), « Jeu vidéo et horreur : anatomie d'un genre », *IG Magazine*, Hors-série, n°3, mars-avril 2012.
- BOUTET Manuel, « Des jeux d'adultes ? Corporéités et sociabilités dans les cyberspaces ludiques », in ROUSTAN Mélanie (dir.), *La Pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers Sciences Humaines et Sociales », série « Consommations et sociétés », 2003, pp. 99-113.
- BOUTET Manuel (2011 a), « Discours d'ouverture », *premières journées d'études « Game Studies ? À la française !' »*, OMNSH, Paris, 7 mai 2011.
- BOUTET Manuel (2011 b), « Style de jeu et félicité des situations », *journées d'études « Techniques de jeu »*, LATTS, Université Paris-Est Marne-la-Vallée, Paris, 7 juin 2011.
- BOUTET Manuel, « Mondes en ligne, mondes sensibles. La nostalgie, un point d'entrée pour l'ethnographie », in COAVOUX Samuel, RUFAT Samuel, TER MINASSIAN Hovig, *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Éditions Questions Théoriques, coll. « L>P », 2012, pp.182-206.
- BRUNO Pierre, *Les Jeux vidéo*, Paris, Syros, coll. « L'Ecole des parents », 1993.
- BRUNO Pierre, TRÉMEL Laurent, « La Pratique des jeux vidéo. Approche d'un loisir de masse médiatisé », *Ethnologie française*, Tome 25, n°1, janvier-mars 1995, pp.103-112.
- CLAIS Jean-Baptiste, ROUSTAN Mélanie, « 'Les Jeux vidéo, c'est physique !'. Réalité virtuelle et engagement du corps dans la pratique vidéoludique », in ROUSTAN Mélanie (dir.), *La Pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers Sciences Humaines et Sociales », série « Consommations et sociétés », 2003, pp.35-52.
- COULOMBE Maxime, *Le Monde sans fin des jeux vidéo*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « La nature humaine », 2010.
- CRAIPEAU Sylvie, KOSTER Raphaël (2007 a), « Jeux vidéo, imaginaire et pratiques culturelles », *Rapport intermédiaire JEMTU n°1/ Usages, programme « action innovante GET, Jeux sur mobiles »*, Évry, Institut Telecom Management Sud Paris, Groupe des Écoles de Télécommunication, janvier 2007.
- CRAIPEAU Sylvie (2009 b), KOSTER Raphaël (2009 a), « Jeux vidéo en réseau, mondes imaginaires, mondes sociaux », *Rapport final JEMTU/ Usages, programme « action innovante GET, Jeux sur mobiles »*, Évry, Institut Telecom Management Sud Paris, Groupe des Écoles de Télécommunication, mai 2009.
- CRAIPEAU Sylvie (2009 c), « Les Jeux vidéo, des utopies expérimentales », *Psychotropes*, vol. 15, 2009, pp. 59-75.
- CRAIPEAU Sylvie (2010 b), GENVO Sébastien, SIMONNOT Brigitte (dir.), *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, coll. « Questions de communication », série « actes », n°8, 2010.

- DELAHAYE Sébastien, « Nouvelle offensive contre les jeux vidéo violents en Allemagne », *www.ecrans.fr*, 22 novembre 2006, (en ligne) <http://www.ecrans.fr/Nouvelle-offensive-contre-les-jeux.html>. Consulté le 01/11/2012.
- DESOMBRE Arnaud, « Encore un procès contre les jeux vidéo », *www.presence-pc.com*, 10 octobre 2003, (en ligne) <http://www.presence-pc.com/actualite/Encore-un-proces-contre-les-jeux-videos-1783/>. Consulté le 01/11/2012.
- DEVILLARD Arnaud, « Les Députés proposent une loi contre l'addiction aux jeux vidéo », *www.01net*, 20 juillet 2010, (en ligne) <http://www.01net.com/editorial/519270/les-deputes-proposent-une-loi-contre-laddiction-aux-jeux-video>. Consulté le 01/11/2012.
- FICHEZ Élisabeth, NOYER Jacques (dir.), *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo*, Villeneuve-d'Ascq, Université Charles de Gaulle-Lille 3, coll. « UL3 : travaux et recherches », 2001.
- FORTIN Tony, MORA Philippe (2005 a), TRÉMEL Laurent, *Les Jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs Visuels », 2005.
- GAON Thomas, « Des paradis artificiels », in BEAU Franck (dir.), avec la collaboration de KAPLAN Daniel et GILLE Laurent, *Culture d'Univers. Jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges, FYP Éditions, 2007, pp.116-129.
- GAON Thomas, MORIN ULLMAN David, « Labyrinthe, adolescence et jeux vidéo », *Esprit d'avant*, n°10, octobre 2010, (en ligne) <http://www.espritudavant.com/DetailElement.aspx?numStructure=79255&numElement=116137>. Consulté le 01/11/2012.
- GENVO Sébastien, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2003.
- GENVO Sébastien (dir.), *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, coll. « Communication et Civilisation », 2006.
- GENVO Sébastien, « Penser les phénomènes de 'ludicisation' du numérique : pour une théorie de la jouabilité », *Revue des Sciences Sociales*, n°45, mars 2011, pp.68-77.
- GEORGES Fanny, *Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs. L'hexis numérique*, Paris, Université Paris I Panthéon-Sorbonne, Thèse de doctorat en Études culturelles sous la direction de Bernard Darras, 2007.
- GRELLIER Delphine, *Les Pratiques ludiques de simulation de rôles : reflet et trajet de l'esprit du temps*, Montpellier, Université Paul Valéry – Montpellier III, Thèse de doctorat en Sociologie sous la direction de Jean-Bruno Renard, 2008.
- HENNO Jacques, *Les Jeux vidéo*, Paris, Le Cavalier bleu éditions, coll. « Idées reçues : économie & société », 2002.
- ICHBIAH Daniel, *La Saga des jeux vidéo. De Pong à Lara Croft*, Paris, Vuibert informatique, 2004.
- Ipsos Media CT, « Essential Facts about the Computer and Video Game Industry », *Entertainment Software Association*, 2012 (en ligne) http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2012.pdf. Consulté le 01/11/2012.
- JACQUINOT Geneviève (dir.), « Dossier : 'Qui a encore peur des jeux vidéo ?' », *Médiamorphoses*, n° 3, septembre 2001, pp.19-103.

- JOLIVALT Bernard, *Les Jeux vidéo*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 1994.
- KAPP Sébastien, « Les Jeux vidéo nous dirigent-ils vers une nouvelle théorie du ludique ? », *EspacesTemps.net*, 6 février 2012, (en ligne) <http://espacestems.net/document9291.html>. Consulté le 15/06/2012.
- KOSTER Raphaël (2010 b), « Qu'est-ce que la culture vidéoludique ? », *Journée d'étude « Le Jeu vidéo : nouvelles pratiques culturelles et usages innovants des technologies »*, Exposition « Arcade, jeux vidéo ou pop art ? », théâtre l'Agora, Évry, 23 novembre 2010, (captation vidéo en ligne) http://arcade-expo.fr/?page_id=568. Consulté le 03/11/2012.
- KOSTER Raphaël (2011 a), « En quoi les jeux vidéo sont-ils des espaces sociaux ? », in RUFAT Samuel., TER MINASSIAN Hovig (dir.), *Les Jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Éditions Questions Théoriques, coll. « L>P », 2011, pp.181-195, (en ligne) <http://www.omnsh.org/spip.php?article199>. Consulté le 02/11/2012.
- LAFRANCE Jean-Paul, *Les Jeux vidéo, à la recherche d'un monde meilleur*, Paris, Hermès science publications/Lavoisier, 2006.
- LAFRANCE Jean-Paul, OLIVERI Nicolas (dir.), « Les Jeux vidéo. Quand jouer c'est communiquer », *Hermès*, n° 62, avril 2012.
- LE DIBERDER Alain et Frédéric, *Qui a peur des jeux vidéo ?*, Paris, La Découverte, coll. « Essais », 1993.
- LE DIBERDER Alain et Frédéric, *L'Univers des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, coll. « Cahiers libres », 1998.
- LEROUX Jérôme, « La Narration dans le jeu vidéo : espace et interaction », in CRAIPEAU Sylvie (2010 b), GENVO Sébastien, SIMONNOT Brigitte (dir.), *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, coll. « Questions de communication », série « actes », n°8, 2010, pp.135-146.
- LEROUX Yann, « Les Parents jouent, l'enfant meurt : une nouvelle affaire de panique morale », *Psy et Geek* ;-), 11 mars 2010, (en ligne) <http://www.psyetgeek.com/les-parents-jouent-lenfant-meurt-une-nouvelle-affaire-de-panique-morale>. Consulté le 03/11/2012.
- LÉVY Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte, coll. « Sciences et Sociétés », 1995.
- MAUCO Olivier, « La Médiatisation des problématiques de la violence et de l'addiction aux jeux vidéo : fait divers, dépendance journalistique et pénurie d'approvisionnement en sources », *Quaderni*, n°67, automne 2008, pp.19-31.
- MAUCO Olivier, *Jeux vidéo, problèmes publics, régulations privées. Histoire socio-politique des dispositifs de contrôle des contenus*, Paris, Université Paris I, Panthéon-Sorbonne, Thèse de doctorat en Sciences politiques sous la direction de Frédérique Matonti, 2012.
- MICHAUD Laurent (dir.), « Serious Game, Advergaming, Edugaming, training », *IDATE*, juin 2008, (en ligne) http://ja.games.free.fr/ludoscience/PDF/EtudeIDATE08_VF.pdf. Consulté le 04/11/2012.
- NATKIN Stéphane, *Jeux vidéo et médias du XXI^{ème} siècle. Quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?*, Paris, Vuibert informatique, 2004.
- NATKIN Stéphane, *Video Games and Interactive Media. A Glimpse at New Digital Entertainment*, Massachusetts (États-Unis), AK Peters LTD, Wellesley Massachusetts, 2005.

- NPD, « Essential Facts about the Canadian Computer and Video Game Industry », *Entertainment Software Association of Canada*, 2011, (en ligne) <http://www.theesa.ca/wp-content/uploads/2011/10/Essential-Facts-2011.pdf>. Consulté le 01/11/2012.
- QUÉAU Philippe, *Le Virtuel : vertus et vertiges*, Bry-sur-Marne, Champ Vallon, coll. «Milieux », 1993.
- ROUSTAN Mélanie (dir.), *La Pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers Sciences Humaines et Sociales », série « Consommations et sociétés », 2003.
- RUEFF Julien, « Où en sont les 'Game studies' », *Réseaux*, n°151, octobre 2008, pp.139-166.
- RUFAT Samuel, TER MINASSIAN Hovig (dir.), *Les Jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Éditions Questions Théoriques, coll. « L>P », 2011.
- Secor Consulting Group, « Faits essentiels 2011 sur le secteur canadien des jeux vidéo et informatiques », *Association canadienne du Logiciel de Divertissement*, 2011, (en ligne) <http://www.theesa.ca/wp-content/uploads/2011/10/Faits-Essentiels-2011.pdf>. Consulté le 25/10/2012.
- SERRIES Guillaume, « Washington lutte contre les jeux vidéos violents », *www.presence-pc.com*, 7 février 2005, (en ligne) <http://www.presence-pc.com/actualite/Washington-lutte-contre-les-jeux-videos-violents-6403>. Consulté le 04/11/2012.
- SIMM-TGI, « Video Gamers », *Kantar Media*, mars 2012, (résumé en ligne) <http://www.kantarmedia-tgifr.com/news/205/Video-Gamers-:-Nouvelle-analyse.php>. Consulté le 02/11/2012.
- TRÉMEL Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo multimédia : les faiseurs de mondes*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 2001.
- TRICLOT Mathieu (2011 b), « Une philosophie des jeux vidéo : Game Studies vs Play Studies », *premières journées d'études « Game Studies ? À la française !' »*, OMNSH, Paris, 7 mai 2011.
- USUL, « Le Pécé », *Chronique-3615 Usul*, jeuxvidéo.com, 16 septembre 2012, (en ligne) <http://www.jeuxvideo.com/chroniques-vidéo/00000345/3615-usul-le-pece-00000253.htm>. Consulté le 01/10/2012.
- VICKS, « Une campagne contre les jeux vidéo violents en Angleterre », *pspgen.com*, 7 mars 2009, (en ligne) <http://www.pspgen.com/campagne-jeux-violents-angleterre-actualite-186000.html>. Consulté le 05/11/2012.
- VIROLE Benoît, *Du bon usage des jeux vidéo et autres aventures virtuelles*, Paris, Hachette Littérature, 2003.
- ZABBAN Vinciane, « Ceci est un monde. » *Le partage des jeux en ligne : conceptions, techniques et pratiques*, Paris, Université Paris-Est Marne la Vallée, Thèse de doctorat en sociologie sous la direction de Patrice Flichy, 2011.
- ZABBAN Vinciane (2012 a), « Retour sur les *game studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, n° 173-174, août 2012, pp. 137-176.
- ZABBAN Vinciane (2012 b), « Retour sur les *game studies* : quelles leçons tirer des développements d'un champ d'études interdisciplinaire sur le jeu ? », *secondes journées d'études Game Studies ? À la française ! 2012 : « Les jeuX vidéo au pluriel. Quelle*

diversité ? Industrie, métiers, interfaces, règles, publics, pratiques, circonstances, expériences, mémoires », OMNSH, IRI, Paris, 16 juin 2012.

Game Studies

- AARSETH Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore (États-Unis), John Hopkins University Press, 1997.
- BENNETT Sue, MATON Karl, KERVIN Lisa, «The 'Digital Natives' Debate: A Critical Review of the Evidence», *British Journal of Educational Technology*, Volume 39, Issue 5, September 2008, pp.775-786.
- BJÖRK Staffan, « Not a Casual Review: Reading Jesper Juul's A Casual Revolution », *Game Studies*, Volume 11, Issue 2, May 2011, (en ligne) <http://gamestudies.org/1102/articles/bjork>. Consulté le 05/11/2012.
- BLACKSHAW Tony, CRAWFORD Garry, *The Sage Dictionary of Leisure Studies*, Londres (Angleterre), Sage Publications Ltd, 2009.
- BOGDANOWICZ Marta, FEIJÓO Claudio, NEPELSKI Daniel, PRATO Giuditta de, SIMON Jean-Paul, « Born Digital / Grown Digital : Assessing the Future Competitiveness of the EU Video Games Software Industry », *JRC Scientific and Technical Reports*, European Communities, 2010, (en ligne) <http://ipts.jrc.ec.europa.eu/publications/pub.cfm?id=3759>. Consulté le 04/11/2012.
- BOGOST Ian, « Comparative Video Game Criticism », *Game and Culture*, Volume 1, Issue 1, January 2006, pp.1-6.
- BOGOST Ian, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge (États-Unis), MIT Press, 2007.
- BOGOST Ian, « Not Interdisciplinarity, But Love. My Keynote Presentation at the 2008 Game Developers Conference Education Summit », www.bogost.com, 16 March 2008, (en ligne) http://www.bogost.com/writing/not_interdisciplinarity_but_lo.shtml. Consulté le 18/06/2012.
- BOGOST Ian (2009 a), « You Played That? Game Studies Meets Game Criticism. My Position Paper on Game Criticism, DiGRA 2009 », www.bogost.com, 2 September 2009, (en ligne) http://www.bogost.com/writing/you_played_that_game_studies_m.shtml. Consulté le 18/06/2012.
- BOGOST Ian (2009 b), « Videogames are a Mess. My DiGRA 2009 Keynote on Videogames and Ontology », www.bogost.com, 3 September 2009, (en ligne) http://www.bogost.com/writing/videogames_are_a_mess.shtml. Consulté le 18/06/2012.
- BRYCE Jo, RUTTER Jason, *Understanding Digital Games*, Londres (Angleterre), Sage Publications Ltd, 2006.
- CAPLAN Scott E., WILLIAMS Dmitri, YEE Nick, « Who Plays, How Much, and Why? Debunking the Stereotypical Gamer Profile », *Journal of Computer-Mediated Communication*, n°13, 2008, pp.993-1018.
- CASSELL Justine, JENKINS Henry (dir.), *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, Cambridge (États-Unis), MIT Press, 1998.

- DETERDING Sébastien, « The Game Frame: Systemizing a Goffmanian Approach to Video Game Theory », *Proceedings of DiGRA 2009*, « *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory* », September 2009, (en ligne) <http://www.digra.org/dl/db/09287.43112.pdf>. Consulté le 01/11/2012.
- FEENBERG Andrew, GRIMES Sara M., « Rationalizing Play. A Critical Theory of Digital Gaming », *The Information Society*, Volume 25, Issue 2, 2009, pp.105-118.
- FERGUSON Christopher J., «The School Shooting/Violent Video Game Link. Causal Link or Moral Panic? », *Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling*, Volume 5, Issue 1-2, 2008, pp.25-37.
- FRASCA Gonzalo, « Ludology Meets Narratology : Similitude and Differences Between (Video)Games and Narrative », *Parnasso*, n°3, Helsinki (Finlande), 1999, pp. 365-371, (en ligne) <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. Consulté le 18/06/2012.
- FRASCA Gonzalo Frasca Gonzalo, « What is Ludology ? A Provisory Definition. », www.ludology.org, 8 July 2001, (en ligne) <http://www.ludology.org/2001/07/what-is-ludolog.html>. Consulté le 18/06/2012.
- FRASCA Gonzalo, « Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology », in PERRON Bernard, WOLF Mark J. P. (dir.), *The Video Game Theory Reader*, New-York (États-Unis), Routledge, 2003, pp.221-235.
- FRASCA Gonzalo, « Ludologists Love Stories, Too: Notes From a Debate That Never Took Place », *Proceedings of DiGRA 2003*, « *Level Up* », November 2003, (en ligne) http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf. Consulté le 18/06/2012.
- GEE James Paul, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, New York (États-Unis), Palgrave Macmillan, 2003.
- GOLDSTEIN Jeffrey, RAESSENS Joost, *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge (États-Unis), MIT Press, 2005.
- HALTER Ed, *From Sun Tzu to Xbox : War and Video Games*, New York (États-Unis), Thunder's Mouth Press, 2006.
- JENKINS Henry (2006 a), *Fans, Bloggers and Gamers. Exploring Participatory Culture*, New York (États-Unis), New York University Press, 2006.
- JENKINS Henry (2006 b), *Convergence Culture, Where Old and New Media Collide*, New York (États-Unis), New York University Press, 2006.
- JUUL Jesper, « A Clash between Game and Narrative », *Digital Arts and Culture Conference*, Bergen (Norvège), November 1998, (en ligne) http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html. Consulté le 02/11/2012.
- JUUL Jesper, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge (États-Unis), MIT Press, 2009.
- KLINE Stephen, DYER-WHITEFORD Nick, De PEUTER Greig, *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture and Marketing*, Montréal (Canada), McGill-Queen's University Press, 2003.
- LAMMES Sybille, « Spatial Regimes of the Digital Playground: Cultural Functions of Spatial Practices in Computer Games », *Space and Culture*, n°11, 2008, pp.260-272.

- MURRAY Janet H., *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*, New-York (États-Unis), The Free Press, 1997.
- PERRON Bernard, WOLF Mark J. P. (dir.), *The Video Game Theory Reader*, New-York (États-Unis), Routledge, 2003.
- SICART Miguel, « Against Procedurality », *Game Studies*, Volume 11, Issue 3, December 2011, (en ligne) http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap, Consulté le 04/11/2012.
- WILLIAMS Dmitri, « Why Game Studies Now? Gamers Don't Bowl Alone », *Games and Culture*, Volume 1, Issue 1, January 2006, pp.13-16.
- WOODS Stewart, « Congenial by Design: A Review of A Casual Revolution », *Game Studies*, Volume 11, Issue 2, May 2011, (en ligne) <http://gamestudies.org/1102/articles/woods>. Consulté le 05/11/2012.

Histoire du jeu vidéo

- ABBATE Janet, *Inventing the Internet*, Cambridge (États-Unis), MA : MIT Press, 1999.
- BRETON Philippe, *Une histoire de l'informatique* (1987), Paris, Le Seuil, coll. « Point Sciences », 1990.
- BRETON Philippe, *À l'image de l'homme. Du Golem aux créatures virtuelles*, Paris, Le Seuil, coll. « Science ouverte », 1995.
- BURNHAM Van, *Supercade : a Visual History of the Videogame Age, 1971-1984*, Cambridge (États-Unis), MIT Press, 2001.
- BURROWES Declan, « The History of Videogames, Part II: The Majestic Cosmos », *BNB Gaming*, 2011, February 12, (en ligne) <http://bnbgaming.com/2011/02/12/the-history-of-videogames-part-ii/>. Consulté le 29/09/2012.
- CLAIS Jean-Baptiste, « Introduction », in ALVES Douglas, CLAIS Jean-Baptiste, DUBOIS Philippe, *Game Story. Une Histoire du jeu vidéo*, Paris, RMN-Grand Palais, 2011, pp.14-49
- GORGES Florent, YAMAZAKI Isao, *L'Histoire de Nintendo, 1889-1980, des cartes à jouer aux Game & Watch*, Vol. 1, Châtillon, Éditions Pix'n Love, 2008.
- GORGES Florent, « Saute dans l'trou, y'a une vie ! », in AUDUREAU William, *L'Histoire de Mario : 1981-1991, l'ascension d'une icône, entre mythes et réalité*, Triel-sur-Seine, Éditions Pix'n Love, 2011, pp.9-13.
- LAURENT, « Oxo et Tennis for two : Petite cosmogonie portative du jeu vidéo - Les précurseurs (partie 1) », *Jeux vidéo et Bibliothèques**, 2008, (en ligne) <http://www.jvbib.com/blog/index.php/oxo-et-tennis-for-two-petite-cosmogonie-portative-du-jeu-video-les-precurseurs-partie-1/>. Consulté le 29/09/2012.
- POOLE Steven, *Trigger Happy, Videogames and the Entertainment Revolution*, New York (États-Unis), Arcade Publishing Inc., 2000.
- SANCHEZ Frédéric, *Encyclopédie des jeux vidéo*, Paris, Chiron éditions, 2008.

Expérience vidéoludique

- ARSENAULT Dominic, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique. Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, Montréal (Canada), Université de Montréal, Thèse de doctorat en Études cinématographiques sous la direction de Bernard Perron, 2011.
- BARRAL Étienne, *Otaku, les enfants du virtuel*, Paris, Denoël, 1999.
- BOULDOIRES Alain, « Le Jeu vidéo au regard de la corporité », *Communication*, Volume 24, Issue 2, 2006, pp.141-158 (en ligne) <http://communication.revues.org/index3414.html>. Consulté le 13/09/2012.
- BOULLIER Dominique, « Le Web immersif », *Quaderni*, n°66, printemps 2008, pp.67-80.
- BOULLIER Dominique, « Les Industries de l'attention : fidélisation, alerte ou immersion », *Réseaux*, n° 154, mars 2009, pp.231-246.
- BOUTET Manuel, CRESPIY Patrice, KOSTER Raphaël (2010 c), « Conversation électronique autour de la performance de REZ », site internet de l'exposition : « *Arcade, jeux vidéo ou pop art ?* », 24 novembre 2010, (en ligne) http://arcade-expo.fr/?page_id=522. Consulté le 03/11/2011.
- CAGE David, « La Narration interactive dans *Heavy Rain* », *rencontres du Collège Iconique*, INA, espace Cognac-Jay, Paris, 9 février 2011.
- CRAIPEAU Sylvie, DUBEY Gérard (2008 a), KOSTER Raphaël, « Maîtrise du jeu, contrôle de soi : une quête à corps perdu », *Quaderni*, n°67, automne 2008, pp.85-92.
- CSIKSZENTMIHALYI Mihaly, *Flow, the Psychology of Optimal Experience*, New York (États-Unis), Harper and Row, 1990.
- ERMI Laura, MÄYRÄ Frans, « Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion », *Proceedings of DiGRA 2005, « Changing Views : Worlds in Play »*, 2005, (en ligne) http://www.uta.fi/~tilma/gameplay_experience.pdf. Consulté le 01/11/2012.
- FARRELL Anne, « Étude du registre d'immersion et de l'état de présence interne chez les jeunes entre 11 et 15 ans qui socialisent dans les espaces de clavardage et de jeu », *Mémoire présenté comme exigence partielle de la Maîtrise en Communication*, Montréal (Canada), Université du Québec à Montréal, Juin 2008.
- GAON Thomas, « Jeux vidéo : l'avenir d'une illusion », *Adolescence*, n°47, 2004, pp.9-32.
- GARANDEL Pascal, « L'Espace vidéoludique comme espace téléotopique. Une approche phénoménologique de l'espace dans les jeux vidéo », in COAVOUX Samuel, RUFAT Samuel, TER MINASSIAN Hovig, *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Éditions Questions Théoriques, coll. « L>P », 2012, pp.115-147.
- KOSTER Raphaël (2010 a), « Corps, croyances et émotions dans les pratiques de jeux vidéo en réseau », in MORICOT Caroline (dir.), avec la collaboration de LANGARET Chan et PRÉVOT Hélène, *Multiplés du social. Regards socio-anthropologiques*, Paris, L'Harmattan, coll. « Socio-anthropologie », 2010, pp.137-142.
- KOSTER Raphaël (2011 d), « L'Immersion dans les mondes virtuels », *Formations Passeurs d'images 2011 « Les cultures numériques. L'éducation à l'image à l'ère des cultures numériques : une scène en devenir »*, Languedoc-Roussillon Cinéma, Passeurs d'images,

- Montpellier, Espace Kawenga-territoires numériques, 1^{er} décembre 2011, (captation audio en ligne) <http://vimeo.com/49586580>. Consulté le 03/11/2012.
- MALABY Thomas M., « Beyond Play. A New Approach to Games », *Games and Culture*, Volume 22, Issue 2, 2007, pp.95-113.
- MCMAHAN Alison, « Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analysing 3-D Video Games » in PERRON Bernard, WOLF Mark J. P. (dir.), *The Video Game Theory Reader*, New-York (États-Unis), Routledge, 2003, pp.67-86.
- SOLINSKI Boris, « Pour une théorie hédoniste du jeu », in COAVOUX Samuel, RUFAT Samuel, TER MINASSIAN Hovig, *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Éditions Questions Théoriques, coll. « L>P », 2012, pp.92-114.
- TRICLOT Mathieu (2011 a), *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011.
- TRICLOT Mathieu (2011 c) (entretien avec) par LEFÈBVRE Martin, « Penser l'expérience du joueur. Entretien avec Mathieu Triclot. » www.merlanfrit.net, 29 novembre 2011, (en ligne) www.merlanfrit.net/Penser-l-experience-du-joueur. Consulté le 06/06/2012.
- TRICLOT Mathieu (2012 b), « Les Jeux vidéo ont-ils une couleur politique ? », *table ronde du Stunfest Festival*, Rennes, 13 avril 2012, (captation vidéo en ligne) <http://www.nesblog.com/NESBlog/les-jv-ont-ils-une-couleur-politique-conference-stunfest-2012-avec-mathieu-triclot/>. Consulté le 06/08/2012.
- TURKLE Sherry, *Les Enfants de l'ordinateur*, Paris, Denoël, coll. « Présence de la science », 1986.
- VONACH Laurent (2001 a), « Avant-propos », *Quaderni*, n°44, printemps 2001, pp.41-44.
- VONACH Laurent (2001 b), « Les Jeux vidéo : une illusion ludique à risque », *Quaderni*, n°44, printemps 2001, pp.119-128.

Addictologie

- ADÈS Jean, « Le Jeu pathologique, de la passion à la dépendance », *Dépendances*, n°3, 1991, pp.1-2.
- BROWNE Kevin D., HAMILTON-GIACHRITSIS Catherine, « The Influence of Violent Media on Children and Adolescents : a Public-Health Approach », *Lancet*, Volume 365, Issue 9460, 19 February 2005, pp.702–710.
- BUCHER Christian, VALLEUR Marc, *Le jeu pathologique*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 1997.
- CHAPTAL Stéphanie, « Hospitalisés pour addiction aux jeux en ligne », www.01net.com, 23 décembre 2005, (en ligne) <http://www.01net.com/editorial/298974/hospitalises-pour-addiction-aux-jeux-en-ligne>. Consulté le 27/10/2012.
- CRAIPEAU Sylvie (2005 a), SEYS Bertrand, « Jeux et Internet : quelques enjeux psychologiques et sociaux », *Psychotropes*, vol. 11, 2005, pp. 101-127.
- CRAIPEAU Sylvie (2011 c), KOSTER Raphaël (2011 g), ROCHER Bruno, VÉNISSE Jean-Luc, « Le Jeu 'excessif' comme analyseur des pratiques vidéo-ludiques », *Revue des sciences sociales*, n°45, mars 2011, pp.86-93.

- INSERM (expertise collective), *Jeux de hasard et d'argent. Contextes et addictions*, Les éditions Inserm, 2008.
- LAVIN Michael, MARVIN Kelly, MCLAMEY Amber, NOLA Vincent, SCOTT Lori, « Sensation Seeking and Collegiate Vulnerability to Internet Dependence », *Cyber Psychology and Behavior*, Volume 2, Issue 5, October 1999, pp.425-430.
- LEROUX Yann (2009 a) (entretien avec) par GUILLAUD Hubert, « Il n'y a pas d'addiction aux jeux vidéo », *Internet Actu.net*, 23 mars 2009, (en ligne) <http://www.internetactu.net/2009/03/23/yann-leroux-il-ny-a-pas-daddiction-aux-jeux-video/>. Consulté le 03/11/2012.
- STORA Michael, avec la collaboration de DINECHIN Blandine de, *Guérir par le virtuel : une nouvelle approche thérapeutique*, Paris, Presses de la Renaissance, 2005.
- STORA Michael, *Les Écrans, ça rend accro*, Paris, Hachette littératures, coll. « Ça reste à prouver », 2007.
- VALLEUR Marc (entretien avec) par LINGLET Monique, « Dépendance aux jeux vidéo et à l'internet : une toxicomanie sans drogue », *Expertises des systèmes d'information, le mensuel du droit de l'informatique et du multimédia*, n°294, juillet 2005, pp.250-254.

Jeux en réseau

- AURAY Nicolas, CRAIPEAU Sylvie (2003 a) (dir.), « Les Jeux en ligne », *Les cahiers du numérique*, vol.4 n°2, 2003.
- AURAY Nicolas, CRAIPEAU Sylvie, LEGOUT Marie-Christine, « Les Sociabilités des joueurs en ligne », *Sciences Humaines*, n° 152, août-septembre 2004, pp.38-42.
- AURAY Nicolas (2005 b), CRAIPEAU Sylvie (2005 b), LEGOUT Marie-Christine, « Les Jeux en ligne, des espaces de sociabilité choisis », in CUSSET Pierre-Yves (dir.), *Problèmes politique et sociaux, Individualisme et lien social*, Paris, La documentation Française, n°911, avril 2005.
- BOURRE Jean-Paul, *Le Monde de Warcraft : ma vie en ligne parmi 9 millions d'accros*, Paris, Éditions Scali, 2008.
- COAVOUX Samuel, « La Carrière des joueurs de *World of Warcraft* », in CRAIPEAU Sylvie (2010 b), GENVO Sébastien, SIMONNOT Brigitte (dir.), *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, coll. « Questions de communication », série « actes », n°8, 2010, pp.43-58.
- CRAIPEAU Sylvie (2011 a), *La Société en jeu(x). Le laboratoire social des jeux en ligne*, Paris, Presses universitaires de France, 2011.
- DUCHENEAULT Nicholas, NICKELL Eric, MOORE Robert J., YEE Nicholas, « Une solitude collective : observations sur le capital social dans un jeu vidéo multijoueurs, *World of Warcraft* », in BEAU Franck (dir.), avec la collaboration de KAPLAN Daniel et GILLE Laurent, *Culture d'Univers. Jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges, FYP Éditions, 2007, pp.47-64.
- DUMOUCHE Rodolphe, avec la collaboration de REDELBERGER Steven, REDELBERGER Jessie et DECHY Antony, *L'Exploration dans les mondes virtuels, objet de curiosité*

géographique et source d'études phénoménologiques. L'exemple du monde de Warcraft, Université d'Artois, 29 novembre 2010, (en ligne) <http://hal.archives-ouvertes.fr/docs/00/54/05/55/PDF/Wow.pdf>. Consulté le 31/08/2011.

GABIZON Cécilia, « Le monde selon *World of Warcraft* », *Lefigaro.fr*, 02 novembre 2009, (en ligne) <http://www.lefigaro.fr/web/2009/11/02/01022-20091102ARTFIG00465-le-monde-selon-world-of-warcraft-.php>. Consulté le 23/09/2012.

GRIFFITHS Mark D., DAVIES Mark N.O., CHAPPELL Darren, « Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers », *Journal of adolescence*, n°27, 2004, pp.87-96.

SCHMOLL Patrick, « Jeux sans fin et société ludique » in CRAIPEAU Sylvie (2010 b), GENVO Sébastien, SIMONNOT Brigitte (dir.), *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, coll. « Questions de communication », série « actes », n°8, 2010, pp.27-42.

World of Warcraft Atlas, Paris, Pearson education, 2006.

Sociabilités en réseau

AMPHOUX Pascal, SAUVAGEOT Anne, « Lorsque l'amour s'en mail », *Les Faiseurs d'amour. Le tiers dans nos relations*, Lausanne (Suisse), Payot Lausanne, coll. « Cahiers du Musée de la communication, Berne », 1998, pp.101-118.

BISHOP Jonathan, « Enhancing the Understanding of Genres of Web-Based Communities: The Role of the Ecological Cognition Framework », *International Journal of Web-Based Communities*, Volume 5, Issue 1, 2009, pp.4-17.

BRETON Philippe, *La Tribu informatique. Enquête sur une passion moderne*, Paris, Métailié, coll. « Traversées », 1990.

BROCA Sébastien, CRAIPEAU Sylvie (2010 c), DUBEY Gérard, KOSTER Raphaël (2010 d), « Enjeux et développements des logiciels sociaux dans le domaine de la santé », *rapport de recherche du projet Santé 2.0*, Paris, CGIET, Institut Telecom et Management, novembre 2010.

BROCA Sébastien (2011 b), KOSTER Raphaël (2011 e), « Les Réseaux sociaux de santé. Communauté et co-construction de savoirs profanes », *Les Cahiers du numérique*, vol.7, n°2, juin 2011, pp. 103-116.

CASILI Antonio A., *Les Liaisons numériques. Vers une nouvelle sociabilité ?*, Paris, Le Seuil, coll. « La couleur des idées », 2010.

CRAIPEAU Sylvie, « Internet: vers une rationalisation des jeux et de la sociabilité? », *Internet, jeux et socialisation, actes des journées d'études GET*, Groupe des Écoles de Télécommunication, Paris, 2002.

CRAIPEAU Sylvie (2003 b), LEGOUT Marie-Christine, « la sociabilité mise en scène, entre réel et imaginaire », in ROUSTAN Mélanie (dir.), *La Pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers Sciences Humaines et Sociales », série « Consommations et sociétés », 2003, pp. 115-128.

- CRAIPEAU Sylvie (2011 b), « Narcisse et ses avatars », in BRIFFAUT Jean-Pierre (dir.), *Univers virtuels et environnements collaboratifs. Visions multidisciplinaires théoriques et pratiques*, Paris, Hermès science publications/Lavoisier, coll. « Management et informatique », 2011, pp. 273-284.
- HIMANEN Pekka, *L'Éthique hacker et l'esprit de l'ère de l'information*, Paris, Exils, coll. « Essais », 2001.
- JAURÉGUIBERRY Francis, « Internet comme espace inédit de construction de soi », in JAURÉGUIBERRY Francis, PROULX Serge, *Internet, nouvel espace citoyen ?*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », 2002, pp.223-244.
- KOSTER Raphaël (2009 b), « La Médiation sociale de l'avatar », *Journée d'étude PraTic « L'avatar en ligne »*, Institut des Beaux-Arts, Paris, 23 mars 2009.
- LEROUX Yann (2009 b), « L'Avatar est un vêtement », *Psy et Geek ;-*, 14 novembre 2009, (en ligne) <http://www.psyetgeek.com/lavatar-est-un-vtement>. Consulté le 03/11/2012.
- SCHMOLL Patrick, « Les Je on-line. L'identité du sujet en question sur internet », *Revue des Sciences Sociales*, n°28, 2001, pp. 12-19.
- TURKLE Sherry, *Life on the Screen : Identity in the Age of the Internet*, New-York (États-Unis), Touchstone, 1995.

Mondes virtuels

- CAVAZZA Frédéric, « Usages stables et croissance économique pour Second Life », 29 avril 2010, (en ligne) <http://www.marketingvirtuel.fr/2010/04/29/usages-stables-et-croissance-economique-pour-second-life/>. Consulté le 05/11/2012.
- DUCLOS Alexandre, KOSTER Raphaël (2007 b), « L'Économie dans l'espace numérique, une modalité possible de décroissance ? Réflexions autour d'une étude du cas : *Second Life* », *Entropia*, n°3, octobre 2007, pp.99-109.
- GALIBERT Olivier, « Vie et mort du Deuxième Monde » Etude critique d'une communauté virtuelle ludique, *Les Cahiers du numérique*, vol. 4, n°2, 2003, pp. 195-207.
- GENTÈS Annie, « Second Life, une mise en jeu des médias », in DE CAYEUX Agnès, GUIBERT Cécile (dir.), *Second Life, un monde possible*, Paris, les Petits matins, coll. « Essai », 2007, pp.99-107.
- HEUDIN Jean-Claude, *Les Créatures artificielles. Des automates aux mondes virtuels*, Paris, Odile Jacob, 2008.
- MORNINGSTAR Chip, FARMER Randall F., « 'Habitat' de Lucas-Film. Les leçons d'un séjour dans l'espace cybernétique », *Réseaux*, n°67, septembre-octobre 1994, pp.71-93.
- SOULAT Pauline (propos retranscrits par), « Le Chat, le Révérend et l'Esclave - Conversation entre Olivier Alexandre, Hervé Aubron et Mathieu Potte-Bonneville », *Capricci*, n°1, décembre 2010, pp.64-75.
- SUSSAN Rémi, *Demain, les mondes virtuels*, Limoges, FYP Éditions, coll. « La fabrique des possibles », 2009.

Jeux sur téléphone portable

- ALLARD Laurence, *Mythologie du portable*, Paris, Le Cavalier bleu éditions, coll. « Myth'O », 2009.
- AURAY Nicolas (2005 a), BATHANY Elise, CRAIPEAU Sylvie (2005 c), DUBEY Gérard, LEGOUT Marie-Christine, SEYS Bertrand, « L'Usage des jeux sur mobile : marquage des espaces de sociabilité et reprise du temps », *Rapport INT/GET MEGA-usage*, Évry, Groupe des Écoles de Télécommunication, mars 2005.
- CRAIPEAU Sylvie, DUBEY Gérard, « The ways mobile telephone games are used: marking out sociability spaces and 'taking back control' of time », *Digifrance 2006, premières journées du jeu video européen à Helsinki*, Centre culturel français, Helsinki (Finlande), 2 juin 2006.

Études sur le jeu

- BARICCO Alessandro, *Novecento : pianiste*, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 1994.
- BARRAU Annick, *Mort à jouer, mort à déjouer. Socio-anthropologie du mal de mort*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 1994.
- BARTSCH Victor, « Souffler n'est pas jouer : maintenir l'unité du jeu (note critique à propos d'Eric Duyckaerts, "Pour un point de vue fragmentaire sur les jeux") », *Quaderni*, n° 2, automne 1987, pp.19-25.
- BELIN Emmanuel, *Une sociologie des espaces potentiels. Logique dispositive et expérience ordinaire*, Bruxelles, De Boeck Université, coll. « Ouvertures sociologiques », 2002 ;
- BERNARD Jacques, *Socio-anthropologie des joueurs d'échecs*, Paris, L'Harmattan, 2005.
- BETTELHEIM Bruno, *Pour être des parents acceptables* (1976), Paris, Hachette Littératures, coll. « Pluriel », 1998.
- BROUGÈRE Gilles, « La Créativité dans les jeux de simulation et de relation », *L'éducation par le jeu et l'environnement*, n°34, 3ème trimestre 1989, pp.25-32.
- BROUGÈRE Gilles « L'Enfant et la culture ludique », *Spirale*, n° 24, 2002, p. 25-38.
- CAILLOIS Roger, *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 1958.
- CAÏRA Olivier, *Jeux de rôle, les forges de la fiction*, Paris, CNRS éditions, 2007.
- CALVET Louis-Jean, *Les Jeux de la société*, Paris, Payot, coll. « Langages et sociétés », 1978.
- CHAUVIER Stéphane, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Paris, Vrin, coll. « Chemins philosophiques », 2007.
- DAUPHRAGNE Antoine, « La Culture ludique : du jeu d'enfant au loisir adulte », in OCTOBRE Sylvie, SIROTA Régine (dir.) *Actes du colloque Enfance et cultures : regards*

des sciences humaines et sociales, Paris, 2010, (en ligne) <http://www.enfanceetcultures.culture.gouv.fr/actes/dauphragne.pdf>. Consulté le 31/10/2012.

- DELCHAMBRE Jean-Pierre, « La Peur de mal tomber », *Carnets de bord*, n°9, septembre 2005, pp.6-19.
- DELCHAMBRE Jean-Pierre (2009 b), « Le Jeu créatif comme modalité de l'expérience dans une perspective pragmatique élargie », *Recherches sociologiques et anthropologiques*, vol.40, n°1, 2009, pp.15-38, (en ligne) <http://rsa.revues.org/290>. Consulté le 23/08/2012.
- DEWITTE Jacques, « L'Élément ludique de la culture. À propos de *Homo Ludens* de Johan Huizinga », in *La Manifestation de soi. Éléments d'une critique philosophique de l'utilitarisme*, Paris, La Découverte, coll. « textes à l'appui », série « bibliothèque du m.a.u.s.s. », 2010, pp.172-210.
- DUFLO Colas, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Pratiques théoriques », 1997.
- DUVIGNAUD Jean, *Le Don du rien. Essai d'anthropologie de la fête*, Paris, Stock, coll. « Le Monde ouvert », 1977.
- DUVIGNAUD Jean, *Le Jeu du jeu*, Paris, Balland, coll. « Le Commerce des idées », 1980.
- DUYCKAERTS Éric, « Pour un point de vue fragmentaire sur le jeu », *Quaderni*, n°2, automne 1987, pp. 11-17.
- FINK Eugen, *Le Jeu comme symbole du monde*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1966.
- GEBAUER Gunter, WULF Christoph, *Jeux, rituels, gestes. Les fondements mimétiques de l'action sociale*, Paris, Anthropos Économica, coll. « AnthRopologie », 2004.
- HAMAYON Roberte, *Jouer. Une étude anthropologique*, Paris, La Découverte, coll. « SH. Bibliothèque du m.a.u.s.s. », 2012.
- HENRICKS Thomas S., *Play Reconsidered. Sociological Perspectives on Human Expression*, Urbana (États-Unis), University of illinois press, 2006.
- HENRIOT Jacques, *Le Jeu*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Initiation philosophique », 1969.
- HENRIOT Jacques, *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, Paris, José Corti, 1989.
- HUIZINGA Johan, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu* (1938), Paris, Gallimard, coll. « Les Essais », 1951.
- MAUSS Marcel, « Rapport des jeux et des rites. Plan de cours » (1937), *Socio-anthropologie*, n°13, 2003, pp.1-9.
- REYNAUD Jean-Daniel, *Les Règles du jeu : l'action collective et la régulation sociale*, Paris, Armand Colin, coll. « U », série « Sociologie », 1989.
- WENDLING Thierry, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Presses universitaires de France, coll. « Ethnologies », 2002.
- WINNICOTT Donald W., *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard, coll. « Connaissance de l'inconscient », 1975.

ÉTUDES SOCIOLOGIQUES

- BAUMAN Zygmunt, *La Vie en miettes. Expérience postmoderne et moralité*, Rodez, Le Rouergue/Chambon, coll. « Les incorrects », 2003.
- BERCOVITCH Sacvan, *The American Jeremiad*, Madison (États-Unis), The University of Wisconsin Press, 1978.
- BESNARD Philippe, *L'Anomie: ses usages et ses fonctions dans la discipline sociologique depuis Durkheim*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Sociologies », 1987.
- BOLTANSKI Luc, CHIAPPELLO Ève, *Le Nouvel esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard, coll. « NRF essais », 1999.
- BOURDIEU Pierre, *La Distinction. Critique sociale du jugement*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Le sens commun », 1979.
- CASTEL Robert, *Les Métamorphoses de la question sociale : une chronique du salariat*, Paris, Fayard, coll. « L'Espace du politique », 1995.
- CASTORIADIS Cornelius, *L'Institution imaginaire de la société*, Paris, Le Seuil, coll. « Esprit. La cité prochaine », 1975.
- CRAIPEAU Sylvie, *L'Entreprise commutante. Travailler ensemble séparément*, Paris, Hermès science publications/Lavoisier, 2001.
- DE CERTEAU Michel, *L'Invention du quotidien. Arts de Faire* (1980), Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 1990.
- DELAS Jean-Pierre, MILLY Bruno, *Histoire des pensées sociologiques*, Paris, Sirey, coll. « Synthèse + », 1997.
- DEROCHE-GURCEL Lilyane, « La Part d'autrui dans la construction de soi : quelques éléments de comparaison entre Halbwachs et Simmel », in DÉLOYE Yves, HAROCHE Claudine (dir.), *Maurice Halbwachs, espaces, mémoires et psychologie collective. Colloque des 15 et 16 décembre 2000, organisé par l'École doctorale de Science politique et le Département de Science politique de l'Université Paris I Panthéon-Sorbonne*, Paris, Publications de la Sorbonne, série « Science politique », 2004, pp.33-50.
- DESCOMBES Vincent, *Les Institutions du sens*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1996.
- DESJEUX Dominique, *Les Sciences sociales*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 2004.
- DOUGLAS Mary, *Comment pensent les institutions*, Paris, La Découverte, coll. « Recherches. Bibliothèque du m.a.u.s.s. », 1999.
- DURKHEIM Émile, « La Sociologie selon Gumpłowicz » (1885), in *Textes 1. Éléments d'une théorie sociale*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Le sens commun », 1975, pp.344-354.
- DURKHEIM Émile, *De la division du travail social* (1893), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 2007.
- DURKHEIM Émile, *Les Règles de la méthode sociologique* (1895), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 1999.

- DURKHEIM Émile, *Le Suicide* (1897), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 1999.
- DURKHEIM Émile, « L'Individualisme et les intellectuels » (1898), in *La Science sociale et l'action*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Le Sociologue », pp.255-278.
- DUVIGNAUD Jean, *Hérésie et subversion. Essais sur l'anomie*, Paris, La Découverte, coll. « Armillaire », 1986.
- FISCHER Gustave-Nicolas, *Les Concepts fondamentaux de la psychologie sociale* (1987), Paris, Dunod, coll. « Psycho sup », série « psychologie sociale », 2005.
- FLICHY Patrice, *Les Industries de l'imaginaire. Pour une analyse économique des médias* (1980), Grenoble, Presse universitaires de Grenoble, coll. « Communication, médias et sociétés », 1991.
- FUKUYAMA Francis, *La Fin de l'histoire et le Dernier Homme*, Paris, Flammarion, coll. « Histoire », 1992.
- GAUCHET Marcel, *Le Désenchantement du monde. Une histoire politique de la religion* (1985), Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 2005.
- GOFFMAN Erving, *Les Cadres de l'expérience*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Le Sens commun », 1991.
- GUIBET LAFAYE Caroline, « Anomie, exclusion, désaffiliation : dissolution de la cohésion sociale ou du lien social? », *Pensée plurielle*, n°29, 2012, pp.11-35.
- HALBWACHS Maurice, *Les Cadres sociaux de la mémoire* (1925), Paris, Albin Michel, coll. « Bibliothèque de l'Évolution de l'humanité », 1994.
- HALBWACHS Maurice, *La Mémoire collective* (1950), Paris, Albin Michel, coll. « Bibliothèque de l'Évolution de l'humanité », 1997.
- HAURIOU Maurice, « La Théorie de l'institution et de la fondation. Essai de vitalisme social » (1925), in *Aux sources du Droit. Le pouvoir, l'ordre et la liberté*, Caen, Université de Caen, Centre de philosophie politique et juridique, coll. « Bibliothèque de philosophie politique et juridique », série « Textes et Documents », 1986, pp.89-128.
- ILLOUZ Éva, *Les Sentiments du capitalisme*, Paris, Le Seuil, 2006.
- KARSENTI Bruno, *L'Homme total. Sociologie, anthropologie et philosophie chez Marcel Mauss*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Pratiques théoriques », 1997.
- KARSENTI Bruno, *La Société en personnes. Études durkheimiennes*, Paris, Economica, coll. « Études sociologiques », 2006.
- LAPASSADE Georges, *Groupes, organisations, institutions* (1967), Paris, Anthropos Économica, coll. « Anthropologie », 2006.
- LATOUR Bruno, *La Science en action*, Paris, La Découverte, coll. « Textes à l'appui. », série « Anthropologie des sciences et des techniques », 1989.
- LE BON Gustave, *Psychologie des foules* (1895), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 2002.
- MEAD George-Herbert, *L'Esprit, le soi et la société*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Bibliothèque de sociologie contemporaine », 1963.
- ORRU Marco, *L'Anomie, histoire et sens d'un concept*, Paris, L'Harmattan, coll. Logiques sociales, 1998.

- PIAGET Jean, *Psychologie et pédagogie*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 1988.
- SIMMEL Georg, *Sociologie et épistémologie*, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie », 1981.
- TÖNNIES Ferdinand, *Communauté et société. Catégories fondamentales de la sociologie pure* (1887), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Les Classiques des sciences humaines », 1977.
- WEBER Max, *L'Éthique protestante et l'esprit du capitalisme* (1920), Paris, Flammarion, coll. « Champs », 2000.
- WEBER Max, *Économie et société. Volume I : Les catégories de la sociologie* (1922), Paris, Pocket, coll. « Agora », 1995.

Sociologie des techniques

- AKRICH Madeleine, « De la sociologie des techniques à une sociologie des usages. L'impossible intégration du magnétoscope dans les réseaux câblés de première génération. », *Techniques et Culture*, n°16, 1990, pp. 83-110.
- AKRICH Madeleine, « Les Formes de la médiation technique », *Réseaux*, n°60, juillet-août 1993, pp.87-98.
- BENJAMIN Walter, « L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique » (1939), in *Œuvres III*, Gallimard, coll. « Folio essais », 2000, pp.269-316.
- BROCA Sébastien (2011 a), « Réhabiliter l'utopie ? L'exemple du mouvement du logiciel libre », *premières Doctorales de Philosophie de Paris I*, Ecole Doctorale de Philosophie, Université Paris I Panthéon-Sorbonne, 27 mai 2011.
- BROCA Sébastien, *L'Utopie du logiciel libre. La construction de projets de transformation sociale en lien avec le mouvement du Free Software*, Paris, Université Paris I Panthéon-Sorbonne, Thèse de doctorat en sociologie sous la direction de Philippe Breton, 2012.
- DELEUZE Gilles, « Post-scriptum sur les sociétés de contrôle », in *Pourparlers 1972-1990*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1990, pp.240-247, (en ligne) http://aejcpp.free.fr/articles/contrôle_deleuze.htm. Consulté le 07/05/2012.
- GITLIN Todd, *Media Unlimited. How the torrents of images and sounds overwhelms our lives*, New York (États-Unis), Owl books, 2003.
- GRAS Alain, *Sociologie des ruptures. Les pièges du temps en sciences sociales*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Le Sociologue », 1980.
- GRAS Alain, POIROT-DELPECH Sophie (dir.), *Au doigt et à l'œil. L'Imaginaire des techniques de pointe*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », 1990.
- GRAS Alain (1992 a), JOERGES Bernward, SCARDIGLI Victor (dir.), *Sociologie des techniques de la vie quotidienne*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », 1992.
- GRAS Alain (1992 b), MORICOT Caroline (dir.), *Technologies du quotidien. La complainte du progrès*, Paris, Éditions Autrement, Série « Science en société », n°3, mars 1992.

- GRAS Alain, *Grandeur et dépendance. Sociologie des macro-systèmes techniques*, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 1993.
- GRAS Alain, MORICOT Caroline, POIROT-DELPECH Sophie, SCARDIGLI Victor, *Face à l'automate : le pilote, le contrôleur et l'ingénieur*, Paris, Publications de la Sorbonne, coll. « Série Homme et société », 1994.
- GRAS Alain, *Les Macro-systèmes techniques*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 1997.
- GRAS Alain, *Fragilité de la puissance: se libérer de l'emprise technologique*, Paris, Fayard, 2003.
- GRAS Alain, *Le Choix du feu. Aux origines de la crise climatique*, Paris, Fayard, 2007.
- GRAS Alain, « La Liberté dans le labyrinthe: l'industrie et son impasse ou la chute d'une idole », in LUQUET Jean-Marc (dir.), *Sortir de l'industrialisme*, Lyon, Le pédalo ivre, 2011, pp.31-33.
- GUCHET Xavier, *Les Sens de l'évolution technique*, Paris, Léo Scheer, coll. « Non & non », 2005.
- JARRIGE François, « L'Invention de l'industrialisme », in LUQUET Jean-Marc (dir.), *Sortir de l'industrialisme*, Lyon, Le pédalo ivre, 2011, pp.55-58.
- JAURÉGUIBERRY Francis, *Les Branchés du portable*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 2003.
- JOUET Josiane, « Retour critique sur la sociologie des usages », *Réseaux*, n°100, mai 2000, pp.487-521.
- MERCIER Pierre-Alain, PLASSARD François, SCARDIGLI Victor, *Société digitale : les nouvelles technologies au futur quotidien*, Paris, Le Seuil, coll. « Science ouverte », 1984.
- NOVA Nicolas, *Les Médias géolocalisés. Comprendre les nouveaux espaces numériques*, Limoges, FYP Éditions, coll. « Innovation », 2009.
- OLIVERI Nicolas, *La Cyberdépendance, lieu empirique d'observation des limites des courants technophiles et technophobes*, Clermont-Ferrand, Université Blaise Pascal – Clermont-Ferrand II, Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication sous la direction de Éric Dacheux, 2009.
- OLLIVIER Bruno, *Les Sciences de la communication, théories et acquis*, Paris, Armand Colin, coll. « U », série « Communication », 2007.
- PARENT Jean, SÉPARI Sabine, *La Société technicienne des origines à nos jours*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Major », 2001.
- PERRIAULT Jacques, *La Logique de l'usage. Essai sur les machines à communiquer*, Paris, Flammarion, 1989.
- POIROT-DELPECH Sophie, DECOUSU Cécile, avec la participation de SÉMAL Luc et SZUBA Mathilde, « L'U.L.M. comme mouvement », *Rapport DGAC*, Paris, CETCOPRA, 2006.
- POIROT-DELPECH Sophie, *Mémoire et histoires de l'automatisation du contrôle aérien. Sociobiographie du CAUTRA*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales. SocioAnthropo-logiques », 2009.

- QUÉRÉ Louis, « Les Boîtes noires de Bruno Latour ou le lien social dans la machine », *Réseaux*, n°36, mai 1989, pp. 95-117.
- SAUVAGEOT Anne, LÉGLISE Michel, avec la collaboration de FOURMENTRAUX Jean-Paul et AZAM Martine, « Culture visuelle et art collectif sur le Web », *Rapport de recherche DAP*, Paris, Ministère de la Culture et de la Communication, 1999.
- SAUVAGEOT Anne, LÉGLISE Michel, FOURMENTRAUX Jean-Paul, « Entre l'artiste et l'informaticien : un espace de traduction, négociation, médiation », *Rapport de recherche DAP*, Paris, Ministère de la Culture et de la Communication, 2001.
- SHANNON Claude E., WEAVER Warren, *The Mathematical Theory of Communication*, Illinois (États-Unis), University of Illinois Press, 1949.
- SIMONDON Gilbert, *Du mode d'existence des objets techniques* (1958), Paris, Aubier, coll. « L'invention philosophique », 1989.
- STIEGLER Bernard, « Leroi-Gourhan : l'inorganique organisé », *Cahiers de médiologie*, n°6, deuxième semestre 1998, pp.187-194.
- WIENER Norbert, *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*, Paris, Hermann, 1948.

Sociologie de la culture

- BERNAYS Edward, *Propaganda. Comment manipuler l'opinion en démocratie* (1928), La Découverte, coll. « Zones », 2007.
- CHARPENTIER Isabelle (dir.), *Comment sont reçues les œuvres. Actualités des recherches en sociologie de la réception et des publics*, Paris, Creaphis, 2006.
- CUCHE Denys, *La Notion de culture dans les sciences sociales*, Paris, La Découverte, coll. « Repères », 1996.
- DONNAT Olivier, *Les Français face à la culture. De l'exclusion à l'éclectisme*, Paris, La Découverte, coll. « Textes à l'appui », série « Sociologie », 1994.
- DONNAT Olivier (2009 a), « Les Passions culturelles, entre engagement total et jardin secret », *Réseaux*, n°153, janvier-février 2009, pp.79-127.
- DONNAT Olivier (2009 b) (dir.), *Les Pratiques culturelles des Français à l'ère numérique : enquête 2008*, Paris, Ministère de la culture et de la communication, Département des études, de la prospective et des statistiques, La Découverte, 2009.
- DUCLOS Denis, *Le Complexe du loup-garou. La fascination de la violence dans la culture américaine*, Paris, La Découverte, coll. « Cahiers libres essais », 1994.
- DUMAZEDIER Joffre, *Vers une civilisation du loisir ?*, Paris, Le Seuil, coll. « Esprit. La Condition humaine », 1962.
- ETHIS Emmanuel, *Pour une po(i)étique du questionnaire en sociologie de la culture. Le spectateur imaginé*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », 2004.
- GOMARASCA Alessandro (dir.), *Poupées, robots, la culture pop japonaise*, Paris, Éditions Autrement, coll. « Mutations », 2002.

- KALIFA Dominique, *La Culture de masse en France 1.1860-1930*, Paris, La Découverte, coll. « Repères », 2001.
- LARDELLIER Pascal, *Le Pouce et la souris. Enquête sur la culture numérique des ados*, Paris, Fayard, 2006.
- LASCH Christopher, *Culture de masse ou culture populaire ?* (1981), Castelnau-Le-Lez, Climats, coll. « Sisyphes », 2001.
- MARTIN Denis-Constant, « Cherchez le peuple... Culture, populaire et politique », *Critique internationale*, n°7, avril 2000, pp.169-183.
- MATTELART Armand, NEVEU Érik, *Introduction aux cultural studies*, Paris, La Découverte, coll. « Repères », 2003.
- MOULINIER Pierre, *Les Politiques publiques de la culture en France* (1999), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que-sais-je ? », 2010.
- PEYRON David, « Quand les œuvres deviennent des mondes. Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle », *Réseaux*, n°148-149, juin 2008, pp.335-368.
- PEYRON David, « Une nouvelle configuration culturelle : les geeks », *Séminaire médiacultures et régimes de valeurs culturels*, Université Paris 3, Paris, 18 janvier 2010.
- PEYRON David, « Auteurs fans et culture geek, un nouveau rapport entre producteurs et consommateurs dans la culture de masse contemporaine ? », *www.omnsh.org*, 2008, (en ligne) <http://www.omnsh.org/spip.php?article151>. Consulté le 04/02/2012.
- POIRRIER Philippe, « Introduction générale », in POIRRIER Philippe (dir.), avec la collaboration de DUBOIS Vincent, *Les Collectivités locales et la culture. Les formes de l'institutionnalisation, XIXe – Xxe siècles*, Paris, Comité d'histoire du Ministère de la Culture, Fondation Maison des Sciences de l'homme, La documentation Française, coll. « Travaux et documents/ Comité d'histoire du Ministère de la culture », 2002, pp.9-14.
- RIGAUT Philippe, *Au-delà du virtuel. Exploration sociologique de la cyberculture*, Paris, L'Harmattan, coll. « Cultures sensibles », 2001.
- RIOUX Jean-Pierre, SIRINELLI Jean-François (dir.), *La Culture de masse en France de la Belle époque à aujourd'hui*, Paris, Fayard, 2002.
- SAUVAGEOT Anne, *Sophie Calle, l'art caméléon*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Perspectives critiques », 2007.
- SIMMEL Georg, « Le Concept et la tragédie de la culture » (1911), in *La Tragédie de la culture et autres essais*, Marseille, Paris, Rivages, « Petite bibliothèque Rivages », 1988, pp.179-217.

Socio-anthropologie

- AGAR Michael H., *The Professional Stranger: An Informal Introduction to Ethnography*, San Diego (États-Unis), San Diego: Academic Press, 1996.
- AUGÉ Marc, *Pour une anthropologie des mondes contemporains* (1994), Paris, Flammarion, coll. « Champs », 1999.

- AUGÉ Marc, COLLEYN Jean-Paul, *L'Anthropologie*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 2004.
- BALANDIER Georges, *Le Détour : pouvoir et modernité*, Paris, Fayard, 1985.
- BALANDIER Georges, CHANIAL Philippe, « Entretien avec Georges Balandier », *Quaderni*, n°23, printemps 1994, pp.119-132.
- BALANDIER Georges, *Le Grand Système*, Paris, Fayard, 2001.
- BECKER Howard S., « À la recherche des règles de la recherche qualitative », *La Vie des idées*, 30/04/2009, (en ligne) <http://www.laviedesidees.fr/A-la-recherche-des-regles-de-la.html>. Consulté le 26/10/2012.
- BOUVIER Pierre, « Perspective pour une socio-anthropologie du travail », *Sociétés*, n° 2, 1984, pp.8-10.
- BOUVIER Pierre, *La Socio-anthropologie*, Paris, Armand Colin, coll. « U », 2000.
- CLASTRES Pierre, *Chronique des indiens Guayaki. Ce que savent les Aché, chasseurs nomades du Paraguay*, Paris, Plon, coll. « Terre humaine », 1972.
- CRAIPEAU Sylvie (2011 d), KOSTER Raphaël (2011 f), « Le Jeu vidéo comme fait social : une approche socio-anthropologique », *premières journées d'études « Game Studies ? À la française !' »*, OMNSH, Paris, 7 mai 2011.
- DELCHAMBRE Jean-Pierre (2009 a), « Trois clés pour la socio-anthropologie du jeu », *Recherches sociologiques et anthropologiques*, vol.40, n°1, 2009, pp.1-14, (en ligne) <http://rsa.revues.org/287>. Consulté le 23/08/2012.
- DESCOLA Philippe, « Invariants anthropologiques et diversité culturelle », *conférences de l'Université de tous les savoirs, thème « La diversité de la vie »*, 22 juillet 2002, (captation vidéo en ligne) http://www.canal-u.tv/video/universite_de_tous_les_savoirs/invariants_anthropologiques_et_diversite_culturelle.1302. Consulté le 01/11/2012.
- DURAND Gilbert, *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire. Introduction à l'archétypologie générale* (1960), Paris, Dunod, coll. « Psycho-sup », 1992.
- FAUCONNET Paul, MAUSS Marcel, « La Sociologie, objet et méthode » (1901), in MAUSS Marcel, *Essais de sociologie*, Paris, Le Seuil, coll. « Point. Sciences humaines », 1971, pp.6-41.
- JUAN Salvador, « La 'Socio-anthropologie' : champ, paradigme ou discipline ? Regards particuliers sur les entretiens de longue durée ou d'observation » *Bulletin de méthodologie sociologique*, n°87, juillet 2005, pp.61-77, (en ligne), <http://bms.revues.org/index869.html>. Consulté le 02/11/2012.
- KAUFMANN Jean-Claude, *L'Entretien compréhensif*, Paris, Nathan université, coll. « 128 sociologie », 1996.
- KOSTER Raphaël, « Pour une socio-anthropologie des pratiques de jeux vidéo », *Colloque international « Sciences sociales embarquées »*, École des Mines, Paris, 14 janvier 2012.
- LÉVI-STRAUSS, *Anthropologie structurale*, Paris, Plon, 1958.
- LÉVI-STRAUSS, *La Pensée sauvage*, Paris, Plon, 1962.

- MAUSS Marcel, « Rapports réels et pratiques de la psychologie et de la sociologie » (1924), *Sociologie et anthropologie*, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 1999, pp.281-310.
- MAUSS Marcel, *Sociologie et anthropologie* (1950), Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 1999.
- MAUSS Marcel, *Manuel d'ethnographie*, Paris, Payot, coll. « Petite bibliothèque Payot », 1967.
- MAUSS Marcel, *Essais de sociologie*, Paris, Le Seuil, coll. « Point. Sciences humaines », 1971.
- MORICOT Caroline, « La Socioanthropologie ou l'exploration des frontières », in MORICOT Caroline (dir.), avec la collaboration de LANGARET Chan et PRÉVOT Hélène, *Multiplés du social. Regards socio-anthropologiques*, Paris, L'Harmattan, coll. « Socio-anthropologie », 2010, pp.7-10.
- PANOFF Michel, *Bronislaw Malinowski*, Paris, Payot, « Petite bibliothèque Payot », 1972.
- TAROT Camille, *De Durkheim à Mauss : l'invention du symbolique. Sociologie et sciences des religions*, Paris, La Découverte, MAUSS, coll. « Recherches », série « Bibliothèque du m.a.u.s.s. », 1999.
- WAECHTER-LARRONDO Virginie, « Plaidoyer pour le bricolage et l'enracinement des méthodes d'enquête dans le terrain : l'exemple d'une recherche sur le changement dans les services publics locaux » *Bulletin de méthodologie sociologique*, n°88, octobre 2005, pp.31-60, (en ligne), <http://bms.revues.org/index797.html>. Consulté le 05/11/2012.

Sociologie de la présence

- BERNARD Michel, *Le Corps*, Paris, Le Seuil, coll. « Points. Essais », 1995.
- COURTINE Jean-Jacques, HAROCHE Claudine, *Histoire du visage. Exprimer et taire ses émotions : XVIe-début XIXe siècle*, Paris, Marseille, Rivages, coll. « Rivages histoire », 1988. Payot, 1998.
- DUBEY Gérard, « 'Faire comme si' n'est pas faire », *Rapport final DRAST/CETCOPRA*, Paris, Université Paris I Panthéon-Sorbonne, juillet 1996.
- DUBEY Gérard, *Le Lien social à l'épreuve de la réalité virtuelle. Une approche socio-anthropologique de la simulation*, Paris, Université Paris I Panthéon-Sorbonne, Thèse de doctorat en Sociologie sous la direction d'Alain Gras, 1999.
- DUBEY Gérard, *Le Lien social à l'ère du virtuel*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « La politique éclatée », 2001.
- DUBEY Gérard (2008 b), *Les Deux corps de la technique. Confiance et sécurité dans la société technicienne*, Paris, EHESS/Institut National des Télécommunications, Habilitation à Diriger des Recherches en Sociologie, 2008.
- EYSSARTEL Anne-Marie, ROCHETTE Bernard, *Des mondes inventés : les parcs à thème*, Paris, Éditions de la Villette, coll. « Penser l'espace. Nouvelle série », 1992.

- FARGE Arlette, *Effusion et tourment, le récit des corps. Histoire du peuple au XVIII^{ème} siècle*, Paris, Odile Jacob, 2007.
- GRIFFET Jean, « La Dimension sensible de la culture », *Communications*, n°86, 2010, pp.47-55.
- GUMBRECHT Hans Ulrich, *Éloge de la présence. Ce qui échappe à la signification*, Paris, Libella-Maren Sell Éditions, 2010.
- HAROCHE Claudine, *L'Avenir du sensible, les sens et les sentiments en question*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 2008.
- HONNETH Axel, *La Lutte pour la reconnaissance*, Paris, Les Éditions du Cerf, coll. « Passages », 2000.
- LACROIX Michel, *Le Culte de l'émotion*, Paris, Flammarion, 2001.
- LE BRETON David, *Les Passions ordinaires, anthropologie des émotions*, Paris, Armand Colin, coll. « Chemins de traverse », 1998.
- LE BRETON David, « Chemins de traverse : éloge de la marche », *Quaderni*, n°44, printemps 2001, pp.5-16.
- MAFFESOLI Michel, *L'Ombre de Dionysos. Contribution à une sociologie de l'orgie*, Paris, Méridiens, Anthropos, coll. « Sociologies au quotidien », 1982.
- QUEVAL Isabelle, *Le Corps aujourd'hui*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 2008.
- RANCIÈRE Jacques, *Le Partage du sensible. Esthétique et politique*, Paris, La Fabrique éditions, 2000.
- SAUVAGEOT Anne, *Voires et savoirs. Esquisse d'une sociologie du regard*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 1994.
- SAUVAGEOT Anne, *L'Épreuve des sens, de l'action sociale à la réalité virtuelle*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 2003.
- SCHUTZ Alfred, *Éléments de sociologie phénoménologique*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », 1998.
- SOURIAU Étienne, *Les Différents modes d'existence* (1943), Paris, Presses universitaires de France, coll. « MétaphysiqueS », 2009.
- WINKIN Yves (dir.), *La Nouvelle communication*, Paris, Le Seuil, coll. « Le Temps qui viendra », 1981.

Sociologie de l'individualisme

- ALLARD Laurence, VANDENBERGHE Frédéric, « Express yourself ! Les pages perso. Entre légitimation technopolitique de l'individualisme expressif et authenticité réflexive peer to peer », *Réseaux*, n°117, juin 2003, pp. 191-219.
- AUBERT Nicole, « L'Intensité de soi », in AUBERT Nicole, *L'Individu hypermoderne*, Toulouse, ERES, coll. « Sociologie clinique », 2006, pp.73-87.

- CASTEL Robert, HAROCHE Claudine, *Propriété privée, propriété sociale, propriété de soi. Entretiens sur la construction de l'individu moderne*, Paris, Fayard, 2001.
- CORCUFF Philippe, 1995, *Les Nouvelles sociologies. Constructions de la réalité sociale*, Paris, Nathan, coll. « 128 : sociologie », 1995.
- DUMONT Louis, *Essais sur l'individualisme. Une perspective anthropologique sur l'idéologie moderne*, Paris, Le Seuil, coll. « Esprit », 1983.
- EHRENBERG Alain, *Le Culte de la performance*, Paris, Calmann-Lévy, coll. « Essai société », 1991.
- EHRENBERG Alain, *L'Individu incertain*, Paris, Calmann-Lévy, coll. « Essai société », 1995.
- EHRENBERG Alain, *La Fatigue d'être soi. Dépression et société*, Paris, Odile Jacob, 1998.
- EHRENBERG Alain (entretien avec), par SOLEMNE Marie de, « L'Incertitude comme mode de vie », in SOLEMNE Marie de (dir.), *Le Mal d'incertitude*, Paris, Éditions DERVY, coll. « À Vive Voix », 2002, pp.17-41.
- EHRENBERG Alain, *La Société du malaise*, Paris, Odile Jacob, 2010.
- ELIAS Norbert, *La Société des individus*, Paris, Fayard, 1991.
- FLICHY Patrice, « L'Individualisme connecté entre la technique numérique et la société », *Réseaux*, n°124, juillet 2004, pp. 17-51.
- GRUNBERGER Béla, CHASSEGUET-SMIRGEL Janine (dir.), *Le Narcissisme, l'amour de soi*, Malesherbes, Éditions Laffont/Tchou, coll. « Les grandes découvertes de la psychanalyse », 1980.
- KAUFMANN Jean-Claude, *Ego. Pour une sociologie de l'individu*, Paris, Nathan, coll. « Essais et recherches. Sciences sociales », 2001.
- KOSTER Raphaël (2011 c), « Le Jeu vidéo, médiation culturelle de la société individualiste », *Regards sur le numérique*, 28 octobre 2011, (en ligne) <http://www.rslnmag.fr/post/2011/10/28/Le-jeu-video-mediation-culturelle-de-la-societe-individualiste.aspx>. Consulté le 02/09/2012.
- LAHIRE Bernard. *L'Homme pluriel. Les ressorts de l'action*, Paris, Nathan, coll. « Essais & Recherches », série « Sciences sociales », 1998.
- LAHIRE Bernard, *La Culture des individus : dissonance culturelle et distinction de soi*, Paris, La Découverte, coll. « Textes à l'appui », série « Laboratoire des sciences sociales », 2004.
- LASCH Christopher, *La Culture du narcissisme. La vie américaine à un âge de déclin des espérances* (1979), Castelnau-Le-Lez, Climats, coll. «Sisyphé », 2000.
- LIPOVETSKY Gilles, *L'Ère du vide. Essais sur l'individualisme contemporain*, Paris, Gallimard, coll. « Les Essais », 1983.
- MARTUCCELLI Danilo, SINGLY François de, *Les Sociologies de l'individu*, Paris, Armand Colin, coll. «128 », 2009.
- SENNETT Richard, *Les Tyrannies de l'intimité*, Paris, Le Seuil, coll. « Sociologie », 1979.
- SIMMEL Georg, « Les Grandes villes et la vie de l'esprit » (1903), in *Philosophie de la modernité. La femme, la ville, l'individualisme*, Paris, Payot, « Critique de la politique Payot », 1989, pp.233-277.

- SINGLY François de, *Les uns avec les autres. Quand l'individualisme crée du lien*, Paris, Armand Colin, coll. « Individu et société », 2003.
- SINGLY François de, *L'Individualisme est un humanisme*, La Tour d'Aigues, Éditions de l'Aube, coll. « Monde en cours. Intervention », 2005.
- TAYLOR Charles, *Le Malaise de la modernité*, Paris, Les Éditions du Cerf, coll. « Humanités », 1994.
- VAN OVERBERGH Cyrille, « Les Courants sociologiques du XIXe siècle », *Revue néo-scholastique*, 7^e année, n°26, 1900, pp. 173-189, (en ligne) http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/phlou_0776-5541_1900_num_7_26_1699. Consulté le 05/11/2012.

Sociologie du sport

- BRUANT Gérard, « Le Geste athlétique entre l'animal et la machine », in GENZLING Claude (dir.), *Le Corps surnaturel. Les sport entre science et conscience*, Paris, Éditions Autrement, série « Sciences en société », 1992, pp.40-53.
- BRUANT Gérard, *Anthropologie du geste sportif. La construction sociale de la course à pied*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 1992.
- CAILLAT Michel, *Sport et civilisation. Histoire et critique d'un phénomène social de masse*, Paris, L'Harmattan, coll. « Espaces et temps du sport », 1996.
- CHARBONNEL Wlad "LiLou", « Une brève histoire de l'e-sport », 29 octobre 2010, (en ligne) <http://www.millennium.org/home/accueil/actualites/une-breve-histoire-de-l-e-sport-decouvrez-comment-s-est-developpe-le-sport-electronique-37419>. Consulté le 27/10/2012.
- COUBERTIN Pierre de, *Essais de psychologie sportive* (1913), Grenoble, J. Million, coll. « Mémoires du corps », 1992.
- DEFRANCE Jacques, *Sociologie du sport* (1995), Paris, La Découverte, coll. « Repères », 2006.
- DUNNING Éric, ELIAS Norbert, *Sport et civilisation. La violence maîtrisée* (1966-1986), Paris, Fayard, 1994.
- EHRENBERG Alain, « Spectacle sportif et imaginaire individualiste. Essai de problématisation », in ARNAUD Pierre, CAMY Jean, *La Naissance du Mouvement Sportif Associatif en France. Sociabilités et formes de pratiques sportives*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, 1986, pp.147-160.
- HÉAS Stéphane, LÉZIART Yvon, « Nervosité et sport aux débuts du XX^{ème} siècle. Pierre de Coubertin, pionnier de la relaxation sportive ? », *S.T.A.P.S.*, n°48, hiver 1999, pp.39-54.
- HÉAS Stéphane, MORA Philippe, « Le corps dans l'e-sport », *Journées d'études « Internet, jeu et socialisation »*, Groupe des Écoles de Télécommunications, Paris, 5 et 6 décembre 2002.
- KNOBÉ Sandrine, « La Performance au regard de l'effort sportif : quelques réflexions », *¿Interrogations ? - Revue pluridisciplinaire en sciences de l'homme et de la société*, n° 7, décembre 2008, pp.60-75.

- MARSAC Laurent, « Le Corps sportif, machine en action », in GENZLING Claude (dir.), *Le Corps surnaturé. Les sport entre science et conscience*, Paris, Éditions Autrement, série « Sciences en société », 1992, pp.79-91.
- MIDOL Nancy, « Paradoxes de la dissidence », in GENZLING Claude (dir.), *Le Corps surnaturé. Les sport entre science et conscience*, Paris, Éditions Autrement, série « Sciences en société », 1992, pp.54-63.
- MOISY Magali, MORA Philippe, « Rencontre avec les champions : les goodgame », in BEAU Franck (dir.), avec la collaboration de KAPLAN Daniel et GILLE Laurent, *Culture d'Univers. Jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges, FYP Éditions, 2007, pp.141-147.
- MORA Philippe, HÉAS Stéphane, « Du joueur de jeu vidéo à l'e-sportif : vers un professionnalisme florissant de l'élite ? », in ROUSTAN Mélanie (dir.), *La Pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers Sciences Humaines et Sociales », série « Consommations et sociétés », 2003, pp. 131-146.
- MORA Philippe (2005 b), « Derrière l'e-sport : un conflit d'experts de jeux réseaux compétitifs », in FORTIN Tony, MORA Philippe (2005 a), TRÉMEL Laurent, *Les Jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs Visuels », 2005, pp.25-121.
- MORA Philippe (2005 c), « La Naissance de l'electronic sport », *Le Nouvel Observateur*, n°60, octobre-novembre 2005.
- MORA Philippe, « Quand chacun joue son rôle dans le débat e-sportif », *Planet jeux*, 23 août 2004, (en ligne) <http://www.planetjeux.net/index.php3?id=print&article=060>. Consulté le 04/11/2012.
- PARLEBAS Pierre, *Jeux, sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice*, Paris, INSEP-Publications, coll. « Recherche », 1998.
- VIGARELLO Georges, *Du jeu ancien au show sportif. La naissance d'un mythe*, Paris, Le Seuil, coll. « La couleur des idées », 2002.

MUSÉOLOGIE

- BELAËN Florence, « L'Immersion comme nouveau mode de médiation au musée des sciences. Étude de cas : la présentation du changement climatique » in LE MAREC Joëlle, BABOU Igor (dir.), *Actes du colloque Sciences, Médias et Société*, École normale supérieure Lettres et Sciences Humaines, Lyon, 15-17 juin 2004, pp.269-282 (en ligne) <http://sciences-medias.ens-lyon.fr/IMG/pdf/actes.pdf>. Consulté le 22/10/2011.
- BELAËN Florence, « L'Immersion dans les musées de science : médiation ou séduction ? », *Culture & Musées*. n°5, 2005, pp. 91-110.
- BLANCHET Alexis (2010 b), « Les voilà donc maintenant dans une scène nationale... », site internet de l'exposition « *Arcade, jeux vidéo ou pop art ?* », 2010, (en ligne) http://arcade-expo.fr/?page_id=76. Consulté le 03/11/2011.

- CAILLET Élisabeth, « L'Ambiguïté de la médiation culturelle : entre savoir et présence », *Publics et Musées*, n°6, juillet-décembre 1994, pp.53-73.
- CAILLET Élisabeth, avec la collaboration de LEHALLE Évelyne, *À l'approche du Musée, la médiation culturelle*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, coll. « Muséologies », 1995.
- CHAUMIER Serge, « La Nouvelle muséologie mène-t-elle au parc ? », in CHAUMIER Serge (dir.), *Expoland. Ce que le parc fait au musée. Ambivalences des formes d'exposition*, Paris, Éditions Complicités, coll. « Muséo-expographie », 2011, pp.65-88.
- CHAUMIER Serge, LEVILLAIN Agnès, « Qu'est-ce qu'un muséographe ? », *La lettre de l'OCIM*, 2006, pp.13-18, (en ligne) http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/docs/00/47/22/81/PDF/m_levillain_chaumierlo.107pp.13-18.pdf. Consulté le 27/10/2012.
- CLAIR Jean, *Malaise dans les musées*, Paris, Flammarion, coll. « Café Voltaire », 2007.
- COVILLE Marion, « Exposer le jeu vidéo ? Articulation entre culture populaire et création contemporaine », *Rapport de stage/mémoire professionnel au sein de l'exposition Arcade ! Jeux vidéo ou Pop Art ?*, Master 1 Professionnel Métiers des Arts et de la Culture, Paris, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, juin 2011.
- COVILLE Marion, « Les grands succès du jeu vidéo s'affichent au Grand Palais », *Le Monde*, 09 septembre 2011.
- DAGOGNET François, *Le Musée sans fin*, Champ Vallon, coll. « Milieux », 1993.
- DESVALLÉES André, MAIRESSE François (dir.), *Vers une redéfinition du musée ?*, Paris, L'Harmattan, coll. « Muséologies », 2007.
- GÉLINAS Dominique, « L'Immersion virtuelle : une muséographie pour aller plus loin », in ARSENEAULT Catherine, CONROY Jean-François, RACINE ST-JACQUES Jules, TURGEON Alexandre (dir.), *Actes du 10^e colloque international étudiant du département d'histoire de l'Université Laval*, Québec (Canada), Artefact, 2010, pp.223-243.
- GOB André, *Le Musée, une institution dépassée ?*, Paris, Armand Colin, coll. « Éléments de réponse », 2010.
- HOULIER Pascal, « Le Projet GAMME : Usages en mobilité », *Culture et recherche* n°118-119, automne-hiver 2008-2009, p.36.
- JAUMAIN Serge (dir.), *Les Musées en mouvement : nouvelles conceptions, nouveaux publics, Belgique, Canada*, Bruxelles (Belgique), Éditions de l'Université de Bruxelles, 2000.
- LENIAUD Jean-Pierre, *Les Archipels du passé. Le patrimoine et son histoire*, Paris, Fayard, 2002.
- MARTIN François-René, « Le Musée à l'ère de sa reproductibilité virtuelle », in GALARD Jean (dir.), *L'Avenir des musées. Actes du colloque organisé au Musée du Louvre par le Service culturel, les 23, 24 et 25 mars 2000*, Paris, Réunion des musées nationaux, Musée du Louvre, coll. « Conférences et colloques/Louvre », 2001, pp.401-425.
- MICHAUD Yves, *L'Art à l'état gazeux. Essai sur le triomphe de l'esthétique*, Paris, Stock, coll. « Les essais », 2003.
- MONNIER Gérard, *Des beaux-arts aux arts plastiques*, Lyon, La Manufacture, 1991.
- MONTPETIT Raymond, « De l'exposition d'objets à l'exposition-expériences : la muséographie multimédia », in *Les Muséographies multimédias : métamorphoses du*

- musée. Actes du 62^{ème} congrès de l'ACFAS*, Montréal (Canada), Université du Québec à Montréal, 17 mai 1994, Québec (Canada), Musée de la civilisation, 1995, pp.7-14.
- ORY Pascal, *Les Expositions universelles de Paris. Panorama raisonné, avec des aperçus nouveaux et des illustrations des meilleurs auteurs*, Paris, Ramsay, coll. « Les Nostalgies », 1982.
- POULOT Dominique, « Le Patrimoine et les aventures de la modernité » in POULOT Dominique (dir.), *Patrimoine et modernité*, Paris, L'Harmattan, coll. « Chemins de la mémoire », 1998, pp.7-67.
- POULOT Dominique, *Musée et muséologie* (2005), Paris, La Découverte, coll. « Repères », série « culture, communication », 2009.
- Pyl, « I Phone et musées : l'effet boule de neige ! », *Club Innovation et culture CLIC France*, 21/02/2010, (en ligne) <http://www.club-innovation-culture.fr/iphone-et-musees-leffet-boule-de-neige/>. Consulté le 05/11/2012.
- RASSE Paul, *Techniques et cultures au musée. Enjeux, ingénierie et communication des musées de société*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, coll. « Muséologies », 1997.
- RIVIÈRE Georges-Henri, *La Muséologie selon Georges Henri Rivière. Cours de muséologie, textes et témoignages*, Paris, Dunod, 1989.
- SCHIELE Bernard, « Les Silences de la muséologie scientifique », in KOSTER Emlyn H., SCHIELE Bernard (dir.), *La Révolution de la Muséologie des Sciences. Vers les musées du XXI^e siècle ?*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon / Sainte-Foy (Québec, Canada), Éditions MultiMondes, coll. « Muséologies », 1998, pp.350-378.
- VAISSADE Alain, « Musées en mutation » in *Musées en mutation. Actes du colloque international tenu au Musée d'art et d'histoire de Genève les 11 et 12 mai 2000*, Genève (Suisse), Musée d'art et d'histoire / Georg Editeur, 2001-2002, pp.15-18.
- VALÉRY Paul, « Le problème des musées » (1923), *Œuvres, II*, Paris, J. Hytier, 1988, p.1290-1293.
- VELTMAN Kim H., « Les Répercussions des nouveaux médias », in GALARD Jean (dir.), *L'Avenir des musées. Actes du colloque organisé au Musée du Louvre par le Service culturel, les 23, 24 et 25 mars 2000*, Paris, Réunion des musées nationaux, Musée du Louvre, coll. « Conférences et colloques/Louvre », 2001, pp.383-400.
- VIIATTE Germain (entretien avec) par JOURNET Nicolas, « Un musée ne doit pas s'enfermer dans un point de vue », *Sciences Humaines*, « Les Grands dossiers », n°3, juin-août 2006, p.22.
- VIDAL Geneviève, *Contribution à l'étude de l'interactivité : les usages du multimédia de musée*, Pessac, Presses universitaires de Bordeaux, coll. « Labyrinthes », 2006.

Projet PLUG

- ANDRÉ Louis, FERRIOT Dominique, JACOMY Bruno (dir.), *Le Musée des Arts et Métiers*, Paris, Fondation Paribas, musée des Arts et Métiers, Réunion des musées nationaux, coll. « Musées et monuments de France », 1998.

- ASTIC Isabelle, AUNIS Coline, « *PLUG: les secrets du musée. Recherche d'une médiation entre virtualité et réalité* », *La Lettre de l'OCIM*, n°125, septembre-octobre 2009, (en ligne) <http://ocim.revues.org/240>. Consulté le 02/11/2012.
- BENGHOZI Pierre-Jean, BUREAU Sylvain, MASSIT-FOLLÉA Françoise, *L'Internet des objets. Quels enjeux pour l'Europe ?*, Paris, Éditions de la Maison des Sciences de l'Homme, coll. « PraTICs », 2009.
- CRAIPEAU Sylvie (2009 a), KOSTER Raphaël (2009 c), « *PLUG: comment le jeu vidéo transforme la réalité d'un musée. Usages d'un jeu vidéo sur téléphone portable, au musée des Arts et Métiers à Paris, pendant la Fête de la Science, les 22 et 23 novembre 2008* », *Rapport intermédiaire PLUG n°1/ Usages projet RNRT 2008-2009*, Paris, ANR, CNAM, Institut Telecom Management Sud Paris, janvier 2009.
- CRAIPEAU Sylvie (2010 a), KOSTER Raphaël (2010 e), « *S'amuser au musée : PLUG, entre technique et imaginaire* », *Rapport final PLUG/ Usages projet RNRT 2008-2009*, Paris, ANR, CNAM, Institut Telecom Management Sud Paris, mars 2010.
- DAMALA Areti, *Interaction Design and Evaluation of Mobile Guides for the Museum Visit: A Case Study in Multimedia and Mobile Augmented Reality*, Paris, Conservatoire National des Arts et Métiers, Thèse de doctorat en Informatique sous la direction de Pierre Cubaud et Danielle Pele, 2009.
- FERRIOT Dominique, JACOMY Bruno, « *Problématique d'une rénovation : musée des Arts et Métiers* », in SCHIELE Bernard, KOSTER Emlyn H. (dir.), *La Révolution de la Muséologie des Sciences. Vers les musées du XXIe siècle ?*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon / Sainte-Foy (Québec, Canada), Éditions MultiMondes, coll. « Muséologies », 1998, pp.21-37.
- GENTÈS Annie, JUTANT Camille, « *Bilan de l'expérimentation de 'PLUG – Les Secrets du Musée'* », *rapport ANR, programme RIAM*, Paris, Télécom Paris Tech, CNAM, janvier 2009.
- GENTÈS Annie, GUYOT Aude, JUTANT Camille, « *Visiteur ou joueur ? Les multiples facettes de la technologie RFID* », *La Lettre de l'OCIM*, n°125, septembre-octobre 2009, (en ligne) <http://ocim.revues.org/243>. Consulté le 02/11/2012.

ÉTUDES CINÉMATOGRAPHIQUES

- AMIEL Vincent, « *Le Cinéma à l'estomac* », *Esprit*, n°168, janvier 1991, pp.140-141.
- AMIEL Vincent, *Kieslowski*, Paris, Rivages, coll. « Rivages –cinéma », 1995.
- AMIEL Vincent, *Le Corps au cinéma : Keaton, Bresson, Cassavetes*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Perspectives critiques », 1998.
- AMIEL Vincent, « *Une mise en scène des contrastes 'débords' et détails* », in ESTÈVE Michel (dir.), *Robert Altman*, Paris, Lettres modernes, coll. « Études cinématographiques », 1999, pp.29-37.
- AMIEL Vincent, *Esthétique du montage* (2001), Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma-arts visuels », 2010.

- AMIEL Vincent (2003 a), COUTÉ Pascal, *Formes et obsessions du cinéma américain contemporain (1980-2002)*, Paris, Klincksieck, 2003.
- AMIEL Vincent (2003 b), « Les écrans multiples. Une esthétique de la situation », *Esprit*, n°293, mars-avril 2003, pp.35-42.
- AMIEL Vincent, « Le Double jeu des images : séduire et tromper. À propos de *Cléopâtre*, de Joseph Mankiewicz », *Double jeu*, n°4, 2007, pp.127-134.
- AMIEL Vincent, SURGERS Anne, « Migrations d'images », *Double jeu*, n°8, 2011, pp.7-12.
- BAECQUE Antoine de, *Histoire et cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma/Scérén [CNDP], coll. « les petits Cahiers », 2008.
- BALAGUERO Jaume, PLAZA Paco, « Anecdotes du tournage du film [Rec] : l'influence des jeux vidéo », *allocine.fr*, 2008, (en ligne) <http://www.allocine.fr/film/fichefilm-130296/secrets-tournage/>. Consulté le 26/10/2012.
- BAZIN André, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Les Éditions du Cerf, 1975.
- BEAU Franck, DUBOIS Philippe, LEBLANC Gérard (dir.), *Cinéma et dernières technologies*, Bruxelles/Paris, De Boeck Université/INA, coll. « Arts et cinéma », 1998.
- BELLOUR Raymond, « Le Spectateur de cinéma : une mémoire unique », *Trafic*, n°79, automne 2011, pp.32-44.
- BELLOUR Raymond, *Le Corps du cinéma. Hypnoses, émotions, animalités*, Paris, POL, coll. « Trafic », 2009.
- BLANCHET Alexis (2009 a), *Les Synergies entre cinéma et jeu vidéo : histoire, économie et théorie de l'adaptation vidéoludique*, Paris, Université Paris Ouest Nanterre La Défense, Thèse de doctorat en études cinématographiques sous la direction de Raphaëlle Moine, 2009.
- BLANCHET Alexis (2009 b), « L'Adaptation de films de cinéma en jeux vidéo : des synergies intermédiaires aux fictions quantiques », in CRAIPEAU Sylvie (2010 b), GENVO Sébastien, SIMONNOT Brigitte (dir.), *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, coll. « Questions de communication », série « actes », n°8, 2010, pp.205-221.
- BLANCHET Alexis (2010 a), *Des Pixels à Hollywood. Cinéma et jeux vidéo, une histoire économique et culturelle*, Châtillon, Éditions Pix'n Love, 2010.
- BLANCHET Alexis (2011 a), (entretien avec), par SABOURDY Marion, « Quand les jeux vidéo rencontrent la théorie des cordes », *Blog Knowtex, le média social de la culture scientifique et technique*, 21 mai 2011, (en ligne) <http://www.knowtex.com/blog/quand-les-jeux-video-rencontrent-la-theorie-des-cordes>. Consulté le 04/02/ 2012.
- BLANCHET Alexis (2011 b), « Entre films et jeux vidéo : un état de la fiction industrielle », *Symposium « Imaging the Futur »*, Festival International du Film Fantastique de Neuchâtel, Neuchâtel (Suisse), 6 juillet 2011, (captation vidéo en ligne) http://www.dailymotion.com/video/xoadxa_alexis-blanchet-entre-films-et-jeux-video-un-etat-de-la-fiction-industrielle_creation. Consulté le 04/02/2012.
- BLANCHET Alexis, *Les Jeux vidéo au cinéma*, Paris, Armand Colin, coll. « Albums Cinéma Armand Colin », 2012.
- BURCH Noël, *La Lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique*, Paris, Nathan Université, coll. « Fac », série « Cinéma et image », 1991.

- CHAMBAT Pierre, EHRENBURG Alain, « Les Reality shows, nouvel âge télévisuel ? », *Esprit*, n°188, janvier 1993, pp.5- 12.
- DANEY Serge, *Le Salaire du zappeur*, Paris, Ramsay, coll. « Ramsay poche cinéma », 1988.
- DANEY Serge, « Montage obligé », *Cahiers du cinéma*, n°442, avril 1991, p.54.
- DANEY Serge, « Marché de l'individu et disparition de l'expérience » (1992), *Trafic*, n°82, été 2012, pp.89-93.
- DANEY Serge (entretien avec), par TOUBIANA Serge, *Persévérance*, Paris, P.O.L., 1994.
- DELEUZE Gilles, *L'Image-mouvement*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1983.
- DELORME Stéphane, « Retour sur Pandora », *Cahiers du cinéma*, n°654, mars 2010, pp.57-59.
- DELORME Stéphane, « Les Experts (de la poudre aux yeux) », *Cahiers du cinéma*, n°678, mai 2012, pp.80-84.
- DHELLEMMES Bertram, GÉNUITE Jean-Marc (eds), dossier « Le Choc des super héros. Anatomie de la Nouvelle Amérique », *Tausend Augen. Cultures audiovisuelles et représentations*, n°31, janvier 2007, pp.19-68.
- DI CROSTA Marida, *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film. Métanarration et interactivité*, Bruxelles (Belgique), De Boeck, coll. « Médias recherches », 2009.
- DUTOIT Christian, « L'Industrie de l'image », *Étude du Conseil économique, social et environnemental présentée au nom de la section des activités productives, de la recherche et de la technologie*, juin 2010, (en ligne) <http://www.ladocumentationfrancaise.fr/var/storage/rapports-publics//104000436/0000.pdf>. Consulté le 11/02/2012.
- EHRENBURG Alain, « La Vie en direct ou les shows de l'authenticité », *Esprit*, n°188, janvier 1993, pp.13-35.
- ETHIS Emmanuel, *Sociologie du cinéma et de ses publics* (2005), Paris, Armand Colin, coll. « 128 Sociologie, anthropologie : domaines et approches », 2009.
- FIELDING Raymond, « Hale's Tours : Ultra-realism In the Pre-1910 Motion Picture », *Cinema Journal*, Volume 10, Issue 1, 1970, pp. 34-47.
- FRASCA Gonzalo, « La Réalité jouable : invention du jeu vidéo documentaire » in GRAILLAT Ludovic (dir.), *De Tron à Matrix : réflexions sur un cinéma d'un genre nouveau. Actes du colloque des 2, 3 et 4 février 2004 à la Cinémathèque de Toulouse*, Toulouse, SCÉRÉN-CRDP Midi-Pyrénées, coll. « Documents, actes et rapports pour l'éducation », 2006, pp.77-87.
- GAME Jérôme (dir.), *Images des corps / corps des images au cinéma*, Lyon, ENS éditions, coll. « Signes », 2010.
- GUENEAU Catherine, « Du spectateur à l'interacteur ? », *Médiamorphoses*, n°18, octobre 2006, pp.68-73.
- JOST François, « Vers de nouvelles approches méthodologiques (d'où viennent les structures narratives ?) », in CHATEAU Dominique, GARDIES André., JOST François (dir.), *Cinéma de la modernité : films, théories. Actes du colloque de Cerisy du 1^{er} au 11 juillet 1977*, Paris, Éditions Klincksieck, 1981, pp.23-39.
- JOST François, *Le Temps d'un regard. Du spectateur aux images*, Québec (Canada), Nuit blanche éditeur/ Paris, Méridiens Klincksieck, coll. « Collection Du cinéma », 1998.

- JULLIER Laurent, *L'Écran post-moderne. Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 1997.
- KOSTER Raphaël, « Le Spectateur engagé », *Mémoire de DEA en Sciences Politiques*, Paris, Université Paris I Panthéon-Sorbonne, juin 2005, (en ligne) http://www.univ-paris1.fr/IMG/pdf/Raphael_Koster.pdf. Consulté le 03/11/2012.
- KOSTER Raphaël (2011 b), « Les Mondes virtuels au cinéma. Mise en scène de l'immersion », *Projections*, n°33, Paris, Kyrnéa International, Passeurs d'images, décembre 2011, pp.10-11 (en ligne) <http://www.calameo.com/read/0005108786a9c4072d9eb>. Consulté le 22/12/2012 .
- KOSTER Raphaël (2011 h), « Les Mondes virtuels : mises en scène de l'immersion », *9^{ème} Rencontres nationales Passeurs d'images*, Théâtre Paris-Villette, Paris, 15 décembre 1011.
- KRACAUER Siegfried, *Théorie du film. La rédemption de la réalité matérielle* (1960), Paris, Flammarion, coll. « Bibliothèque des savoirs », 2010.
- LEBLANC Gérard, « Préface », in DI CROSTA Marida, *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film. Métanarration et interactivité*, Bruxelles (Belgique), De Boeck, coll. « Médias recherches », 2009, pp.7-8.
- NOGUEZ Dominique, *Le Cinéma autrement*, Paris, Les Éditions du Cerf, coll. « 7^{ème} art », 1987.
- QUINTANA Angel, *Virtuel ? À l'heure du numérique, le cinéma est toujours le plus réaliste des arts*, Paris, Cahiers du cinéma, coll. « 21^è siècle », 2008.
- ROMERO George A. (entretien avec), par FERRARI Jean-Christophe, VALENS Grégory, « Parler de notre monde », *Positif*, n°568, juin 2008, pp.22-27.
- ROUYER Philippe, « Des zombies et des hommes : le cinéma de George A. Romero », *Positif*, n°568, juin 2008, pp.19-21.
- SCHAEFFER Jean-Marie, *L'Image précaire. Du dispositif photographique*, Paris, Le Seuil, coll. « poétique », 1987.
- SEGRÉ Gabriel, *Loft Story ou la télévision de la honte. La télé réalité exposée aux rejets*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », série « Études culturelles », 2008.
- SOESANTO Léo, « Critique du film [Rec] de Paco Plaza et Jaume Balaguero », *Les Inrockuptibles*, n°647, 22 avril 2008, p.50.
- SULTAN Josette, VILATTE Jean-Christophe, « Présentation », in SULTAN Josette, VILATTE Jean-Christophe (dir.), *Ce corps incertain de l'image Art/Technologies*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », juin 1998, pp.2-6.
- TESSON Charles, « Le Plaisir de l'écran », *Cahiers du cinéma*, n°565, février 2002, p. 17.
- TISSERON Serge, *Psychanalyse de l'image. De l'imgo aux images virtuelles*, Paris, Dunod, coll. « Psychismes », 1995.
- TRICLOT Mathieu (2012 a) (entretien avec), par VÉGA Xavier de la, « Cinéma et Jeu vidéo : deux médias irréconciliables ? », *Le Blog documentaire*, 21 mars 2012, (en ligne) <http://cinemadocumentaire.wordpress.com/2012/03/21/cinema-et-jeu-video-deux-medias-irreconciliables/>. Consulté le 08/09/2012.
- WAGON Gwenola, *Utopies d'un cinéma interactif. Accessibilité des images en mouvement*, Paris, Université Paris 8 – Vincennes – Saint-Denis, Thèse de doctorat en Esthétique, Sciences et Technologies des arts sous la direction de Jean-Louis Boissier, 2006.

ÉTUDES PHILOSOPHIQUES

- ADORNO Theodor W., HORKHEIMER Max, *La Dialectique de la raison. Fragments philosophiques*, (1947) Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1983.
- ARENDT Hannah, *Condition de l'homme moderne* (1958), Paris, Calmann-Lévy, coll. « Pocket », 1992.
- ARENDT Hannah, *La Crise de la culture : huit exercices de pensée politique* (1968), Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 1972.
- BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, coll. « Débats », 1981.
- CIORAN, *De l'inconvénient d'être né*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 1987.
- ECO Umberto, *La Guerre du faux*, Paris, Grasset et Fasquelle, 1985.
- FOUCAULT Michel (entretien avec), « Le Jeu de Michel Foucault » (1977), in DEFERT Daniel, EWALD François (dir.) avec la collaboration de LAGRANGE Jacques, *Dits et écrits 1954-1988, vol.III, 1976-1979*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des Sciences humaines », 1994, pp.298-329.
- FOUCAULT Michel, *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des histoires », 1975.
- GROS Frédéric, *Michel Foucault*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 1996.
- GUSDORF Georges, *Mythe et Métaphysique. Introduction à la philosophie*, Paris, Flammarion, 1953.
- GUYAU Jean-Marie, *Esquisse d'une morale sans obligation ni sanction* (1885), Paris, Fayard, coll. « Corpus des œuvres de philosophie en langue française », 1985.
- JONAS Hans, *Pour une éthique du futur*, Paris, Rivages, coll. « Rivages poche. Petite bibliothèque », 1998.
- KOSTER Raphaël, « L'Idéalisme chez Hannah Arendt », *Mémoire de Maîtrise de Philosophie*, Paris, Université Paris I Panthéon-Sorbonne, juin 2004.
- KRISTEVA Julia, *Étrangers à nous-mêmes*, Fayard, 1988.
- LA BOÉTIE Étienne de, *Discours de la servitude volontaire* (1549), Paris, Flammarion, coll. « Garnier Flammarion », 1983.
- LEFEBVRE Henri, *La Fin de l'histoire : épilégomènes*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Arguments », 1970.
- LEVINAS Emmanuel, *Le Temps et l'autre* (1980), Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 1983.
- LEVINAS Emmanuel, *Entre nous : essais sur le penser-à-l'autre*, Paris, Grasset, coll. « Figures », 1991.

- MERLEAU-PONTY Maurice, *Le Visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des idées », 1964.
- RANCIÈRE Jacques, *Le Spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique éditions, 2008.
- SARTRE Jean-Paul, *L'Imaginaire, psychologie phénoménologique de l'imagination*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des idées », 1940.
- SARTRE Jean-Paul, *Critique de la raison dialectique*, Paris, Gallimard, 1960.
- SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Le Seuil, coll. « Poétique », 1999.
- SERRES Michel, *Statues. Le second livre des Fondations*, Paris, F. Bourin, 1987.
- VIRILIO Paul, *Esthétique de la disparition*, Paris, Balland, « Le Commerce des idées », 1980.

JEUX VIDÉO CITÉS DANS LA THÈSE

- 2006 Real Football 3D*, Gameloft, 2006.
- Alpha World*, Worlds Incorporated, 1995.
- Counter-strike*, Valve software, Sierra, 2000.
- Doom*, id Software, 1993.
- E.T.*, Atari, 1982.
- GAMME*, Orange Labs, 2008.
- GTA III*, Rockstar games, 2001.
- GTA IV*, Rockstar games, Take-Two interactive, 2008.
- Habitat*, Lucasfilm Games, 1986.
- Heavy Rain*, Quantic dream, Sony computer entertainment europe, 2010.
- How it is*, Nexus, Champagne Valentine, Tate Modern Gallery, Londres, 2009.
- Launchball*, Musée des sciences de Londres, 2008, (en ligne), <http://www.sciencemuseum.org.uk/launchpad/launchball>. Consulté le 03/09/2012.
- Le Deuxième monde*, Cryo Interactive, Canal + Multimédia, 1997.
- Minecraft*, Markus Persson, 2009.
- Oxo*, Douglas, 1952.
- PLUG*, CEDRIC, musée des Arts et Métiers, 2008.
- Pong*, Atari, 1972.
- Resident Evil: The Umbrella Chronicles*, Capcom, 2007.
- Rez*, United game artists, Sega, 2001.
- Second Life*, Linden Lab, 2003.
- Shark Jaws*, Atari, 1975.

Spacewar, MIT, 1962.
Super Mario Bros, Nintendo, 1985.
Tennis for Two, Higinbotham, 1958.
World of Warcraft, Blizzard entertainment, Vivendi Games, 2004.

FILMS CITÉS DANS LA THÈSE

ALFREDSON Thomas, *La Taupe*, 2011, 127mn.
AMENABAR Alejandro, *Les Autres*, 2001, 105mn.
ANTONIONI Michelangelo, *Blow up*, 1966, 110mn.
BALAGUERO Jaume, PLAZA Paco, *[Rec]*, 2008, 80mn.
BLOMKAMP Neill *District 9*, 2009, 110mn.
CAMERON James, *Avatar*, 2009, 162mn.
CRONENBERG David, *Videodrome*, 1983, 88mn.
DONNER Richard, *Superman*, 1978, 145mn.
ELLIS David R., *Destination finale 2*, 2003, 90mn.
ELLIS David R., *Destination finale 4*, 2009, 90mn.
FINCHER David, *Millenium: Les Hommes qui n'aimaient pas les femmes*, 2011, 158mn.
FLAHERTY Robert J., *Nanouk l'esquimau*, 1922, 70mn.
FURIE Sidney J., *Superman IV*, 1987, 90mn.
GODARD Jean-Luc, *À bout de souffle*, 1960, 89mn.
GUNN James, *Super*, 2010, 96mn.
JACKSON Peter, *Lovely Bones*, 2009, 128mn.
JONES Duncan, *Source Code*, 2011, 93mn.
LESTER Richard, *Superman II*, 1980, 127mn.
LESTER Richard, *Superman III*, 1983, 125mn.
LISBERGER Steven, *Tron*, 1982, 96mn.
LUMIÈRE Louis et Auguste, *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, 1895, 50sec.
MANKIEWICZ Joseph L., *Cléopâtre*, 1963, 243mn.
MARCHAND Gilles, *L'Autre monde*, 2010, 100mn.
MEIDEIROS Maria de, *Je t'aime... moi non plus : artistes et critiques*, 2004, 82mn.
MOORE Michael, *Bowling for Columbine*, 2002, 120mn.
MYRICK Daniel, SANCHEZ Eduardo, *Le Projet Blair Witch*, 1999, 78mn.
NOLAN Christopher, *Batman Begins*, 2005, 139mn.

NOLAN Christopher, *The Dark Knight, Le Chevalier noir*, 2008, 147mn.

NOLAN Christopher, *The Dark Knight Rises*, 2012, 164mn.

PÉRETIÉ Jean-Baptiste, *La Revanche des geeks*, 2011, 52mn.

QUALE Steven, *Destination finale 5*, 2011, 92mn.

RAIMI Sam, *Spider-Man*, 2002, 121mn.

RAIMI Sam, *Spider-Man 2*, 2004, 127mn.

RAIMI Sam, *Spider-Man 3*, 2007, 139mn.

REEVES Matt, *Cloverfield*, 2008, 81mn.

ROMERO George A., *Diary of the Dead – Chronique des morts vivants*, 2008, 95mn.

SAYANOFF Xavier, SCHULMANN Tristan, *Suck My Geek !*, 2007, 50mn.

SHYAMALAN M. Night, *Sixième sens*, 1999, 107mn.

SNYDER Zack, *Sucker Punch*, 2011, 110mn.

VAN SANT Gus, *Elephant*, 2003, 81mn.

VAN SANT Gus, *Gerry*, 2002, 103mn.

VAUGHN Matthew, *Kick-Ass*, 2010, 117mn.

WINDING REFN Nicolas, *Drive*, 2011, 100mn.

WONG James, *Destination finale*, 2000, 98mn.

WONG James, *Destination finale 3*, 2006, 93mn.

SITES INTERNET

Center for Computer Games Research, <http://game.itu.dk/>. Consulté le 25/11/2012.

DiGRA, <http://www.digra.org/dl>. Consulté le 25/11/2012.

Games and Culture. A Journal of Interactive Media,
<http://www.uk.sagepub.com/journalsProdDesc.nav?prodId=Journal201757&crossRegion=eur#tabview=>. Consulté le 11/02/2012.

Game Studies. The international journal of computer game research,
<http://gamestudies.org/1102>. Consulté le 25/11/2012.

: *Jeux vidéo et Bibliothèques**, <http://www.jvbib.com/blog/>. Consulté le 25/11/2012.

Ludiciné. Recherches sur le cinéma, le jeu, le cinéma interactif et le jeu vidéo,
<http://ludicine.ca/>. Consulté le 25/11/2012.

New Media and Society,
<http://www.uk.sagepub.com/journalsProdDesc.nav?prodId=Journal200834&crossRegion=eur#tabview=title>. Consulté le 11/02/2012.

Nordic DiGRA, <http://www.nordic-digra.org/>. Consulté le 25/11/2012.

OMNSH (Observatoire des mondes numériques en sciences humaines), www.omnsh.org.
Consulté le 25/11/2012.

ANNEXES

Annexe 1 - LISTE DES ENTRETIENS

Nous avons anonymisé les entretiens en relevant les prénoms des personnes rencontrées et les informations permettant de mieux les situer sociologiquement. Nous les classons ici par âge, puis par ordre alphabétique de prénom.

Les pratiques de jeux évoquées par les joueurs sont rapportées dans la colonne « Jeux ». Pour distinguer les différents types de jeux en réseau massivement multijoueurs, nous en avons repris les acronymes : les « MMORPG » sont les jeux de rôle à univers persistant, les « MMOFPS » sont les jeux de type combat à la première personne, les « MMORTS » sont les jeux de stratégie en réseau.

La durée de chaque entretien n'est pas mentionnée, car cette donnée ne nous paraît pas présenter un intérêt fondamental pour la cartographie des pratiques dont ce tableau pourrait donner un premier aperçu. Mais les entretiens ont duré en moyenne une à deux heures.

Comme nous le développons dans notre partie I, chapitre 3, nous avons adopté une approche comparative à partir d'un panel de pratiques le plus large possible, afin de mettre en perspective une définition relationnelle de la culture vidéoludique.

	Prénom	Âge	Ville	Profession	Jeux	Date
1	Clément	7	Paris	Élève de CP	PLUG	30/05/2009
2	Éric	7	Paris	Élève de CP	PLUG, console Nintendo DS (<i>Lego Star Wars</i>)	23/11/2008
3	Yael	9	Paris	Élève de CM1	Console Nintendo DS	19/02/2006
4	Ambre	10	Paris	Collégienne	PLUG, console Nintendo DS (<i>Animal Crossing</i>)	23/11/2008
5	Mathieu	10	Paris	Élève de CM2	PLUG	30/05/2009
6	Tal	10	Paris	Élève de 6 ^{ème}	PLUG, PC (<i>Sims, Rise of the Nations</i>), consoles Playstation, Wii (<i>Wii Sport</i>)	23/11/2008
7	Léa	11	Paris	Élève de 6 ^{ème}	Console Nintendo DS	19/02/2006
8	Yael	11	Vincennes	Collégienne	PC (jeux de chevaux)	Décembre 2007
9	Émilie	12	Paris	Collégienne	PLUG, Nintendo DS	22/11/2008

10	Yael	12	Paris	Élève de 4 ^{ème}	PLUG, console Nintendo DS (<i>Mario Kart</i>)	23/11/2008
11	Guillaume	14	Blois	Collégien et bêta-testeur de jeux vidéo	PLUG, MMORPG (<i>Dofus</i>)	23/11/2008
12	Julian	14	Paris	Collégien	PLUG, console Playstation	22/11/2008
13	Laure	14	Amiens	Lycéenne	PLUG	29/05/2009
14	Léa	14	Paris	Élève de 3 ^{ème}	PLUG	23/11/2008
15	Franck	15	Paris	Élève de 3 ^{ème}	Consoles Playstation (<i>Tekken 3</i>), Playstation 2 (<i>Naruto : Ultimate Ninja 2</i>), MMORPG (<i>World of Warcraft, Guild Wars, Dofus</i>), MMOFPS (<i>Quake 4</i>), jeux de rôle avec figurines (<i>Warhammer</i>), téléphone portable (<i>Worms</i>)	06/02/2008
16	Florine	16	Amiens	Lycéenne	PLUG	29/05/2009
17	Jean-Baptiste	17	Blois	Lycéen	PLUG	23/11/2008
18	Cédric	18	Paris	Élève de Terminale	PLUG	23/11/2008
19	Raphaël	18	Pantin	Lycéen	Console Playstation 2 (<i>GTA, Tony Hawk</i>), téléphone portable Nokia 3310 (<i>2006 Real Football 3D, Snake</i>)	26/04/2006
20	Gaël	20	Dijon	Étudiant en 1 ^{ère} année à l'Institut Telecom Bretagne de Brest	MMORPG (<i>Dofus</i>), MMOFPS	02/04/2008
21	Guillaume	20	Brest	Étudiant en Informatique	PC (<i>Wolfenstein 3D, Bioshock, Assassin's Creed</i>), MMORPG (<i>The Prophet's Song</i>), MMOFPS (<i>Counter-strike</i>)	04/04/2008

22	Nathan	20	Paris	Étudiant	MMORPG (<i>Dark Age of Camelot</i>), jeux de rôle	01/04/2006
23	Fabien	21	Paris	Journaliste spécialisé jeux vidéo	MMORPG (<i>World of Warcraft</i>), MMOFPS (<i>Counter-strike</i>), MMORTS (<i>Warcraft III</i>), jeux de rôle (<i>Donjons et dragons</i>), téléphone portable (<i>Sudoku</i>)	30/10/2006
24	Jean-Pierre	21	Brest	Étudiant en 1ère année de formation d'ingénieur	MMORTS (<i>Warcraft 3</i> , <i>Starcraft</i>), MMORPG (<i>Nostal</i>)	03/04/2008
25	Marie	21	Brest	Étudiante en 2 ^{ème} année de formation ingénieur	<i>Second Life</i>	02/04/2008
26	Sébastien	21	Nantes	Sans emploi	MMORPG (<i>World of Warcraft</i> , <i>Guild Wars</i>), MMORTS (<i>Warcraft 3</i>)	06/11/2008
27	Thomas	21	Brest	Étudiant en 2 ^{ème} année de formation ingénieur	<i>Second Life</i>	27/06/2007
28	Thomas	21	Paris	Étudiant en Histoire	Consoles Nintendo (<i>Zelda</i>), PC (<i>Age of Empire</i> , <i>Total War</i>)	20/09/2008
29	Allen	22	Brest	Étudiant en Computer Science et Mathématiques	<i>Second Life</i> , console Playstation en solo (<i>Tomb Raider</i>)	02/04/2008
30	Benoit	22	Paris	Étudiant en master électronique	MMORPG (<i>World of Warcraft</i>), jeux de rôle multijoueurs sur Forum Internet (<i>Rome JPEM</i>), jeux de rôle (<i>Ambre</i> , <i>Donjons et dragons</i>)	25/10/2007
31	Florent	22	Brest	Étudiant en Informatique	MMORTS (<i>Warcraft 3</i> , <i>Starcraft</i> , <i>Dawn of War</i> , <i>Kraland</i>)	03/04/2008

32	Gwendoline	22	Paris	Étudiante en Sociologie	MMORPG (<i>World of Warcraft</i>), jeux de rôle (<i>Nefilim, Donjons et dragons</i>)	13/12/2006
33	Marie	22	Paris	Étudiante en 2 ^{ème} année de Japonais	Bornes d'arcade (<i>Guitar Hero, Dance Dance Revolution</i>), console portable Nintendo DS en réseau	30/09/2006
34	Maxime	22	Paris	Étudiant en 2 ^{ème} année d'Informatique, ingénieur dans l'industrie du jeu vidéo	PLUG, console Wii, PC	22/11/2008
35	Quentin	22	Paris	Étudiant en licence de mathématiques	MMORPG (<i>World of Warcraft, La Quatrième prophétie</i>)	31/01/2008
36	Syd	22	Paris	Consultant en communication	PLUG	29/05/2009
37	Colas	23	Paris	Agent de production touristique en recherche d'emploi	MMORPG (<i>World of Warcraft</i>)	Avril 2008
38	Daniel	23	Pantin	Cinéaste	Console Playstation 2, Game Cube, téléphone portable (<i>Snake</i>)	26/04/2006
39	Daniel	23	Paris	Cinéaste	Console Playstation 2, Game Cube, téléphone portable (<i>Snake</i>)	03/07/2006
40	Jonathan	23	Paris	Opérateur de saisie	Consoles Playstation 2, Game Cube	Avril 2006
41	Karina	23	Paris	Étudiante en Littérature et Civilisation japonaise	PLUG, consoles Nintendo (<i>Zelda</i>)	04/06/2009
42	Marie	23	Paris	Étudiante en jeux vidéo, spécialité ergonomie	PC (<i>Dungeon Siege II</i>), MMORPG (<i>World of Warcraft</i>)	01/10/2006

43	Gabrielle	24	Paris	Étudiante en Biologie	MMORPG (<i>World of Warcraft</i>), jeux de rôle (<i>Nefilim, Donjons et dragons</i>)	13/12/2006
44	Natacha	24	Paris	Étudiante	<i>PLUG</i>	23/11/2008
45	Nicolas	24	Paris	Informaticien spécialiste de la production d'images de synthèse	Console portable Nintendo DS en réseau (<i>Animal Crossing, Mario Kart</i>), PC (<i>Titan Quest, Bomberman</i>)	18/09/2006
46	Nicolas	24	Paris	Étudiant en Informatique	MMORPG (<i>World of Warcraft</i>), jeux de rôle (<i>Nefilim, Donjons et dragons</i>)	13/12/2006
47	Tideth	24	Paris	Employé dans l'événementiel cinématographique	<i>PLUG</i>	22/11/2009
48	Thomas	24	Paris	Étudiant en Biologie	MMORPG (<i>World of Warcraft</i>), jeux de rôle (<i>Nefilim, Donjons et dragons</i>)	13/12/2006
49	Zoubida	24	Paris	Étudiante en communication	<i>PLUG</i>	04/06/2009
50	Anaël	25	Paris	Directeur artistique et technique d'un studio de développement de jeu vidéo	Console Nintendo DS (<i>Fan Attack</i>)	05/02/2008
51	Aymeric	25	Brest	Informaticien	<i>Second Life</i>	03/04/2008
52	Benjamin	25	Paris	Informaticien	PC, jeux de rôle	20/09/2006
53	Benoit	25	Paris	Professeur des écoles	Consoles Playstation 2 en solo (<i>Okami, Shadow of the Colossus</i>), Game Cube en solo (<i>Zelda Windwalker</i>), MMORPG (<i>Guild Wars</i>), MMORTS (<i>Warcraft III</i>), Point and click sur PC (<i>Monkey Island</i>)	23/02/2007

54	Benoit	25	Paris	Monteur et cadreur pour des émissions sur Internet	<i>PLUG</i>	22/11/2009
55	Cyril	25	Paris	Infographiste et gérant de cybercafé	Consoles Nintendo, MMORPG (<i>World of Warcraft</i>), jeux de rôle	01/03/2006
56	Lionel	25	Toulouse	Étudiant en Économie	Jeux en réseau (<i>Yahoo Chess</i>), MMOFPS (<i>Counter-strike</i>), MMORTS (<i>Warcraft III</i> , <i>Battlezone</i>)	27/04/2006
57	Sébastien	25	Paris	Game Designer	MMORPG (<i>Dofus</i>)	12/06/2009
58	Zied	25	Paris	Ingénieur informatique	<i>PLUG</i>	30/05/2009
59	Julien	26	Bondoufle	Pilote de ligne	Simulateur de vol	17/05/2008
60	Matthieu	26	Paris	Étudiant	Jeux en réseau	Avril 2006
61	Romain	26	Paris	Doctorant en Informatique	<i>PLUG</i>	22/11/2008
62	Tatiana	26	Paris	Graphiste	<i>PLUG</i>	22/11/2008
63	Anne-Sophie	27	Paris	Chef de projet pour une société de promotion du jeu vidéo	MMORPG (<i>World of Warcraft</i> , <i>Eveonline</i>)	26/10/2007
64	Romain	28	Paris	Sans emploi	<i>PLUG</i>	22/11/2009
65	Séverin	28	Paris	Conseiller vente	Téléphone portable (<i>Snake</i>)	27/04/2006
66	Sylvain	26	Paris	Journaliste d'entreprise	Console Playstation 2 (<i>Ico</i> , <i>Shadow of the colossus</i>), PC	28/04/2006
67	Alec	29	Paris	Informaticien	Jeux de rôle (association « Tenebrae »)	05/03/2006
68	Aurélie	29	Paris	Chargée de mission dans le secteur culturel	<i>PLUG</i>	06/06/2009
69	Mathieu	29	Nantes	Consultant informatique	MMORPG (<i>World of Warcraft</i>)	05/11/2008
70	Cédric	30	Paris	Enseignant-chercheur	Dispositifs de réalité virtuelle (<i>Le Cirque interactif</i>)	12/03/2006
71	Jean-Baptiste	30	Paris	Coach d'une équipe de jeu vidéo professionnel	MMOFPS (<i>Counter-strike</i>), MMORPG (<i>World of Warcraft</i>)	17/07/2006

72	Yannick	30	Paris	Informaticien	MMORPG (<i>World of Warcraft</i>), jeux de rôle (association « Kollektif-jeu »)	05/03/2006
73	Zarina	30	Paris	Infirmière libérale	Console (<i>Silent Hill</i>), PC (<i>Les Sims, Fables, Les Chevaliers de Baphomet, Egypte</i>), jeux de rôle (<i>Le Monde de Murphy</i>)	11/01/2007
74	Amaury	31	Lyon	Graphiste indépendant	<i>PLUG</i>	22/11/2008
75	Xavier	31	Paris	Graphiste	<i>PLUG</i>	22/11/2008
76	Alexandre	32	Nantes	Sans emploi	Jeux de combat à deux joueurs sur console Playstation (<i>Tekken, Tobal</i>), MMORPG (<i>World of Warcraft, Ultima Online</i>)	06/11/2008
77	Gwendal	32	Brest	Enseignant-chercheur en Informatique	<i>Second Life</i>	28/06/2007
	Santhi	32	Paris	Ingénieure	<i>PLUG</i>	07/06/2009
78	Sébastien	32	Paris	Consultant en communication	<i>PLUG</i>	29/05/2009
79	Christelle	33	Le Perray-en-Yvelines	Fonctionnaire	MMORPG (<i>Guild Wars</i>)	24/01/2011
80	Nicolas	33	Bruxelles	Ingénieur-chimiste	<i>PLUG</i>	22/11/2008
81	Vincent	33	Paris	Ingénieur	<i>PLUG</i>	07/06/2009
82	Régis	34	Paris	Économiste	<i>PLUG</i>	04/02/2010
83	Hélène	35	Paris	Enseignant-chercheur en Sociologie	Jeux de rôle et jeux de rôle grandeur nature	04/12/2006
84	Avinat	36	Paris	Styliste de mode	<i>PLUG</i> , jeux en réseau (<i>échecs</i>), console Playstation (<i>Resident Evil</i>), MMORPG (<i>World of Warcraft</i>)	23/11/2008
85	Benoit	36	Paris	Réalisateur, producteur	Téléphone portable	14/06/2007
86	Nathalie	37	Paris	Édition numérique	<i>PLUG</i>	31/05/2009
87	Rémy	38	Paris	Pilote de chasse	MMOFPS (<i>Call of Duty 4</i>)	27/03/2008

88	Béatrice	39	Paris	Artiste	<i>PLUG</i> , MMORPG (<i>Ultima Online</i> , <i>World of Warcraft</i>)	04/06/2009
89	Frans	40	Tempere (Finlande)	Enseignant- chercheur	Téléphone portable	03/06/2006
90	Hervé	40	Brest	Informaticien	<i>Second Life</i>	04/04/2008
91	François	45	Paris	Ingénieur carte à puce et sécurité	<i>PLUG</i>	30/05/2009
92	Gautier	45	Paris	Scénariste de jeux de rôle	<i>PLUG</i>	22/11/2008
93	Liane (Franck)	45	Le Perray-en- Yvelines	Ingénieur en sécurité incendie	MMORPG (<i>Guild Wars</i>), jeux de rôle (<i>Donjons et dragons</i>)	24/01/2011
94	Sophie	45	Paris	Scénariste de jeux de rôle	<i>PLUG</i>	22/11/2008
95	Éric	47	Paris	Concepteur de jeux PC	PC (<i>In Memoriam</i>)	22/03/2007
96	Christian	50	Brest	Webmestre	<i>Second Life</i>	03/04/2008
97	Catherine	51	Rennes	Pharmacienne	<i>PLUG</i>	22/11/2008
98	Jean-Marc	52	Paris	Maître de conférences en Programmation informatique	<i>PLUG</i>	22/11/2008
99	Maurice	56	Paris	Exploitant cinématographique	<i>PLUG</i> , jeux Point and Click sur PC (<i>Syberia</i>)	23/11/2008
100	Pierre	58	Bondoufle	Professeur à HEC	Simulateur de vol	17/05/2008
101	Marianne	59	Paris	Secrétaire administrative à la ville de Paris	<i>PLUG</i>	07/06/2009
102	Philippe	59	Paris	Gérant de déchets écologiques	<i>PLUG</i>	07/06/2009
103	André	60	Paris	Animateur de classes de neige et de classes vertes	<i>PLUG</i>	23/11/2008
104	Maria	60	Paris	Commerçante	<i>PLUG</i>	23/11/2008
105	Adeline	84	Vincennes	Professeur de Lettres à la retraite	Non joueuse	Avril 2006

Dans un souci de cohérence statistique, nous avons écarté de ce tableau les entretiens qui ne permettaient pas de recueillir toutes les données nécessaires à la cartographie des pratiques. Il s'agit exclusivement d'entretiens menés pendant l'expérimentation du jeu PLUG au musée des Arts et Métiers, à cause d'un rythme intensif d'enchaînement des parties et de circulation des joueurs. Ces entretiens ont néanmoins été menés et analysés dans la thèse, certains étant même cités :

- 106) **Sébastien**, Paris, Étudiant en Physique, *PLUG*, 22/11/2008.
- 107) **Thomas**, Paris, *PLUG*, 22/11/2008.
- 108) **Arnaud**, Paris, *PLUG*, 22/11/2008.
- 109) **Stefano** et sa fille **Émilía**, Paris, *PLUG*, 22/11/2008.
- 110) **Henri**, Étudiant en formation d'Ingénieur, Paris, *PLUG*, 22/11/2008.
- 111) **Roland**, Expert pédagogique en muséologie, Paris, *PLUG*, 23/11/2008.
- 112) **Jean-Baptiste**, 17 ans, et son frère, Paris, *PLUG*, 23/11/2008.
- 113) **Natacha**, 24 ans, Paris, *PLUG*, 23/11/2008.
- 114) **Muriel**, 38 ans, et son fils, 8 ans, Paris, *PLUG*, 23/11/2008.
- 115) **Animesh**, Paris, *PLUG* et MMOFPS, 23/11/2008.
- 116) **Laurent**, Paris, *PLUG*, 23/11/2008.
- 117) **Nicolas**, Paris, *PLUG*, jeux de stratégie sur PC en solo, jeux de société, 23/11/2008.
- 118) **Sophie**, Paris, *PLUG*, et sa fille **Éléonore**, 11 ans, *PLUG*, Nintendo DS (*Sims*), 23/11/2008.
- 119) **Virginie**, Bruxelles, *PLUG*, et son fils **Clément**, *PLUG*, Nintendo DS, 23/11/2008.
- 120) **Basile**, Meudon, *PLUG*, 23/11/2008.
- 121) **Jean**, Paris, *PLUG*, sa fille **Ariane**, *PLUG*, jeux de stratégie et jeux historiques sur console, MMORPG (*Guild Wars*), 23/11/2008.
- 122) **Xavier**, 31 ans, graphiste, Paris, *PLUG*, 23/11/2008.
- 123) **Hughes**, Paris, *PLUG*, PC (*Habbo Hotel*), MMORPG (*World of Warcraft*), téléphone portable (*Bobby carotte*), 23/11/2008.
- 124) **Anne-Catherine**, Responsable pédagogie d'une institution muséale, Paris, *PLUG*, 23/11/2008.
- 125) **Paul**, Paris, *PLUG*, console Wii, 23/11/2008.
- 126) **Didier**, Technicien électronique, réparateur de consoles de jeu Playstation, Paris, *PLUG*, 23/11/2008
- 127) **Virginie**, employée de Banque, Paris, *PLUG*, 23/11/2008.
- 128) **Jacques** et **Tao**, Paris, *PLUG*, 23/11/2008.
- 129) **Sabine**, Paris, *PLUG*, 30/05/2009.
- 130) **Thiphaine**, 25 ans, Paris, *PLUG*, 30/05/2009.
- 131) **Ghilaine**, 25 ans, Paris, *PLUG*, 30/05/2009.

- 132) **Bénédicte**, Paris, *PLUG*, 30/05/2009.
- 133) **Medhi**, 26 ans, Paris, *PLUG*, 30/05/2009.
- 134) **Yves**, 37 ans, Paris, *PLUG*, 31/05/2009.
- 135) **Arthur**, 7 ans, Paris, *PLUG*, 31/05/2009.
- 136) **Un père de famille**, Éditeur de jeux de cartes, Issy-les-Moulineaux, *PLUG*, 31/05/2009.
- 137) **Christine**, Enseignant chercheur en Littérature, Paris, *PLUG*, 31/05/2009.
- 138) **François**, Cadre en économie d'Internet, Paris, *PLUG*, 31/05/2009.
- 139) **Paul**, 9 ans, Paris, *PLUG*, 31/05/2009.
- 140) **Timothée**, Paris, *PLUG*, 31/05/2009.
- 141) **Une femme**, 26 ans, Consultante, Paris, *PLUG*, console Nintendo DS, 31/05/2009.
- 142) **Une femme**, 26 ans, Ingénieure, Paris, *PLUG*, 31/05/2009.
- 143) **Une femme**, 30 ans, Paris, *PLUG*, 31/05/2009.
- 144) **Un homme**, 33 ans, Méta-Designer de mondes virtuels, *PLUG*, 31/05/2009.
- 145) **Marc et Christophe**, Ingénieurs, Paris, *PLUG*, 04/06/2009.
- 146) **Six jeunes**, entre 17 et 19 ans, Élèves dans la même classe de Prépa, Paris, *PLUG*, 04/06/2009.
- 147) **Un père** de deux enfants de 4 et 7 ans, Informaticien, Paris, *PLUG*, 06/06/2009.
- 148) **Une mère**, Infirmière, son fils **Thomas**, 11 ans, et **Therence**, l'ami de son fils, 12 ans, Paris, *PLUG*, 06/06/2009.
- 149) **Rafael**, Chargé de communication, **sa femme**, marchande de jouets, parents de **Pablo**, 9 ans, Paris, *PLUG*, 07/06/2009.

Annexe 2 - ENTRETIENS

Des 149 entretiens que nous avons menés, nous en choisissons trois caractéristiques de la variété des régimes d'expérience de la culture vidéoludique.

Le premier entretien avec Raphaël rapporte avec précision des sensations et des représentations sociales attachées à des pratiques de jeux sur téléphone portable. Les thèmes de l'ennui, de la maîtrise et de l'évasion y sont notamment abordés : nous en avons fait l'analyse dans notre Partie II, chapitre 1.

Le deuxième entretien avec Sylvain donne des éléments de définition d'une culture vidéoludique par la mise en relation avec d'autres pratiques culturelles, l'expression de sentiments d'appartenance à ses univers médiatiques et le souci de sa valeur patrimoniale. Se dessine aussi la possibilité d'une critique du jeu vidéo, sur le modèle de la critique cinématographique. Nous retrouvons ainsi les problématiques développées dans notre Partie III, chapitre 2.

Le troisième entretien avec Jean-Baptiste fait écho aux analyses des pratiques compétitives d'e-sport de notre Partie II, chapitre 2. Le régime d'expérience vidéoludique de la compétition y est présenté de manière particulièrement sensible, et de plus, dans la perspective politique d'un processus de reconnaissance institutionnelle des pratiques de jeux vidéo professionnelles.

2.1 – Raphaël, 18 ans, lycéen, joueur sur console Playstation 2 (GTA, Tony Hawk) et téléphone portable Nokia 3310 (2006 Real Football 3D, Snake)

Entretien mené le 26 avril 2006, de 14h à 15h, à son domicile à Pantin (93).

Raphaël Koster : *Peux-tu me raconter comment s'est passée la première fois que tu as joué sur téléphone portable ?*

Raphaël : Je pense que pour la plupart des joueurs, la première fois qu'on joue sur téléphone portable, c'est quand on vient de l'acheter. Parce que je pense que le jeu sur téléphone portable, c'est comme un plus à notre achat. On n'a pas acheté qu'un téléphone, un moyen de communication ; on a aussi acheté un moyen de loisir. Et comme tout acheteur, on a envie d'exploiter son achat à 100%, et on essaie de tester toutes les capacités de son téléphone, que ce soit l'appareil photo, ou le jeu... Mais je pense que le jeu est beaucoup plus un loisir que l'appareil photo. Les joueurs sur portable ne sont pas forcément des joueurs invétérés. Ce sont des gens comme tout le monde. Ça touche beaucoup plus de monde que les joueurs sur PC, parce que le téléphone portable, déjà, tout le monde en a un. Tandis que l'ordi, beaucoup en ont, mais pas 100% de la population. Le téléphone portable, il y a 99% des gens qui en ont un, et sur tous les portables qui sortent, on va dire après 1990, il y a des jeux qui sont incorporés. Avec la couleur en plus, les jeux sont encore mieux faits, et maintenant les portables, ce sont de vrais mini consoles de jeux.

Et à quels jeux tu as joué ?

J'ai joué surtout au *Snake* sur le Nokia 3310. Le *Snake*, c'est comme le *Tétris* des consoles portables. C'est le jeu par référence qui a fait démarrer les jeux sur téléphone. Après, il y a eu des jeux beaucoup mieux faits, mais le *Snake*, c'est comme le *Pac-Man* des bornes d'arcade. C'est le jeu incontournable auquel tout le monde a déjà joué.

Alors maintenant, essaie de te rappeler les impressions que tu as ressenties quand tu as joué au début. Qu'est ce qui s'est passé ?

En fait, ce jeu, c'est vraiment un jeu où on ne peut pas s'arrêter de jouer. Parce qu'il y a toujours un compteur de points et on veut toujours aller plus loin parce qu'on peut aller plus loin. Plus on joue, mieux on joue et on veut toujours faire plus de points. Au début, on y joue souvent par ennui. Et au fur et à mesure, cet ennui disparaît et ça laisse place à une sorte de satisfaction à jouer. On se prête vraiment au jeu et on oublie que c'est sur un téléphone.

Tu y jouais combien de temps ?

Il y a plusieurs endroits où les gens jouent surtout au téléphone : le train, le métro, et les toilettes. A la base, c'est un jeu pour faire passer le temps, et je pense qu'une séance aux waters avec un téléphone, ça peut aller jusqu'à 35 minutes, avec un bon *Snake* et de la batterie (rires).

La première fois que j'ai joué au *Snake*, j'étais avec des gens qui faisaient des points hallucinants, et c'est vrai qu'on a envie d'aller plus loin. C'est un petit ver qui doit attraper une petite boule. Vu que c'est facile, et qu'à chaque fois le ver devient de plus en plus grand, on a envie de faire en sorte que le ver fasse tout l'écran.

Tu dis que tu étais avec des gens. Donc tu as joué à plusieurs à ce jeu-là ?

Oui, il fallait battre un record. Tu avais le mec qui battait tous les records qui en était déjà à 1000, 1200 points. Quand on commence, on ne fait que des 50, des 100 points. Au fur et à mesure qu'on joue, on fait des 600, des 700 points, et on se dit qu'on doit battre le record. On peut devenir très bon à ce jeu-là, sans être très intelligent. C'est juste une question de logique et de rapidité des doigts.

Mais la plupart du temps, tu préfères y jouer seul ou avec des gens ?

Non, c'est un jeu où l'on joue seul. Parce que c'est quand même un peu se refermer sur soi-même. On est très concentré sur son téléphone, c'est un petit écran, donc on est concentré sur une petite portion d'espace, et on ne peut pas vraiment jouer à plusieurs. Ce n'est pas comme la console, où l'on est sur une télé que tout le monde peut voir. Ce n'est pas du tout pareil, l'écran est beaucoup plus petit.

Justement, est ce que tu joues à d'autres jeux que sur téléphone portable ?

Oui, je joue à la Playstation 2, surtout à *GTA*, et *Tony Hawk*. Il y a un jeu qui a marqué chaque catégorie de loisirs sur la Playstation. En foot, par exemple, c'est *Pro Evolution Soccer*, qui est le jeu par référence, en skate, c'est *Tony Hawk*, en vélo, c'est *Dave Mirra*, en surf, c'est *Kenny Slater*, etc. Après, tous les autres jeux ne sont que des dérivés de ces jeux-là.

C'est drôle, tu ne cites que des jeux de sports. Tu fais du sport ?

Oui, je fais un peu de sport. Mais il faut savoir que plus les gens jouent à des jeux de sport, moins ils en font. Et plus les gens font du sport dans la réalité, moins ils jouent. Quand les gens ne sont pas sportifs, ça leur demande un vrai effort de jouer. Des fois, ils transpirent comme s'ils avaient fait un vrai foot. Les gens qui jouent aux jeux, c'est beaucoup plus des gens qui dans la réalité ne font pas vraiment de sport. Même les simulations de jeux de carte, ce ne sont pas souvent des gens qui jouent aux cartes dans la réalité.

Comment tu expliques ça, que jouer à des jeux de sport ne donne pas forcément envie de faire du sport pour de vrai ?

C'est parce qu'il n'y a pas les inconvénients. On n'a pas besoin de rentrer chez soi après être passé au stade pour jouer au foot, on n'a pas besoin de payer, d'avoir un ballon, un maillot, des crampons... On appuie sur un bouton et on joue tout de suite.

Un jeu de sport sur téléphone portable aurait le même effet pour toi ?

Non, parce que sur un téléphone portable, les graphismes sont limités. Pour moi, il n'y a pas encore de vraie console qui a été faite sur portable. Il y a la N-Gage, mais pour moi, ce n'est pas encore la réussite. S'ils arrivent à faire les graphismes d'une PSP sur un téléphone, là, ce sera réussi.

Est-ce que c'est important pour toi de jouer sur un téléphone portable ? Quel rôle ça a ?

Pour moi, ce n'est pas vraiment important. Mais c'est vrai qu'avec le jeu, on peut oublier qu'on est sur un téléphone, sur un moyen de communication, quand on commence à jouer. Mais je pense qu'il y a peu de personnes qui ont un téléphone juste pour le jeu. Le jeu, c'est un plus du téléphone. Pour l'achat, il y a beaucoup de pubs qui concernent le jeu sur téléphone, pour faire vendre certains modèles.

Donc, c'est commercial pour toi ?

Oui, c'est commercial. Et avec le téléchargement des jeux, c'est encore plus commercial. Parce que maintenant, quand on fait la pub d'un téléphone, on peut dire que grâce à ses capacités, on peut télécharger ceci ou cela. Mais c'est un achat en plus, qui contribue au Wap, à l'Internet sur téléphone... C'est un cercle d'achat.

Tu rentres dans tout ça ?

Non. J'ai acheté une fois un jeu. Quand on achète un jeu, on l'achète avec les trois premiers niveaux. On continue à jouer, on se prête au jeu, et au fur et à mesure du jeu, quand on utilise les trois niveaux, on vous dit : « vous avez réussi à finir les trois niveaux, voulez-vous payer un euro, et télécharger trois autres niveaux pour continuer à jouer ? »

Quel jeu c'était ?

Je ne me souviens plus du nom. C'était sur un portable un peu vieux : un de ceux qu'ils donnent avec SFR. On pouvait télécharger d'autres niveaux, mais il fallait toujours payer plus. C'est des petits centimes, 90 centimes d'euros, mais au fur et à mesure, quand vous téléchargez dix niveaux, vous pouvez arriver à 6 euros quand vous avez acheté le jeu. Après, on peut y jouer tant qu'on veut, c'est vrai, mais bon... Ça prête encore à un autre achat après : « voulez-vous aller sur le Wap pour télécharger ceci ? Voulez-vous la musique du jeu ? » On télécharge aussi la musique du jeu, on repaye, on paye le Wap en allant télécharger, plus le jeu...

Pourquoi tu as voulu télécharger ce jeu ? Qu'est ce qui t'a attiré ?

Au début je jouais quand je n'avais rien à faire, et puis ce jeu, je l'aimais bien, j'y jouais de plus en plus. Au fait, on a aussi oublié les salles d'attente : ce sont des endroits où l'on joue beaucoup. C'est soit le walkman, soit le jeu sur portable. Il y en a qui allient les deux. Ça se confronte. Par rapport aux capacités des portables, il y a plus de jeux que de walkmans. On va voir si le multimédia par portable prendra la place de la musique. Je ne pense pas que ça peut arriver, mais il y a une confrontation quand même.

Mais tu ne m'as pas répondu : pourquoi tu as été attiré par ce jeu-là en le téléchargeant ?

Parce que je l'aimais bien. Et puis, j'arrivais à la fin avec facilité, j'avais envie de trouver de la difficulté dans le jeu. C'est vrai qu'on cherche même la difficulté du jeu. On peut jouer en Facile, Moyen, ou Hard. Les trois premiers niveaux sont faciles, les autres sont moyens, c'est une évolution. Et l'évolution, elle ne se fait pas d'elle-même : il faut la payer. C'est comme un peu faire son jeu soi-même. Des fois, il y en a qui trouvent leur satisfaction là-dedans. En téléchargeant eux-mêmes les niveaux, ils pensent qu'ils font un peu le jeu. Mais ils ne le font pas vraiment : ils achètent. Le jeu est déjà fait.

Si je résume, tu m'as dit que tu jouais aux jeux sur téléphone portable parce que tu t'ennuyais, parce que tu avais envie de gagner aussi, c'était le plaisir principal...

Oui, et on oublie l'ennui après quand on joue. On oublie qu'on s'est ennuyé 10 minutes avant quand on a commencé à jouer.

Mais si tu me reparles maintenant de l'ennui, c'est que tu ne l'as pas vraiment oublié ?

Non, je ne l'ai pas vraiment oublié. Si j'ai un autre truc à côté, je préfère faire ça à la place du jeu. Si je suis dans un moment où il n'y a rien, et que je peux jouer, je vais jouer.

Tu ressens la même chose quand tu joues sur d'autres supports que le téléphone portable ?

Non, ce n'est pas pareil. Je pense que les graphismes et la taille de l'écran jouent un grand rôle. Pour qu'il y ait la même intensité entre un jeu sur PC et un jeu sur téléphone, il faudrait au moins qu'il y ait un câble qui relie le téléphone à la télé. Parce que la taille de l'image compte beaucoup. On se concentre sur un petit écran, à la fin, ça peut être saoulant. Tandis que si on joue sur une grande télé, ou sur un PC... Il y a beaucoup plus de touches, de possibilités sur un PC, des menus... Ils n'ont pas encore réussi à faire ça sur portable.

Peux-tu essayer de te rappeler des souvenirs précis. Je sais qu'on a tendance à oublier toutes les parties de jeux sur portable : elles se ressemblent un peu. Mais est-ce que tu aurais un souvenir d'une partie qui se serait démarquée, avec Snake, ou un autre jeu ?

Oui, c'est un jeu qui ressemble à *Tétris*. Il faut remplir tout l'écran avec plusieurs types de forme géométrique, sans qu'il y ait un espace vide. Il faut arriver à 100%. Et je me souviens qu'une fois, je suis arrivé à 100%. Et c'était une journée très belle, je m'en souviendrai toute ma vie (rires). Non, mais, j'étais très heureux sur le moment, parce que au bout d'un an de jeu, j'ai réussi à faire les 100%, alors que j'arrivai toujours à 97 ou 98%.

Peux-tu être plus précis ? Dans quel contexte ça s'est passé, que s'est-il passé après, en quoi ça a peut être influencé ton état d'esprit ?

À chaque fois que je jouais, je ressentais un petit souci de ne pas arriver à 100%. On peut continuer le jeu sans y arriver, mais avec 100%, on a vraiment complété le niveau. Et en gagnant 100%, c'est une brèche dans mon cerveau qui s'est complétée. C'est une forme géométrique qui m'a rempli de joie, au moment où j'ai réussi à faire ces 100% d'anthologie. J'avais même envie de prendre en photo mon propre téléphone, mais il n'y a pas d'appareil photo. Le portable est lui-même un appareil photo, donc quand ils inventeront des photos où il y aura une petite caméra qui pourra monter, regarder l'écran et prendre en photo son propre score, on arrivera à un niveau très extrême du jeu.

Mais ça existe déjà un peu : tu peux envoyer par SMS ton score.

Oui, c'est vrai.

Et tu te rappelles où ça s'est passé ? Tu étais en cours ? Tu as rencontré des potes après ?

Oui, j'étais chez moi. J'ai commencé à jouer sans essayer de battre ce record. Et j'y suis arrivé par moi-même. C'est vrai que la volonté de battre un record à un jeu comme ça, elle n'équivaut pas à une réussite certaine. C'est la chance qui joue beaucoup dans ce genre de

jeu. On a un peu la même sensation qu'au jeu à gratter. On gratte, des fois on ne s'attend pas à gagner, et on gagne. Là, c'est la même chose. Et quand on gagne, on est content. Ça nous donne envie de continuer, de télécharger, d'acheter, de jouer, c'est le cercle du jeu.

C'est intéressant que tu me parles de chance. A priori, dans les jeux sur portable, il n'y a pas trop de chance. Normalement, plus tu joues, plus tu maîtrises le jeu, donc il n'y a pas trop de hasard ?

Oui, mais il y a quand même un rôle du hasard. Sur un téléphone, il y a neuf touches. On arrive facilement à les manier au moment où il faut. Donc, en temps normal, on gagnerait à chaque fois si on savait manier. Mais non ! Il y a plusieurs paramètres d'un jeu. Ça dépend si c'est un jeu de stratégie ou un jeu où l'on manie des formes géométriques... Il y en a beaucoup. Le *Casse-briques*, c'est un jeu, par exemple, où il y a plein d'options qui font que la petite barre qui aide la boule à rebondir peut s'agrandir, rétrécir, il peut y avoir trois boules... Il y a plein de possibilités. C'est ça qui fait que l'ennui n'est pas là. Et puis, il y a d'autres jeux qui sont de vrais classiques. Et des jeux qui ne sont pas faits pour être sur portable et qui ont été adaptés, comme *Terminator*, *Sonic*...

Que s'est-il passé quand tu as arrêté de jouer ?

Souvent, quand on arrête de jouer à un jeu où l'on a gagné un record, c'est qu'on a joué longtemps. Donc, le réflexe, c'est de mettre le chargeur. Parce que sinon, le portable s'éteint et ce n'est plus du tout un moyen de communication. On oublie le portable. On a joué à un jeu et on arrête. C'est comme changer des piles. Ensuite, je pense qu'avec le jeu sur téléphone, on peut plus facilement passer à autre chose qu'après avoir joué sur console. Après avoir joué sur console, on est encore un peu dans le jeu. On a joué à *Pro Evolution Soccer* : on est encore un peu sur un stade, on voit encore des gens avec des drapeaux partout, quand on marche dans la rue. Tandis qu'après avoir joué sur portable, on peut passer totalement à autre chose, tout de suite.

Ha oui ?

Oui, je pense que le jeu ne s'imprègne pas dans un cerveau de joueur sur téléphone, comme il s'imprègne dans un cerveau de joueur sur console ou sur PC. Parce que déjà, on est près du PC, on a l'écran qui nous rentre dans la gueule, carrément. Tandis qu'avec le portable, on est quand même à une certaine distance. On joue, on peut regarder d'autres choses en même temps. Je pense qu'avec le portable, on peut faire plusieurs choses en même temps : on peut jouer, appuyer sur « Pause », manger, faire ci ou ça. Tandis que sur PC, on doit être dans le jeu, sinon ça n'a aucun intérêt. Sur portable, on prête attention à plusieurs choses en même temps.

Aimerais-tu pouvoir mêler de façon intime à ta vie quotidienne de gros jeux sur consoles ?

Non, parce que le rapport à une console, ce n'est pas pareil. Déjà, quand tu allumes une console : le temps qu'elle charge, le temps de brancher une partie, ça met beaucoup de temps. Tandis qu'avec le portable : deux touches et on est déjà dans le jeu. C'est vrai qu'il y a

ce rapport au temps qui compte beaucoup. Aujourd'hui, tout le monde est pressé. En deux minutes, on peut déjà avoir joué et faire sa partie. Tandis que sur une console, il faut plus se donner l'objectif de jouer. Sur un portable, il n'y a pas cet objectif. Des fois, on le fait sans penser. On se met dans le jeu sans vraiment y réfléchir.

Que fais-tu en jouant ? Tu viens de me dire que ça t'arrivait de manger. Quelles autres activités peux-tu faire ?

En jouant, je reçois un coup de téléphone, ça met le jeu en pause, je réponds, je fais ma conversation dix, quinze minutes, je rejoue. Je peux éteindre mon portable, ne pas jouer à cette partie qui est commencée depuis toute la journée, et reprendre le soir. Il peut se passer n'importe quoi pendant les parties. On peut tout faire. Même quand on est en voiture avec quelqu'un, et qu'on est le passager, on peut jouer. Tandis qu'avec une console, on ne peut pas jouer partout. Là, il y a ce côté « on joue partout » qui compte beaucoup sur le mobile. La console est chez soi : on joue dans son salon, on ne joue pas ailleurs. Les joueurs en réseau sur leur PC ne jouent pas partout. Ils jouent dans des LAN ou chez eux...

Toi, tu n'as jamais joué en réseau ?

Si, j'ai déjà joué en réseau, une fois avec beaucoup de chinois.

À quel jeu ?

Counter-strike.

Et tu as aimé ?

Oui, j'ai aimé, mais je n'étais pas dedans comme eux. Eux, ils restent une nuit avec cinq litres de coca dans le sang, la soixantaine de clopes par heure, ils crient, ils parlent... C'est vraiment un monde, hein ! Ils ont même inventé un langage. Quand ils se parlent pendant le jeu, moi, je ne comprends pas. Je pense que les jeux comme ça en réseau, en une fois, on ne peut pas rentrer dedans. Ce n'est pas comme les jeux sur téléphone. N'importe qui a le téléphone et peut comprendre en deux secondes : c'est logique. Le jeu *Counter-strike*, c'est plus un monde : c'est toute une philosophie. Il y a des règles à respecter. C'est très compliqué. Un jeu en réseau est beaucoup plus poussé qu'un jeu sur téléphone. Sur téléphone, c'est une base : une base de logique qui revient à chaque fois.

Il y a un truc que tu m'as dit qui a l'air contradictoire. Tu m'as dit tout à l'heure que jouer sur portable, c'était un peu se refermer sur soi-même, et en même temps, que quand on arrêtait de jouer, on pouvait tout de suite se remettre dans la vie normale.

Oui, on peut se remettre dans la vie normale. Moi, je dis qu'on se replie sur soi-même quand on est avec des gens, et qu'on joue. Parce que même si on peut faire autre chose, on fait la chose à moitié. On est à moitié sur le jeu. Il faut quand même y mettre un minimum de

concentration, même si on n'est pas vraiment dedans. Donc, on n'est pas totalement avec les autres. Mais à partir du moment où on l'éteint, c'est fini.

Ça te pose problème quand tu joues, de ne pas pouvoir être présent avec les autres ?

Moi, je ne joue pas quand il y a des gens. Je n'aime pas les gens qui font ça. C'est comme les gens qui téléphonent quand ils sont avec d'autres gens, je n'aime pas. Je ne joue jamais quand il y a d'autres gens. Je joue toujours tout seul. Mais je pense que la plupart des gens font ça. Je ne vois pas beaucoup de gens qui jouent quand il y a du monde.

Dans le métro ?

Oui, dans le métro, mais ils sont seuls.

Oui, mais ils ne font pas attention aux autres, du coup.

Oui, mais dans le métro, de toute façon, les gens, même s'ils ne jouent pas, ils ne font pas attention aux autres. On pourrait se faire planter, ils sont dans leur bulle.

Tu m'as cité comme souvenir un moment où tu étais content d'avoir gagné. Les souvenirs marquants sont toujours liés à une victoire ou une défaite ? Tu n'as pas de souvenir esthétique du jeu, de belles actions ?

Si, c'est vrai qu'il y a des crises de nerfs qui se passent, parfois, à force de jouer. Trop de temps de jeu amène une certaine nervosité. Jouer à un jeu de portable pendant une heure, comme c'est un roulement, une logique qui revient à chaque fois, à la fin, il y a quand même une envie de changement. Et ça ne change pas. On ne peut pas le changer. Le jeu est fait comme ça, et on n'y peut rien. C'est comme changer l'évolution des poissons : ils sont là, ils ont été têtards, ils sont grenouilles. On ne peut pas changer ça. C'est pareil pour le jeu de téléphone. C'est toujours la même chose qui revient et on ne peut rien y changer. Et au bout d'un moment, on gagne, on perd. À la fin, on veut autre chose. On veut pouvoir créer autre chose dans le jeu, et on ne peut pas.

Mais ce n'est toujours pas aussi fort que les jeux de consoles. Ça n'arrivera jamais à un point où les gens joueront plus au portable qu'à la console, ce n'est pas possible. Parce que la console, on peut même y jouer à quatre, et en même temps, dans le même salon, tout en se parlant. On n'a jamais vu quatre personnes jouer au portable en même temps tout en se parlant dans un salon. Ça n'a jamais été vu. Tandis qu'il y a des salons où tu as six personnes qui jouent en même temps à la Playstation. Tu as des LAN où tu as cent cinquante personnes qui jouent en même temps à l'ordinateur. Le jeu sur portable ne sera jamais aussi fort que la console.

Pour lutter contre l'ennui, pourquoi choisis-tu le jeu sur portable, plutôt que de rêvasser, ou lire ?

Parce que le portable, c'est quelque chose qu'on a toujours sous la main.

Des livres aussi ?

Oui, mais on n'a pas toujours un livre sur soi.

Ou alors des rêves !

Oui, mais on peut rêver tout en jouant à son portable. On rêve qu'on gagne... Le portable, c'est un objet qu'on a tout le temps sur soi. Tout le monde s'en sert, tout le monde en a. Et c'est pour ça qu'on en parle beaucoup. Et maintenant, il y a des jeux sur tous les portables qui sortent. Ce sont des jeux qu'on a tout le temps à côté de soi. Et je pense que les gens ne réfléchissent même pas quand ils jouent. Ils ne savent même pas quel est l'état qui fait qu'ils vont jouer. Il n'y a pas de réflexion sur le jeu. Ils ouvrent le jeu, ils jouent, et ils ne pensent pas à pourquoi ils font ça, ce qu'ils pensent, s'ils se sentent bien ou pas bien... Ils jouent. Le jeu est là, ils ont acheté leur portable. Ils veulent rentabiliser aussi. Inconsciemment, ils veulent rentabiliser leur achat.

C'est triste tout ce que tu me racontes.

Oui, mais c'est un peu ça. C'est comme acheter quelque chose sans exploiter toutes les possibilités de cette chose. On veut toujours tout faire quand on achète quelque chose : on veut l'exploiter jusqu'au bout. C'est comme acheter un réveil et ne pas faire fonctionner le réveil : juste regarder l'heure qui tourne. Autant s'acheter une montre !

Oui, mais du coup, tu fais forcément un choix : tu choisis d'exploiter les possibilités de ce truc-là, plutôt que d'autres. C'est du temps que tu prends à faire ça.

Oui, mais le temps perdu à jouer à ça, on n'y pense pas. Parce quand on joue à un truc comme ça, c'est quand on sait qu'on ne peut pas faire d'autres choses. Si une personne aime quelque chose, elle ne choisira pas de jouer sur portable plutôt que de faire l'autre chose qu'elle pourrait faire. C'est vraiment un truc qu'on fait quand on est là et qu'on n'a pas envie de faire autre chose.

Il y a une question que je pose souvent, mais je n'arrive jamais à avoir de réponse précise. Les gens me disent souvent qu'ils jouent pour s'évader. Et je demande toujours pour s'évader de quoi ? Alors, il y a l'ennui... Mais, tu vois, si on essaye de creuser ce qu'est l'ennui : à quoi essaie-t-on d'échapper ?

Je vais prendre l'exemple du métro. On est dans le métro. Les gens reviennent du boulot, ils sont tous énervés, ils puent, ils toussent, c'est la folie. Vous, vous êtes à six sur les banquettes. Et tout le monde est là à se crier dessus, se bousculer. C'est la jungle. Les gens

sont ternes, tout blancs... Vous, vous prenez votre téléphone. Vous voyez sur le jeu des petites formes, des ronds, des bruits : « bip, bip, bip ! » C'est ça s'évader. Tu te mets sur ton jeu. C'est un univers qui est totalement en contradiction avec ce que tu as devant toi, la routine des gens. Toi, tu es sur un jeu, où tu as des formes géométriques qui n'existent pas, où tu as un mec qui va jouer au foot... Dans le métro, tu as un mec qui joue au foot. C'est bizarre, quand même. Tu es sur ton truc, et en plein métro, tu as un mec qui est dans un stade de foot et qui marque. Je pense que c'est ça s'évader. Et toi, tu ne calcules plus du tout ce que tu as devant toi. Tu vois le mec qui joue, c'est toi qui le fais jouer, c'est toi qui marques des buts, alors que devant toi, tu n'as que des gens qui s'embrouillent. Tu te mets un peu en hauteur par rapport à eux. Toi, tu marques des buts, et eux, ils sont debout et ils s'embrouillent en revenant du travail.

Ça manque un peu d'espoir, non ? Ça peut arriver d'être vraiment dans cette jungle... Mais c'est aussi une manière de voir le monde, comme s'il n'avait aucun intérêt, alors qu'on n'y fait pas vraiment attention.

Oui, c'est vrai. Ou sinon, on peut éteindre son portable et regarder les gens, analyser leurs façons d'être, tout ça. Mais le portable, on n'y joue pas tout le temps, c'est de temps en temps, c'est un petit plus. Moi, je ne connais personne qui joue deux heures par jour à son téléphone.

Toi, tu y joues combien de temps à peu près ?

Moi, j'y joue, je ne sais pas, deux ou trois fois par mois, même pas. Je n'y joue pas souvent.

Et combien de temps ça dure à chaque fois ?

Vingt minutes. Mais, il faut savoir que le jeu décharge la batterie. Alors, ça c'est un moins aux jeux sur portables.

Et si c'était en réseau, si ça te permettait de rencontrer des gens, tu y jouerais plus ?

Non. Moi, la notion de réseau, je n'aime pas. C'est un type de personne qui joue comme ça en réseau. Et ce n'est pas le type de personne que je côtoie. Je connais quelques personnes qui jouent. Mais le jeu en réseau, c'est un monde tellement fantastique, irréel. C'est toujours des personnes qui ont eu plein de problèmes ou qui ne sont vraiment pas bien dans leur peau. Les gens que je connais qui font ça sont des gens qui ont eu une vie bizarre ou des relations avec leurs parents toujours bizarres et ils ne veulent pas réfléchir à ça. Alors, ils sont en réseau, ils parlent avec des mecs qui ont des pseudos, qu'ils ne connaissent pas, mais qu'ils croient très bien connaître. Et c'est toute une espèce de petite société comme ça, où les gens se parlent, ils ont des codes. Leur monde virtuel est tellement fantastique, par rapport au monde qu'ils ont, qui est toujours un peu mort. Parce qu'à force de jouer, c'est eux-mêmes qui créent la morosité de leur situation. Ils créent une situation où ils s'ennuient dans la vie, puisqu'ils ne construisent rien à force de jouer. Vu qu'ils sont pratiquement tout le temps en train de jouer, ils ne construisent pas quelque chose à côté et c'est un cercle. Et ils continuent à jouer parce qu'ils voient que c'est tellement bon de jouer par rapport à ce qu'ils ont à côté.

Je croyais ça au début en fait mais j'ai rencontré ensuite des joueurs qui étaient informaticiens...

Oui, mais ce n'est pas pareil. Il y a beaucoup de joueurs qui sont informaticiens et qui aiment bosser sur les ordi. Moi, je connais trois, quatre joueurs. Tu en as un, il joue, il est à fond, il n'arrête pas de fumer, il est un peu drogué, il joue toute la nuit. Il y en a un autre : son père est mort alors il est tout le temps en train de jouer aussi. Les seuls mecs que je connais qui jouent comme ça, ce ne sont que des mecs qui ont eu des histoires de folie. C'est pour ça que je dis ça. Même quand tu vas dans des LAN. Il y a des chinois qui sont passionnés. C'est un peu dans leurs mœurs de jouer comme ça, parce qu'en Chine, ce n'est pas pareil. Tu as des mecs, qui sont un peu exclus dans leur lycée, qui restent tout seuls dans la cour, qui veulent un peu s'habiller en noir, tendance un peu... pas gothique, mais bon voilà. C'est toute une catégorie de personne. C'est comme s'ils étaient rejetés de quelque part et qu'ils se mettaient dans un autre endroit où ce serait sûr qu'ils soient accueillis.

Toi, en ce moment, tu es étudiant et DJ. Tu es quelqu'un de très sociable, tu vas souvent dans des fêtes et tu rencontres beaucoup de gens. Quelle place a le jeu dans tes relations avec les autres ?

Moi, il n'y a pas beaucoup de joueurs dans mes relations. Parce que, les personnes que je côtoie ne se servent de leur ordi pour ne faire que de la musique. Donc, ils n'ont pas trop de place pour le jeu. Je connais quelques personnes, pas très proches, qui jouent beaucoup aux jeux. On voit sur MSN⁷²¹ les gens qui jouent. Ils jouent surtout la nuit. Mais c'est vrai qu'il y a des plus. C'est quand même un bon moyen de rencontres. Tu peux jouer avec quelqu'un qui habite en Hollande ou en Angleterre... Ça c'est bien. Mais je pense que ce n'est pas un bon moyen d'approche. C'est un moyen de connaître sans connaître. Parce qu'on se connaît par le jeu, on ne se parle pas vraiment. On se parle pour dire : « je vais te tuer, retrouve moi dans la grotte 32... ». Moi, je ne suis pas trop là-dedans.

Tu connais des filles qui jouent ? Tu penses qu'il y a des moyens d'en rencontrer par ce biais-là ?

Des filles qui jouent à ce genre de jeu : tu as celles qui jouent un petit peu pour délirer, mais qui sont quand même conscientes de ce qu'elles font, et sinon tu as des filles qui sont dans leur trucs, qui souvent ne se trouvent pas belles, qui jouent et chattent en même temps sur des forums, en se disant qu'elles sont super mignonnes. C'est toujours un peu de l'invention. Elles se créent un personnage... De toute façon, le réseau, Internet, c'est du virtuel. Ça veut dire, que les gens, on ne les voit pas. Ils ne montrent que ce qu'ils veulent bien montrer. Ce n'est pas comme dans la vie. Dans la vie, leur situation est beaucoup plus cruelle : ils ne peuvent pas se cacher. Donc, ils ont tout le temps des complexes, ils s'en prennent plein la gueule. Ils savent qu'en jouant, s'ils veulent envoyer leur photo, ils envoient la photo qu'ils veulent, s'ils ne veulent pas, ils n'envoient pas. Ils disent ce qu'ils veulent, ils font ce qu'ils veulent. Moi, je comprends, d'un côté.

⁷²¹ Logiciel de messagerie instantanée sur Internet.

Et toi, ça ne te plaît pas de te déguiser ? Tu n'aimes pas le carnaval ?

Si, j'aime bien, mais pas trop. Après, il ne faut pas garder son déguisement tout le temps. Il y a des gens qui ne font plus rien, ils font ça toute la nuit, ils sont déconnectés, et c'est ça qui n'est pas bon. Après, moi je dis que c'est bien, mais avec modération. Il faut faire tout ça avec modération : les jeux en réseau... Si on en fait trop, ce n'est pas bon. Il y a d'autres choses qu'on peut faire à fond qui ne sont pas nocives, mais je pense que faire du jeu en réseau à fond, ce n'est pas bon.

Qu'est-ce qu'on peut faire à fond qui ne soit pas nocif ?

Le sport, la musique... Pour moi, ce n'est pas nocif.

Et pourquoi tu ne fais pas du sport à fond ?

Parce que bon, on ne peut pas tout faire !

Tu fais quoi comme sport ?

Un peu de foot, du tennis. Mais c'est vrai que tous ces sports, maintenant, ils sont aussi en jeux. C'est une facilité de pouvoir y jouer. On peut se prêter à ça, et dire ensuite : « j'ai fait un tennis ». On ne dit même plus : « j'ai joué. J'ai joué virtuellement ». Non, on dit : « j'ai fait un tennis ».

Donc, tu joues plus souvent aux sports sur consoles, qu'en vrai ?

Maintenant oui. J'en suis venu à un point où je ne fais plus de sport. Le jeu de sport multimédia est tellement plus simple, il t'enlève tellement tous les inconvénients, que tu ne peux même plus dire « non ». C'est tellement bien fait, c'est même mieux fait que dans la réalité. C'est plus propre.

Tu joues seul aux sports sur consoles ?

Non, je n'aime pas jouer seul aux jeux comme ça. Si je joue, c'est avec des gens. Le seul jeu où je joue seul, c'est *Tony Hawk*, le jeu de skate, parce que, pour moi, c'est un des meilleurs jeux du monde.

Tu n'aimes pas jouer en présence d'autres gens qui ne jouent pas, mais tu aimes bien jouer en présence d'autres joueurs.

Voilà, exactement. Par exemple, dans une soirée, il y a trois filles, et il y a quatre mecs qui font jouer aux jeux de foot. Il y a quatre personnes qui sont bien, qui sont dans le jeu, et trois autres personnes qui ne sont pas du tout dedans, qui s'ennuient. Je pense que ça enlève

un peu de plaisir à jouer, quand tu as des gens qui s'ennuient à côté. Si tu ne joues qu'avec des gens qui sont là pour jouer, c'est bien. Et c'est comme ça que se sont créés les LAN. Les LAN en réseau, ce sont des gens qui ne sont là que pour ça.

Mais tu sais que dans ces mondes en réseau, tu as aussi des systèmes où tu peux donner des affaires à d'autres, discuter, faire connaissance... Les relations peuvent être profondes.

Oui, mais je pense qu'il n'y a qu'une petite minorité de personnes qui vont dans des relations profondes.

En fait ça correspond plutôt à World of Warcraft qu'à Counter-strike.

Oui, *Counter-strike*, en plus, c'est paradoxal, parce que ce sont des gens qui se font taper dessus dans la réalité et qui dans le jeu tuent tout le monde. Ils sont très forts, vu qu'ils en ont tellement marre de se faire taper dessus dans la réalité, que c'est eux qui vont taper tout le monde virtuellement. Je trouve que c'est paradoxal parce qu'ils pourraient justement devenir hyper pacifistes avec ce qu'ils vivent. Mais non, avec ça, ils se renferment sur eux-mêmes et la rage qu'ils ont, ils la balancent sur leur clavier.

Quel est ton usage général du téléphone portable ?

Je ne suis pas très téléphone portable. Je laisse les gens m'appeler. Je n'aime pas trop appeler, et quand j'appelle, ça dure une minute, même pas.

C'est une question d'argent ?

C'est une question d'argent, et quand j'appelle, je ne sais pas quoi dire au téléphone. Le téléphone, pour moi, c'est pour donner des rendez-vous. C'est la valeur première.

Tu as eu beaucoup de téléphones ?

Oui, une dizaine.

Pourtant « tu n'es pas très téléphone » ?

Je m'en suis fait volé deux, on m'en a donné, j'en ai vendu...

C'est intéressant. Le téléphone semble presque un prétexte pour avoir des relations sociales.

Oui, on peut dire ça, mais je pense que ça ne va pas jusque-là. Il y a un truc qui freine le jeu, c'est le vol de téléphones. Parce que les gens ont peur de le sortir et ne veulent pas jouer. Sortir son téléphone pour y jouer, c'est montrer qu'on a un téléphone, on est à l'aise, on joue. Mais maintenant, les gens ont peur de tout. Avant, les gens accrochaient tous leur

téléphone autour du cou. Maintenant, ça se fait beaucoup moins. Je disais tout à l'heure que les gens jouaient dans le métro. Non, en fait, ils y jouent beaucoup moins. Sortir un beau téléphone et y jouer, c'est prendre des risques maintenant. Enfin, ça dépend où on vit, mais pour moi, c'est ça.

Que ressens-tu en voyant des gens jouer dans le métro ?

C'est vrai que quand je n'ai pas ça dans les mains, ça m'énerve un peu. Surtout quand ils mettent le son. Tu vois, il est 6 heures, tu en as plein le crâne, tu vois un mec qui fait ça avec son jeu, toi, tu n'as pas de téléphone, tu as envie de lui prendre et de jouer à sa place. Surtout que maintenant, il y a la PSP. Tout le monde y joue, c'est une vraie Playstation portable. Bon, après, c'est cher. Il y a le prix aussi qui fait que le jeu sur téléphone portable est bien. On achète un téléphone, on a une console. Du coup on joue, c'est normal. S'il n'y avait que la console portable, sans le téléphone avec, personne ne l'aurait. Parce que les gens jouent et ne sont pas soupçonnés d'être des joueurs. Ils ont leur console et ils téléphonent avec.

À propos de l'intensité de l'expérience de jeu vidéo, tu aimes bien quand il y a des sensations fortes ?

Pour rentrer dans un jeu, c'est vraiment le jeu qui doit nous rentrer dedans. Il faut vraiment un bon écran. Parce que moi, je suis de cette école-là, où il faut énorme écran, un son de ouf qui vient de partout. Le téléphone, c'est marrant, mais c'est trop « petit gadget ». C'est trop un espèce de truc un peu mode. Moi, je ne suis pas trop ça. J'aime bien de temps en temps, pour rigoler. Pour moi, le seul vrai jeu, où l'on peut avoir l'honnêteté de représenter sa passion, c'est le *Snake*, sur le Nokia 3310. On peut demander à n'importe qui : pratiquement tout le monde y a joué. C'est la Rolls des jeux de téléphone. Rien ne le remplacera. Avec le nombre de personnes qui ont joué et acheté le 3310, c'est impossible. Le *Snake*, c'est le jeu qui a marqué tous les téléphones. Et là, on peut dire que les gens achetaient le 3310 pour le *Snake*.

Tu m'as dit aimer bien aussi quand il y a des relations humaines, pour de vrai, parce que c'est plus riche. Alors, entre les deux expériences intenses qui sont de jouer à un jeu énorme qui t'en met plein la vue et de rencontrer une foule de gens, qu'est-ce que tu préfères ?

Les deux, mais plus rencontrer des gens. Je pense que le jeu, il ne faut le faire que de temps en temps. Parce que ça perd de son intensité à force de jouer au même jeu. Il faut une certaine variation. Il faut jouer de temps en temps, pour que ça soit le meilleur possible.

Tandis que quand tu rencontres des gens, c'est toujours aussi intense.

Oui, ce n'est pas pareil. On ne peut pas comparer la qualité humaine et la qualité de jeu. Les humains restent des humains. Et je pense que si un jour, l'ordinateur remplace l'homme, c'est qu'il y a vraiment un problème. Et c'est ça le problème avec les jeux en réseau : l'ordinateur virtuel remplace les relations sociales. Et les gens deviennent bizarres à force de jouer à ça. Ils jouent toute la nuit. Ils voient des petits bonhommes qui se mangent... Tu les vois dans la journée, ils ne sont pas en forme, pas dans leur assiette.

Alors, je te pose peut être des questions un peu personnelles, donc, tu me dis si tu ne veux pas y répondre. Mais comment ça se fait qu'un jeune garçon comme toi, de 18 ans, issu de la génération technologique, préfère quand même rencontrer des gens pour de vrai, que de baigner dans le bain des jeux vidéo ?

Mais, moi, avant, j'étais très jeu vidéo.

Quand ça ?

Il y a deux, trois ans. J'étais très Playstation, Game Cube... C'est la musique qui m'a fait zapper tout ça. Si quelqu'un est vraiment dans le jeu vidéo, il faut qu'il soit confronté à autre chose pour passer à autre chose.

Comment tu es passé à la musique ?

Petit à petit. J'ai commencé par des logiciels sur l'ordinateur. Si le jeu est une passion, il faut une autre passion pour enlever la dernière.

Dans quel contexte as-tu acheté ce logiciel sur ordinateur ? C'était une rencontre ?

Non, ça s'est fait tout seul, en écoutant la radio. Je n'aimais pas trop ce que faisaient certains, je voulais faire mieux.

Et tu écoutais la radio pourquoi ? Parce que d'autres écoutaient la radio aussi ?

Bah oui, c'est toujours comme ça. On apprend à parler parce que d'autres apprennent à parler. Si tout le monde marchait à quatre pattes, personne ne marcherait debout.

Dès le départ, tu avais des amis musiciens ?

Non, c'est par moi-même, c'est venu comme ça. J'écoutais la radio, on m'a parlé de téléchargement sur Internet, donc j'ai téléchargé des logiciels qui coûtent chers, mais que tu peux télécharger gratuitement. Les jeux aussi, on peut les télécharger sur Internet, avec des clés, tout ça. C'est vrai qu'on peut s'aider, qu'il peut y avoir une entraide. On peut faire croire que c'est une sorte de fraternité entre les joueurs : aider quelqu'un à télécharger ce jeu, lui donner la clé pour qu'il puisse jouer, etc. Mais finalement, c'est toujours pour la même chose. Les mecs qui arrivent à jouer, tout en comprenant, en réfléchissant à ce qu'ils font, pourquoi ils aiment bien, c'est une bonne chose. Contrairement aux mecs qui sont tout le temps en train de jouer et qui ne savent même pas pourquoi ils aiment ça, pourquoi ils jouent. 50% des mecs qui jouent que tu vas interviewer risquent d'être comme ça.

Quelle radio tu écoutais qui te donnait envie de télécharger des logiciels ?

Génération. L'émission s'appelle : « Sampler samplé ».

Ce sont des gens de ta classe qui écoutaient cette radio là et qui t'ont fait connaître ?

Non, je suis tombé dessus par hasard.

Et la musique t'a plu tout de suite dès que tu l'as écouté ?

Non, c'est l'émission. Ils ne mettent que les grands morceaux qui ont été repris et les originaux des reprises. Après, grâce à ça, tu te dis que tu peux sampler n'importe quelle musique que tu écoutes et en faire une autre, juste avec les sons des instruments.

Et tu ne pourrais pas me dire pourquoi ces musiques t'ont plu dès que tu les as écoutés ?

La musique, ça ne s'explique pas. Je sais juste que ça m'a plu tout de suite de faire de la musique. C'est bizarre, mais on peut un peu relier la musique et le jeu vidéo : c'est faire des choses avec ses doigts. Tu joues avec tes doigts, tu appuies sur les touches, ça a des effets. Sur mes platines, j'appuie sur des touches, ça provoque un son. C'est un peu pareil. Tu crées une partie, tu peux créer des relations virtuelles, moi, je crée une musique, un son. Avec le clavier de jeu, tu crées une image. Vu que le personnage, c'est toi, tu crées une image. Moi, avec les platines, je crée les effets. Je peux relier tout, pratiquement, à tout ce qui est virtuel.

Mais avec Snake, tu ne peux pas tellement faire d'action. Tu me disais que c'est assez limité.

Oui, mais d'un autre côté, on aime cette limitation, dans ce jeu-là, on aime ce principe. Je l'ai, et j'y joue encore. Pourtant, il est sorti il y a dix ans. Putain, ce jeu-là, il ne va jamais mourir ! Il y a des choses comme ça dans n'importe quelle catégorie, qu'on peut mettre dans les classiques. Et *Snake*, c'est un classique. C'est grâce aux classiques que d'autres choses naissent, si on y réfléchit bien. Le *Snake*, ça a été une base pour plein de choses. Le *Snake*, et le *Casse-brique*. Le *Casse-Brique* est un peu moins célèbre, mais quand même. Il y a *Pac-Man* aussi, qui a été mis sur portable, *Sonic*...

L'air de rien, tu touches ici à des recherches qui ont analysé tous les jeux en termes de « certitude » ou « incertitude ». Il y a des jeux auxquels on adore jouer, parce qu'on maîtrise tout très bien. C'est ce que tu appelles « des classiques ». Et puis, il y en a d'autres, où l'on ne maîtrise rien, et on aime bien faire comme pour le mix : tester plein de trucs. Tu as une préférence entre ces deux types de jeux ?

Je préfère les jeux que je maîtrise, même si c'est plus ennuyeux. Parce que ça m'agace de ne pas y arriver. J'ai envie de tout réussir. Si je m'acharne, je peux avoir de la satisfaction à réussir progressivement. Mais je préfère quand même réussir tout de suite et comprendre le truc. Surtout sur portable, c'est agaçant quand tu ne réussis pas. Tu peux engueuler qui ? Tu ne sais pas qui a fait le jeu, tu l'as payé, en plus tu as payé les niveaux. Qu'est-ce que tu fais ?

Tu es dans la merde. Tu as tout acheté, tu es là... Non, moi je préfère télécharger un jeu, comprendre la logique en cinq minutes, commencer à l'avoir en main. Je sais où est parti mon argent. Et moi-même, en tant que con d'acheteur, je suis content : j'ai mis mon euro, j'ai réussi à jouer. Attends, si je paye un euro, et que je n'y arrive pas, en plus ! Il faut réussir. Les concepteurs de jeux doivent penser à tout ça. Ils savent que s'ils font ça, on sera content et on téléchargera d'autres niveaux. Le jeu sur portable, c'est marketing. Ça va avec les sonneries de téléphone, c'est la même chose. Quand on regarde les publicités dans un magazine, il y a écrit : « sonneries, jeux, photo... ».

Quand tu maîtrises un jeu, tu continues à y jouer, ou tu penses en avoir fait le tour, et ça s'arrête ?

On se croit doté d'un pouvoir surnaturel quand on arrive à jouer bien sur portable. Ça nous donne une idée d'individualité, d'exclusivité. On croit qu'on est le seul à pouvoir faire ça. On est content. On sent qu'on a surmonté le truc. On a son portable, on surmonte son portable. On arrive à tout faire : on sait téléphoner aux gens, on sait jouer, on réussit à jouer, et on gagne la partie. On a tout gagné, on est content, et on éteint notre portable avec une satisfaction. Tandis que si on ne joue pas, même inconsciemment, on va être un peu dégoûté d'avoir perdu. On n'a pas compris, on n'est nul, quoi ! On n'a pas compris, on n'a pas su faire. Tandis que quand on réussit, même si c'est un truc facile, on est toujours content de réussir quelque chose. Tant qu'il y aura de l'ennui, il y aura du jeu ; tant qu'il y aura des gens, il y aura du jeu ; tant qu'il y aura des écrans, il y aura du jeu. C'est comme ça, il faut s'adapter. Il y a trois cent ans, ils jouaient avec des bâtons, maintenant, on joue devant des écrans.

2.2 - Sylvain, 26 ans, journaliste d'entreprise, joueur sur console Playstation 2 (*Ico*, *Shadow of the Colossus*) et sur PC.

Entretien mené le 28 avril 2006 à son domicile de 20h30 à 22h30.

Raphaël Koster : *Que recherches-tu quand tu joues ?*

Sylvain : C'est comme au cinéma : être emporté par une histoire. Mais dans les jeux vidéo, c'est toi qui participes, c'est toi qui contrôles les images. Moi, j'aime bien le cinéma. Quand j'étais petit, je lisais des contes. J'aimais beaucoup tout ce qui était conte, mythologie. La raison pour laquelle j'aimais le cinéma, c'est que j'avais des histoires dans lesquelles je rentrais. Par rapport à la lecture, je ne sais pas, c'était peut-être une forme supérieure, plus facile, plus captivante. Et le jeu vidéo, c'est devenu encore plus captivant d'implication dans l'image et dans une aventure. Je pense que c'est ça. Enfin, j'analyse ça aujourd'hui, mais à l'époque, je ne faisais pas trop le lien entre cinéma, bouquins, et jeux vidéo. Mais je pense que le lien entre les trois, c'est l'envie d'être face à une histoire, et de vivre quelque chose. C'est ça qui m'attire.

Dans le cinéma, les films qui t'intéressaient le plus étaient ceux auxquels tu pouvais t'identifier ?

Pas forcément une identification, mais un film qui raconte quelque chose, qui ait quelque chose à dire, que ce soit un film pop, ou un film entre guillemets « d'auteur » ou reconnu de façon académique. Je ne fais pas cette classification-là.

Pourrais-tu me citer les films que tu aimais, certains films de chevet, certains genres ?

J'aime beaucoup le cinéma américain. J'aime le cinéma tout court, mais c'est vrai que c'est le cinéma américain qui me botte le plus, sur lequel je passe le plus de temps. Je te dis ça aujourd'hui, mais il y a dix ans, je n'aurais pas pu te dire ça en ces termes. Actuellement, je peux te dire que j'aime bien le cinéma américain des années 1960, 1970 : Spielberg, Joe Dante, Carpenter, Scorsese. Ce sont des gens qui ont été en phase avec leur époque. Pour des raisons politiques et pour des raisons pop, ils ont mélangé les deux : politiques, par rapport au Vietnam et à l'évolution des mœurs, et pop, par rapport à une culture pop, le rock, la bande dessinée, les comics, etc.... Spielberg, ça va être plus la culture pop : les comics, la science-fiction, etc. Scorsese, ça va être plus l'énervement, l'excitation, liée au bouillonnement des mœurs des années 1960. Mais, il y a cette idée d'explosion. En fait, je me rends compte que les cinéastes américains que j'aime bien sont issus de la même génération. Et là, je commence à remonter un peu avant : les années 1960 et 1950. Je m'intéresse un peu plus à John Ford, aux westerns, mais j'y vais doucement. Je ne veux pas faire mon cinéphile à deux balles.

Je rencontre pas mal de joueurs qui adorent le cinéma. Mais je trouve que ça ne va pas forcément de soi. Est-ce que cette dimension-là ne te manque pas quand tu joues ? Par rapport au fait de découvrir, d'apprendre quelque chose quand tu vois un film, peux-tu dire que tu apprends quelque chose en jouant aux jeux vidéo ?

C'est ce qui est en train d'évoluer en ce moment. Il y a deux choses par rapport à ça. Moi, ma vision personnelle, c'est que de plus en plus, ce n'est pas l'objet qui compte, c'est le regard que tu en as. Que tu regardes *Loft Story*, ou le dernier Scorsese, c'est le regard critique et personnel que tu vas en tirer. Donc, à la limite, quel que soit l'objet, peu importe. Et spécifiquement, par rapport aux jeux vidéo, pour moi, c'est en train de changer. Je me suis posé la question à une époque. Et en fait, il est permis de penser qu'on peut raconter une histoire, qu'on peut créer des personnages, des sentiments, avoir un contenu politique, et pas forcément politique : soit un message esthétique ou un message personnel, affectif, un message dur et d'auteur à faire passer, et entraîner la personne vers de nouveaux territoires.

Et ça, pour moi, c'est récent. Il y a des titres qui apparaissent. C'est ce qui est apparu dans la critique de ces dernières années : tu as des titres qui reviennent. Tu as *Shenmu 1*, *Shenmu 2*, *Silent Hill*, *Ico*... Je n'ai pas joué à tous ces jeux là mais je vais m'y confronter bientôt, parce que j'en ai marre de perdre du temps par rapport à ces trucs qui m'intéressent. Ces jeux-là sont montrés comme étant ceux qui justement amènent le jeu vers une nouvelle étape. C'est-à-dire l'idée de révélation, mais pas forcément dans la reconnaissance. On en ressort différent, ça transforme.

Pour moi, une œuvre artistique, tu en ressorts transformé. Tu as quelque chose en plus où tu regardes le monde de façon différente, tu as les idées qui te font évoluer. Et le jeu vidéo est en train d'apporter ça via certains titres. Par exemple, pour préciser ma pensée, je ne trouve pas que *Resident Evil 4* change ma vision du monde, mais ça exerce mon regard critique de manière puissante parce que le jeu est très fort techniquement. Il est très carré, très efficace et il réutilise de façon super extensive tout le cinéma américain des années 1960, 1970 à nos jours. C'est du recyclage permanent, qui n'est pas forcément transcendantal au niveau des idées, mais ça marche. Dans une scène, tu as *Alien*, le suivant, tu as *Les Dents de la mer*. Et ça arrive à en faire un jeu excitant, carré. Donc, il y a un jeu de reconnaissance un peu cinéphilique.

Et puis un jeu comme *Shadow of the colossus*, là on rentre dans des territoires assez vierges, assez peu explorés. J'ai fait 30% du jeu. J'ai lu beaucoup de choses sur le jeu. Avant même d'y jouer, avec les premiers visuels, je ressentais des choses que je n'avais jamais senti dans un jeu vidéo, si ce n'est dans le jeu précédent des développeurs qui s'appelaient *Ico* et qui était déjà très fort, qui avait déjà un contenu politique super balèze et super pas courant dans le jeu vidéo. Là, on a tout un truc métaphysique, symbolique, métaphorique, sur le monde et sur la lutte : le surréalisme de la lutte, le côté absurde des combats qu'on doit mener au quotidien. Je n'ai pas été encore au bout du jeu donc je ne peux pas affirmer si mes hypothèses par rapport au jeu, ce que je ressens sur les visuels ou le premier niveau que j'ai fait se justifient ou pas.

Pour te résumer, le jeu commence sur un deuil. Ta femme est morte. Donc, on est proche de l'univers de l'amour courtois. Ta dame est morte. Tu es une espèce de chevalier sans nom et tu dois débarquer dans des territoires inconnus, soi-disant parce que dans ces territoires-là, il y a moyen de ressusciter une personne morte. Il y a une espèce d'esprit qui te dit : « D'accord. Tu dois tuer 16 colosses. » Et donc, tu le fais. Parce que tu as une raison qui

dépasse le bien ou le mal : c'est l'amour. Tu vois, on est très dans l'amour courtois, enfin, je trouve. Après, les développeurs qui sont japonais n'y ont peut-être pas du tout pensé, mais c'est quand même très proche. Et donc, parce qu'on te dit de le faire, tu le fais. Et en fait, tu t'attaques à des entités, des colosses, des géants qui ne t'ont rien fait, qui se promènent dans des territoires désolés. Il n'y a pas âme qui vive, si ce n'est des petits oiseaux, il n'y a rien. C'est un parti pris assez radical dans ce jeu vidéo.

Parce que *Dinasty Warrior*, à côté, c'est le contraire. C'est un jeu de bagarre, tu as mille personnes qui t'arrivent dessus, et tu tapes, et tu tapes, et tu tapes. Là, dans *Shadow of the colossus*, tu n'as rien. Tu as un territoire désolé, donc tu as tout un truc sur le regard, sur la solitude qui se développe. Et on te dit que tu dois tuer, en gros, les divinités locales, qui ne t'ont rien fait. Et apparemment, je n'ai pas lu le final du jeu, les spoilers sur le net, je n'ai pas voulu savoir comment se terminait le truc, mais il semblerait qu'il y ait quelque chose comme quoi on te dise de plus en plus que ça ne va pas, que les actes que tu commets, ce n'est pas bien. Tu sais que tu touches à quelque chose auquel il ne faut pas toucher. Le jeu est une succession de chasses et de luttes contre des colosses de plus en plus difficiles à abattre, qu'il faut dénicher. Et à chaque fois que tu en terrasses un, une ombre apparaît autour de toi et te scrute. Donc, l'idée de culpabilité, etc. Tu as une finesse autour de tout ça, moi, je n'avais jamais vu ça avant. Et c'est en train d'apparaître.

Ce sont des jeux qui ne se vendent pas forcément. Il y a eu des flops. Comme au cinéma : des trucs très personnels qui font des flops. *Shenmu* ou *Shenmu 2*, *Ico* ou *Shadow of the colossus*... *Shadow of the colossus* se vend, mais c'est parce qu'il y a eu tout un buzz pendant plusieurs années sur le précédent qui ne s'était pas vendu, donc là, il y a eu une attente. Mais le précédent *Ico*, des mêmes auteurs, qui avait un contenu poétique, chevaleresque a fait un flop total et Sony avait apparemment décidé de mettre des moyens là-dessus pour une histoire d'image. Donc, même si ces jeux-là ne font pas de vente, je pense qu'ils ont un impact fort sur le jeu vidéo, sur les auteurs, et sur le monde du jeu vidéo. Ça touche les personnes qui y jouent, mais aussi les autres auteurs qui voient ça et qui se prennent une méga claque dans la gueule. Ça dépasse même le jeu vidéo. Pour moi, ce jeu-là va avoir des conséquences importantes sur le cinéma, la publicité, sur toute la sphère audiovisuelle. Ce jeu-là emprunte à Spielberg. Je suis sûr que Spielberg, quand il regarde ça, il se dit qu'il n'est pas né à la bonne génération. Spielberg, s'il naissait aujourd'hui, il ferait ça.

Il fait ça. Il se met beaucoup à l'ère du numérique.

Voilà. Pour moi, il essaie de rattraper le temps perdu. Je suis sûr qu'il n'est pas à l'aise avec ça. Il a fait des choses géniales, mais là, actuellement, je n'ai pas trop suivi, mais il essaie de mettre des billes dans le jeu vidéo. Les gens qu'on ne connaît pas encore ou qu'on méprise encore dans les grands médias, Spielberg, aujourd'hui, dans le jeu vidéo, il existe. Et il est déjà reconnu par des médias assez forts. Dans dix ans, on considérera Eric Chahi ou Miyamoto ou le mec qui fait *Metal Gear Solid* comme des références, des mecs intelligents, des auteurs, des bonhommes qui ont fait avancer le schmilblick, et pas seulement à l'échelle du jeu vidéo, mais qui ont fait avancer l'audiovisuel.

Pourrais-tu décrire plus précisément les émotions que tu ressens quand tu joues à Shadow of the colossus ?

Là, on va rentrer dans des trucs un peu perso. Ce n'est pas non plus dramatique. Tu peux l'exploiter. (Il réfléchit) Je n'arrive pas très bien à définir, mais en gros, j'ai ressenti un truc très fort. Déjà, il y avait un truc très fort pour *Ico*, leur jeu précédent. Donc, celui-ci, je l'attendais quand même du coin de l'œil. Et quand j'ai vu ce que donnaient les premiers visuels et le synopsis de poursuivre ces entités qui ne t'ont rien fait. D'ailleurs, elles n'ont pas l'air méchantes. Elles sont juste là. C'est des choses qui sont là, qui ont l'air d'habiter ce lieu. Ces colosses ne sont pas spécialement agressifs. C'est juste que toi, tu arrives, tu siffles, ils se retournent et ils essaient de t'avoir. Mais, ce ne sont pas des montres. Et j'ai ressenti très fort les premiers visuels en étant préparé par leur précédent jeu. Donc, j'avais déjà une connaissance de leur sensibilité. Là, je me suis dit qu'ils atteignaient un discours sur le monde, sur la lutte. Pour moi, les géants noirs, c'est David et Goliath et c'est la métaphore de la lutte du quotidien, pour bouffer... Moi, c'était au moment où je rentrais à la banque et c'était au moment où je quittais mon chez moi, où je devais avoir un appart, trouver un boulot... L'idée ambiante de jungle, le boulot qui ne va pas, etc., pour moi, il y a des choses là-dedans par rapport à ça, par rapport au monde actuel où c'est la jungle, où il faut se battre. Et des fois, c'est pas propre, c'est pas propre du tout. Et là, il y a cette idée-là. Tu te bats, mais il y a quelque chose de pas clair. Il y a quelque chose qui merde.

Et alors, c'est marrant, là, je fais une petite digression, mais je reviendrai sur le côté perso après. J'étais tellement enthousiasmé que j'en ai parlé à des collègues qui jouent un peu. A l'une, qui est ouverte, je lui dis que pour tout le côté un peu poétique – c'est un peu macho ce que je vais dire, mais - susceptible de plaire à une femme, contrairement à *Dinasty Warrior* ou *Street Fighter*, bien qu'il y ait des nanas qui jouent à ça, mais c'est moins évident quand même. Donc, je lui racontais un peu tout ce que je ressentais avant même de jouer au jeu. Et un jour, elle est venue, et elle me dit : « Écoute, j'ai joué chez un copain qui m'a montré le jeu. Il m'a montré juste deux ou trois colosses à la suite. » Et elle a commencé à me raconter. Alors, moi, je lui avais préparé un peu le terrain mais je ne lui avais pas non plus expliqué tout ce que je suis en train de t'expliquer. Et en gros, elle a vu des trucs énormes qui rejoignaient ce que je ressentais. C'est elle qui m'a un peu dirigé sur les ombres. Donc à chaque fois que tu terrasses un colosse, tu te retrouves dans une espèce de temple qui est le temple de départ à partir duquel tu repars à chaque fois entre chaque mission, chaque colosse. Tu t'évanouis après avoir battu un colosse et tu te réveilles dans ce temple. Juste avant le réveil, tu es endormi et tu as des ombres qui ne disent rien, qui sont silencieuses, qui te scrutent. À chaque fois que tu terrasses un colosse, il y a une nouvelle ombre. Elle m'a parlé de ça, et ça rejoignait ce que je te disais sur le côté un peu métaphysique, symbolique, la culpabilité... Le degré de sensibilité auquel elle a été réceptive rejoignait le mien, sur l'idée que ce jeu là avait une sensibilité et un message fort qu'on ne trouvait pas.

Ça c'était au mois de janvier, février. C'était juste avant que ma grand-mère ne décède. Ma grand-mère est décédée le mois dernier. Pour des raisons de temps, je n'avais pas pu avancer dans le jeu. Mais au moment du décès de ma grand-mère, il était hors de question que je touche à ce truc-là. Parce que j'avais peur d'où ça allait me mener par rapport à cette histoire de deuil : le deuil initial par rapport à la jeune femme dans le jeu et les implications qu'il y a dans le fait de terrasser des choses un peu immémoriales, ces espèces de grandes ombres noires. Là, j'essaie d'écrire un texte sur ce jeu. Quoiqu'il arrive, si je le garde pour moi ou si j'essaie de le faire publier, je vais écrire une espèce de poème, de texte qui parle du décès de ma grand-mère, en ouverture de ça. Il y aura peut-être une conclusion ou il y aura quelque chose autour du deuil. Ce jeu-là prépare au deuil ou à la lutte. Parce que quand ma grand-mère est décédée, je démarrais dans la vie. L'une des dernières choses qu'elle m'a

donné c'est : « Sois heureux. Il faut qu'à ton boulot, ça aille bien. » Ce n'est pas encore très clair pour moi, mais là, actuellement, j'essaie d'écrire un texte dessus. Je vais continuer à avancer dans le jeu pour confronter ce qui se passe à l'intérieur par rapport à ma grand-mère. Je sens que le jeu est super important. Je savais déjà que le jeu était important avant d'y jouer et plus j'avance, plus je me rends compte qu'il est important. Et pour ce jeu, les messages qu'on peut dire sur ce jeu sont peut-être même plus importants que l'expérience de jeu en elle-même. Parce que dans ce jeu, tout n'est pas positif non plus. Il est répétitif. Tu es tout seul. Mais quand on se met à réfléchir sur ce qu'on nous montre, honnêtement, je trouve plus d'intérêt à ce que j'ai à dire sur le jeu que d'y jouer en lui-même.

Ce modèle de la performance, de la lutte revient souvent dans ce que tu me dis. Avec toute la ludothèque que tu as, est-ce qu'il y a d'autres modèles qui t'attirent dans le jeu que ce modèle de jouer pour gagner ? Est-ce que tu recherches d'autres choses ?

Moi, je n'ai jamais recherché ça. C'est peut-être une raison pour laquelle j'achète et je ne joue pas assez, ou j'ai du mal. Dès qu'il y a un obstacle, j'arrête. Je ne joue ni pour la performance, ni pour gagner. Même si il y a un sentiment d'accomplissement. Mais ce sentiment passe plus par l'histoire, par l'idée de vivre quelque chose, une expérience visuelle. Il y a l'idée d'accomplissement, du fait de réussir, d'avancer, mais, moi, je n'ai jamais été dans le côté un peu guerrier, le côté « je bats le jeu, je termine le jeu, je le torche ».

Ma motivation, c'est vraiment comme au cinéma, de partir à la rencontre d'un univers, d'un message. Il peut ne pas y avoir de message. Ça peut être divertissant. Ça peut se suffire à lui-même sur le plan artistique. C'est l'idée de quelque chose de nouveau, propre aux jeux vidéo. Je trouve que le jeu vidéo permet de partir dans tous les sens. On n'a pas encore vu visuellement tout ce qu'on pouvait faire avec. Il y a un plaisir visuel, un plaisir des images. Et après, il y a différentes raisons pour lesquelles je m'implique. Mais c'est vrai qu'à la base, il y a un plaisir des images et d'être emmené, d'être pris, d'être captif dans l'image. Le cinéma me rend captif, je m'implique dans le cinéma, mais le jeu vidéo, je suis calé dedans. Comme pour un bouquin, ou un film, il y a un plaisir du fait que le monde autour n'existe plus. Il n'existe plus pendant le moment où je suis dedans. Après, je me rends compte qu'il y a des ponts, des liens. C'est un étonnement, ça aussi : s'enfermer dans un truc, pendant une période donnée, se retrouver soi, suivre ses centres d'intérêt, comme le cinéma, la littérature, le jeu vidéo, la musique pop. Quand je prends du temps là-dessus, je suis conscient de moi. Je m'extrait du monde, quelque part. Je peux être aussi dans le partage, mais il y a un côté expérience solitaire. Après je me rends compte, très étonné, qu'il y a toujours quelque chose à en retirer par rapport à la vie quotidienne.

Tu me disais tout à l'heure que tu aimais particulièrement jouer à plusieurs.

Oui. Je ne passe pas encore beaucoup de temps sur les jeux en réseau. Mais c'est vrai, et c'est quelque chose que je n'explique pas encore très bien, que les jeux, j'ai envie de les faire, d'aller jusqu'au bout, pas forcément pour battre le jeu, mais pour aller au bout de l'expérience. Il y a un produit avec un début, un milieu et une fin : c'est l'idée de terminer. Les films, je les regarde jusqu'au bout. Donc, idéalement, les jeux, j'aimerais bien les terminer. Mais pour une histoire de temps, et des fois, de difficulté, je ne les termine pas. Pendant très longtemps, je voulais jouer, et je ne pouvais pas, parce que j'étais chez mes parents. Je n'avais pas le matos personnel pour le faire, je passais par la télé de mes parents,

par l'ordinateur de mon père. À un moment donné, il y a eu un impact sur moi et je ne pouvais plus jouer tout seul. Même un jeu solo, même un très grand jeu, j'ai envie qu'il y ait quelqu'un pour partager l'expérience avec moi. Quelqu'un qui soit curieux, qui aime le cinéma, qui aime le jeu vidéo, et qui ait envie de vivre le truc avec moi. Seul, j'y arrive de moins en moins.

Qu'est ce qui a provoqué ce changement ?

Je ne sais pas. C'est lié à quelque chose de très puéril. Je te donne un autre exemple un peu similaire, qui va peut-être t'éclairer sur mon truc un peu perso, un peu bizarre. Une fois, je m'étais fait offrir un bouquin que je voulais lire à Noël par ma grande sœur. J'avais commencé à le lire et on m'a interrompu. On m'a interrompu sur le mode : « Tu devrais faire quelque chose de plus intéressant ! » Alors que pour moi, il n'y a pas plus intéressant que de prendre le temps de lire un livre, de jouer à un jeu, ou de regarder un film et d'en tirer quelque chose. Ce bouquin, je ne l'ai plus jamais rouvert après. Je crois que le jeu, c'est un peu la même chose. On m'a tellement saoulé à me raconter que le jeu, ce n'était pas bien, c'était mal, etc., qu'il y a ce blocage. Il y a toujours le blocage qui me dit que quand je vais passer une heure devant un jeu, je vais perdre du temps. En fait, quand j'arrive à dépasser ce blocage et à passer une heure devant un jeu, je me rends compte que j'ai gagné du temps.

Tu me parlais de la sensibilité des gens qui ont fait Ico et Shadow of the colossus. C'est le même dialogue qu'on peut avoir avec un auteur de livre, un réalisateur...

Moi, je ne suis plus du tout dans le rapport de la performance et de la technique. Je l'étais à une époque. Mais j'ai évolué par rapport à ça. Il y a un moment donné où il fallait avoir la dernière console, le dernier produit. Même si je ne les possédais pas, dans ma tête était ancré l'idée que quand il y a quelque chose de nouveau qui apparaît, ça supplante ce qu'il y avait avant. Et arriva le retrogaming. Ce qui est venu avec, c'est la conscience d'une Histoire des jeux vidéo. On se rend compte que ce qui est passé n'est pas forcément mauvais, parce que c'est techniquement passé. Il y a des originalités. Je n'y joue pas, mais quand je vois *Pac-Man* aujourd'hui, je me dis qu'il a une unicité, ce jeu ! À l'époque, il y avait une contrainte technique de pixels, mais *Mario* et *Pac-Man* avaient quand même réussi à instiller quelque chose de fort visuellement. *Pac-Man*, quand j'y ai rejoué récemment sur émulateur, je me suis dit que les gens qui ont fait ça étaient des drogués. Le jeu est super frénétique. C'est un jeu de drogués. D'ailleurs, tu gobes des trucs. Je n'avais jamais réfléchi à ça avant, mais voilà : il a une patte. Et *Mario*, c'est pareil.

Je pense qu'il y a une conscience de ça. Moi, je suis rentré dans cette conscience-là, accompagné par tout cet espèce de mouvement de l'Histoire du jeux vidéo. Va donc voir sur www.grospixels.com Tout ça ne s'est pas développé dans la Presse spécialisée. Car la Presse spécialisée, tu le sais, ce n'est pas les *Cahiers du cinéma* : ce n'est rien du tout. Il y a une époque, peut-être où c'était sympa, c'était les pionniers : *Tilt*, dans les années 1980, 1990, quand moi j'ai commencé à regarder ça. *Tilt*, c'était super bien écrit, c'était fait par des adultes avec un regard assez émerveillé là-dessus. Mais après, dans les années 1990, ça a été une catastrophe. La Presse dite « spécialisée », c'était : « Tu as 15 ans, tu es jeune : achète le jeu ! » Au secours ! Et tout ce rapport à des choses importantes dans le jeu, comme la notion d'Histoire, le côté économique, ce n'est pas venu dans la Presse papier jeux vidéo. C'est venu par le net, dans des sites amateurs, des médias économiques. J'étais très surpris à un moment

donné de voir sur un site économique, ou dans le journal, une information économique sur le jeu vidéo. J'ai un copain qui en thèse sur le jeu, sur les rapports entre jeu vidéo et cinéma, pour qui le jeu vidéo va évoluer dans l'esprit des gens. Il va y avoir différentes étapes : l'étape historique, l'étape économique. On se rend compte que le jeu a une Histoire et une économie, et donc on le prend au sérieux. Pour lui, c'est ce qui précédait l'art. Il y a des étapes. On le repère d'abord comme une puissance économique. Après, on se rend compte qu'il a une Histoire et qu'il existe, qu'il est là. Et après, on se dit que c'est peut être une culture, ou un art.

Est-ce qu'il t'arrive encore de jouer dans l'idée de te vider la tête, de jouer de façon automatique, mécanique ?

Oui, il y a des jeux qui me divertissent. Par exemple, dans les jeux en réseau, la seule pratique que j'ai à l'heure actuelle, c'est de jouer à *Counter-strike*, que j'ai acheté récemment, pour me vider la tête. Je m'éclate sur ce truc. Je trouve le truc très fort, je trouve ça génial, mais là, je me vide la tête.

Je croyais que c'était l'apanage des joueurs sur portable de jouer comme ça, mais toi, tu l'appliques aux jeux en réseau. Quand tu joues en réseau, tu joues avec des gens. Ça ne rentre pas en compte ? Tu joues quand même de façon mécanique, que ce soit une machine ou des gens ?

Oui, pour moi, c'est pareil. Ce que je trouve chouette, c'est l'idée de jouer avec d'autres êtres humains, mais je ne cherche pas forcément le contact humain. C'est l'idée qu'en face, ce n'est pas l'ordinateur qui va jouer. Ça va être quelqu'un qui va avoir une vraie réaction. C'est ça qui m'avait intéressé. Un des trucs qui m'avait attiré, c'est l'idée qu'en face, il y a quelqu'un comme toi, et que tu auras un autre esprit. Même si je ne joue pas aux échecs, dans ce jeu, tu as aussi cette idée-là. Ce n'est pas la même chose de jouer aux échecs contre un ordinateur ou contre quelqu'un de vivant.

Pourtant, tu joues quand même de façon mécanique ?

En ce moment, toutes les parties de *Counter-strike* que je fais, c'est quand je ne peux rien faire d'autre. Parce que c'est un jeu d'action où tu tires, et c'est tout. Par rapport à ce que je te disais tout à l'heure sur le regard critique : est-ce que je développe un regard critique sur *Counter-strike* ? Je n'en suis pas sûr. Je lis des choses dessus mais je n'ai pas forcément d'apport critique dessus.

Tu dis que tu joues parce que tu ne peux rien faire d'autre. Donc ce serait pour lutter contre l'ennui ?

Par rapport à *Counter-strike* précisément, il y a peut-être de ça. Mais le jeu vidéo pour moi, ce n'est pas lutter contre l'ennui. Mais là, actuellement, c'est ça. Je vais te dire exactement, et ça répond à ta question : je l'ai acheté, parce que je me disais : « Le soir, quand je rentre du boulot et que je n'ai envie de rien faire. Pour me détendre, ça peut être pas mal. Parce que je suis célibataire, que je travaille huit heures par jour, j'en ai plein la tête pendant

la journée. Je me rends compte avec ça qu'effectivement, et c'est très difficile à prendre en compte pour moi, parce que pendant des années je me disais qu'il fallait toujours penser, découvrir, que je suis comme des millions de français qui regardent Lagaff. En ce moment, quand je rentre le soir, je ne suis pas foutu de regarder un film en entier, avec ce que j'entends par « le regard » sur un film ou sur autre chose. Je suis fatigué. Et *Counter-strike* ne me fatigue pas. Je peux y jouer une heure, ça me détend. Je ne réfléchis pas, quoi.

Mais ce que t'apporte le jeu vidéo que tu apprécies, en plus de ça, c'est une histoire.

Oui, ça c'est quelque chose qui m'excite personnellement. Je ne t'en ai peut-être pas assez parlé. C'est le rapport entre le divertissement et l'histoire, entre l'instruire et le plaire. Ce qui m'éclate, l'un des nerfs centraux de ce qui m'intéresse dans le cinéma et le jeu vidéo, c'est : comment est-ce qu'on détend en proposant *a priori* une histoire, et que derrière, mine de rien, on fait passer des trucs. Au cinéma, par exemple, Joe Dante m'excite beaucoup. Romero aussi va très loin. Dans son dernier film, *Land of the Dead*, il y a un côté action pop, mais il y a aussi des détails, des petites choses. Il y a de la poésie. Par une idée, un détail, un gimmick visuel, il fait passer énormément de choses. Il y a un discours.

Comment tu interprètes le feu d'artifice à la fin du dernier Romero ? Tu te souviens : le feu d'artifice, c'est un truc qui revient deux ou trois fois dans le film avec l'idée qu'on s'en sert pour distraire les zombies. Alors, déjà, distraire les zombies avec du spectacle, je trouve ça énorme. Je n'ai pas interprété ça tout de suite la première fois qu'ils les utilisent dans le film. Mais après, je me suis dit que là, il y a quelque chose d'énorme. Donc, les gogos, on va leur mettre de la poudre aux yeux et ça va passer. Au début, c'est ça. On utilise les feux d'artifice pour distraire les zombies, leur faire lever la tête. La deuxième fois qu'ils les utilisent, ça ne marche plus. Clairement, à ce moment-là dans le film, quand je l'ai regardé, je me suis dit : « Il faut arrêter de se foutre de la gueule des gens. » Pour moi, c'est clairement le message qui passait. Et la fin, l'image de la fin ! Ça se termine sur le camion qui s'en va, et tu as le feu d'artifice là-dessus. Dans deux, trois interviews que j'ai lues du bonhomme, il continue à être rock and roll, à balancer la sauce. Il est pessimiste. C'est quelqu'un qui continue de lutter. Et ça, c'est ce qui m'excite : c'est le rapport entre divertissement et message. Avec cette image-là, il est dans : « Pendant deux heures, j'ai essayé de vous dire quelque chose. Vue l'industrie dans laquelle on est, vue la façon dont le film va être vendu, vus des tas de raisons, de paramètres, moi, je ne sers à rien. Je ne fais que du film de zombies. Et de toute façon, vous, en tant que spectateurs, vous n'aurez rien appris non plus, parce que vous êtes conditionnés pour voir un film de zombies. » Moi, j'interprète ça comme ça. Après, j'ai peut-être tout faux. Mais il y a tellement de trucs dans le film que ce n'est pas un hasard.

Avant que le film sorte, avant qu'il pense à ces scènes-là, tu trouves la réponse à ça dans ses interviews ou dans ses films d'avant. Il dit qu'il y croyait dans les années 1960. Il croyait qu'il allait se passer quelque chose et après sa croyance en l'idéologie de la révolution ne s'est pas faite et c'est prégnant dans ses films. Là, je fais le perroquet, je te répète ce que j'ai lu. Dans une revue de cinéma que j'ai découvert récemment, *Panique*, il dit que pour lui, le premier film de morts-vivants est un film progressiste, optimiste. Alors que tu vois le film : tout le monde meurt. Et puis, c'est en noir et blanc, c'est sombre, ça va loin. Mais il y a une énergie beaucoup plus forte que les autres dans le montage. C'est plus serré, plus carré, plus efficace.

Tu as fait quoi comme études ?

J'ai fait des études littéraires. Après, j'ai fait un DEA de Sciences de l'Information et de la Communication au CELSA. J'ai failli faire une thèse. Je n'ai pas osé faire quelque chose sur le cinéma, sur tout ça, à cause, encore une fois, de l'idée que ce n'est pas sérieux pour l'université. Alors que si j'avais été plus en phase avec certains professeurs qui étaient quand même très ouverts et très rock and roll, j'aurais fait plus de choses dans ce sens-là.

Il y a un jeu qui faut absolument que tu fasses et que tu t'y intéresses, c'est une série de jeu qui s'appelle *.hack*. Je ne connais pas mais j'ai lu des choses dessus. C'est un jeu solo qui propose un simulacre de jeu en réseau. C'est un jeu Playstation 2. En ce moment, il y a des choses qui se bousculent. Dans le jeu solo et le jeu à plusieurs multi-joueurs, il se passe des trucs. *Guild Wars* sur PC, qui a été développé, je crois, par les gens qui ont fait *Diablo*, ne propose pas de monde persistant, mais pour y jouer, tu dois être en ligne. Tu as d'autres joueurs en même temps que toi. Mais il y a apparemment une différence avec un *World of Warcraft*. Il faudrait creuser ça. Si maintenant, ils font des jeux solos en ligne, ce n'est déjà plus la même chose. Tu vois, ça évolue.

Donc, il y a ça. Et il y a *.hack* : une série japonaise de RPG. Tu joues seul sur ta console. Mais dans l'Histoire du jeu, la progression du jeu, on te demande de te mettre sur le réseau où il y a d'autres joueurs. Ce sont en fait des personnages gérés par l'ordinateur, par la console. Mais il y a un simulacre, une mise en scène, qui te fait croire que tu es devant ta machine, que l'on t'envoie des messages et qu'il y a une interactivité. Il faudrait voir si cette série s'est vendue en France, mais si ce n'est pas le cas, tu peux aller voir des mangaphiles, ils connaissent sûrement.

Aujourd'hui, il faut peut-être encore un peu se battre. Mais les recherches que tu fais là et ce que les gens font actuellement à l'université sur les jeux, ce sera super commun dans cinq ans. Alors qu'aujourd'hui, on est quand même un peu dans l'ère des pionniers. Et moi, c'est une ère que je n'ai pas envie de louper. Là, je ne suis plus dans l'université, mais je compte bien continuer à écrire sur le jeu, à faire des textes. Il y a un changement démographique important, une évolution, un tournant. Il y a des joueurs qui ont maintenant 25, 35, 45, 55, 65 ans. La personne qui m'a vendu la Dreamcast blanche que tu vois là sur l'étagère, c'est un papa. Sa femme joue. Il a été au Japon récemment pour son travail. C'est un futur CPE qui travaille dans un lycée. Il ne me l'a pas dit, mais je pense que c'est un lycée privé. Il allait au Japon pour le lycée et sa femme lui a fait une liste de jeux et lui a demandé de lui acheter une Neo-Geo. Il a un gamin de 10 ans.

On trouve pourtant des émulateurs de Neo-Geo sur Internet.

Oui. Au début, j'en étais là aussi. Là, par exemple, sur la grosse X-Box noire, j'ai téléchargé toute la Super Nintendo et toute la Neo-Geo. Mais maintenant que j'ai des sous, je me dis : « Ce serait quand même trop la classe d'avoir la vraie Neo-Geo et d'avoir la cartouche de *Last Blade 2*, de *King of Fighters*... ». Sur la X-Box, tu as un disque dur. Ce n'est pas la seule console qu'on peut modifier et qui peut accepter les Divix, mais c'est la plus facile. Une fois qu'elle est modifiée, c'est un juke-box. Actuellement, je suis bridé, parce que je n'ai que le disque dur d'origine qui est tout petit. Je n'ai que 4 gigas de libre dessus. Donc, là, tu vois, le câble qui est par terre relie le PC à la console et je transfère tout ce que je veux dessus : MP3, émulateurs, jeux X-Box que je télécharge et que je transfère... Mais comme je

n'ai que 4 gigas, et qu'un jeu X-Box fait 3 Gigas, je suis sans arrêt obligé de swaper pour mettre des films. Alors qu'en gros, je pourrais faire des modifications pour avoir un disque dur de 120 ou 300 gigas, et là, ce serait le vrai juke-box. Cette console arrive à annuler la Playstation. Et la 360 qui va arriver va annuler la Dreamcast ou la PS2.

Les jeux vidéo ont entre 30 et 40 ans. Donc, il y a des gens qui continuent à jouer qui ont peut-être entre 50 et 65 ans. Mais il y a quand même l'idée qu'on arrive à une tranche où il y a les papas et les mamans pour qui ce n'est pas seulement un loisir, mais quelque chose qu'il faut faire passer. Mes gosses, si j'ai des enfants, je les accompagnerai là-dedans. Je serai sans doute réac sur d'autres trucs. Parce qu'il y a ça aussi dans les générations. On dit toujours qu'on ne sera jamais comme nos parents. Mais d'une génération à l'autre, on est toujours réac sur les pratiques. Mais j'ai quand même l'impression qu'il y a un décloisonnement. Quand je vois comment mes parents étaient réac sur la bande-dessinée ou la culture pop, je ne vois pas comment je pourrai être aussi coincés avec mes gosses. Pour moi, un jeu comme *Ico*, ce sera une *quasi* obligation. Enfin, pas une obligation mais ce sera un leg au même titre que des films qui m'ont plu, qui m'ont intéressé. C'est pour ça d'ailleurs que je rachète un peu inconsciemment cette console, parce que j'en ai deux en fait. J'ai envie que ça dure. Comme la console n'existe plus, elle n'est plus produite, à un moment donné, il n'y en aura plus. Sauf s'ils la rééditent, mais c'est mal barré. On n'y aura plus accès et donc on n'aura plus accès aux jeux. Et pour moi et la personne avec qui je vivrai, il y aura peut-être deux ou trois jeux que je voudrai encore disponibles.

L'idée d'histoire est qu'il y a des choses qui disparaissent. C'est quelque chose de récent. Ça fait peut être trois, quatre ans, que, comme au cinéma, il y a des choses qui sont foutues, qu'on ne récupérera pas : des cartouches ou des consoles. Là, j'ai juste des consoles avec des jeux qui m'intéressent, pour l'instant. Je n'en suis pas encore au stade de la collectionniste aiguë. Mais il y en a avec cette conscience-là, soit parce que ce sont juste des collectionneurs fous, ou parce qu'ils ont cette conscience-là qu'il faut absolument tout avoir avant que ça ne disparaisse, qui s'amuse à collectionner tout ce qui se fait depuis 40 ans.

Je vois que les jeux sont exposés dans ta bibliothèque.

De plus en plus. À un moment donné, il fallait les cacher, ne pas en parler. Et maintenant, ces choses-là sont tellement en train de changer, que sans tomber dans le côté maniaque revendicatif de tout et n'importe quoi, j'ai quand même besoin de plus en plus de savoir ce que j'aime. Ça touche vraiment quelque chose qui m'est propre, un territoire personnel. Pendant très longtemps, chez mes parents, il fallait se cacher. Je ne mettais pas de poster dans ma chambre. Ça ne voyait pas sur moi qui j'étais. Et maintenant, ceux dont on peut lire sur leurs fringues qui ils sont, ça m'énerve. Moi, je suis un fan de jeux, de culture pop, je n'ai pas envie d'avoir un T-shirt. Mais il y a quand même l'idée que j'ai été bridé pendant super longtemps par rapport à ça et que maintenant, j'ai envie de le vivre.

Chez moi, c'était presque honteux. Dans la société en général, ça ne l'est pas vraiment. Le tabou, c'est peut-être encore de prendre ça très au sérieux, d'en faire son métier. Mon père qui n'y connaissait rien, sans être un réac, n'a pas du tout suivi ce qui s'est passé dans les années 1960 sur le plan musical, cinématographique. Alors que j'ai des amis qui ont un peu plus vécu leur époque et qui ont transmis ça à leurs gamins. Un truc qui m'a profondément transformé quand j'avais 14 ans, c'était de tomber sur Léonard Cohen. Ça a eu un impact très effort sur moi. J'ai écrit dessus. C'était mon Mémoire de Maîtrise. Pendant des années, quand

j'écoutais ça dans ma chambre en le mettant un peu fort, mon père me disait : « Baisse ton bordel, ton zinzin ». Pour mon père, Léonard Cohen et Fun Radio, c'est la même chose. Ça m'a vraiment bridé. Et pour la Maîtrise, c'était aussi une façon de dire à mes parents que le truc qu'ils ne connaissaient pas pouvait être accepté à l'université. J'ai été voir le directeur de la fac, il a accepté mon sujet, j'ai déterré des trucs, j'ai fait un travail entre guillemets « intellectuel » de 50 pages dessus. Il y avait un côté revendicatif.

Au départ, je croyais que le jeu vidéo en réseau, c'était l'avenir. Tous les jeux allaient être comme ça. Mais je me rends compte que personnellement, non. Je n'y passe pas tant de temps que ça. En fait, sur PC, je ne trouve pas ça convivial. Quand tu auras ta console, ton jeu, que tu appuieras sur le bouton et seras tout de suite en réseau, là, je m'y mettrai. C'est ce qu'ils sont en train de faire, d'ailleurs. Là, même s'ils ont simplifié le truc, tu es encore devant un PC qu'il faut configurer. Tu as besoin d'une adresse IP. Il faut payer un abonnement... Ce sont peut-être des montagnes que je me fais, mais pour moi, ce n'est pas encore évident.

Pourtant tu customises quand même ta X-Box. La technique ne te fait pas peur.

C'est vrai. C'est une contradiction. Je n'y avais pas fait attention. Mais d'une manière absolue, le PC est en train de se faire supplanter à tous les niveaux. Au niveau créativité, ça se passe sur console. Au niveau technique, on disait avant que le PC était dix fois plus puissant qu'une console. Maintenant, je ne sais pas si tu as vu tourner *Tomb Raider*, ou *Oblivion* sur la 360, c'est bien plus fort. Surtout qu'un PC coûte beaucoup plus cher qu'une console. Je pense que bientôt, tout ce qui est jeu en réseau sur PC va migrer vers la console. Peut-être que je me goure, mais pour moi, le jeu vidéo solo ou en réseau sur PC est en train de crever.

Où trouves-tu les joueurs avec qui tu joues sur console ?

Je ne les trouve pas. J'ai personne. C'est le problème en ce moment. J'ai un copain ou deux qui suivent. Certains ont grandi, et pas moi. Pendant une période, je pensais que mes copains viendraient jouer avec moi. Maintenant, je sais que ce n'est plus possible. Quand ils me disent : « Tiens, ça a l'air intéressant. », en général j'achète, parce que j'essaie de faire en sorte qu'ils jouent avec moi et qu'ils viennent. Quand on avait 10 ans ou 15 ans, quand il y en avait un qui avait la dernière console, ou le dernier *Dragon Ball*, on se faisait des après-midis, on bouffait... Et c'était génial. Il y avait un côté communautaire que j'adorais. Quand il y en avait un qui avait le dernier truc, il fallait y aller. Aujourd'hui, il y a encore des trucs qui fonctionnent. Les copains ne me disent pas que ce sont des trucs pour gamins. Il y en a un, Alexandre, qui s'y intéresse, mais on ne prend pas le temps de jouer. C'est une histoire de temps. Et il y en a un autre qui s'y intéresse aussi, mais voilà : il a un boulot, une nana. Même si ça l'intéresse, quand je lui parle de tout ça, c'est vrai que ce n'est pas son truc. Moi, c'est en train de devenir mon truc. Chacun suit sa voie. Il y avait une époque où tout le monde avait le temps ou l'âge de s'occuper de ça dans mon entourage. Mais maintenant, j'ai beau acheter la X-Box avec toute la Neo-Geo dessus avec tous les *King of Fighters* de mon adolescence que je ne pouvais pas toucher parce que ça coûtait 2000 balles le jeu. Là, je les ai tous calés sur la console. Je me disais : « Mes potes, ils vont rappliquer, on va pouvoir s'entraîner, on va pouvoir enfin jouer à peu près sérieusement... » J'ai mis 100 euros là-dedans. Je me suis cassé le cul pour savoir comment télécharger. J'ai pris du plaisir à savoir comment faire pour avoir le jeu sur la console et l'émulateur. Mais il n'y a toujours pas eu de samedi soir frénétique.

2.3 - Jean-Baptiste, 30 ans, joueur du MMOFPS *Counter-strike* et du jeu de rôle *Shadowrun*. Coach d'une équipe féminine professionnelle d'e-sport pour le jeu en réseau *Counter-strike*, qui a gagné la Coupe du Monde des jeux vidéo ESWC le 2 juillet 2006 au Palais Omnisport de Bercy à Paris.

Entretien mené le 17 juillet 2006, de 12h à 14h30, dans un restaurant.

Raphaël Koster : J'ai assisté à la Coupe du Monde à Bercy, et ce qui m'a surpris, c'est que je ne voyais pas de spectacle. Je voyais des écrans géants, des joueurs immobiles, statiques... Ce n'était pas forcément évident de savoir qui jouait, où on en était. On devinait la partie plus qu'on ne la voyait, parce qu'il n'y avait pas le nom de l'équipe sur les écrans. Pour se repérer, il fallait faire le lien entre différents écrans.

Jean-Baptiste : Il y a un effort de la part des organisateurs pour rendre ce spectacle, entre guillemets « plus accessible au grand public », en faisant des incrustations dans l'image pour essayer de faire comprendre ce qui est en train de se passer. Mais ça reste quand même malgré tout un défi énorme pour l'organisation, parce que c'est un jeu avec ses codes, et il faut pouvoir en fait décoder l'image. L'équipe de réalisateurs qui est chargée de la retransmission des images est limitée par les capacités techniques du jeu. Elle essaie de faire en sorte que ce soit lisible. Mais ce sont quand même des images « in Game », c'est-à-dire des images prises dans le jeu, et pour le profane, celui qui ne connaît pas le jeu, ça parle très peu. On ne comprend pas ce qui se passe. On voit le public s'enflammer à certains moments, on ne comprend pas pourquoi. Mais c'est vrai que sur les 6000 à 8000 spectateurs qui étaient présents au moment de la finale, pour eux, c'était très parlant. C'est aussi limpide qu'un match de foot. Et encore, ce serait méchant de dire ça, parce que ça voudrait dire qu'il n'y a aucune subtilité dans le foot. Il y a beaucoup plus de subtilités dans *Counter-strike* que dans le foot, mais pour eux, ça devient très limpide. Les images sont retransmises sur des écrans qui font, je crois, 30 ou 50 mètres carrés. Il y en a quatre orientés aux quatre coins de Bercy. Ces écrans-là parlent très bien au public et rendent très bien compte de ce qui est en train de se passer, pour le public averti. Les 6000 à 8000 personnes constituaient un public averti. On l'a senti à leur manière de vibrer pendant le match, de réagir aux actions des joueuses, aux moments forts du match. Mais ça, on le savait de toute façon. On savait que, pour l'instant, ce genre de manifestations touche un public averti. Parce que le spectacle qui est produit demande d'être décodé. Il n'est pas accessible comme les sports traditionnels.

Comment s'est déroulée la Coupe du Monde pour vous, et pour votre équipe ? Quels sont les souvenirs marquants ? Y a-t-il eu des moments d'ennui ? Que pensez-vous des championnats de jeux vidéo en général et de celui-ci en particulier ?

Je vais commencer par la dernière partie de la question : « que pensez-vous des jeux vidéo en général et de celui-ci en particulier ? ». Qu'est-ce que j'en pense ? C'est une évolution. C'est une phase nécessaire dans ce qu'on appelle, nous : « la professionnalisation », « la vulgarisation », « la démocratisation » de notre pratique. Le jeu vidéo se pratique de différentes manières. Ça peut être un loisir. Ça peut être une détente. Ça peut être un objet de compétition, de sérieux, d'engouement, de passion. Et pour la tranche des gamers qui le pratiquent comme une compétition, ces gros événements sont très attendus. Nous voyons ces Coupes du Monde grandir d'année en année en termes de fréquentation, de qualité d'organisation, de partenariat, de sponsoring... On voit que le sponsoring que ça

draine chaque année devient de plus en plus grand. Le joueur de jeu vidéo compétitif voit donc avec plaisir ces évènements grandir.

Moi, ce que j'en pense, c'est que c'est le cœur, c'est l'essence même de la compétition de jeux vidéo. C'est ce autour de quoi s'organise toute la communauté des jeux vidéo pratiqués de manière compétitive. Cet événement-là : L'ESWC, et quelques autres groupes comme l'ACPL ou les WCG, qui sont aussi des évènements majeurs, servent de locomotives à toutes les autres compétitions, à l'envie des gamers, aux modèles des gamers... Après qu'est-ce que je pense de cet événement là en particulier ? Je crois que comme chaque année, une marche a été franchie. Et je crois que celle-ci, cette année, est une marche importante vers cette démocratisation, parce que c'était la première fois que le jeu vidéo compétitif a été tourné en spectacle. On a toujours affaire à un public averti. Ce qui a changé cette année, c'est que le nombre de spectateurs a considérablement grandi, et la manière dont le spectacle a été produit a changé. Là, pour la première fois, on avait affaire à un événement sportif. Il y a une arène, donc les inconvénients qu'avaient noté les joueurs les années précédentes ont disparu. On voyait mal le jeu, les joueurs, où se situait l'action, c'était mal foutu. Là, pour la première fois, les joueurs sont placés au centre, sont mis en évidence, sont entourés par la foule. Comme pour tous les sports traditionnels – les jeux du cirque autrefois, le stade de rugby ou de foot - on a affaire à une arène. On avait une quantité de public importante, puisque c'était 6000 à 8000 personnes au moment de l'événement majeur qui était la Finale *Counter-strike* féminine entre l'équipe française et l'équipe suédoise.

Et surtout, pour la première fois, il y a eu une réelle ferveur, une ferveur immense, puisque pendant la demi-heure qui précède le match des filles françaises contre les filles suédoises, et pendant la demi-heure qu'a duré ce match, il y a eu quelque chose de magique. Il avait une ambiance, une émotion dans Bercy qui était formidable. On se s'entendait presque plus parler, malgré le système de communication évolué dont nous disposons, avec des casques de style « pilotes d'hélicoptère » : communication par voie de micros. C'était vraiment affolant comme ambiance. On se serait cru à un match de foot très relevé, comme une Finale de Coupe d'Europe, quelque chose comme ça. C'était magique.

C'est pour ça que je crois qu'il y a vraiment une étape qui a été franchie, dans ce sens-là. La prochaine étape qui reste à franchir pour en faire un sport spectacle, c'est la nature du public. Déjà, le nombre : passer de 8000 à 20-25000 serait aussi une étape intéressante. Mais la nature du public : qu'on n'ait plus seulement affaire à des gens passionnés et avertis, mais qu'on puisse plus toucher le grand public, qu'on puisse s'adresser à un public plus profane. Et là, ce n'est plus seulement une question de moyens, de médiatisation, c'est une question de technique. Parce que ça veut dire qu'il va falloir imaginer autre chose pour que ce spectacle soit accessible du grand public. Par exemple, pour l'instant, l'action est transmise au public par le biais d'écrans. Ce sont des images en 2D qui représentent ce que voient les joueurs sur leur écran. Une idée, par exemple, qui n'est pas techniquement réalisable, serait de reproduire l'environnement du jeu, de manière holographique, en 3D, dans l'espace, au-dessus des joueurs, et que leur représentation dans le serveur soit aussi retranscrite. C'est-à-dire que l'action qui se déroule virtuellement dans le serveur puisse être retransmise de manière 3D, holographique.

Une maquette ?

Voilà. Mais non pas une maquette physique, faite de matière, mais avec une maquette imagée, avec une projection 3D. Techniquement, pour l'instant, ce n'est pas possible. Mais imaginons que cela soit possible : ça permettrait aux spectateurs d'appréhender de manière immédiate l'action qui est en train de se dérouler, et non plus de la décoder au travers des images 2D. Et là, ça permettrait de toucher un public moins averti, et donc de franchir cette étape du public initié/non initié. On finirait vraiment par aboutir à un sport spectacle.

Pour rebondir là-dessus, j'ai rencontré un joueur de jeu de rôle qui était le Président d'une association qui faisait la promotion du jeu de rôle. Il avait ce même souci de démocratiser cette pratique au plus grand nombre. Sauf que ses solutions étaient un peu antagonistes aux vôtres. Lui, il estimait que ce n'était pas par la compétition qu'on pouvait attirer le plus grand nombre, mais par la convivialité : donc un autre mode de jeu qui serait celui du non-sérieux. On joue sans enjeu, sans compétition.

Mais le problème dans ces compétitions de jeux vidéo, c'est qu'il n'y a rien de ludique. Il y a plusieurs manières d'aborder le jeu vidéo. Ça peut être une détente, un loisir. Un de vos confrères sociologue à Bordeaux m'a expliqué les trois grandes manières d'aborder le jeu vidéo. Je ne m'en souviens plus exactement.

Comment s'appelle-t-il ?

Je ne me souviens plus de son nom. Il disait qu'on peut l'aborder seulement comme un passe-temps. Il décrivait très bien la personne qui va brancher sa console et y jouer 10 minutes pour tuer le temps. On peut le pratiquer comme un loisir, c'est-à-dire qu'on va rechercher un petit peu plus qu'un simple passe-temps. On va chercher à avoir du plaisir : en accomplissant des quêtes, en trouvant des jeux amusants, en faisant de belles actions... On va chercher à s'amuser. Et puis il y a la troisième manière qui est la manière la plus marginale : le joueur qui va rechercher la compétition. Les joueuses que j'entraîne n'ont quasiment plus aucun plaisir à pratiquer le jeu. Le plaisir, comme toutes sportives de haut niveau, elles le tirent de la victoire, de l'achèvement, de la progression. Elles ne le tirent pas de la pratique du jeu. Le footballeur, par exemple Thierry Henry, même si je n'y connais absolument rien au foot, je ne pense pas qu'il ait un grand plaisir à se lever le dimanche matin à 10h pour aller faire ses entraînements, aller faire ses matchs toutes les semaines contre le camp d'Arsenal. Je crois que pour Arsenal je dis des bêtises, je n'en n'ai aucune idée. Je suis un ignare le plus total en foot. Mais je pense qu'Henry n'a plus vraiment de plaisir à jouer. Il le fait parce qu'il aime gagner, il gagne sa vie avec.

Dans les jeux vidéo, c'est pareil. Quand on s'astreint à la discipline de jouer 5, 6, 7 fois par semaine, à raison de 3 à 4 heures chaque fois, voire lors des sessions d'entraînement intensif, on y joue 12h par jour pendant 7 à 10 jours, il n'y a plus de plaisir. C'est une discipline à ce niveau-là. Les joueurs qui participent à ces événements comme la Coupe du Monde des jeux vidéo, ne sont quasiment que des joueurs qui appartiennent à cette catégorie. Ils ne sont pas là pour s'amuser, pour prendre du plaisir. Ils sont vraiment là pour gagner, pour la compétition.

On ne peut donc pas miser sur un aspect ludique pour atteindre le grand public. Parce qu'il n'y a plus de ludique. À moins que le spectateur, le grand public soit acteur de la compétition.

Ou bien que les démarches pour drainer du monde se fassent sur d'autres événements que les compétitions ? Si l'on accepte le postulat que c'est l'aspect ludique qui peut démocratiser le jeu, ce n'est peut-être pas le rôle de ces championnats et de ces compétitions que d'ouvrir cette pratique au grand public, puisque cela s'adresse en premier lieu à un public averti ?

Si on admet la division du jeu vidéo en trois pratiques : le passe-temps, le loisir et la compétition, pour ce qui est du passe-temps et du loisir, ça a déjà touché le grand public de manière affolante. On n'a plus besoin de se poser la question de comment toucher le grand public avec le jeu vidéo loisir. La question que se posent aujourd'hui la télé et le cinéma c'est : « Diable ! Comment arrêter ça ? Rendez-nous notre grand public ! » C'est pour ça que TF1 tape régulièrement sur les pratiquants du jeu vidéo, en montrant des cas extrêmes de gens complètement désocialisés, pour qui le jeu vidéo n'est ni un loisir, ni une détente, ni une compétition, mais pour qui c'est un fléau, une drogue, une maladie. Le jeu vidéo leur prend des parts de marché énormes. Tout l'argent qu'on va dépenser en jeux vidéo, on ne le dépense pas en télé, en produits dérivés, en cinéma... La question ne se pose pas de savoir comment démocratiser le jeu vidéo. Celle-là, on ne se la pose plus. C'est plutôt : « comment démocratiser le jeu vidéo compétition ? ». Voilà. Comment faire que ces compétitions-là plaisent au grand public ? En Corée, on ne se pose plus la question. Ce qu'est le foot en Europe, c'est le jeu vidéo en Corée. Les matchs les plus importants de *Starcraft* sont retransmis sur les chaînes nationales aux heures de grande écoute. Les joueurs les mieux payés sont payés comme les stars de foot ici, et bénéficient des mêmes avantages, des mêmes conditions de vie. Là-bas, c'est déjà fait. Donc, la question, c'est : « comment amener ça dans le reste du monde ? »

Y a-t-il eu des moments d'ennui pendant cette Coupe du Monde ?

Non. Des moments d'ennui, il n'y en a déjà pas eu pendant toute l'année, parce que pour un tel événement, une équipe féminine comme Beat off the Best se prépare toute l'année, enfin depuis le début de la saison : septembre-octobre, c'est-à-dire quasiment une année entière. On commence à constituer une équipe, à poser les bases de travail, les bases de jeu, à faire aussi des changements de Line-up. Le Line-up, c'est la constitution de l'équipe. Tout ça dure 9 à 10 mois, parce qu'il faut monter en niveaux, peaufiner des stratégies, développer le jeu d'équipe. Il faut que l'équipe soit au top, quand elle arrive fin juin à l'ESWC. Donc, il n'y a déjà pas de moment d'ennui dans l'année, et ce n'est que la préparation lente. Dans la préparation finale, c'est-à-dire 10 jours avant l'événement : c'est lorsqu'on enferme les joueuses pendant 7 à 10 jours dans un cybercafé où on les fait pratiquer 10 à 12 heures par jour, il n'y a pas non plus de moments d'ennui. Et on est encore que dans la préparation. Alors l'événement : on va dire que toute l'année va se jouer sur 1 ou 2 jours. Donc pendant ces jours de compétition, des moments d'ennui, il n'y en a pas. On se lève, on mange, on va à l'événement, on fait ses matchs, on a des impératifs médias (interviews, Presse, radio, télé), on essaie de gérer le stress, avec des activités permettant de faire fonctionner un peu le corps des joueuses.

Lesquelles par exemple ?

J'essaie de les faire jouer au ballon, mais ce n'est pas gagné. J'essaie d'initier des batailles d'oreiller dans les chambres d'hôtel. J'essaie de leur faire croire que le bus ne peut pas nous descendre devant l'hôtel, je les fais descendre à 2km de l'hôtel pour les faire marcher un petit peu. C'est important, je pense, pour la gestion du stress. Mais ça, ce ne sont pas des choses que j'ai inventé. J'ai fait appel à une connaissance qui est neurologue, et on a fait appel aussi à un combattant de Free Fight, de Jujitsu, qui est un sportif assez accompli. Ils nous ont donné des astuces dans la gestion du stress, dans la gestion du mental des athlètes. Quand je peux, dans la journée, j'essaie de les amener à faire des activités physiques pour amener leur esprit ailleurs, pour faire fonctionner leur corps, parce que c'est nécessaire. Puis, après, il faut beaucoup dormir, parce que le muscle du cyber athlète, c'est le cerveau. C'est le seul muscle qui fonctionne. Enfin, ce n'est pas un muscle, mais disons que c'est le seul organe qui fonctionne. Il fonctionne à fond, à plein. Et même si il y a très peu d'énergie qui est dépensée, au regard d'autres sports plus traditionnels, il y a quand même une grande fatigue qui est ressentie. Et cette fatigue se ressent aussi terriblement dans les performances. C'est pour ça qu'un cyber athlète, au moment des compétitions, a besoin de faire de vraies nuits, des nuits complètes. Le soir, quand on arrive à l'hôtel, et qu'on joue à leur niveau, on n'a qu'une seule envie : la douche, un coup de télé, et puis un gros dodo. Donc les journées sont bien remplies. Il n'y a pas de moments d'ennui.

Un peu de télé, quand même ?

Un petit peu de télé, oui. Ça permet d'essayer de penser à autre chose. C'est l'occasion de se retrouver plus au calme, sans les médias, sans toute l'attention.

Mais pas de lectures ?

Non, elles ne font pas tellement partie d'une génération qui pratique beaucoup la lecture dans sa culture. Elles sont plus dans l'immédiat : dans la télé, le cinéma... C'est souvent un prétexte pour se réunir tous dans la même chambre d'hôtel et pouvoir échanger les impressions sur la journée, pouvoir passer des moments ensemble. Parce qu'on vit ensemble, par le biais d'Internet, toute l'année. On est relié par Internet. On passe toutes nos soirées ensemble virtuellement, toute notre semaine ensemble, par téléphone et Internet. Et donc, c'est assez plaisant, au moment des événements, de pouvoir se retrouver physiquement pour échanger quelques coups d'oreillers, quelques batailles d'eau... Ça peut être intéressant.

Elles ont quel âge ?

Elles ont entre 17 et 22 ans. La plus jeune va avoir 18 ans très prochainement, les jours qui viennent.

Vous les connaissiez avant ?

La genèse est un petit peu la suivante. L'équipe a commencé il y a bien longtemps, sans moi. Il y a un an et demi, le sponsor de l'époque, qui était un tout petit sponsor, m'a

demandé de venir leur filer un coup de main, parce que l'équipe avait besoin de quelqu'un pour chapeauter. Elles avaient déjà le talent, mais c'était des fortes têtes. Il fallait quelqu'un pour gérer tout ça, orienter le jeu, les pousser un peu à travailler et à être sérieuses, mettre un peu une structure humaine dans tout ça.

Pourquoi a-t-on fait appel à vous ?

Parce que j'ai un certain talent pour ça, on va dire. Mon talent, sur cette Terre, c'est de savoir gérer une équipe de jeux vidéo. Savoir ce dont a besoin un joueur pour pouvoir bien travailler, bien s'exprimer, ce dont a besoin une équipe pour fonctionner correctement. Avoir une bonne vision globale sur la manière dont on gère une équipe. Et aussi parce que dans ce milieu-là, faire partie du staff, donc être un coach, un manager, ou un admin dans ce genre d'équipe, entraîne une perte de popularité énorme. Beaucoup plus fortement qu'avec le foot ou le rugby par exemple, on est énormément critiqué. Au cours de l'année, quand j'opère à des changements de Line-up, je suis très violemment et très ouvertement critiqué. Il faut une sorte de bon mental, quand même. Il faut être sûr de soi. Il faut avoir déjà une personnalité un petit peu affirmée pour pouvoir encaisser tout ça, serrer les poings, et continuer dans la direction qu'on pense être la bonne. Je comprends un peu mieux aujourd'hui ce qu'a vécu Aimé Jacquet, par exemple. Et je comprends aussi son plaisir après avoir gagné la Coupe du Monde : pouvoir revenir voir les gens qui l'ont décrié toute l'année et leur dire : « Alors ? Toujours quelque chose à dire ? ». C'est assez jouissif.

Ensuite, petit à petit, j'ai pris sur moi de plus en plus de choses dans l'équipe : la gestion de l'effectif, du rythme d'entraînement, des grandes orientations de jeu sur le plan sportif, la recherche de partenariats, de sponsors, la communication interne, externe... Beaucoup de choses qui faisaient que pour la Coupe du Monde de l'an dernier, quand j'étais seul à gérer l'équipe, 4 mois avant la Coupe du Monde, c'était déjà un emploi à temps plein avec 10/12 heures par jour, et en bénévole. Au début de cette saison, celle qui a amené à la Coupe du Monde 2006, donc en septembre 2005, la société pour laquelle je travaille a fait le choix d'apporter ses compétences à notre équipe actuelle, sur le plan humain, mais aussi sur les capacités de production, l'aspect financier, le savoir-faire... Et là, on s'est retrouvé rapidement avec 5 ou 6 membres de staff, dont un attaché de Presse, quelqu'un qui manage l'équipe, un attaché de production qui gère tous les petits détails... C'est comme ça qu'on arrive aujourd'hui à la structure dans laquelle on est.

Quels sont les souvenirs marquants de cette Coupe du Monde ?

Wahou... Ben, en fait, ça commence dès le début de l'année : la première préparation. Ce sont des coups de gueule toute l'année, des crises de larmes, pour moi comme pour les joueuses. C'est dur. Parce qu'en fait, Beat off the Best, ce n'est pas une équipe de copines. C'est une équipe qui se veut très compétitive. Elle réunit les meilleures joueuses françaises, et elles ne sont pas sélectionnées sur leurs affinités. Donc, ce n'est pas du tout évident, parce qu'on a un groupe qui, comme je le disais, se retrouve tous les soirs, la journée, toute l'année. On va faire cohabiter ce petit monde : des filles entre 17 et 22 ans, en nombre de 5 ou 6, avec des forts caractères. Ça fait des bons moments toute l'année. Mais avec des crises, des coups de gueule, des réconciliations, des tensions, des drames... Ça laisse pas mal de souvenirs. Et

puis après, au moment de la préparation, là c'est vrai que pendant les bootcamps⁷²² qu'on fait tout au long de l'année, on vit ensemble, pendant 7, 8, 10 jours, tout le temps, 24h sur 24, à l'hôtel, au cybercafé... Donc ça fait des souvenirs aussi, comme dans tout milieu sportif. Et puis après, il y a les 2 ou 3 jours d'évènements : c'est 48h de souvenirs non-stop. Ce ne sont que des évènements marquants.

Qu'est-ce qu'il y a de plus fort ? Évidemment la victoire : le moment où à la fin de la première mi-temps contre les Suédoises, en Finale, on se regarde, et on sent que c'est faisable. *Counter-strike*, c'est une équipe qui attaque et une équipe qui défend, pendant la première moitié du match, et après, on inverse les rôles. C'est ceux qui ont marqué le plus de points qui emportent le match. On a commencé par le côté le plus difficile contre les Suédoises. On commence donc en Terroristes, sur la carte Nuc. C'est un côté qui est habituellement plus délicat à gérer que le côté Contre-terroriste (donc en défense). L'attaque est plus difficile sur cette carte là que la défense. Pourtant, on finit cette mi-temps sur le score de 12 à 3. C'est énorme. Donc, quand on arrive à la mi-temps, on se dit : « le côté le plus difficile, on arrive à le gérer en leur mettant une différence de rounds de 9. » Donc, on se dit que là, maintenant, il n'y a plus qu'à gérer. On commence à y croire. Dès le moment où l'on gagne, où le dernier frag est fait, plus rien ne pourra nous l'enlever : on est champion du monde.

Champion du monde, c'est un moment qu'on a rêvé depuis des années. Depuis des années, on s'est imaginé le matin sous sa douche, dans les transports, dans son lit, on s'imagine en train de gagner la Coupe du monde. Et là, bordel, pendant quelques instants, c'est là. Ça y est c'est fait, quoi ! On l'a fait. Pour la première fois dans un championnat de jeu vidéo, une équipe française remporte un titre mondial. En plus, c'est beau, parce que ce sont des filles. C'est encore plus beau parce que ce sont les miennes. Parce que moi seul sait tout ce qu'il a fallu sacrifier et supporter pour en arriver là. À ce moment-là, c'est une émotion immense qui nous envahit. C'est une pure séance d'adrénaline, de bonheur. Et c'est pour ça qu'on se bat, en fait. C'est pour ça que toute l'année, on endure, on sert les dents. C'est parce que le joueur de compétition est accro à ça. Son plaisir, il ne le prend pas en jouant tous les jours. Son plaisir, il le prend quand il gagne. Ça dure quelques minutes, mais des moments comme ça justifient un an, deux ans de travail. Si on me dit : « Vas-y. Tu repars pour un an ou deux ans de travail pour avoir de nouveau ces 5 minutes là. », je dis : « Où est la page, que je signe en bas, de suite ? ». Et je dirais même mieux : des choses qui font bondir mes joueuses, parce qu'on n'a pas le même âge. Moi, j'ai 30 ans maintenant. J'ai un peu plus de recul vis à vis du vécu. Et je dirais que des moments comme ça justifient même toute une vie.

Avant, j'étais ingénieur chimiste. J'ai tout plaqué pour exercer dans ce domaine-là. C'est un choix de vie que mes parents qualifient d'« imbécile », que certains de mes amis qualifient de « courageux ». Mais pour moi, ces cinq minutes là, elles valent ça. Parce que jamais dans mon laboratoire, à tuer des singes ou des chiens, je n'aurais eu un tel moment de bonheur. Le moment de la victoire, c'est le moment le plus intense. Et celui-là, il est bon, parce qu'il est partagé par tous. On le vit tous de la même manière, tous les six : les cinq filles

⁷²² Définition du « bootcamp » : « De quoi s'agit-il exactement ? À l'origine d'entraînements inspirés de l'armée américaine. L'entraînement des GI, avec des instructeurs qui sont là pour leur en faire baver, afin de renforcer leurs qualités physiques et surtout morales en les forçant à aller puiser dans leurs ressources à l'aide d'exercices physiques enchaînés. Le but étant l'amélioration des performances physiques au sens large, avec une alternance d'exercices cardiovasculaires et de renforcement musculaire au poids de corps. Aujourd'hui ce terme est repris dans le secteur du fitness pour décrire des programmes sportifs de groupe, avec un esprit d'équipe et une émulation. » : MESSON Julien, « Le Bootcamp, un entraînement musclé ! », *Lifestyle*, (en ligne) <http://www.azbody.com/lifestyle/bootcamp-musculation.php>. Consulté le 29/12/2012.

et moi. Et là, alors qu'on n'est pas très physique, parce qu'on n'a pas beaucoup d'affinités : on ne se fait pas de bisous, pas de tapes dans le dos ; là, à ce moment-là, on fond en larmes les uns dans les bras des autres.

Après, des moments forts, il y en a d'autres. Il y a le moment où on arrive à la compétition, où toutes les équipes se rencontrent, se voient ou se revoient après une année d'absence. On se regarde, on se croise un peu les uns les autres. Et là, mes filles, je sens qu'elles n'ont pas peur. Je sens qu'elles sont bien, qu'elles ne sont pas impressionnées. Et d'ailleurs, il y en a une qui me le dit. Parce qu'il y en a une qui est nouvelle dans les compétitions. Elle a commencé la compétition cette année. Elle s'appelle Izee. Je leur avais répété toute l'année : « Les meilleures joueuses du monde, ce sont les chinoises, les allemandes. Tu vas voir Lin Yin, qui est une joueuse chinoise : elle est énorme, elle a un niveau de jeu venu d'ailleurs. » Et elle m'avait annoncé avant la Coupe du Monde : « Mais ta Lin Yin, je vais la manger. Arrête de la rêver, parce que je vais la manger. » Et elle croise Lin Yin, et au bout d'un moment, elle me dit : « Elle ne me fait pas peur. Je te le dis et te le redis : je vais la manger ! » À ce moment-là, pour moi, c'est un souvenir marquant. Mais il n'y a que moi qui peux le vivre comme ça, parce que je sais qu'elles n'ont pas peur. Et je sais que c'est une condition sine qua non pour y arriver. Oublier à un moment qu'on va affronter les meilleures équipes du monde et finir par croire qu'on peut y arriver.

Il y a aussi un autre moment marquant. C'est le moment où, en demi-finale, on affronte les chinoises, qui sont, à ce moment-là, dans mon esprit, dans l'esprit de tout le monde, la meilleure équipe du monde. C'est l'équipe qu'on arrive, par une sorte de petit miracle sportif l'an dernier, à éliminer de la compétition. Donc, elles n'ont pas dû s'en remettre. Toute l'année, elles ont dû travailler comme seules les chinoises savent le faire. On arrive donc en demi-finale contre elles. Elles viennent avec très certainement une seule idée en tête : gagner. Parce que c'est vrai que c'est injuste. Le sport leur a enlevé ça l'an dernier, elles se sont fait sortir. On les affronte. Et là, c'est un début de match un peu tendu. Moi, je suis appelé au carré des administrateurs pour le tirage au sort. Parce que pour savoir de quel côté on commence, c'est un tirage au sort, comme au foot. Sauf que là, il y a un côté qui attaque et un côté qui défend. Chaque carte est orientée, c'est-à-dire qu'il y a un des deux côtés qui est le plus facile. On joue sur Dust 2. Sur cette carte, le côté le plus facile, c'est le côté Terroriste, c'est le côté attaque. Le côté le plus difficile, c'est le côté Contre-Terroriste, en défense. En général, les équipes préfèrent commencer par le côté le plus facile pour engranger le plus de rounds possibles, et ainsi mettre la pression à leurs adversaires. C'est pour ça que tout le monde veut le côté facile, et que l'on procède à un tirage au sort. L'admin lance une pièce, pile ou face, etc. Je me retrouve donc face au coach chinois. Déjà, je lui en impose un peu parce que je fais 1m92 pour 107 kilos, et lui, il doit faire même pas la moitié de mon poids, et deux têtes de moins que moi. Donc, déjà, lors de la poignée de mains, je lui écrase la main, je le fait reculer d'un pas. C'est ridicule, mais c'est une forme d'intimidation. On a été coaché pour tout ça. Donc, déjà, je lui en impose un petit peu. Ensuite, l'admin lance sa pièce. Je gagne le tirage au sort. Le coach chinois, accompagné de la moitié de son staff, et les administrateurs se tournent vers moi pour attendre mon choix. Mais, à la limite, ils ne l'attendent pas, parce que quand on gagne le tirage au sort, on prend le côté le plus facile. Et là, volontairement, je regarde tout le monde et je dis : « CT ». « CT », c'est donc l'abréviation de « Contre-Terroriste ». C'est-à-dire que volontairement, je prends le côté le plus difficile. Le chinois me regarde l'air un peu interloqué. Il regarde l'admin, l'air de dire : « J'ai bien compris ce qu'il a dit ? ». L'admin me réinterroge : « CT ? ». « Je confirme : oui, CT. ». Il se retourne vers le chinois. Le chinois m'ouvre des grands yeux pour me regarder, l'air de dire : « Mais, t'es con ! Tu viens de te tirer une balle dans le pied ! Tu gagnes le tirage au sort,

et... ». Je le regarde avec un grand sourire, l'air de dire : « Viens, garçon. On n'a pas peur. Je sais qu'elles n'ont pas peur. Et tu vois, volontairement, je commence du côté le plus difficile. Parce que quel que soit le sens dans lequel on va prendre le match, on va le gagner. » Et c'est vrai que c'est ce qui se passe, puisqu'en CT, on ne gagnait pas la mi-temps, parce qu'elle est difficile. On la perd 9-6. Mais déjà, mentalement, on leur met un coup. Parce qu'arriver à mettre 6 rounds en défense, ne prendre un retard que de 3 rounds en défense sur Dust 2, c'est déjà leur dire : « Vous voyez, on commence sur le côté difficile, et vous n'arrivez pas à nous écraser. Attendez : après la seconde mi-temps, c'est nous qui allons attaquer maintenant. C'est nous qui allons être en posture de force. Maintenant, vous allez subir. » V'la la pression qu'on met ! On gagne le premier round, qui entraîne la victoire des deux qui suivent. Donc, on est à 9-9 à ce moment-là, et on est du côté le plus facile. C'est là que tout mon choix prend son importance, parce que psychologiquement, elles ont pris cher. Elles sont affaiblies. Elles sont seulement à égalité. Elles ont abattu toutes leurs cartes. Et là, tout le reste du match, elles subissent. Parce qu'après, elles ne mettent plus un round en défense. Leur défense ne nous a pas empêchés de passer une seule fois.

Pour moi, cette demi-finale, c'est un autre moment marquant, parce qu'il y a ce gros coup de poker, parce qu'il y a aussi un gros soutien du public, et puis parce que pour nous, c'est presque plus important de battre les chinoises que de battre les suédoises. Parce que dans nos têtes, je pense, moi, avoir une vision du jeu international féminin assez valable, et vraiment, quand je dis que ce sont les chinoises et les allemandes les meilleures joueuses du monde, je ne pense pas me tromper de beaucoup.

Quelles étaient vos relations avec les non-joueurs ? Tout cela s'inscrit dans un monde encore assez marginal actuellement dans la société française.

Oui, complètement.

Donc, comment ça se passe, quand on passe de cette intensité de l'entraînement, de cette ferveur, de cette reconnaissance immense du public quand on gagne la Coupe du Monde, et puis quand on sort du Palais des Sports, qu'on se retrouve dans la rue... Est-ce qu'il y a un décalage violent qui s'opère, ou est-ce que finalement, on reste encore dans tout cela ?

Le décalage, il est très très violent. Parce qu'il y a ce public d'initiés, pour lequel on est des « stars », entre guillemets, parce qu'on est la première équipe française à avoir remporté un titre, je le répète, parce qu'on les a fait vibrer, parce qu'on leur a fait connaître le premier moment de sport-spectacle dans les jeux vidéo. C'est la première fois qu'ils ont pu donner de la voix, comme ils pouvaient le faire au stade pour un PSG-OM. Mais là, ils ont pu le faire autour d'un spectacle de jeux vidéo. Donc, pour nous, c'est un gain de notoriété et de capital de sympathie énorme. Là, maintenant, l'équipe française qui a le plus la côte, toutes disciplines de jeux vidéo confondus, c'est notre équipe, de loin. Après, le décalage est violent, parce que là, par exemple, les gens qui m'entourent ne me regardent pas comme ils regarderaient Thierry Henry dans un café. Je suis un quidam. La différence est violente, flagrante, à cause de cet écart entre la notoriété qu'on a auprès du public averti et l'absence de notoriété totale qu'on a auprès du public profane. Mais pour nous, elle n'est pas mal vécue, parce qu'on a conscience de ça. On sait depuis des années qu'on est en train de faire naître une discipline. On est des pionniers, des précurseurs. Donc, on sait qu'on est complètement

méconnu du grand public. On a commencé avec ça, et ça ne nous étonne plus. Cette dichotomie complète est absolument bien assimilée et bien gérée par nous.

Concrètement, pour moi, je n'essaie même pas d'expliquer à mes parents, et très peu à mon entourage. Peut-être maintenant si, effectivement, parce que mes parents et amis m'ont vu à la télé. Donc, forcément, ils posent des questions : « Qu'est-ce que c'est que ce bordel ? Qu'est-ce que tu fous à la télé ? C'est quoi ces compétitions de jeux vidéo ? D'où tu es champion du monde ? Raconte à bibi ! » Mais avant ça, je n'essaie pas d'expliquer. Pour mes parents, grosso modo, je travaille dans l'informatique. Grosso modo, de loin, vite fait, parce que j'ai essayé quand j'ai commencé à leur expliquer :

- _ Voilà, j'ai arrêté d'être ingénieur chimiste pour travailler dans le monde des jeux vidéo
- _ Quoi ? Tu veux dire que tu vas développer des jeux vidéo ?
- _ Non, je vais les pratiquer, les jeux vidéo.
- _ Oui, c'est bien. Mais tu vas gagner ta vie comment ?
- _ Hmm... En pratiquant les jeux vidéo...
- _ Non, mais ta vie, tu vas la gagner comment ? C'est ce que tu vas faire le soir, mais la journée, tu la passeras... ?
- _ ...en pratiquant les jeux vidéo.
- _ D'accord, mais ce n'est pas payé ?
- _ Non, pour l'instant ce n'est pas payé, mais... Si personne ne commence un jour à vouloir accepter de manger des raviolis tous les jours pendant des années pour faire ça, ça ne sera jamais payé. Faut bien qu'il y en ait qui commencent à se farcir ce travail.
- _ Oui, mais tu vas gagner ta vie comment ?
- _ Cherche pas, je t'expliquerai plus tard.

Et pour les filles, c'est pareil. Par exemple, pour une des joueuses, la classe dans laquelle elle étudie, à l'IUT, a découvert par l'intermédiaire de ses professeurs qu'elle était dans une équipe de très haut niveau de jeux vidéo, parce qu'elle n'essayait même pas de leur expliquer. Donc, notre comportement vis à vis du public profane, en ce qui concerne le jeu vidéo, il est inexistant. Parce qu'on n'essaie pas d'en parler, d'expliquer, de leur imposer. Tout ce qu'on essaie de faire, c'est d'essayer de faire comprendre à notre entourage proche qu'on a besoin de temps. Alors, c'est vrai que c'est difficile. C'est très difficile pour les filles d'expliquer à son petit ami : « Voilà : tous les soirs, je ne vais pas te voir, parce que je vais jouer. » C'est assez dur pour la vie de couple. C'est pour ça que la plupart ont des relations avec d'autres joueurs. Parce qu'ils peuvent comprendre.

Ça c'était pour les relations avec le public profane. Pour les relations avec le public non-profane, le public averti, les relations sont tout à fait différentes parce qu'elles sont archétypales, et basées sur le modèle de ce qu'on observe avec les stars de n'importe quel domaine, que ce soit les stars de cinéma, de sport... Ce sont des joueuses qui ont des comportements de pro. Elles s'astreignent à une certaine discipline. Elles font attention à leur image. Elles prennent les conseils d'un Attaché de Presse. Elles suivent des horaires. Elles suivent une certaine hygiène de vie, on essaie, en tout cas, elles s'attellent à des disciplines sportives. Elles sont poursuivies par des fans sur le net, qui essaient d'avoir leur numéro de téléphone, des autographes, des petits moments privilégiés : pouvoir leur parler, les approcher, etc. Ça a tout de la star de foot.

Et ça naît à chaque fois d'une pratique occasionnelle du jeu vidéo qui devient de plus en plus importante jusqu'à atteindre la compétition ? C'est comme ça que ça se passe ?

Le dénominateur commun que j'ai pu retrouver chez ces joueurs, c'est le mélange entre le goût pour les jeux vidéo, pratiqué à la base comme un loisir, et le goût pour la compétition. Par exemple, Biki, donc une des joueuses de l'équipe : Olivia « Biki », avant de pratiquer *Counter-strike*, jouait au Volley. Elle y jouait à un certain niveau, elle aimait beaucoup le jeu d'équipe, elle aimait beaucoup la victoire, comme la plupart des sportifs. Donc elle pratiquait déjà le Volley de manière compétitive, et non plus sur un schéma ludique. Donc, en fait, elle a juste trouvé dans *Counter-strike* une manière d'assouvir son besoin de compétition. Donc *Counter-strike* n'était qu'un prétexte. Pour la plupart des compétiteurs de haut niveau, c'est ce même schéma qui se répète. C'est un goût de la compétition en équipe, un goût de la victoire, un goût pour ce qu'on appelle « l'excellence », c'est-à-dire l'envie de s'améliorer, d'exceller dans un domaine. Ils trouvent dans *Counter-strike* un terrain d'application pour ces goûts-là. *Counter-strike* n'est souvent qu'un prétexte. Ils y ont goûté comme ça, comme un loisir, à l'occasion, en regardant le grand frère, le petit copain, ou une amie jouer. C'est amusant un moment. Et puis, on découvre qu'il y a des compétitions.

En fait, *Counter-strike*, c'est un affrontement. C'est un jeu qui n'existe pas en mono joueur. C'est un jeu qui est uniquement multijoueurs. C'est un jeu qui est destiné à scénariser des affrontements. C'est ça, *Counter-strike* : une équipe qui attaque, une équipe qui défend. On le fait donc d'abord comme un loisir, en s'amusant. Et puis, très vite dans le jeu, il y a un moment qu'on apprécie, c'est le moment où on tue un adversaire. Le moment où son équipe gagne un round, ça provoque un mécanisme de récompense, comme une félicitation du patron, comme un carré de chocolat, comme une injection d'héroïne, comme un orgasme. Ça produit le mécanisme de récompense. Donc, on cherche à le reproduire. Et là, on tombe dans la partie ludique. Et puis, après, il y a un phénomène d'accoutumance : donc, plus de sensations. L'instinct de compétition, qui est le dénominateur commun chez tous ces joueurs, prend le dessus. On veut aller plus loin. On veut être dans des bonnes équipes, être meilleur que le collègue, être meilleur que les autres, être meilleur que tout le monde.

Vous pratiquez un sport ?

Moi, avant, non. Je ne pratiquais aucun sport. Moi, je diffère légèrement de ce profil général que j'ai pu retrouver. Avant, je n'aimais pas du tout le sentiment de supériorité. C'est l'une des nombreuses raisons d'ailleurs pour laquelle j'ai renoncé au métier d'ingénieur. Je n'aimais pas du tout avoir à diriger des gens. Je n'avais pas du tout l'instinct de compétition. Je l'ai découvert au travers de cette passerelle. Mais, dans mon cas, ce n'est pas tellement le désir de compétition, la soif de gagner qui m'habite, c'est la soif d'excellence. Partir d'une matière brute, d'une manière informe, qui sont cinq joueuses qui savent jouer au même jeu, afin d'en faire une équipe carré, qui tourne bien, avec des horaires, une discipline, une structure, des résultats, des automatismes... À *Counter-strike*, plus qu'à n'importe quel autre sport que j'ai pu rencontrer, pratiquer, ou même approcher, le résultat de l'équipe dépend de chacun, mais les performances de chacun dépendent aussi fortement du jeu de l'équipe. Ce double sens de l'interaction est vraiment très fort. Les deux axes sont très marqués, plus que dans tous les autres sports. Il y a une grosse interaction entre les joueurs. Et si les joueurs fonctionnent bien ensemble – ce qu'on appelle le « Team Play », donc le jeu d'équipe – on peut multiplier par 3, 4, 10 les performances de l'équipe.

Ce que j'aime donc dans cette discipline-là, c'est de partir de cette masse informe que sont cinq joueuses et d'arriver à en faire une machine de guerre. À la fin, on n'a plus cinq joueuses et un coach, on a une seule entité qui agit de concert. Et là où c'est magnifique, là où ça me fait vibrer pleinement, c'est quand la communication nécessaire à cette interaction dépasse le stade verbal. Je ne veux pas dire de bêtises, mais je crois qu'on parle à ce moment-là de « communication intra verbale ». Je ne sais pas si le terme est correct. C'est quand ça dépasse le stade verbal et que cette communication devient intuitive. Donc, les joueuses finissent par se sentir. De la même manière qu'un footballeur va faire une passe à l'aveugle qui atterrit pile poil. Quand Zidane fait une passe comme ça, en aveugle, et que ça atterrit pile poil dans les pieds du Trezeguet bien heureux de pouvoir aller marquer, c'est parce qu'ils l'ont énormément répété. C'est parce qu'ils finissent par se sentir, par deviner la position, les intentions de l'autre, pour qu'ils arrivent à faire ce geste magique. Et quand les filles arrivent à gagner des rounds sur des actions comme celles-là... Par exemple, il y a une action dont je me souviens. Une fille voit une de ses adversaires sortir de son champ de vision et aller se réfugier derrière un mur. Elle devine intuitivement que cette joueuse adverse qu'elle a vu s'échapper de son champ de vision va aller en menacer une autre. Donc, elle lui dit, elle lui signale. Mais, là où c'est beau, c'est qu'elle devine quelle va être la réaction de sa partenaire. Elle sait que sa partenaire va tenter un « décalage », c'est-à-dire une confrontation directe, mais pour ça, elle aurait besoin d'un petit plus qui va l'aider, c'est-à-dire une grenade aveuglante, ce qu'on appelle « une flash ». Donc, sans courir, la première joueuse qui avait vu le danger arriver sur l'autre, va mettre sur la position de l'adversaire une grenade aveuglante, mais qui va exploser juste au moment où sa collègue s'apprête à décaler, c'est-à-dire à aller chercher la confrontation. Elle tombe donc sur un adversaire qui est complètement aveuglé, puisqu'elle vient de subir la grenade aveuglante. C'est donc pour elle, un frag facile, un kill facile. Et tout ça, ce n'est pas dit. La première ne lui a pas dit : « Vas-y, mets moi une flash dans l'escalier, que je puisse débouler dans l'escalier et la trouver aveuglée. » Tout ça s'est fait sans que ça se dise.

Et quand le jeu est un tissu de ce genre de choses, tout le jeu devient même intuitif, c'est-à-dire que sans que les filles se soient concertées, elles tentent des coups. Sur chaque map, il y a deux bons sites, donc deux endroits où les terroristes peuvent aller attaquer pour planquer la bombe. C'est ça, quand on parle des terroristes qui attaquent dans ce jeu : ils essaient d'atteindre un des deux bons sites pour y planquer une bombe et faire exploser l'un des deux bons sites. Pour ça, ils ont deux minutes. Et ce sont ces deux minutes qui définissent ce qu'on appelle : « le round ». On va tenter de porter notre attaque, notre effort sur un des deux bons sites. Et là où c'est beau, c'est quand toute l'équipe sent et se dit au même moment : « Non, là, ça ne va pas passer. » Parce qu'on a deviné au travers des murs, au travers des sons qu'on a pu entendre, que les CT, les défenseurs, se sont regroupés sur cet espace. Ils ont fait le back-up, le soutien. Tout l'effort des défenseurs s'est concentré sur ce côté-là. On le sent, on arrive à le deviner à travers les murs. Déjà, ça c'est fort d'arriver à deviner à travers les murs, au bruit, que les adversaires ont décidé de venir concentrer leurs efforts là-dessus ! Et hop ! Comme un seul homme, on les voit reculer. Ce sont des survivantes, hein ! Et toutes les quatre, sans s'être rien dit, reculent, arrêtent la pression sur ce site-là, et changent de bon site, rapidement. Ou bien, spontanément, il y en a une qui va rester sur le chemin des Contre-Terroristes pour pouvoir venir les attraper et les canailler dans le dos.

C'est ça que je cherche. C'est cette dimension intuitive dans le jeu. C'est aussi une autre dimension : les stratégies. Ça correspond à ce que l'équipe a l'intention de faire au cours du round pour parvenir à attaquer ou à défendre. Et ce que j'aime, c'est par exemple, quand

au cours d'un round, il y a la joueuse qui annonce : « T9 », et juste avec ce code, les filles savent ce qu'elles ont à faire, parce qu'on l'a répété une fois, deux fois, dix fois, cent fois. Et c'est tout ce qu'il y a à dire. Et là, c'est beau. Moi, c'est ça que je cherche. C'est cette excellence, cette perfection qui me fait prendre mon pied.

C'est votre travail, ou c'est le rôle de chaque membre de l'équipe que d'avoir cette capacité d'intuition ?

Quand on est des joueurs ou des joueuses à leur niveau, on attend de ces joueurs là qu'ils aient ce degré d'intuition, ce degré de sens stratégique, ce degré de capacité à jouer en équipe. Mon travail, c'est de m'assurer que ça se passe bien. C'est-à-dire que même si elles ont toutes ces degrés-là, il faut les marier après. Pour les marier, il faut équilibrer les compétences de chacune. Chacune va être très douée pour la stratégie, l'une va avoir un dévouement important pour ses collègues, ses « mates », une autre va avoir une capacité importante à viser vite et juste. Mon rôle là-dedans, c'est d'équilibrer toutes ces compétences, de les marier, d'éviter les erreurs collectives.

Est-ce qu'on peut rapprocher ça du travail du maître du jeu dans les jeux de rôle ? Une manière de ressentir l'équipe pour le bon déroulement du jeu, en passant peut être par des procédés comme la direction, au sens d'un metteur en scène, ou la manipulation, parfois ? Ou est ce qu'il s'agit plutôt d'une intégration au sein de l'équipe et d'une relation d'égal à égal ?

Mon rôle ne se réduit pas tellement à celui d'un joueur. Le rôle du coach est à cheval entre celui d'un staff member, c'est-à-dire un membre de l'organisation de l'équipe, et celui d'un joueur. Je dois avoir le sens du jeu. Aujourd'hui, je ne suis plus un très bon joueur. J'ai 30 ans. Ça fait longtemps que mon cerveau est dépassé pour jouer à ce niveau-là. A partir de 20-25 ans, ce n'est plus la peine. Les compétences décroissent très rapidement à partir de 25 ans. Pour Biki, par exemple, qui a 22 ans, il lui reste deux ou trois belles années. Après, très rapidement ces compétences cérébrales vont décroître. Parce qu'elles poussent leur capacité de réflexe, leur acuité visuelle sur l'écran à des performances qu'on ne soupçonne pas. Ces filles-là, quand elles sont chaudes, c'est-à-dire quand leur cerveau est vraiment concentré sur l'action, elles ont des temps de réflexe qui ne sont même pas la moitié de ceux d'un humain normal et bien entraîné. Elles ont des temps de réaction, une acuité visuelle, intellectuelle qui sont très importantes. La capacité d'intégration, c'est la capacité, sans avoir vraiment une activité consciente dessus, à enregistrer beaucoup d'informations et à les compiler. Mon oreille entend tel bruit de tel adversaire à tel endroit, j'ai telle information de ma coéquipière, j'ai vu une grenade passer à cet endroit-là, ce qui m'indique la position d'un adversaire, je sais qu'avec tel adversaire qui descendait sur tel pente, il devrait apparaître là dans 5 ou 10 secondes... Tout se calcule. L'activité multitâche que l'on réserve normalement à un ordinateur, elles sont capables de la mener facilement. Pour le joueur moyen ou le joueur débutant, il va pouvoir se concentrer sur deux choses : l'adversaire qu'il voit sur la corniche, par exemple, et le bruit de pas, ou l'information qu'on lui crie dans l'oreille. Mais tous ces bruits de pas qu'il y a eu à l'autre bout de la map, et qui lui apportent pourtant une information importante, il ne va pas l'entendre, parce qu'il a déjà un gros effort de concentration à faire pour viser l'adversaire qui est devant lui. À cause de cette capacité d'intégration, des temps de réflexe et de l'acuité visuelle qui sont nécessaires, le pro gamer, le joueur de compétition, est très vite en retraite. Ça ne veut pas dire que passé 25 ans, on n'est plus capable. Ça veut seulement dire que les compétences, les capacités chutent vite.

C'est comme pour le sport traditionnel en fait ?

Oui, sauf que pour le sport, les muscles, les tendons, les os ne connaissent pas tout à fait le même vieillissement. On a de beaux athlètes quand même à 30, 35 ans. On a par exemple Zidane, en footballeur, qui a encore une bonne condition physique à 32 ou 33 ans, je crois. Mais en matière de jeux vidéo, j'ai 30 ans : même avec tout l'entraînement du monde, et toute mon expérience, je ne pourrai jamais être un bel athlète.

Donc, vous ne pouvez pas vous considérer comme un joueur au même niveau que les autres. Est-ce que vous vous considérez pour autant comme un metteur en scène, un manipulateur, à certains moments ?

Comme un chef d'orchestre, on va dire. Je sais ce qu'est la qualité d'un maître de jeu pour les jeux de rôle, puisque je l'ai pratiqué. Ce n'est pas tellement ça, parce que dans le jeu de rôle, le maître de jeu et les joueurs ne font pas partie du même camp. Un bon maître de jeu va te dire que si, justement : il est du côté des joueurs, parce que son rôle, c'est de leur permettre de s'amuser et d'avoir une très bonne expérience. Mais c'est quand même lui qui décide. Il est Dieu, pratiquement, dans le jeu. Par exemple, si tu lèves les yeux, le maître de jeu te dit : « regarde en l'air », et un Baobab géant te tombe dans l'œil. Tu es mort. Pour toi, partie s'arrête là, au revoir ! Le maître de jeu peut faire ça. C'est un exemple vécu, ça. C'était dans un *Shadowrun*, j'ai vu un baobab géant tomber dans l'œil d'un rôliste un peu casse-pieds. Donc, le maître de jeu s'en est débarrassé comme ça. Pour lui faire comprendre, pour lui rappeler que le maître de jeu, c'est quand même le patron.

Ça a dû mal passer !

Oui, c'est mal passé. Alors que là, j'ai plus un rôle de chef d'orchestre. Un peu comme un Général qui monte ses troupes au combat. Sauf qu'à la différence du Général, je ne prends pas les décisions pour elles. Tout le monde participe aux décisions. Pourtant, à l'arrivée, quand il y a désaccord, une seule voix prime. C'est une valeur par défaut. Celui qui a raison par défaut, c'est le coach. Mais ça, ce n'est pas pour satisfaire mon ego. C'est juste pour éviter qu'il y ait des dissonances, qu'il y ait la moitié d'une équipe qui parte sur une strate, et l'autre moitié qui parte sur l'autre. Pour que tout le monde aille dans le même sens, s'il y a désaccord, on suit le coach. Mais en général, elles décident elles-mêmes, d'un commun accord, en bonne intelligence, dans quel sens on va envoyer le jeu de l'équipe.

Mon rôle est de veiller au moral. Le moral est très important à *Counter-strike*, parce que ce n'est pas seulement une belle formule, mais quand on gagne, quand il est satisfait, le cerveau sécrète des hormones qui le rendent encore meilleur. Ça améliore les temps de réaction, la capacité d'intégration, etc. A l'inverse, quand on perd, on subit le mécanisme inverse de celui de récompense, et l'on devient moins bon. On réagit moins vite, on vise moins juste, on baisse plus vite les bras. Donc, veiller au moral de l'équipe, trouver les mots qui les rassurent, qui leur donnent la colère, c'est important. Ça fait partie de mon rôle. Faire circuler l'information : dans ce jeu, on a fait le choix de ne pas se servir des logiciels de communication locale. On a fait le choix, pour un jeu plus sportif, dynamique, de ne communiquer rien qu'à la voix. Ça veut dire qu'il faut que dans le feu de l'action, avec le

casque par-dessus les oreilles, et parfois à distance, puisque les joueuses les plus écartées sont séparées de 4m50 à 5 mètres, il faut qu'elles s'entendent, qu'elles se fassent circuler les informations. Donc, ça gueule beaucoup. Et quand les cinq gueulent en même temps, et que l'une est trop concentrée sur son action, une info risque de ne pas circuler. Ça nous est arrivé, et ça nous a coûté un round à un moment. Moi, mon travail, c'est de faire en sorte que l'information circule bien. Voilà : le moral, la synchronisation de l'équipe, la circulation de l'information. Ça c'est pour la partie sportive. Après, j'ai un rôle d'encadrement.

Entre le phénomène d'intuition qui unit tous les joueurs, et le fait que vous soyez très exposé aux critiques, je n'arrive pas encore bien à situer comment vous êtes perçu dans ce groupe : si on considère que vous en faites partie intégrante, ou si on se méfie de vous ?

Dans cette communauté-là, je suis à la fois perçu comme un héros, par une minorité, qui pense que j'ai amené cette équipe à cet exploit, et qui en est donc très contente, très satisfaite. Et puis, d'un autre côté, j'ai quand même toute une large partie du public pour qui je suis un fils de pute, un mec sans morale, plein de défauts. Je suis assez violemment décrié. Le terme « fils de pute » est celui qui revient le plus souvent.

Pourquoi ?

C'est soit un sociologue, soit un entraîneur de football qui avait dit : « L'équipe nationale de football française a 11 joueurs, et 60 millions de sélectionneurs. » C'est exactement la même chose. Autant il y a de passionnés de jeu vidéo qui s'intéressent à ce qu'on fait, et ça en fait quelque dizaines de milliers, actuellement peut-être même quelque centaines de milliers en France, autant il y a d'opinions différentes sur la manière de gérer les grandes équipes, que ce soit les Good Games pour les garçons, les Web One, les BTB... Mais le problème, c'est que l'entraîneur de foot, avant de virer David Beckham, il y réfléchit à 4 ou 5 fois quand même. Parce qu'il sait qu'en faisant ça, il va se faire détester des supporters. Et au foot, les supporters, c'est eux qui font vivre le club, avec les sponsors. Donc, le directeur de club n'aime jamais trop voir son sélectionneur se faire siffler le dimanche lors des matchs. Nous, on n'a pas ça aux jeux vidéo. C'est-à-dire que mon patron n'en a rien à foutre que la majorité de la communauté me traite de fils de pute. Il n'en a rien à branler. Lui, ce qu'il voit, c'est que je fais gagner l'équipe. Mais, de la même manière qu'il en y en a en foot, on en a dans les jeux vidéo, mais là, on a affaire à un public, on va dire, qui est encore plus crétin, parce qu'il est encore plus jeune. Et surtout, comme au foot, on peut se cacher dans la masse. Donc, on a le phénomène de masse. Comme disait un prof en pharma : « Vous me faites penser à des bœufs. », je ne sais plus quelle phrase il avait dit. Donc, caché dans la masse, l'être humain est encore plus crétin.

Mais là, ce qui aggrave le phénomène, c'est que non seulement les joueurs sont cachés dans la masse, mais qu'en plus, ils sont cachés dans un semi-anonymat. Le fan de football dans son gradin, qui va jeter un truc au mur sur l'entraîneur, sur son nom, en bas, en le traitant de « fils de pute », il est caché dans la masse, mais il peut être pris à parti individuellement parce qu'il est là physiquement. Il s'engage personnellement. Alors que le petit crétin de 17 ans sur Internet, qui a un avis très valable et qu'il pense être le meilleur du monde sur la manière dont je gère une équipe, lui, il est caché derrière un pseudo. Il fait ça depuis chez lui. Il ouvre son petit navigateur Internet. Il va sur le site numéro un de la communauté à savoir esportsfrance.com. En plus, les concepteurs de ces sites ont choisi que le public pouvait

laisser des réactions aux actualités. C'est comme si sur le journal de TF1, vous voyez, après que Patrick Poivre d'Arvor ait annoncé un changement de joueur de dernière minute dans l'équipe de France, on demandait à l'antenne aux spectateurs : « Et toi, Raymond, qu'est-ce que tu en penses ? » « Ouais, Domenech, c'est un gros con. Il est tout juste bon à cultiver des navets ! » Voilà, c'est un peu ça. Sauf que là, le crétin de 17 ans caché dans la masse et derrière Internet, il se cache derrière un pseudo. Et en général, on les retrouve sur IRC, le logiciel de communication globale, où l'on peut communiquer à plusieurs centaines, voire plusieurs milliers dans des salons. Et quand ça commence à s'échauffer, au lieu de surenchérir en se traitant de tous les noms, je leur dis déjà que je suis tout à fait d'accord, parce que je me considère moi-même comme un fils de pute, mais ça j'y reviendrai un peu plus tard. Quand ça commence à s'échauffer, je leur dis : « Voilà, je m'appelle Jean-Baptiste. J'ai 30 ans. Mon numéro de téléphone, c'est celui-là. Mon numéro de bureau, c'est celui-là. Voilà. Les présentations sont faites. Maintenant, tu sais qui tu traites de fils de pute. Maintenant, puis-je savoir qui me traite de fils de pute ? » En général, 9 fois sur 10, ça clôt le débat.

Mais vous prenez des risques énormes, là.

Oui, mais ça fait 5 ans que je fais ça. Je connais mon public. Au bout d'un moment, je ne peux pas me cacher. Celui qui a vraiment envie de venir me casser les dents, s'il ne peut pas venir chez moi, il le fera en venant à une compétition. J'aime autant qu'il vienne me prendre chez moi, le matin, quand je vais travailler, plutôt que ça perturbe un événement et la vie de l'équipe.

Je n'imaginai pas tout ça.

Ho, si, si ! J'ai reçu des menaces de mort plusieurs fois. Parce que je ne cède pas à la pression populaire. Et quand il faut prendre une décision impopulaire, si je pense qu'elle est bonne pour l'équipe, je n'hésite pas un instant. Quand il faut virer une joueuse, dans les équipes en général, il y a un déchaînement d'hypocrisie. Personne n'ose aller le faire. Dans les équipes où la décision est collégiale, personne n'ose aller dire aux joueurs : « Voilà, c'est fait. » Donc, en fait, le joueur le découvre de manière assez traître : en découvrant, par exemple qu'il n'a plus accès au chat de l'équipe, en découvrant qu'il ne figure plus sur le site, ou parfois même, en lisant les news : « Joueur X évacué de l'équipe A », « Ah bon ? Ben, c'est gentil de me le dire ! ». Dans les structures d'équipe, comme chez nous, où c'est le coach qui décide de la composition de l'équipe, je pourrais moi aussi être hypocrite. Mais non, moi-même, ou bien le manager de l'équipe, donc mon patron, nous appelons la joueuse, nous venons la voir, nous lui apportons l'information. Et au lieu d'invoquer des raisons du genre : « Oui, tu comprends, il n'y a pas le feeling. Tu es un peu en baisse de régime... », je dis directement : « Tu te fous de notre gueule. Tu te sers de l'équipe comme d'un faire-valoir pour faire la belle. Tu n'es pas dispo. Tu nous racontes des bobards. Tu nous as planté sur un événement. La bonne morale et la justice voudraient que tu ne viennes pas faire la Coupe du Monde avec nous. Et même si c'est dans trois semaines et si c'est la pire chose qu'on puisse faire à un joueur de le priver de Coupe du Monde à 2 ou 3 semaines de l'événement, et bien je le fais quand même. Parce que ce n'est pas juste que tu viennes faire la Coupe du Monde avec nous. » Personne n'aurait eu les couilles de le faire. Parce que quand je dis à une telle à trois semaines de l'événement : « On en a marre que tu te foutes de notre gueule. L'équipe n'ose pas te le dire, mais on n'a plus envie que tu viennes jouer avec nous. Tu ne mérites pas de faire cet événement avec nous. Tu le regarderas à la télé. Au revoir, tu es le maillon faible. »

Je veux dire : personne ne fait ça. Personne n'ose le faire parce qu'immédiatement, c'est les neuf dixième de la population qui ont un avis là-dessus. Et sur ces neuf dixième, la majorité a un avis très négatif. Et on a aussi une bonne majorité qui aime le faire savoir : pas à moi directement, mais en laissant des commentaires sur tous les sites où on parle de ça.

Ce que j'ai fait pour mon équipe à trois semaines de la compétition, tous les sites de news en ont parlé, et partout il y a eu des commentaires. Mais volontairement, j'ai choisi de protéger les joueuses. C'est une décision qui a été prise à la quasi-unanimité entre les joueuses et le staff, parce qu'on en pouvait plus de cette joueuse qui se fout de notre gueule, qui nous prend pour des guignols. Mais officiellement dans le communiqué de Presse, la position officielle de l'équipe, c'est que c'est une décision que j'ai pris seul. Pourquoi ? Parce que je ne suis pas sûr que cela soit très utile pour les joueuses, leur préparation, et leur sérénité, leur quiétude, de se faire insulter à trois semaines de l'événement. Alors que moi, c'est quelque chose qui me laisse relativement froid, voire qui m'amuse. C'est pour ça que je parle de « fils de pute ». Parce que quand je vois la colère que je provoque chez ces gens-là, ça m'amuse. J'ai un certain plaisir malsain à me faire détester et à me sentir seul contre tous. Pour moi, c'est jouissif. Et c'est d'autant plus jouissif quand on gagne la Coupe du Monde.

Comment votre travail avec l'équipe a-t-il commencé ?

Au début, je gérais une équipe de garçons que j'avais rencontrés. Au tout début, je pratiquais les jeux vidéo comme un loisir. Je faisais moi-même des compétitions avec des équipes d'un certain niveau, et surtout, comme j'ai quelques compétences en informatique, je participais fortement à l'organisation des événements, ce qu'on appelle les « Lan Party ». C'est comme l'ESWC, mais en beaucoup plus petit. Et j'ai rencontré une équipe de garçons relativement compétitive : une équipe de Bordeaux, dont je suis originaire.

Toujours à Counter-strike ?

Oui.

Il n'était pas possible de faire un autre jeu, comme Warcraft ? Ça n'a rien à voir ?

Non, parce que les autres jeux n'ont pas autant besoin d'être encadré sur le plan sportif, ou au niveau de l'organisation et de la logistique. D'autre part, parce que c'est le seul jeu que je pratique, que je connaisse. J'ai vraiment un goût, une passion pour ce jeu. Je n'aimais pas les jeux vidéo. Avant de rencontrer *Counter-strike*, je ne jouais pas : ni sur consoles, ni sur PC, ni rien du tout. C'est vraiment la rencontre avec *Counter-strike* qui m'a fait basculer.

Comment a commencé cette rencontre avec Counter-strike ?

J'étais chez un ami à La Rochelle qui jouait. On passait le week-end ensemble. C'était un week-end détente. Il vaquait à ses occupations. Ça ne me gênait pas trop. Pendant qu'il jouait à *Counter-strike* sur son ordinateur, moi, j'étais plus ou moins en train de le chambrer, parce que pour moi, un ordinateur, c'était un outil de travail. Je m'en servais au labo, dans

mon travail. « *Counter-strike* ? Merde ! Le PC, ça ne sert pas à ça. Si tu veux jouer, achète toi une console ! » Ça, c'était le discours de l'époque. Donc, il joue. Puis, on sonne à la porte. Il va répondre. Ça dure un petit moment. Je viens de finir mon bouquin – à l'époque, je lisais encore – j'attends un peu dans le salon, je m'assois derrière l'ordinateur. J'avais vu comment il jouait, comment il déplaçait son joueur, etc. Je commence à faire un petit round. Premier round : 3 frags. Je découvre le plaisir du frag : tuer un adversaire. Mais cet adversaire, ce n'est pas un robot. Ce n'est pas une intelligence gérée par l'ordinateur. C'est un autre joueur comme moi. C'est quelqu'un qui est assis quelque part ailleurs dans le monde, qui est sur le serveur, et je viens de gagner ce round parce que j'ai tiré plus vite que lui, plus juste, parce que j'ai été plus malin à ce moment-là. Avec mon action, j'ai provoqué chez lui une frustration. En l'espace d'un instant, je l'ai dominé. C'est l'éternelle course de l'être humain : dominer l'autre. Et ce plaisir là, ce plaisir malsain et profondément enfoui, de posséder et dominer l'autre, il est immédiatement accessible. Il me fait face sur le serveur, je lui tire dessus, je le tue. À ce moment-là, mon compteur de frags incrémente de 1 : j'ai tué un adversaire de plus. Et là, premier round de ma vie : je fais trois frags. Après, ça m'a pris plusieurs mois avant d'arriver à faire trois frags en un round.

Le plaisir me vient immédiatement. Le plaisir n'est pas de jouer à un jeu vidéo. Le plaisir est dans cette micro victoire sur l'autre être humain. Bordel que c'est bon ! C'est bien meilleur que le sexe : encore, encore ! Et là, c'est l'enchaînement. Donc, je pratique intensément jusqu'à une désocialisation avancée, puisque j'étais au stade 2 de la cyberdépendance, où ça commence à avoir une forte influence sur ma carrière professionnelle, sur la vie de mon couple, sur mes relations familiales et amicales, et sur ma santé.

Alors justement : comment votre pratique s'inscrit-elle dans la vie de couple, dans les relations familiales et professionnelle, si ne n'est pas trop personnel ?

Ce n'est pas que c'est trop personnel, c'est que je n'ai pas envie de tomber dans la caricature. Parce que je l'ai été pendant un moment. Aujourd'hui, je ne le suis plus. Aujourd'hui, je joue très très peu.

Alors peut-être comment vous vous en êtes sorti ?

Je m'en suis sorti, parce que ça a failli casser mon couple, donc par amour. Je m'en suis sorti parce que ça détruisait ma capacité professionnelle, donc par besoin.

Vous vous en êtes sorti tout seul ?

Oui, parce qu'au bout d'un moment, le désir des petites victoires, du frag, tuer l'autre, saisir des petites victoires entre petites équipes, on ressent de l'accoutumance. Au bout d'un moment, on cherche un peu plus. On cherche à faire partie de grosses équipes, d'une grosse structure : acquérir de grosses victoires, avoir un rôle important dans la communauté au travers de l'organisation de Lan-Party. Donc, en fait, je ne m'en suis pas sorti. J'ai substitué au plaisir de jeu, au plaisir de petites victoires, un plaisir plus important : la satisfaction d'organiser de gros, de beaux événements, où, quand l'événement est terminé, on a fait plaisir à 200 ou 300 joueurs, on s'est donné à fond, on est vidé, on n'a plus envie que ça

recommence, mais on resignera dès que la prochaine Lan va approcher. C'est le plaisir de participer à l'évolution d'une équipe, que j'encadre, je mène. On a plaisir de la voir évoluer vers d'autres victoires. Là aussi, il y a un gros investissement. Mais on n'est plus dans la dépendance des jeux vidéo directement. On est dans quelque chose de beaucoup plus constructif, et qu'on peut arrêter quand on veut, à la différence du jeu vidéo.

Si ce n'est pas indiscret, votre couple va bien maintenant ?

Non. Il n'y a plus de couple. En partie, parce que cette dépendance aux jeux vidéo, je l'ai remplacé justement par une dépendance au travail et à la communauté qui entoure le jeu vidéo. Je passais beaucoup de temps à participer à l'élaboration des événements des Lan-Party, dans l'univers de l'association, pour une société. Je travaillais pour plusieurs sociétés qui faisaient ça. J'étais occupé par le travail d'encadrement : le travail de coach et de manager d'équipe, et par participer au micro tissu social du monde de ces gamers. Ça me prenait beaucoup de temps. Et le problème, c'est que j'avais une épouse qui était handicapée. Elle souffrait d'un handicap physique et psychologique. Elle demandait beaucoup d'attentions. Elle ne pouvait pas se permettre d'avoir un mari qui gagne juste assez pour manger un jour sur deux. Je la rendais malheureuse. Donc, plutôt que de la rendre malheureuse, j'ai préféré la pousser à aller vivre avec quelqu'un d'autre qui saurait s'occuper d'elle correctement. Parce que justement, je l'aimais. Et même si ça me manque beaucoup de ne plus vivre avec elle, même si c'est affreux de vivre sans elle, aujourd'hui, elle est plus heureuse qu'elle ne l'était avec moi. Donc, elle n'est pas partie, parce qu'elle m'aimait énormément et qu'elle aurait supporté mille tortures pour pouvoir rester avec moi. J'ai dû la pousser. Ce n'est pas directement cette dépendance à ce qui entoure le jeu vidéo qui a causé la perte de mon couple, mais ça l'a causé indirectement. Parce que ça a créé des circonstances dans lesquelles mon couple n'était plus vivable pour ma partenaire, pour ma femme.

Merci pour votre franchise.

Je pense que c'est de la matière dont vous avez besoin. C'est dur. C'était un choix difficile. C'est pour ça que tout à l'heure, quand je disais : « Le moment marquant de l'ESWC, c'est cinq minutes de victoire », derrière, il n'y a pas juste un an ou 10 ans de travail. Il y a beaucoup de sacrifices, et ça, ça en fait partie. C'est pour ça que cette victoire-là, elle provoque un plaisir inouï. On ne pourra jamais justifier, quand on pousse sa femme à aller vivre avec un autre homme, alors qu'on s'aime mutuellement énormément, parce qu'on sera plus en mesure d'être un bon mari, on n'a jamais d'excuses. Il n'y a rien qui justifie ça. Mais disons que grâce à des choses comme ça, comme gagner la Coupe du Monde, ça rend la pilule moins amère, elle glisse un peu mieux. Au lieu d'avoir fait ça pour rien, j'ai fait au moins ça pour ça. En plus, toutes les joueuses ont une histoire, peut-être pas aussi dramatique, aussi idiote, mais elles ont toutes une histoire de sacrifices et d'efforts pour ce jeu.

Donc, je commence avec les garçons. Et j'ai la chance de tomber sur les cinq joueurs les plus attachants de la scène française, mais aussi les plus terribles. Ingérables ! Des monstres ! Ils m'ont fait les pires coups pendables. Ils m'ont tout fait. Et plus j'essayais d'avoir un rôle de père et de mettre des limites, plus ils s'amusaient à les franchir. J'essayais d'amener du sérieux, de dire : « Non, arrêter d'insulter les arbitres, on va se faire éliminer. Ha... Bon, c'est trop tard. On est éliminé. »

Un rôle de père ?

J'essayais d'avoir un rôle de père. Parfois les filles, pour se moquer, elles m'appellent « Papa ». Parce que c'est vrai, quand on dit à une fille de 17, 18 ans : « Bon allez, Axelle, va au lit, c'est l'heure. » ; « Buvez, les filles, vous ne buvez pas assez. Après vous allez avoir mal à la tête » ; « Attends, c'est à cette heure-ci que tu arrives ? Les entraînements c'est à 8 heure et demie, pas à 8h45. T'étais où ? Tu faisais quoi ? Avec qui ? » ; et après quand on va leur dire : « Bon, avec ton chéri, ça se passe comment ? Ça va ? », au bout d'un moment, elles finissent par t'appeler « Papa », c'est inévitable. Quand on veut bien faire ce boulot, j'allais dire « malheureusement, ce qui aurait été une erreur, on est obligé de s'investir un peu personnellement. Même s'il faudrait l'éviter, on est obligé d'avoir un rapport affectif vertical, qui s'assimile un peu au rôle du parent : « Ca suffit papa, tu nous lâches ! »

Vous restez avec cette équipe maintenant ? Vous gardez contact avec elle ? Vous continuez à être le coach ?

A priori, on repart encore pour une saison. Il faut voir les partenariats qui sont en cours de négociation. *A priori*, on repart pour une année. Donc, je m'occupe des garçons, et ils sont ingérables. Ce n'est que plus tard que j'ai compris qu'en fait, j'ai eu les pires. C'est pour ça que quand une amie joueuse qui joue chez une équipe féminine française me demande de filer un petit coup de main à une autre équipe française, parce qu'elle manque un peu de structure, de coach, de motivation : on me le demande comme un service, je ne me fais pas trop prier longtemps. Parce que les garçons, j'en ai soupé. Je vais voir comment ça donne chez les filles. Et là, c'est le coup de foudre. Parce que ces filles-là, quand j'arrive dans l'équipe, elles boivent mes paroles. Parce qu'elles ont soif de structure, de discipline, de travail. Je n'ai plus qu'à dire, et elles foncent. J'essaie de progresser, mais malheureusement, faire avancer l'équipe en se finançant soi-même, en étant loin d'être les meilleurs, c'est difficile.

Vous avez besoin de quoi comme financement ?

Ça commence par payer le serveur sur lequel on joue, par payer l'hébergement sur le site. Mais ça ce n'est que l'entraînement sur le net. Mais après, pour les évènements, il faut se payer les billets de train, l'ordinateur, parce qu'on a un ordinateur chez soi pour s'entraîner, donc il faut une connexion Internet, il faut payer le jeu. Ça fait beaucoup de frais, notamment les déplacements en Lan. Quand vous devez partir tous les mois, par exemple, à l'autre bout de la France pour participer à une compétition, il faut payer l'entrée en Lan, la chambre d'hôtel... Ça fait beaucoup de frais. Et quand on doit se financer seul, qu'en plus on n'est pas les meilleurs... Ça a entraîné la fin de cette équipe-là. Et c'est juste à ce moment-là que le micro sponsor de la meilleur équipe française féminine à l'époque, me dit : « Hep ! On a besoin d'un staff. » Parce qu'à ce moment-là, le staff, les membres de l'organisation de cette équipe étaient plus là pour choper, pour susciter des rencontres avec les joueurs, que par réelle passion, par réel dévouement. Après avoir terminé, on va dire, leur contrat moral, les filles de cette équipe se retrouvent sans coach et ne font rien en particulier pour en rechercher. Parce qu'à ce moment-là, ça se fait par affinités. Donc, là, on me demande de venir voir si je peux faire quelque chose pour l'équipe.

Là, ça ne se passe pas pareil. Parce que là, j'ai affaire à une équipe qui est beaucoup moins disciplinée, beaucoup moins désireuse de travailler. J'ai plutôt affaire à des filles qui savent qu'elles sont les meilleures, qui sont trop fières d'elles, qui sont prétentieuses. L'une d'entre elles, notamment, qu'on a rapidement écartée de l'équipe, devait avoir le QI d'un enfant de 10 ans, mais par contre, toute la fougue d'une nana de 20 ans. Le genre de personne qui doit très certainement applaudir les émissions de Lagaff. Désolé pour les préjugés bidon. Donc, j'ai affaire à une équipe avec des fortes têtes, indisciplinée. Mais, là, par contre, je sens que dans cette équipe, il y a des talents. Il y a Biki, Mitsu, Ritta : de vrais talents. Et je sens qu'en complétant l'équipe correctement, en apportant une bonne structure, en leur apportant la discipline, la rigueur que je sais pouvoir apporter à une équipe, je sens qu'il y a moyen de faire quelque chose. Et je sens qu'il y a une manière de donner un sens à tout ce que j'ai fait jusque-là.

Avec cette équipe-là, je sens donc qu'il y a moyen de faire quelque chose. Ça fait un an et demi que je les suis. Pendant 6 mois, on prépare la Coupe du Monde de l'an dernier. Ce n'est pas une grosse structure. Les 5 joueuses n'étaient pas au même niveau. On avait l'an dernier Biki, Mitsu, et Ritta, qui font partie du Line-up actuel, qui étaient très compétitives. On avait Kay qui l'était un peu moins, par manque de capacités cérébrales, on va dire. Elle avait des compétences à viser vite et juste impressionnantes, mais pas de grosses capacités d'intégration, pas de grosse volonté de jouer en équipe.

Ça passe par l'intelligence, ou par un entraînement sportif ?

Il faut une certaine intelligence. Pour arriver à descendre à des temps de réflexe si bas, ça se travaille, mais je crois qu'il y a un talent pour ça. Il y a une partie d'inné. Tout n'est pas acquis, je pense, au terme de l'entraînement. On a fini 4^{ème} à la Coupe du Monde de l'an dernier. À une autre compétition internationale, on fait 5^{ème}. Les résultats de 2005 étaient satisfaisants. Donc, forts de ça, on s'est convaincus mutuellement avec mon patron que ça pourrait être intéressant de faire cette équipe cette année. Il y a une grosse année de travail, une grosse année de doutes, et puis à la fin, il y a la récompense.

Comment une équipe de filles est-elle perçue dans le monde des jeux en réseau ?

Pour répondre à cette question, il y a une information qui est primordiale. Actuellement, les meilleures équipes féminines mondiales, c'est Beat off the Best, Attax : les Allemandes, et Hacker.Victory : les Chinoises, *grosso modo*. Elles sont à peu près au niveau de la 100 ou 120^{ème} équipe masculine. C'est-à-dire qu'il y a un fossé entre les filles et les garçons. Pareil, en France, il y a un gros fossé entre la meilleure équipe masculine et la meilleure équipe féminine. Ce qui fait que tout le battage médiatique, tout le sérieux qu'on essaie d'insuffler dans une équipe féminine comme la notre sont perçus avec amusement par les garçons, à cause de cette différence de niveau.

Ensuite, il y a un autre phénomène, qui est plus, je pense, une question de ressenti. C'est vraiment assez subjectif, même si c'est partagé. Il y a le phénomène suivant qui connote mal les filles dans le milieu du jeu vidéo. Comme c'est un milieu essentiellement masculin, le peu de filles qui le fréquentaient au début avaient la côte auprès des garçons. C'est le même phénomène qui fait qu'au royaume des aveugles, les borgnes sont les rois. Face au peu de concurrence que les filles avaient dans le monde des jeux vidéo, on était fatalement la fille qui

avait le plus de succès, puisqu'on était la seule au milieu de 150 garçons. Donc, au début, et toujours maintenant, ça n'attire pas que des filles qui ont envie de bien jouer et de faire comme les garçons. Ça attire des filles qui voient un certain intérêt à pouvoir évoluer dans un milieu très masculin. Ce groupe-là est moins compétitif que le reste de la population. Il y a moins de filles, donc moins de concurrence.

Je ne suis pas sûr de bien comprendre. La séduction a un rôle central, c'est ça ?

Oui. Une partie des filles vient pour pouvoir jouer comme les garçons, parce qu'elles aiment le jeu, elles aiment la compétition. Elles sont là d'abord par goût. Mais après, il y en a qui viennent dans ce milieu-là, parce que leur pouvoir de séduction est plus important, parce qu'il y a moins de concurrence. Devant 150 garçons, on est plus facilement séduisante. Surtout quand c'est des garçons de 17 ans qui sont plein d'hormones. Il y a tendance à trouver facilement charmant n'importe quelle fille. Il y a donc la présence de ces filles-là qui ont en plus tendance à en rajouter. Elles sentent qu'elles excitent le mâle, qu'elles font bouillir le sang du mâle avec pas grand-chose. Donc, elles en rajoutent un petit peu. Elles font les belles. Elles mettent sur leur fiche de joueuse leur photo avec un petit décolleté un peu plus prononcé qu'à l'habitude, des photos de leurs lèvres en gros plan, elles font un bisou à la webcam... Ça fait les lolitas. Et en général, ces filles qui veulent se la jouer ridicule, enfin..., féminin à outrance, pendant un temps arrivaient sur les salons de discussion en disant : « Kikou ! », au lieu de dire : « Coucou ! ». Comme le fait une adolescente un peu hystérique de 15 ou 16 ans. Je suis plein de stéréotypes. Ça dénote une intelligence pas très achevée.

Non, pas du tout. Ça dénote un milieu, en fait.

Bref. Donc, elles arrivaient sur les chats en disant : « Kikou ! ». Et comme elles ont tendance à rigoler facilement, et qu'en langage de gamer, on rigole en disant : « Lol » : l'acronyme de « Laughing out Loud » (rire à gorge déployée), on appelle l'activité de venir faire la belle et de se trémousser devant les garçons : « faire du Kikoulol ». On appelle ça aussi par extension : « Les Kikoulolleuses ». Donc les filles dans le monde des jeux vidéo ont tendance à subir un peu cet *a priori* négatif qui associe toutes les joueuses de jeux vidéo à des Kikoulolleuses. On dit aussi : « Kikouloller », « faire du Kikoulol ». C'est vraiment une expression très pointue, vraiment limitée à un milieu très orienté autour d'IRC. Donc, ces joueuses qui viennent pour se pavaner ont tendance à coller à la joueuse une image pas très favorable. C'est une chose qu'on observe à tous les niveaux de la compétition. Même parmi les meilleures équipes mondiales, on a des joueuses qui n'hésitent pas, quand elles sont bien faites, et même malheureusement quand elles ne sont pas bien faites, à poser dans des tenues légères pour des photos qui sont publiées après sur leur site, ou sur leur fiche de joueur. Les joueuses soviétiques, pour des raisons que j'ignore, ne peuvent pas résister au plaisir de poser en maillot de bain. Je ne vois pas beaucoup le rapport. Mais elles ne peuvent pas résister à ce plaisir-là. J'ai tendance à penser que ça ne va peut-être pas faire bénéficier la communauté féminine d'une très bonne image. On a tendance un peu à faire l'amalgame.

C'est un phénomène mondial ? Ça se retrouve dans tous les pays ?

Plus ou moins, oui. On a ça partout.

Quand les joueuses sont professionnelles comme celles de votre équipe, elles en souffrent aussi, non ? Elles voudraient peut-être être crédibles ?

Elles perdent en crédibilité. Des filles comme les miennes qui gardent leur cul dans leur pantalon, les mains dans leurs poches et les yeux rivés sur leur écran, ça les fait un peu suer de voir ces meufs pas forcément garder leur cul dans leur pantalon, et aller coller leur bouche partout, enfin bref. C'est une grosse perte de notoriété. Elles essaient de crédibiliser la pratique, et d'un autre côté, voilà.

Est ce qu'on assiste au même phénomène qu'au Japon ? J'ai appris que les filles au Japon remplacent parfois un peu les voyous des années 70 en Amérique. Elles ont un look particulier, peut-être un peu délinquant, il y a des modes comme ça.

Non, ce ne sont pas des bad girl qui essaient de castrer le mâle. Elles ne sont pas très castratrices. Elles ne sont pas féministes à outrance. Elles sont juste très chiennes entre elles. C'est un milieu qui ne pardonne pas. On te sourit par devant, et on se griffe bien par derrière, voire même, c'est déjà arrivé qu'elles n'hésitent pas à se griffer par devant non plus. C'est sans concession. Si vous avez la malchance de faire quelques kilos, ou de manger très vite, vous recevez très vite la réflexion. Si vous avez la malchance de ne pas être forcément aussi belle qu'une statue, vous vous prenez très vite la réflexion aussi. Quand vous avez le malheur d'avoir une relation avec un joueur indélicat qui le fait savoir à tout le monde, on vous colle très vite une bonne réputation sur le dos. D'ailleurs on n'attend même pas que vous ayez commis un impair avec un joueur. On vous colle la réputation avant même que vous ayez fait quoi que ce soit. Une de mes joueuses avait une réputation de salope invétérée, alors qu'elle était encore vierge. J'ai trouvé ça très drôle.

Pratiquez-vous d'autres jeux en réseau ? Des jeux sur console ? Des jeux de rôle ? Des jeux sur téléphone portable ? Et les membres de votre équipe ?

Oui. Récemment, je me suis mis à *World of Warcraft*. Je joue aussi un petit peu à *Battlefield 2*, mais très peu, de manière anecdotique. Je ne joue pas du tout sur console.

Vous pratiquez ces jeux-là, alors que vous n'y jouiez pas du tout avant, et que vous avez eu la révélation par Counter-strike. Qu'est-ce que vous trouvez dans ces autres jeux ?

Rien, justement. C'est pour ça que je les pratique de manière anecdotique. *World of Warcraft*, c'est vraiment très limité. Ce n'est que depuis deux semaines que j'y joue beaucoup. C'est un jeu très addictif, mais je devine déjà que ça va me lasser assez vite. Je pense que dès que le niveau 60 va être atteint, le personnage ne va plus me voir beaucoup.

Il faut quand même y arriver !

Oui, oui. Ça c'est l'affaire de quelques mois de pratique modérée.

C'est par l'habitude de jouer que vous pratiquez ces jeux ?

Pour *World of Warcraft*, je le découvre vraiment de manière ludique. Parce que c'est amusant. Il y a une dimension sociale sans laquelle ce ne serait pas possible. Je joue à WoW – à *World of Warcraft* – parce que certaines de mes joueuses y jouent, parce que certains de mes très bons amis y jouent et c'est une manière pour moi de les rejoindre. J'ai un très bon ami que je fréquente beaucoup au travers d'Internet. Je ne l'ai pas beaucoup vu cette année parce qu'il a passé l'année à jouer à WoW. Je peux de nouveau passer du temps avec lui autour d'une raison commune qui est la pratique de WoW. On peut pratiquer WoW ensemble. Il m'aide, il me montre comment il fait. Au début, en fait, WoW, je n'en ai rien à foutre. Pour moi, c'est un prétexte pour pouvoir jouer avec Mitsu, l'une de mes joueuses, avec Cédric, l'un de mes amis, et pour pouvoir voir ce qui plaît dans ce bordel de jeu. Après, je me prends un petit peu au jeu, mais je sens rapidement que ça va me lasser.

Et c'est important pour le mental des joueurs de ne pas rester focalisé sur un seul jeu, et de toucher un peu à d'autres communautés, d'élargir le champ de leurs relations ?

Oui, c'est important. Je suis tout à fait favorable à ce qu'ils pratiquent d'autres jeux, comme Diamond qui joue à *Guild Wars*. Qu'elles jouent à d'autres jeux, ça va. Mais le problème, c'est que, notamment pour Kay cette année, ou pour Ginnie qui sont deux joueuses qu'on a écarté, WoW est un poison pour le joueur de CS. WoW a fait beaucoup de mal à la communauté de CS parce que ça nous a pris, ça nous a gâché beaucoup de bons joueurs. Et nous, on perd deux joueuses cette année à cause de WoW. Ça passe tout son temps à jouer à WoW. Effectivement, ça vient aux entraînements en équipe, quand ça arrive à l'heure, quand ça ne les sèche pas. Mais l'entraînement individuel devient inexistant. C'est-à-dire qu'au lieu de passer toutes leurs soirées et leurs après-midi de temps libre à jouer avec d'autres joueurs ou à s'entraîner en solo, ça va jouer à WoW toute la journée. Donc le niveau dégringole. Il n'y a pas de mystère. Je connais mon boulot. Je le vois bien : le niveau descend, je sais pourquoi. WoW nous a fait du mal.

Des jeux sur téléphone portable : non. J'ai un téléphone qui a dû faire la guerre, ou pas loin.

S'il y avait Counter-strike en réseau sur téléphone portable, vous y joueriez ?

Oui, j'y jouerais. Mais ce n'est pas possible. Parce qu'il faut au moins un écran de 15 pouces pour jouer à *Counter-strike*. Il n'y a pas d'immersion. Et vous ne pouvez pas viser un adversaire qui se trouve à 100 ou 200 mètres, même à 50 mètres. Je parle des mètres dans le jeu. Tout ce qui est un peu loin dans le serveur, vous ne pouvez pas le viser correctement, parce que vous avez un écran qui est trop petit. Il n'y a aucune finesse dans la visée.

Et par rapport à la mobilité ? Est-ce que ça apporterait un plus de pouvoir se déplacer dans Counter-strike ?

De pouvoir jouer à *Counter-strike* dans la rue : oui. Là, je pense que le joueur moyen à *Counter-strike*, il foncerait dessus. Parce que ça lui permettrait de garder une certaine immersion sociale, qu'il perd beaucoup en étant enfermé dans sa chambre à coucher à jouer sur PC. Quand il doit faire le choix entre ses amis et jouer à CS, quand il est dépendant, quand

il a envie de s'entraîner, il préfère jouer à CS. Il n'hésite pas à délaissier ses amis, à délaissier les lieux communs qu'il avait l'habitude de fréquenter. Pouvoir jouer sur un téléphone portable, ce serait pour lui un moyen de pouvoir concilier les deux.

On en souffre de devoir rester assis immobile en jouant ? En dehors de la dimension sociale : physiquement ?

Physiquement oui. Quand on a 30 ans et qu'on commence à avoir un corps qui n'est plus tout à fait jeune, rester assis régulièrement, ça me donne mal au cul, aux jambes, au crâne, aux yeux. En plus, comme je suis entraîneur, je ne participe pas forcément au jeu, je regarde beaucoup. Ça fait 2, 3, 4 heures, tous les soirs, à regarder les filles jouer. Physiquement, quand on a déjà passé 10 heures au bureau, la journée, depuis trop tôt le matin jusqu'à tard le soir, devant son ordinateur, on finit par le maudire, alors que j'adorais ça.

Donc il y a une certaine hygiène de vie qui est à mettre au crédit des téléphones portable ?

Oui. Mais je le redis, sur un écran 5 cm sur 3, ce n'est pas possible. Techniquement, ces jeux ne sont pas transposables sur un portable. L'écran pliant, l'écran sur feuille, ça permettrait peut-être de résoudre ces problèmes.

Votre pratique du jeu est-elle exclusivement compétitive ?

Oui, essentiellement. Il y a très peu de jeux qui m'amuse. J'y ai déjà un peu répondu tout à l'heure. Quand j'ai essayé *Day of Defeat*, ou *Battlefield 2*, c'était pour essayer de retrouver la même chose qu'à *Counter-strike*, mais pour changer. Parce qu'à la fin, ça devient angoissant de se dire : « Mais bordel ! Ça fait 6 ans que je joue au même jeu ! J'ai été jusqu'au bout. Ce jeu, bordel, il va bien finir par mourir. Depuis le temps qu'il existe : 8 ans ! » C'est incroyable comme longévité pour un jeu vidéo. Mais on ne voit toujours pas de successeur qui arrive. Donc, on continue.

Sur quels autres modes jouez-vous, et pourquoi ?

Je joue un peu au poker en ligne. Pourquoi ? Parce que là aussi je bats des gens, et en plus, je leur prends du pognon. Donc le plaisir est doublé.

Du pognon réel ?

Oh oui ! Il y a des gens qui jouent en ligne avec des sommes incroyables.

Comment ça marche ?

Vous créditez un compte sur un site avec votre carte bleue. Après, vous avez des jetons, et vous allez jouer vos jetons.

La compétition, c'est un peu la même chose : ça donne un impact réel à partir d'un espace virtuel. C'est une façon d'exister socialement, de baser vraiment sa vie réelle sur le jeu ?

Dans mon cas, j'ai vu notamment un de mes joueurs, quand je gérais des garçons, qui souffrait de désocialisation, qui avait vraiment du mal à se socialiser, à s'imposer, à se forger une identité. Et au travers du jeu vidéo, en devenant une star, enfin, une star..., en obtenant quelques victoires en commençant à gravir les échelons, il a trouvé là le moyen de dépasser ses congénères, de même âge et de même sexe que lui, et ça pendant plusieurs mois, plusieurs années, et ça a été pour lui un vecteur de socialisation, un moteur merveilleux dans la quête de l'identité. Alors qu'avant de commencer la pratique compétitive du jeu, c'était quelqu'un de très timide, très chiant pour ses parents. Au bout de quelques mois, quelques années de cette pratique, c'était un garçon beaucoup plus affirmé. C'est merveilleux.

Et pour moi, mes proches, et notamment ma femme, se sont rendus compte que cette pratique intensive du jeu... J'avais eu quand j'étais tout petit un accident cérébral. J'ai été opéré. Et j'ai eu des séquelles pendant des années : des retards psychomoteurs aux niveaux des extrémités. C'est-à-dire un manque d'agilité, de dextérité aux niveaux notamment des membres supérieurs, des mains. Je pouvais faire mes lacets ou manger moi-même, mais c'était pénible. Quand il s'agissait de courir à l'école, en sport, j'avais toujours une longueur de retard sur tout le monde. J'avais deux années de retard. En 3^{ème}, j'avais les performances d'un élève de 5^{ème}. Je faisais empoté, mou, maladroit. Et ma femme m'a dit qu'au bout de deux ou trois années intensives dans le jeu *Counter-strike*, ça a stimulé mes capacités motrices indirectement : en stimulant l'activité cérébrale qui s'occupe de la représentation spatiale. Ce qu'elle a observé, c'est qu'en stimulant mon cerveau, ce jeu m'a permis de combler le retard psychomoteur que j'avais acquis. Alors moi, c'est vrai que je le sens un petit peu. Je vois qu'il y a des choses que j'arrive à faire que je ne faisais pas avant. Mais elle, elle m'a dit que c'était spectaculaire, que j'ai comblé le fossé qui me séparait d'un homme normal en matière de mobilité et de dextérité.

C'est vraiment une réponse aux préjugés sur les jeux vidéo en réseau

C'est une réponse à ceux qui disent que les jeux vidéo ne font que du mal. Pour mon ancien joueur, Kevin, ça a été un moteur de socialisation et d'interaction formidable. Ses amis et son équipe ont pu l'observer. Et pour moi, ça a été un moyen de rééducation neurologique et motrice formidable.

Annexe 3 – PLUG

L'annexe 3.1 donne un aperçu de notre méthodologie d'enquête sur le terrain. Les observations ethnographiques sont complétées d'entretiens pour recueillir les significations que chaque acteur confère à ses expériences de jeu. Une semaine d'expérimentation du jeu PLUG au musée des Arts et Métiers est ainsi rapportée de la manière la plus détaillée possible pour mieux prendre en compte la pluralité des pratiques et de leurs représentations sociales. Nous avons laissé en caractères gras les éléments qui avaient particulièrement retenu notre attention au moment de la retranscription.

Pour mieux suivre le déroulement des parties et comprendre les règles du jeu suivies par les joueurs, nous ajoutons à ces observations, en annexe 3.2, le dépliant conçu par l'équipe de conception de PLUG qui était remis à tous les visiteurs au début de la partie.

3.1 – Observations de l'expérimentation du jeu vidéo PLUG dans le cadre de la manifestation Futurs en Seine, du 28 mai au 7 juin 2009, au musée des Arts et Métiers à Paris.

Vendredi 29 mai 2009

11H30

La matinée a été calme. Le musée ouvre à 10h mais personne n'est encore venu jouer jusqu'à présent. Deux personnes se présentent : Sébastien, un homme blond de 32 ans et Syd, une femme brune à la peau mate de 22 ans. Ils demandent à réduire leur temps de jeu initialement prévu d'1h45 à 1h.

La partie commence. Michel (Chef du projet PLUG, présent aujourd'hui à l'accueil), et Areti (l'une des médiatrices engagée pour former les joueurs aux règles du jeu) se joignent aux deux joueurs. Ils forment quatre équipes, c'est-à-dire que chaque joueur a son propre téléphone. Michel et Areti testent les échanges de cartes apparemment d'abord pour montrer aux deux autres comment l'on s'y prend. Sébastien propose : « Et si on faisait garçon contre fille ? » Michel rebondit : « Chiche ! On fait ça ! », en s'esclaffant. Puis Michel s'éloigne déjà vers la Chapelle, à gauche de l'entrée du Musée en criant : « Attention ! Maintenant, je ne connais plus personne ! » Areti, restée avec les deux autres leur souffle : « Attention, il s'éloigne. Il est très dangereux, il faut aller jouer ! »

Areti part avec les deux novices et les guide. Dans la Chapelle, elle leur montre la Statue de la Liberté. Ils se tutoient tous, alors qu'ils ne se connaissaient pas avant le début du jeu. Ils ont l'air très enthousiaste. Areti pousse Syd vers la Statue, qui y va d'un pas rapide. Michel est aussi à la borne de la Statue de la Liberté, mais s'éloigne quand arrive Syd. Areti

rejoint Sébastien resté à la borne Pendule de Foucault. Sébastien : « J'ai deux verts. » Areti : « Tu fais Contact, je fais Réponse ». Sébastien : « Génial », d'un ton tranquille, le regard sur l'écran du téléphone. Areti : « Ha, j'ai deux fois le même truc ! Mais c'est pas grave, ok. » En faisant l'échange, elle a dû récolter un double, ce qui l'empêche de constituer une famille. Mais elle ne semble pas en faire beaucoup de cas, car après tout, elle travaille pour le jeu, et sa présence ici est peut-être surtout pour dynamiser un peu la partie des deux visiteurs...

Areti et Sébastien repartent ensemble vers la Statue, pendant que Syd revient vers le Pendule de Foucault. Elle regarde le Plan, s'égarer un peu dans le fond de la Chapelle, du côté des vitrines, et se tourne vers Areti et Sébastien (Michel a quitté la salle depuis longtemps) : « Y a un passage secret ici, non ? » Areti lui pointe du doigt l'escalier qui part de la Chapelle pour arriver au premier étage du Musée, près de l'Avion d'Adler : « Là ! ». Syd s'exclame : « Ha ! » et ils montent tous les trois ensemble.

La recherche d'un passage secret dans le musée par certains visiteurs s'explique par la vidéo diffusée au début de la partie, dans laquelle Michel, déguisé en « Professeur Wandermonde » décrit les règles du jeu aux visiteurs. Vers la fin de la vidéo, il suggère qu'au cours de la partie, il se pourrait que l'on découvre quelques passages secrets dans le musée. La vidéo dure 6mn30, et elle tourne en boucle au Stand de l'Accueil, en alternant avec un petit clip de bande-annonce du jeu qui dure 2mn02. Lorsqu'ils l'ont regardé, Sébastien et Syd ont paru s'ennuyer légèrement : leur attention était flottante, mais tout de même maintenue. Ensuite, leur formation fut complétée par des explications et démonstrations supplémentaires menées par les deux médiateurs engagés sur le Projet : Areti et Tideth. Areti est d'origine grecque et va soutenir sa thèse en informatique, qui est, je crois, sur les dispositifs de réalité augmentée dans les musée, dans trois semaines. Tideth fait des études de cinéma à Paris 13.

Sébastien, Syd, et Areti foncent dans la Galerie des Machine, si vite que je les perds de vue. Je croise un peu plus tard Syd à la borne du « Tunnel de Madrid ». Elle me sourit et me confie : « Ha ! Je ne trouve pas mes cartes ! ». Elle s'en va, et en passant le seuil de la salle, alors qu'elle a la tête baissée sur l'écran de son téléphone, un énorme cafard passe à ses pieds ! Elle ne le remarque pas. Elle marche vite, mais s'arrête pour revenir sur ses pas, à la Mezzanine des Ponts. Sur la borne, elle s'agace, puis rit : « Les commentaires sont très drôles ». Elle porte en effet des écouteurs qui diffusent des dialogues enregistrés dans le jeu pour marquer chaque entrée et sortie d'une carte du téléphone. Je lui demande : « C'était quoi ? » Elle hésite légèrement : « Heu... Le dernier, c'était : 'Marianne, Marianne, sors moi d'ici !' ».

Syd me demande ce que je suis en train de faire : « Vous êtes étudiant ? ». Je lui explique : « Oui, je fais une thèse de sociologie sur les jeux vidéo en réseau et je fais des observations ici dans le cadre d'un contrat de recherche. ». « Ha oui ! », commente-t-elle, « ici, ça devient réel ».

Sébastien arrive et retrouve Syd. Elle l'accueille en le pointant du doigt par un grand geste théâtral : « Que fais-tu ici ? ». « Je cherche le Pendule de Foucault » répond-il sur le même ton déclamatoire. « Ha ! Ha ! Ha ! », s'exclame-t-elle, « Moi, je l'ai ! ». Elle fait de grands pas dans la salle pour s'éloigner, tout en le regardant. « Reviens ici, petite ! », fait Sébastien sur un ton de défi. « Non, non, non ! », minaudes Syd. Tous deux se trémoussent, et sautillent en se parlant. Ils ont toujours leurs écouteurs aux oreilles.

Areti rejoint le couple. Empressée, Syd lui demande : « Est ce que tu as des rouge ? ». Je me rends compte que la proposition du début de la partie de mettre les filles contre les garçons semble être suivie. Syd et Areti s'entraident, alors qu'elles ne font pas partie de la même équipe (elles ont chacune leur téléphone).

Areti, Sébastien et Syd se sont arrêtés à la Borne de l'Avion d'Adler. Ils repartent séparément, d'abord Syd, ensuite Sébastien, puis Areti. Areti opère un virage serré vers la salle des marionnettes, après avoir demandé son chemin à un vigile. Elle sourit en marchant, et laisse transparaître sa fatigue dans l'effort physique.

Areti me clarifie un peu les équipes de jeu : « On a dit – mais c'était très informel – que c'était filles contre garçons. Mais je pense que ça va vraiment être comme ça, on va voir. » Je demande : « Mais sinon, c'est chacun pour soi ? Tout le monde a un téléphone ? » « Oui, oui, oui », m'assure-t-elle. En me répondant, Areti a réprimé une envie d'enlever son écouteur.

Les joueurs ne jettent jamais aucun regard au musée et leur course est rapide. Je perds régulièrement leurs traces. Michel est introuvable (pour moi). Du coup, la solidarité féminine entre les joueuses me semble plus forte, pour l'instant. Revoilà Areti. Elle joue le jeu. Regards borne, plan, borne, plan. Anticipe-t-elle ses futurs déplacements tout en effectuant ses échanges de carte sur la borne ? Elle échange une carte jaune contre une carte bleue à la borne des Frères Lumières. Répond vite au quizz, en restant sur la borne. Sa fonction de médiatrice dans l'équipe du Projet *PLUG* fait qu'elle porte un t-shirt à l'effigie de Futurs en Seine. Mais elle joue de la même façon que les autres joueurs, peut être en allant un poil plus vite dans la lecture des questions du quiz. Elle répond au téléphone, avec ses oreillettes, en marchant : « Je suis au 3^{ème}. Je suis en train de faire les rouge. Ok, ok, à toute, bye, merci. ». Elle s'arrête à la borne Lavoisier. Elle a 2 rouges. Échange un bleu. Regarde le plan en fonction des informations délivrées par la borne : « Il y a 12 minutes, un rouge a été échangé à la borne... ». Elle va à la direction indiquée, mais s'arrête à une autre borne, au passage.

Michel retrouve Areti, très excité : « Je peux plus échanger. Je suis bloqué, mais on va faire de la triche ! Viens avec moi. » Ils se servent de la borne, Michel met une carte dedans qu'Areti récupère ensuite pour constituer une famille. Areti jette un regard sur l'écran de Michel : « Ha tu fais les jaunes maintenant ? Quoi 3000 points déjà ! » Michel éclate de rire. Areti s'élançait vers la borne Vaucanson, regard plan, elle obtient un troisième rouge et il ne lui en manque plus qu'un pour faire une famille complète. Michel me glisse : « Il est super stable le logiciel, je suis content », d'un air sérieux et posé.

Sébastien accompagne Michel, mais ne semble pas vraiment jouer avec lui. Ils ne marchent pas au même rythme. Je lui demanderai tout à l'heure à quel point les deux hommes ont été solidaires.

Sébastien cherche la Mezzanine. Il le dit à haute voix, sans s'adresser directement à moi, mais il sait tout de même que je suis juste à côté de lui. Je lui indique le chemin. En lui parlant, je remarque qu'il ne porte qu'un seul écouteur sur deux. Est-ce pour être à la fois à l'écoute du jeu et de son entourage ?

Sébastien utilise un indice. Ça lui coûte 20 points, mais il sait maintenant où aller. Il croise Michel. Se tutoient. Michel l'aide : « Le Tunnel de Madrid ? Non, la carte n'y est plus. » Il l'accompagne sur une borne, le guide en regardant son écran : « Vas-y, ressort... »

Il l'invite à prendre un nouvel indice et l'emmène par le chemin le plus court : « C'est par ici. Combien de temps il te reste ? » Sébastien répond : « Ha, j'ai pas fait attention. »

Ils passent par le couloir du Centre de Documentation. Croisent Areti. Michel : « Tu fais les rouge ? » Rigole. Areti, ne répond pas et me sourit, l'air honteuse. Je crois comprendre qu'implicitement Michel se moquait d'elle parce qu'elle était toujours sur la même famille depuis tout à l'heure. A partir de l'escalier de la borne de l'Avion d'Adler, Sébastien continue tandis que Michel reste seul.

Je croise Michel qui m'explique : « J'ai une motivation supplémentaire : je veux vérifier que le système marche. Je suis content... » Je lui demande comment il a fait pour déjà atteindre le score impressionnant de 3000 points. Il m'affirme qu'il n'a pas triché : « Je connais tous les quizz, j'ai même appris depuis hier. Je les fais tous, je massacre le truc, et puisqu'entre garçons, on est ensemble, car on a dit qu'on se liguait contre les filles : à un moment on avait chacun une famille, on s'est échangé toutes les cartes mutuellement, et en deux minutes, on avait chacun une nouvelle famille. »

A la Chapelle, Michel et Sébastien :

Michel : « Qu'est-ce que tu as comme bleu ? »

Sébastien : « Je les ai tous. »

Michel : « On va faire l'échange sur la borne. Ho la la, on va les massacrer ! » En s'adressant à moi : « Je fais le jeu essentiellement pour écouter les dialogues car il y en a que je ne connais pas. Il y en a 250, mine de rien. » À Sébastien : « Je te donne le Lion et le Serpent. »

Sébastien : « Oui, j'attends que finisse le truc. » (l'échange sur la borne)

Michel : « Oui, faut écouter. On s'est fatigué à les faire quand même. » (les dialogues)

Sébastien : « Je vais faire un quizz. »

Michel : « Vas-y »

30 secondes passent.

Sébastien : « Voilà. Contact... »

Michel : « Heu, Foucault, tu l'avais déjà échangé ? »

Michel lui donne Foucault pour qu'il le remette à sa place sur la borne : « Et tu pourras répondre au quizz. Ha, joli ! »

Michel est déjà arrivé à la fin du jeu au bout de 27 minutes, c'est-à-dire qu'il a collecté les 4 familles. Il me confie : « Ha la vache, ça ne m'est jamais arrivé, ça ! Il y a comme une certaine tristesse. Remarque, je peux aller narguer Areti pour m'occuper. » Il ne lui reste plus qu'à ranger les cartes sur les bornes qui leur correspondent (points de civisme) et à répondre aux quizz.

Un bug dans le système est repéré : l'ordinateur calcule mal la famille qui reste à faire à Michel... Il commente : « Bon, c'est rassurant, le projet n'est pas parfait. » Michel me montre son écran. Il vient de finir une famille de bleu et le jeu lui dit : « Vous ne pouvez plus faire de points supplémentaires », car il a fait toutes les autres familles possibles. Michel croise Areti qui lui annonce : « Je cherche un bleu. » Michel, sans parler, lui montre son écran avec toute sa famille de bleu. Ils éclatent de rire en même temps. Michel est d'accord pour échanger, mais il ne le peut plus. « Haaaaaa », fait Areti en s'en allant, déçue. « Tu devrais peut être la suivre », me lance Michel.

Il y a un problème de fonctionnement sur la borne Machine de Marly. Sébastien râle : « Et puis il y a la carte dont j'ai besoin dessus, c'est scandaleux ! » Sébastien et Syd sont à

nouveau ensemble. Sébastien explique à son amie qu'on peut s'éloigner de la borne dès que le téléphone a vibré. Ils s'échangent des cartes. Finalement, il y a peut-être une entraide au-delà des équipes filles/garçons. Ils sont tous les deux peut-être un peu moins vifs que tout à l'heure. Sébastien répète : « Celle qui me manque est sur la borne qui ne marche pas. Bon, elle est en double... »

Syd et Areti se retrouvent dans l'escalier et s'aident. Sébastien monte seul au deuxième étage, passe par le Centre de Documentation. Il ne s'arrête pas à toutes les bornes. Il ne regarde rien. Il marche vite. Il s'arrête à la Borne Lentille de Fresnel. Il fait la famille rouge. Je lui demande si ça va. Il me répond : « L'indice était périmé ! », et soupire, puis rit. Il fait un quizz.

Les quatre joueurs se retrouvent. Michel et Sébastien ont fini tout le jeu. Syd fait les jaune et Areti fait aussi les jaune : ils collectionnent la même chose. « C'est pas bon ça ! On devrait pas faire la même chose » réagit Areti. Michel donne des cartes pour aider Sébastien à faire des points de civisme. Syd et Areti s'entraident également. Ici, les équipes filles/garçons sont à nouveau respectées, alors que penser des moments d'entraide observés tout à l'heure entre filles et garçons ?

Michel explique le fonctionnement technique du jeu à Sébastien : les puces RFID, l'absence de réseau... Sébastien à l'air de connaître l'INT. Michel explique pourquoi le jeu bugge au milieu des dialogues : « On a poussé le téléphone dans ses retranchements. Quand on coupe les sons, ça va. » Ils ont mis 2 mois et demi à développer tout ça. Sébastien rapporte qu'il a dû relancer l'application 10 fois. Michel continue : « Le plus compliqué à été de faire du Game Design. Tetraedge a beaucoup aidé. Il y a eu des problèmes avec le musée, sur le plan pédagogique, il fallait mettre tout le monde d'accord. » La solution qu'ils ont trouvée a été de : « ne pas imposer de stratégie gagnante. On n'est pas obligé de ne faire qu'une seule combinaison. » Michel reconnaît un reproche que l'on peut faire au jeu : « on ne fait pas assez attention au musée. » Sébastien rebondit : « Mais ça aide à connaître les lieux. Ça me donne envie d'y revenir. » Michel acquiesce : « Oui, le musée est devenu l'ami des gens. Ils vont s'y sentir comme chez eux. » Sébastien : « C'est vrai que la pédagogie, c'est bof, mais quand même, il y a les quizz. » Michel : « On a fait les voix humoristiques pour ne pas faire 'pédago-chiant'. La piste initiale était de se servir du portable pour faire de la recherche sur Internet, mais le téléphone n'est pas adapté. » Michel estime que les règles ont été apprises très vite. Sébastien explique que les nouvelles technologies sont son métier : « Donc, ça aide. » Michel ajoute qu'il est en train de faire un devis pour le musée des Arts et Métiers et que si le projet devient industriel, ce sera la société Tetraedge qui s'en chargera. Pour l'instant, c'est un encore un prototype.

Fin de la partie. Michel est le grand vainqueur avec 5380 points, suivi par Areti (3465 points), Sébastien (3460) et Syd (1465). A noter : un écart important entre le score d'Areti et celui de sa supposée partenaire Syd, tandis que Sébastien semble avoir bien bénéficié de l'aide de Michel, d'après son score élevé.

Sébastien commente : « On se prend très vite au jeu. On apprend les règles. Le lieu est assez magique, c'est assez drôle de s'y retrouver tout seul avec toutes ces machines qui nous livrent leurs secrets ». Michel raconte qu'une famille était venue composée de deux Mariannes et de deux gamins. Les gamins téléphonaient à tout le monde pour avoir des cartes. Ils vont revenir pour fêter l'anniversaire d'un camarade de 9 ans.

Entretien avec Sébastien (32 ans) et Syd (22 ans), consultants en Communication :

Raphael Koster : C'est la manifestation Futurs en Seine, en général, qui vous a attiré ? Vous ne connaissiez aucun membre de l'équipe auparavant ?

Syd : Non.

Je vous ai entendu dire à Michel tout à l'heure que vous travailliez déjà dans ce domaine-là ?

Sébastien : Oui, absolument. On travaille dans une agence de Communication qui a un département New Media, qui sélectionne les nouvelles technologies, les nouveaux talents qu'on pourrait appliquer à tous nos événements. Donc, voilà, notre métier, c'est d'être à l'affût de tout ce qui se fait à la pointe. Et donc forcément, le festival Futurs en Seine était l'occasion de rencontrer des personnes, des technologies et des utilisations grand public de ces nouvelles technologies.

D'accord. Donc vous travaillez tous les deux dans le même...

Syd : Dans le même pôle, oui.

Et quelles sont vos fonctions exactement dans ce domaine ?

Sébastien : On est tous les deux Consultants New Media. On sélectionne à travers le monde, par des expos, par des Salons, on se déplace à travers le monde pour aller voir des Salons, sur les sites Internet, le réseau qu'on a tissé. Et après, on travaille au sein de l'Agence en proposant des technologies, des utilisations des technologies, des talents, pour les clients que l'Agence a à longueur d'année.

Alors quelles étaient vos attentes et qu'avez-vous trouvé en jouant à ce jeu-là ?

Sébastien : Là, on cherchait justement une utilisation ludique de la technologie RFID qui est plutôt utilisée à des fins pratiques : on la retrouve dans le Pass Navigo, dans des cartes de fidélité, etc. Là, c'est utilisé comme un outil pédagogique. C'est quelque chose que nous, on a déjà proposé plusieurs fois à des clients et c'était intéressant, parce qu'on n'a pas encore réussi, nous, à le mettre en place, de le voir là utilisé dans un cadre très très grand public, puisque c'est dans un musée. Pour pouvoir justement après s'en servir comme exemple auprès de nos clients, de leur dire : « Regardez, ça a été fait au musée des Arts et Métiers. On l'a vécu, c'est très bien, on pourrait s'en servir pour telle ou telle problématique. »

D'accord. Pour revenir au jeu, j'ai beaucoup été intéressé par la question des équipes entre filles et garçons et je voulais un peu revenir sur comment ça s'est fait finalement. Vous étiez à la fois « chacun pour soi » avec chacun un téléphone et en même temps j'ai vu que parfois les filles et les garçons s'entraidaient mutuellement, et parfois aussi les filles aidaient les garçons...

Syd : En même temps, c'était un peu le but du jeu aussi d'interagir avec les autres membres du jeu, qu'ils soient filles ou garçons, il n'y avait pas vraiment de différences. Du moment qu'on pouvait s'échanger des choses et puis ensemble, on jouait ensemble, en fait. Parce qu'en même temps, même si c'est un jeu personnel, on se rend vite compte qu'on a quand même besoin de certaines personnes tout au long du jeu, et puis voilà.

A un moment, je vous ai croisé et vous rigoliez ensemble, je ne sais plus lequel des deux avait besoin d'une carte et vous refusiez de vous la donner...

Syd : Oui (rires)

Sébastien : On l'a donné, finalement. C'était juste une blague. Non, non, mais justement, il n'y a aucun esprit de compétitivité, même si on a fait des équipes de deux et puis finalement on était aussi tous ensemble. Il n'y a eu aucun esprit de compétitivité, puisque l'idée était plutôt de s'amuser tous ensemble, parce que de toute façon, il faut collaborer. Sinon, je pense qu'on perd une partie du jeu si on ne collabore pas avec les autres, si on fait juste : « Ouais, je garde mes cartes. Je te donne pas l'indice, je te dis pas ce que j'ai vu... » L'intérêt, je pense que c'est plutôt de s'amuser, de découvrir le lieu et donc de le faire tous ensemble, parce que là, le jeu devient drôle.

Alors justement, est ce que vous avez vraiment l'impression de vous être amusés tous ensemble ? Parce que je vous ai quand même vu partir un peu à droite à gauche. A un moment, Michel est parti en disant : « Moi, maintenant, je ne connais plus personne. » Bon, c'était une blague, mais ça reflète aussi une réalité du jeu, quand même. Alors dans quelle mesure avez-vous senti que c'était un jeu individuel ou un jeu collectif ? Et puis surtout aussi, dans quelle mesure on découvre le lieu ?

Sébastien : Moi, je trouve que c'est un savant mélange des deux. C'est-à-dire qu'il y a eu des phases où il y avait la collectivité qui s'imposait. Il y en avait d'autres où il y avait plus d'individualité. Moi, j'ai commencé pas mal collectif, puis après, j'ai fait de l'individuel, je suis revenu à du collectif : tout dépendait des moments. Le jeu offre un peu les deux. Et puis en plus, ça dépend aussi de ce qu'on a envie : il y a des moments où on a envie peut être d'être un peu plus calme, un peu plus seul dans le musée, de découvrir, de suivre son rythme. Et d'autres moments, peut-être, où on se dit : « je reviens vraiment dans le jeu », et là ce serait intéressant de re-échanger des cartes...

Mais d'une façon très rapide, alors, parce que le jeu dure peu de temps, et de façon très fébrile, finalement, vous auriez envie tout d'un coup d'être avec l'autre, tout d'un coup d'être tout seul...

Sébastien : Oui.

Syd : Oui.

Sébastien : Je pense que moi, j'ai vécu ça. Il y a des moments où on se promenait à deux, et puis tout seul, et puis re-à deux... C'est aussi au hasard des... Ça se faisait... Je ne me suis

pas dit : « Faut que je me remette dans le collectif. » C'est au hasard : je recroise la personne et je me dis : « Ha bah tiens : c'est de nouveau l'opportunité de se remettre à deux, de ré-échanger... » C'est ce qu'on a fait avec Michel : on a été tous les deux dans notre coin et deux fois, on s'est croisé. On s'est échangé toutes nos cartes, on avait tous les deux des couleurs différentes, parce qu'on s'est croisé à ce moment-là.

Syd : Et à ce moment, ça permet de demander : « Est ce que tu as cette carte ? Qu'est-ce que tu cherches ? » Puis de l'aider : « T'as une carte là »... C'est pas plus collectif qu'individuel.

Là, en vous écoutant, j'ai l'impression que vous parlez d'une même voix, vous deux, mais aussi les autres joueurs à travers vous. Avez-vous l'impression de vous être tous comportés de la même manière ou il y a quand même des manières de jouer qui se sont un peu distinguées chez chacun des participants ?

Sébastien : Je parle pour moi, donc je vais avoir du mal à savoir ce qu'ont fait les autres, je n'étais pas en permanence avec eux.

Oui, mais vous avez quand même une perception, même lacunaire, de ce que faisaient les autres, leur façon de faire...

Sébastien : Je pense que Michel a fait à peu près pareil. Je n'ai pas retenu le nom de la quatrième personne...

Areti.

Sébastien : Je ne sais plus. Je l'ai moins croisé, mais je ne sais pas. Parce que je l'ai très peu croisée dans le musée. Et il y a eu moins de collectif en tout cas avec elle, moi je n'ai pas fait vraiment d'échange avec elle. C'était une personne plus individuelle.

Syd : Moi, j'ai fait un ou deux échanges avec tout le monde. C'est vrai que Areti, moi, je ne l'ai vu que pour échanger : on n'a pas... on a juste échangé, on s'est aidé pour savoir si elle devait mettre une carte dans une borne ou pas, voilà. Mais ouais, moi, je l'ai croisé plusieurs fois.

Vous vous êtes vraiment entraïdés ? Michel m'a dit tout à l'heure, qu'avec vous, Sébastien, vous avez été presque à la limite de la triche : vous aviez deux familles que vous vous êtes intervertis...

Sébastien : On s'est échangé les familles : chacun cherchait une couleur différente, et une fois qu'on l'avait, on se retrouvait, on s'échangeait les familles. (rires)

Tandis que vous (À Syd), au contraire, vous vous êtes retrouvées à faire la même famille avec Areti, à la fin.

Syd : Oui, à la fin, on a fait la même famille, oui.

Donc, finalement, il y a eu un manque de communication ? Vous gardez une espèce de rancune ? Vous pouvez exprimer votre colère si vous voulez.

Syd : (Rires) Non, non, non, pas de rancune ! Non, mais je pense, comment dire, il faut aussi s'adapter au jeu, donc on aurait dû peut être s'appeler ou se demander quelle famille elle faisait...

Donc vous vous êtes assez peu appelés alors ?

Syd : Areti m'a appelée. Elle m'a appelée pour savoir comment ça se passait, quelle famille je cherchais. Mais à la fin, c'est vrai qu'on ne s'est pas appelés. On s'est appelé une seule fois.

D'accord. (À Syd) Juste un petit détail : est-ce que vous avez remarqué l'énorme cafard qui est passé à vos pieds, quand vous étiez à la salle des Mezzanines ?

Syd : Ha non...

Sébastien rigole.

Parce que justement sur l'attention qu'on prête au musée...

Syd : Il y a un énorme cafard qui est passé ?

Vous étiez en train de regarder votre plan, votre portable et tout ça. Vous étiez la tête baissée, et il y a un cafard très gros qui est passé, et je me suis dit : « elle va forcément bondir, quelque chose... » et non ! C'était quand je vous ai indiqué la salle des Mezzanines...

Syd : Ha oui...

Sébastien : On peut aller le revoir, si tu veux.

Syd : Non, ça va aller ! (rires)

Non, mais ça, c'est l'anecdote, mais le musée, vous en avez vu quoi, alors ? Vous avez retenu quoi, des salles, des objets ? Qu'est-ce qui vous a plu ?

Sébastien : Moi, je l'ai découvert. Je ne le connaissais pas du tout. C'est la première fois que j'y mets les pieds. On est forcément, enfin, moi, en tout cas, j'étais emporté par le jeu, mais en même temps, vu qu'on a fait tous les couloirs 10 fois, la première fois, on passe assez vite, la deuxième fois, on regarde. On ne s'arrête pas pour lire ou pour faire les expériences, mais en tout cas, on a regardé. Donc, moi, j'ai découvert ce musée que je trouve vraiment très beau, et ça m'a donné envie d'y venir, et là, de pouvoir m'y poser pour le découvrir calmement, et non plus dans le cadre du jeu.

Syd : Moi aussi, c'est la première fois que je viens au Musée. Et c'est marrant, parce que là, je pourrais vous dire que, au rez-de-chaussée, il y a la Statue de la Liberté... On apprend le musée !

Développez, vous pourriez me dire quoi d'autre ?

Syd : (Rires) Qu'il y a même exposé le Vélib, je ne savais pas qu'il était exposé... Voilà, c'est drôle...

Sébastien (parle en même temps) : C'est vrai qu'on découvre quand même le musée, et qu'on apprend à s'y repérer. C'est toujours dur dans un musée, de s'y repérer. Et là, maintenant, si j'y reviens avec des amis ou avec de la famille, je vais leur dire : « là, il y a ça, tu vas voir, c'est super sympa... » Pourtant, j'y suis pas resté, mais voilà, on a déjà tout vu. Et là, à la fin du jeu, au bout de trois quart d'heure, quand on sait qu'on devait retourner à l'avion de Clément Ader, on savait où il était, où on va le trouver, dans quel renforcement du musée... Effectivement, et là, oui, on pourrait retourner au Vélib, on l'a vu, le fer à repasser, les Pendules... On a appris quelque part un peu où était physiquement le musée.

Syd : C'est marrant comme on s'en souvient, quoi.

Donc vous avez retiré une connaissance géographique du musée. Après, les objets que vous citez ont soit un lien avec le jeu soit une résonnance immédiate avec le quotidien...

Sébastien : Ho, il y en a plein d'autres ! Mais celui-là, ça nous a fait bizarre, parce qu'on s'attendait pas à le voir ici. Parce que sinon, on en a retenu certains...

Mais est ce qu'il y en a qui ont éveillé votre imaginaire, qui vous ont fait rêvé comme ça aurait été pu être le cas sans téléphone, quoi.

Sébastien : Moi, j'ai regardé toute la partie cinéma, forcément. C'est notre métier aussi. La partie audiovisuelle : les Frères Lumière et tout ça, la Lentille de Fresnel....

Vous avez le projet de revenir bientôt ou au contraire le fait d'être venu aujourd'hui vous donnerait envie de revenir plutôt plus tard, quand vous aurez oublié ?

Syd : Moi, ça me donne envie de revenir plus tard, plutôt à long terme.

Sébastien : Moi, je vais revenir, mais avec mon fils. Il est tout petit, pour l'instant, je vais attendre un peu qu'il puisse en profiter aussi.

À 13h30, il y a une nouvelle séance, mais je prends une pause déjeuner. En revenant, à 14h30, je cherche des joueurs dans le musée, mais je me laisse tromper par des visiteurs qui prennent en photo des objets avec leur téléphone portable. Je demeure surpris que si peu de monde se laisse tenter par l'exploration du téléphone. Le jeu semble le plus souvent se faire entre trois pôles : les autres joueurs, le jeu et le musée. Mais le téléphone, lui, apparaît jusqu'à présent comme une simple médiation. Il est un carcan technique pour Michel, mais semble transparent pour les autres. Deux visiteurs sont venus pour des puces RFID, mais je crois qu'ils ont cherché à « se prendre au jeu », plutôt que d'étudier les critères techniques. L'esprit ludique était invoqué et est apparu, se substituant peut être à la conscience de l'outil technologique...

Deux joueurs jeunes : le garçon lit le quiz à haute voix. La fille lit le panneau silencieusement. « Y a quoi comme propositions ? », demande-t-elle. Il les lit très vite en se tournant vers les autres objets de la salle. Il demande à la fille : « Tu sais pas ? T'as aucune idée ? » La fille lit le panneau pédagogique à haute voix. Ils ne trouvent pas la réponse. Ils se parlent, cherchent : « Tu ne sais pas non plus ? »

Deux jeunes filles arrivent en courant (Laure et Florine) Elles veulent du rouge, mais les deux autres ne répondent pas, absorbés par la lecture du panneau. Les filles s'en vont en courant : « Laure, il nous reste 2 minutes ! » Elles redescendent rapidement l'escalier, en courant presque jusqu'à la borne Locomotive de Stephenson. Elles se trompent de chemin en allant dans un recoin de l'escalier, puis reviennent et cherchent l'accueil avec le plan pour la fin de la partie.

Entretien avec Florine (16 ans) et Laure (14 ans) de l'Ecole La Providence, à Amiens :

Ils étaient toute une classe qui se connaissait bien. Ils se sont sentis tous ensemble, se sontentraîdés, ont joué pour rire. C'était une activité scolaire ; une récréation, mais il y avait aussi une certaine attention pédagogique car les motivations de jeux ne venaient pas des individus, mais de l'École...

Raphael Koster : Comment vous avez pris connaissance du jeu ?

(Les deux filles ont une voix assez proche, je ne peux bien les distinguer à l'écoute de l'enregistrement, donc je retranscris l'ensemble de leurs témoignages comme s'il s'agissait d'une seule personne) :

On est venus avec La Providence, en fait. C'est notre lycée, à Amiens. Et donc, on nous a proposé de faire le jeu. Il y a huit binômes qui sont partis. Je ne sais pas combien on était au départ. On nous a expliqué rapidement les règles, mais c'était assez clair. Il y avait une vidéo. Il faut prendre des cartes dans chaque borne, on amasse des points en échangeant nos cartes et en faisant des quiz. Au tout début, on n'avait pas très bien compris, et en fait, au fur et à mesure, on comprend vite, et puis c'est marrant. On est un peu pressé par le temps, mais sinon, c'est bien.

D'accord, donc vous étiez toutes les deux dans la même équipe ?

Oui.

Et il y avait quatre équipes en tout ?

Heu non, huit équipes.

Comment ça s'est passé pour vous, alors ?

Ça c'est bien passé, on était 3^{ème}.

Qu'est-ce qui vous a le plus plu ?

Le fait de gagner des points. Et la compétition, aussi.

Vous n'étiez pas dans la découverte des objets du musée ?

Si, si. Ben justement, en plus, on avait des quiz, donc du coup, on doit rapidement trouver des informations, et tout. En plus, c'est un jeu où on apprend vite où sont les objets en même temps que le jeu.

Et vous avez découvert quoi comme objets ?

Le pont, l'avion... La lentille... (rires) J'ai oublié.

Et ce qu'il y a des gens qui vous ont paru plus méchants que d'autres, ou plus gentils : des gens qui ont accepté des échanges...

Ben non, en fait, on se connaissait tous déjà. On est tous de la même école. Alors de temps en temps, on disait « Non », mais bon, c'était pour rigoler. C'est de la compétition, mais c'est pour rire. Ce n'est pas très grave si on arrive dernier.

J'ai vu qu'il y avait deux autres personnes de votre école qui essayait de répondre aux quiz et qui mettaient beaucoup de temps. Et vous ?

On a cherché les réponses sur les tableaux.

Et vous les avez trouvées ?

Oui. Des fois oui, et des fois non. En fait, fallait chercher un peu partout. Ben, quand il y avait par exemple un panneau qui était tout près, on allait chercher, et puis si on ne les trouvait pas, on ne passait pas trop de temps, pour ne pas perdre de temps.

Vous comptez revenir au musée ? Quelle image ça vous en a donné ?

Oui. Bah, moi, je trouve que ça motive, parce que quand on est tout seul dans le musée et qu'on n'a pas vraiment... Ça nous fait chercher les informations.

15h

Un groupe d'une École. Ils sont 17 jeunes entre 15 et 25 ans. Ce n'est pas une classe mais « un pôle d'éducation » : ils sont issus des missions locales parisiennes. Le but de ce cursus est la réalisation d'un projet professionnel. L'ambiance est très animée : on est plus proche de l'ambiance des Cités que de celle des Ecoles d'Ingénieurs. Ils sont dans le Hall, encadrés non pas par un des médiateurs du jeu, mais par une personne attachée à leur institution.

Un des joueurs me jette un regard vif. Il se méfie peut être de ma présence, avec mon carnet de notes. Quelques-uns refusent de poser leur sac au vestiaire. Ils le garderont avec eux pendant la visite.

Dans le musée, je croise une classe qui ne joue pas avec un Guide qui les rappelle à l'ordre : « Mesdemoiselles, mesdemoiselles ! Vous êtes dans un musée, il y a des gens qui travaillent ! Donc, quand vous parlez, ça résonne, merci. » Les joueurs de *PLUG* sont-ils encadrés de la sorte ?

Un des joueurs du groupe, sac à dos noir sur les épaules, avance le téléphone à la main, pas trop vite. Il vient vers moi pour savoir où est le Tunnel de Madrid. Je lui dis. Deux autres joueurs, un garçon sac à dos rose et une fille aux cheveux châtain clair viennent aussi me voir pour me demander où se trouve la Machine de Marly. Ils ne sont pas stressés. Ils me regardent gentiment et sourient. Ils repartent ensuite d'un bon pas, calmes. Ils avaient le plan à la main, mais m'ont quand même demandé leur chemin, en me le montrant.

Les trois joueurs qui sont venus me parler se sont réunis et cherchent ensemble calmement. Un vigile les guide vers la Statue de la Liberté, mais ne comprend pas que ce que les joueurs cherchent, c'est la borne située dans la Chapelle. Au lieu de cela, il les amène vers la Maquette de la Statue exposée dans une toute autre salle, près de la Mezzanine des Ponts. « Non, nous, on cherche des bornes », explique la fille au Vigile. Puis elle revient vers moi, et au lieu de me demander où est la borne de la Statue de la Liberté, elle me signale qu'elle n'a pas trouvé la première borne qu'elle m'avait demandé tout à l'heure, celle de la Machine de Marly. Je lui précise qu'il y aura encore toute une galerie à parcourir avant qu'ils n'y parviennent. La fille s'esclaffe et repart à la recherche de la borne, accompagnée des deux autres joueurs. Avec ces joueurs, tout le personnel du musée peut être sollicité dans la

démarche d'exploration des lieux. Ce n'est pas ce que l'on observe avec d'autres qui préfèrent ne s'aider que du plan, par exemple...

Je les retrouve un peu plus loin. La fille me fait un grand sourire : « On a trouvé, merci ! » Ils cherchent maintenant à nouveau La Statue de la Liberté. Je leur décris le chemin, mais la fille s'excuse : « Je ne comprends pas, vous savez, c'est la première fois... » Je les accompagne. Ils croisent un autre joueur. La fille lui crie : « Je ne veux pas que tu gagnes ! » Elle va voir son écran, puis stupéfaite s'exclame : « Il a la Statue de la Liberté ! » Elle n'en revient pas.

Quand on lui demande combien de points elle a, elle répond qu'elle ne sait pas. Elle fait l'échange de la Statue de la Liberté et s'exclame : « 640 points ! ». Ils s'entraident à quatre. Une joueuse a deux bleus et deux jaunes. Elle me demande conseil sur la famille à adopter. D'après le plan, on serait plus proche d'une borne de famille jaune. Mais je l'avertis que la carte peut avoir bougé depuis, par le passage d'autres joueurs. La fille comprend tout de suite : « Mes amis ne sont pas là. Vous parlez bien de mes collègues ? Ils sont tous partis, parce que nous, on est resté par là-bas, et je ne les ai pas vu. » Cela signifie qu'elle a repéré la position approximative des autres joueurs dans l'espace.

Je retrouve une autre partie du groupe de joueurs. Ils sont au moins huit, assis sur les banquettes d'une salle du deuxième étage. Quelques-uns font des échanges de cartes, d'autres testent le portable. L'une fait défiler le carnet d'adresse, l'autre explore le téléphone, les images enregistrées dans la mémoire de l'appareil. Ils s'appellent entre eux alors qu'ils sont à côté : « Allo ? C'est qui ça ? C'est qui ça ? » Une fille assise à côté se met à rire : c'était elle ! Ils se sont plus sur la borne. Ils ne jouent plus. Ils s'appellent les uns les autres sur le téléphone. Un semble se faire des échanges tout seul avec deux téléphones. En fait, ils s'appellent tous : « Heu, vous êtes qui ? » Le voisin rigole. « Qui c'est Moussa ? Attends attends, écoute moi... » Les autres rigolent en entendant leur copain répondre au téléphone. Il y a un joueur qui est habillé d'un boubou traditionnel africain rouge et de babouches jaunes. Il semble s'ennuyer. Puis il interpelle une de ses voisines pour regarder son téléphone. Il appelle Moussa, qui est l'un des joueurs présents à ses côtés, pour lui prendre son téléphone portable personnel, et non pas celui du jeu. Ils parlent tous les deux avec un fort accent, je ne comprends pas bien. Je crois qu'il veut donner des appels personnels avec le téléphone de Moussa.

« N°5, c'est qui ? » demande une fille. « C'est moi. », répond la voisine. A ce moment, de la musique retentit : c'est le joueur en boubou qui se sert du téléphone de Moussa pour écouter de la musique sans écouteurs. La musique s'entend fort dans le calme du musée. Cela fait 10 minutes qu'ils restent assis. Ils sont maintenant 3 à écouter de la musique sur leur téléphone, sans jouer. J'en vois un qui compose un numéro personnel avec le portable du musée. En tout, ils sont 5, assis ou allongés sur la banquette près de la borne Vaucanson. Le joueur en boubou a trois portables dans les mains, un autre debout en a deux. Une fille allongée n'en a pas. Une fille assise et une fille debout à moitié appuyée sur la banquette ont chacune un portable.

Une vigile s'approche : « Ce sont des téléphones à vous ? » Un des garçons répond avec méfiance : « Non, c'est le jeu ». « Redressez-vous, s'il vous plait », fait la vigile à la joueuse allongée. Ce groupe ne joue pas, ne visite pas. Ils discutent entre eux et téléphone. En même temps, ils font peu de bruit, peu de mouvements, ils restent discrets, ils se manifestent aucun intérêt particulier, semblent s'ennuyer, mais l'assument tranquillement.

Une fille et un garçon ont chacun répondu au téléphone pour le jeu. Moussa et le joueur en babouche se sont servis du téléphone, peut-être, pour passer des appels personnels. Quand ils reçoivent des appels du jeu, ils restent assis et demandent tout de suite : « C'est qui ? » Quand c'est personnel, ils quittent la salle seul et on ne les revoit plus.

Ils sont maintenant quatre à rester là. Ce qui est drôle, c'est qu'ils ne jettent pas un regard autour d'eux et semble à peine remarquer ma présence. Ils sont tous sur le téléphone pour la musique ou les appels, mais pas pour le jeu. L'une envoie des SMS, l'autre teste Internet, mais ils le font de leur téléphone personnel.

Au bout de 20 minutes d'inaction, je finis par aller les voir. : « Excusez-moi », dis-je, « je fais partie de l'équipe de l'équipe du jeu, et je voudrais savoir pourquoi vous ne jouez pas. » Le joueur que j'interroge est immédiatement sur la défensive, regard méfiant : « Si, on joue, là. » Il appelle les autres : « Allez, on y va. ». Malgré moi, je les ai délogés. Ils étaient bien, en autarcie. En me rappelant à eux, j'ai représenté le jeu, le Musée, l'institution comme surveillance, contrainte, ou... je ne sais pas. Mais ils n'ont pas voulu me parler. Il existe pour eux une frontière, une séparation. Si mon intrusion les a fait migrer, c'est peut être que je représente quelque chose avec lequel on ne partage pas l'espace, la parole, la pratique... Eux constituent un collectif social soudé : tous parlent ensemble et personne, dans ce groupe, ne me parle. Par contre, les trois joueurs de tout à l'heure, issus de la même classe, étaient plus dans le jeu et dans le dialogue avec les vigiles du musée ou avec moi.

Plus tard, dans une autre salle, deux joueurs, l'un en polo blanc à rayures vertes et une fille au téléphone qui parle fort, sont assis dans un coin. Ils reçoivent beaucoup d'appels. Je ne sais pas s'il y en a qui sont personnels hors du jeu, mais il y en a de très longs, et d'autres très courts. Et surtout, ils marchent très peu, s'assoient beaucoup, ne regardent pas le musée. Ils se servent du jeu comme prétexte à l'usage du téléphone. Alors que d'habitude, chez la plupart des joueurs que l'on a observés, le téléphone sert de simple support à l'usage du jeu.

Voir ce groupe s'installer à son aise aussi longtemps sur les banquettes m'a fait prendre conscience que le musée offre des espaces de tranquillité, malgré quelques instances de surveillance. Les normes du musée ayant trait au respect du silence et du calme ont été respectées. Mais pas celles du jeu concernant la compétitivité ou l'entraide.

C'est la fin de la partie. Tout le monde est dans le hall. L'équipe du jeu a acheté des bonbons pour les trois premiers. Ils l'ont fait parce que ce groupe de joueurs avait tout de suite demandé ce qu'on gagnait lors de l'inscription. Pour blaguer, Michel avait répondu que les garçons ne gagnaient rien, mais que les filles pouvaient avoir un bisou. Cela avait choqué la joueuse « sociable » qui m'a demandé son chemin pendant la partie : elle l'avait d'abord pris au premier degré. Du coup, les responsables décidèrent d'acheter des bonbons pour marquer une récompense, et ils en ont donné à tous les joueurs du reste de la semaine, en rachetant régulièrement. Recevoir les bonbons crée un grand brouhaha dans le groupe. Un vigile intervient pour les calmer. C'est la première fois depuis le début de la partie que je vois ces jeunes s'agiter.

Les questionnaires rédigés par Annie Gentès, Camille Jutant et Coline Aunis lors de la première expérimentation du jeu à la Fête de la Science 2008 sont à nouveau mis à disposition

du public⁷²³. Trois joueurs, parmi les plus impliqués du groupe, y répondent. Les autres ne veulent pas répondre à mes interviews, même la fille « sociable » qui s’effraie à la vue du magnétophone. Réponses aux questionnaires :

1) Un homme, 21 ans, en formation pro. Joueur de jeu de rôle : plusieurs fois. Jamais venu au musée des Arts et Métiers. Une de ses réponses semble contredire les observations : ce qui lui a le plus plu, c’est « de découvrir les objets », « d’avoir un jeu nouveau », alors que je ne l’ai pas vu du tout visiter, ni jouer. En revanche, la case « avoir passé un moment agréable avec les autres joueurs » n’est pas cochée, alors que justement, c’est précisément ce que je l’ai vu faire : rester en groupe, aux côtés des autres. Il n’a pas non plus coché : « avoir testé nouvelle technologie », alors que c’est encore l’inverse que je l’ai vu faire : tester son téléphone. Autre question : « Vous êtes-vous sentis plus actifs que lors de vos visites habituelles ? ». A coché : « Oui, pourquoi. » Et rajouté : « Parce que j’ai jamais joué un jeu pareil. Et j’ai été très motivé. »

Dans ce questionnaire, il y a des questions ouvertes. Je répertorie les réponses de chacun des joueurs aux mêmes questions (sans changer la syntaxe, ni l’orthographe) :

À quoi vous a fait penser le geste d’échange entre le téléphone et la borne ? : « On le faisait pas tous les jours et ça m’a vraiment plut » (homme 21 ans formation pro) ; « Il m’a fait penser quand j’envoie des chansons ou des images entre amis » (femme stagiaire 24 ans, formation pro) ; « On le fait presque tous les jours, on échange des images sur nos portables » (homme, 19 ans, formation pro)

Le jeu vous a-t-il permis de découvrir des choses que vous ne connaissiez pas ? : « De trouver des cartes, comme à la télé j’adore bien. » (homme, 19 ans, formation pro) ; « Comme les machines » (homme, 21 ans, formation pro). La femme n’a pas répondu.

Samedi 30 mai 2009

14h30

Famille 1 composée de deux adultes et deux enfants. Il y a aussi deux couples amis de la famille. Puis la famille 2 : deux adultes et deux enfants. Et la famille 3 : quatre personnes. En tout, 16 personnes sont inscrites pour la partie.

Les enfants ont l’air dès le départ très motivés. Un papa de la famille 1 pense qu’il va « expérimenter l’affective computing », car il est au courant de la genèse du projet, étant ami avec l’un des membres de l’équipe. Il a déjà essayé le jeu et à l’air de connaître un peu le métier. La formation par les médiateurs du jeu capte tout le monde. Après un temps d’inattention, la vidéo d’explication des règles aussi : « Écoute ma chérie, écoute Michel », dit la mère de la famille 1 à sa fille.

⁷²³ Pour consulter l’analyse faite de ces données par cette deuxième équipe de sociologues : GENTÈS Annie, JUTANT Camille, « Bilan de l’expérimentation de ‘PLUG – Les Secrets du Musée’ », *rapport ANR, programme RIAM*, Paris, Télécom Paris Tech, CNAM, janvier 2009.

L'entrée est gratuite pour les joueurs de *PLUG*, car les organisateurs ont eu un budget pour acheter des billets au musée. Ils donnent des contremarques à échanger à la caisse contre une entrée au Musée. La semaine prochaine, il y aura le dimanche mensuel de gratuité au musée et beaucoup de monde est attendu.

Début de la partie. Dans la Chapelle, se trouvent les deux enfants famille 1. A la borne Foucault, le garçon regarde vite un panneau pédagogique pour répondre au quiz. « Bon, ensuite... », il regarde le plan : « Rez-de-chaussée ? Non, faut que je monte », dit-il pour lui-même. Il court rejoindre ses parents dans la galerie, plutôt que de monter seul par l'escalier de la chapelle. Il a environ 7 ou 8 ans.

A la borne Foucault, un père de type indien et son fils en chemise à carreaux rouge. Ils ne semblent pas connaître le jeu. Le fils, en mettant le téléphone sur la borne, se laisse hypnotiser un moment par le mouvement du Pendule, il lève la tête au plafond, regarde l'écran. Fait un quiz. « Ouais ! », mouvement du bras pour marquer la victoire. Il lit à haute voix le quiz pour son père. Il veut trouver la bonne réponse et le père lit le panneau d'à côté pour l'aider.

La mère famille 1 (Bénédicte) et son amie (Sabine) avec son fils (Clément) sont à côté, mais ne communiquent pas, alors que je crois pourtant qu'ils se connaissent, ils se sont échangés des cartes tout à l'heure... Bénédicte aide plutôt son amie perdue sur un quiz. Le fils de Bénédicte court dans la galerie.

Le père indien et son fils montent au premier, comme le fils de Bénédicte qui s'est rendu compte qu'il s'est trompé de chemin grâce au plan.

Une autre famille : la mère a des lunettes. Elle est avec son fils. Le père a des lunettes et est aussi avec son fils. Ils forment deux équipes séparées. A la borne du Tunnel de Madrid, la mère passe vite, et partent. Semble dans la performance. Quand ils s'arrêtent, c'est pour retrouver leur chemin avec le plan. Le père : « S'ils proposent du vert, on va se débarrasser du jaune. » Le fils : « Mais c'est la même : la machine à vapeur, on l'a déjà. » Le père : « Tu crois ? » Le fils : « Oui, ha non non non, en fait on l'a pas. » Un « Oui ! » sonore sort des écouteurs : ils ont dû mettre le volume très fort. « Bon, tant pis, on s'en fout », expédie le fils. Ils s'en vont.

Le fils de Bénédicte sur la borne. Il est seul. Rapide et précis. Là aussi, on entend le dialogue, mais ce n'est pas à cause du volume, c'est parce qu'il n'a pas d'écouteurs ! Le son retentit dans le musée.

La fille de Bénédicte arrive en courant, teste la borne, repart aussi vite. Pas d'enthousiasme particulier chez ceux qui connaissent le jeu dans cette famille : concentration et précision des gestes, extrême rapidité. Chez ceux qui ne connaissent pas, la lenteur est plus grande dans les déplacements, même si il y a toujours une concentration du même ordre.

Le fils de Bénédicte revient : il croise son père et sa sœur. Le père parle très fort et impose à sa fille les gestes à faire sur la borne : « Non, faut pas appuyer tout le temps ! » La fille tente : « Soit on fait les jaunes... » Le père coupe : « Non, ça sert à rien. Bon, c'est pas grave... Les rouges, on a déjà fait. »

Le fils de l'indien attend à la borne avec son père qui sourit, en retrait. Le père famille 1 (François) propose un rouge. Il demande à sa fille : « Est ce qu'on est gentil ? Est ce qu'on leur donne des points ? » L'échange ne fonctionne pas. Sa fille réagit : « Ha bah oui ! Ca fait moins de 10 minutes ! » Le père indien rit : « Ha ! Tant pis ! » (A noter qu'il ne semble pas venir à l'idée de François d'attendre pour que le téléphone se débloque et qu'il puisse effectuer l'échange. Au contraire, il continue prestement sa route)

La mère de la famille 2 explique à sa petite fille le Tunnelier. Elle doit avoir 4 ou 5 ans. Elle regarde la vitrine, touche, mais la mère se détourne vite : « Bon, on continue parce qu'il nous manque des points. » La mère à lunettes et son fils à la borne : « Pourtant ça a marché tout à l'heure... Bon, viens, on va à la Machine de Marly, elle est juste là. » Chez ces deux mères, l'adulte semble plus investi dans le jeu que l'enfant. Mais l'ambiance générale dans ces deux familles est au jeu.

Tout à l'heure, le fils de Bénédicte a croisé son père. Sans s'arrêter, il lui a demandé des bleus, mais le père n'avait que des rouges. Ils se sont détournés sans plus de manière, sans s'arrêter, peut-être parce qu'ils se connaissent. Quand François a croisé le père indien, qu'il ne connaît pas, il lui a proposé une carte en s'arrêtant, a évoqué leur relation de concurrence sur le ton de la plaisanterie, et mis en avant la « gentillesse » de son attitude, mais l'échange de carte n'a pu avoir lieu ce qui a mis fin du même coup à l'échange social. Comment caractériser cette sociabilité ? Est-ce de la convivialité ? En tout cas, c'est très différent des relations qu'entretenaient les jeunes en formation professionnelle du groupe de la veille.

La mère Bénédicte et son amie Sabine se parlent davantage. Peut-être pour guider le fils de Sabine, 5 ans, trop petit pour le jeu. Sabine lit un quiz à haute voix. Bénédicte donne la réponse. Sabine crie : « Ouais ! 60 points encore ! », pour faire plaisir à son fils. Clément joue avec le plan, regarde l'écran du cartel du musée, semble à moitié dans le jeu, mais il est bien entouré par sa mère : la présence maternelle compte-t-elle plus que le jeu ? Sabine demande à Clément de lui trouver une borne. Ils s'arrêtent pour que Sabine lui montre des objets du musée. Bénédicte a le plan à la main, mais elle suit ses amis : elle interpelle quand même Sabine quand on arrive devant une borne. Clément suit les deux mères, il regarde, touche le téléphone sous la direction attentive de Bénédicte. Il regarde aussi un peu ailleurs. Sabine montre les panneaux du musée. Il y a un équilibre voulu entre le musée et le jeu, mais pour l'enfant, c'est la famille qui semble constituer le seul vrai cadre. Nous sommes dans un schéma différent de ces parents et enfants « portés » par le jeu, parfois au détriment les uns des autres, tel que l'on peut l'observer dans d'autres familles. Sabine lit un quiz. L'enfant n'écoute pas : il touche une imprimerie. « Non, ne touche pas ! » Bénédicte du coup, lui explique comment ça marche : « Le papier passe là... » Un vigile du musée intervient : « Faut pas toucher. »

La fille de Bénédicte arrive en courant : « Vous avez combien de points ? » La mère évacue : « On sait pas. » Mais elle accepte de faire un échange de carte avec sa fille, pendant que son amie et Clément déambulent dans le musée. La fille de Bénédicte a des écouteurs, ce qui prouve que ceux qui n'en portent pas le font plus par choix personnel que parce que l'on ne leur en aurait pas donné à l'entrée.

Sabine porte son fils à hauteur des objets exposés en vitrine. Clément regarde, captivé. Il parle un peu avec sa mère. Ils passent vraiment de vitrine en vitrine, prennent le temps de regarder. François a aujourd'hui une pratique de jeu totalement opposée à celle de sa femme. Il faudrait voir comment ils se sont conciliés la dernière fois qu'ils ont joué.

C'est le problème de la famille comme institution, finalement. Le jeu vidéo introduit-il une transformation de la cellule familiale lorsqu'il se fait dans un excès de compétitivité ? Non, je ne crois pas. Nous avons plutôt deux formes de liens sociaux, deux valeurs différentes au sein de la même structure sociale, de la même famille.

A la Machine de Marly, le fils va de son gré sur la borne. Il fait le quiz, mais Sabine l'oblige à lire le panneau pour trouver la réponse. Le fils est docile. Mais très vite, le fils semble s'ennuyer, il ne reste pas devant le panneau, pendant que les grands cherchent. Il me regarde intrigué et regarde les objets du musée.

Quand ils s'en vont, ils n'ont pas eu la bonne réponse au quiz et le fils dit : « Heureusement que ça ne fait pas perdre de points ! » Puis il arrête sa mère devant un objet : « Attends, c'est quoi ça ? » et sa mère lui explique.

Clément a 7 ans. Bénédicte me dit : « Il n'a pas de chance, car il est avec deux adultes qui ne sont pas très jeu, mais bon, on aura fait la balade ! »

La fille de Bénédicte, speedée, semble désarçonnée quand je lui demande son âge, car elle est prise dans la vitesse. Elle a « 11 ans et bientôt 12 ans ». Le fils Clément a 11 ans : lui m'a répondu sans me regarder.

« Il reste 6 minutes de jeu » dit la mère à lunettes. « 6 minutes, ben faut se presser alors ! »

Le père indien en retrait regarde les objets en marchant. Son fils aussi : il marche cependant en avant, et un peu plus vite. Ils prennent l'ascenseur.

À la borne Lion et Serpent, une petite fille aux longs cheveux bruns bouclés attend que sa mère ait fini le quiz. Elle regarde un peu le musée, attend, et la mère l'entraîne en redescendant. François débarque. Il croise sa fille de 11 ans : « Tiens, on la connaît ! » Ils s'échangent des cartes. Le père : « T'as pas besoin d'être sur la borne pour répondre. » La fille réplique : « Non. » Le père insiste : « Si. ». Ils veulent faire un échange, mais c'est la fin de la partie. Le père : « Ho la la, elle nous a battu à plate couture ! On a 2000 points. » Victorieuse, la fille : « Moi, 2180 points ! » Ils repartent en discutant de leurs stratégies de jeu. Leur conversation est vive.

Sur le chemin du retour, le père indien et son fils regardent longuement un Velib et les moteurs de voitures. Ils touchent les objets. Ils profitent du musée ensemble. Je comprends maintenant que le père indien est en couple avec la mère de la petite fille aux longs cheveux bruns bouclés.

Entretien avec le fils du père indien :

Raphael Koster : Comment tu t'appelles ?

Mathieu : Mathieu

Tu as quel âge ?

10 ans.

Et tu es venu pour quoi ?

Pour faire le jeu, voilà. Avec les téléphones portables.

Tu as trouvé ça comment, alors ? Qu'est ce qui t'a plu ?

Ce qui m'a plu, en fait, c'était que tout était éparpillé un peu dans la visite, et aussi, comment dire, que il y avait les questions, elles étaient dures, pas dures, et aussi qu'on pouvait choisir les différents, heu, ce qu'on voulait : par exemple, Chasseurs de fantômes, Dompteurs de machines, voilà, des trucs comme ça. Et fallait choisir ces trucs-là. Et en fait, ben, fallait trouver des cartes, voilà, on pouvait échanger des cartes, voilà.

Et tu étais avec ton père pour jouer ?

Non, non, j'ai joué tout seul, et lui, il me suivait juste.

Et pourquoi vous n'avez pas joué ensemble ?

Parce que je voulais faire un petit peu seul, voilà.

Et tu as fait des échanges avec les autres joueurs ? Tu as rencontré un peu les autres ? Comment ça s'est passé ?

Oui, oui. Ben... bien ! Ouais, ça allait ! Et quand on faisait un échange, on gagnait 100 points.

Tu as fait connaissance avec les autres ? Tu les connaissais déjà ?

Heu... Oui, il y en a que je connaissais, il y en a que je ne connaissais pas.

Et comment ça s'est passé avec ceux que tu ne connaissais pas ? C'était timide, c'était comment ?

Heu, bien, comme ça, ça allait, voilà.

Il y a des choses qui ne t'ont pas plu ?

Ben, heu... On marche trop ! Ouais, c'est un peu trop loin, quand même, hein ! Et aussi, le temps, c'est quand même assez juste hein ! Je trouvais qu'il n'y avait pas vraiment assez de temps.

Ha ce n'était pas assez long pour toi ?

Ouais.

Tu aurais voulu faire plus de points ?

Ouais.

Et le musée, tu le trouves comment ?

Bien, ouais. Il y a des ateliers parfois, oui, bien, il est bien !

Ca ne t'a pas empêché de voir le musée, de jouer ? Tu n'as pas eu l'impression que ça te faisait aller trop vite devant les objets ?

Heu, non, non. En plus, il y en avait que je connaissais déjà.

Lesquels ?

Par exemple, les trains, là : les trains, je les connaissais. Il y a un grand escalier, je le connaissais, voilà. J'y suis déjà allé.

Ha tu es déjà venu dans le musée. C'est mieux quand on joue ou quand on ne joue pas ?

Bah, heu... Les fois où j'y venais, c'était pour faire des ateliers et des jeux de piste. Et je trouve ça bien !

Qu'est-ce que tu trouves bien ?

Ben, heu... un peu les deux, et aussi que les jeux de piste, là, ben, tu te balades un peu partout voilà dedans, voilà.

Mais les jeux de piste avec le téléphone ou sur papier ?

Sur papier, eux aussi ils sont bien, et on apprend des trucs en même temps.

On apprend plus qu'avec le téléphone ?

Heu... avec le téléphone... ouais. Plus qu'avec le téléphone, j'avoue.

Ha oui ? Pourquoi ?

Parce que le téléphone, tu te préoccupes surtout des points, et t'as pas trop le temps de bien lire, voilà.

Et donc, si tu devais revenir une nouvelle fois, tu voudrais jouer avec un téléphone ou avec un jeu de piste ou ne pas jouer du tout ?

Ben, heu, je sais pas trop. J'aime bien les jeux de piste, et aussi si je visitais, ouais, là, je prendrais bien le temps de tout regarder dans le détail.

Entretien avec Bénédicte et François, ainsi que leur amie Sabine et son fils Clément :

Raphael Koster : Vous étiez déjà venus, il me semble ?

Bénédicte: Non, c'est mon mari qui est venu ! Nous, on n'était pas venus la première fois, mais ils nous ont fait tellement de pub qu'on a dit : « Bon, allez ! »

Alors quelles sont vos impressions ?

Bénédicte : Je trouve que c'est intéressant, c'est très sympa de faire le jeu. Mais quelque part, nous, on est un peu déçues, parce qu'on prenait le temps de regarder.

Et ça vous déçoit de regarder ?

Bénédicte : Si, si, mais ça veut dire que le jeu, on le fait moins vite, on le fait très peu. Mais c'est intéressant : ça permet de mener les gamins, d'aller à droite, à gauche, d'avoir des repères.

Et si vous avez choisi de regarder, c'est que le jeu vous paraissait insuffisant, finalement, non ?

Bénédicte : Non. Non, le jeu n'était pas insuffisant, non, non. Mais c'était pas notre trip.

Et Clément ?

Bénédicte : (appelle le fils de son amie Sabine) : Clément. Alors, le jeu qu'est-ce que tu en as pensé ?

Clément : J'en ai bien pensé. J'ai trouvé que c'était sympa.

Qu'est-ce que tu as préféré ? De voir les objets, de jouer avec les cartes ?

Clément : De voir les objets.

Oui ? Et il y a des objets qui t'ont plus plu que d'autres ?

Clément : Oui. J'ai appris beaucoup de choses.

Bénédicte : Je pense qu'il devrait y avoir deux niveaux de questions par rapport aux enfants plus petits.

(A François) : Et vous, vous avez été particulièrement pris par le jeu ?

François : Oui.

Vous êtes revenu pourquoi ? Vous avez préféré cette fois ci ou la fois d'avant ?

François : En termes de jeu, la découverte était un peu sympa. Là, je connaissais déjà le jeu, la technique du jeu, j'étais plus pris dans le jeu que la première fois où on est un peu... comment dire ? Il y a l'appropriation de la technique, quoi : la première fois, c'est un peu compliqué, les manipulations. Là, c'était plus simple, parce qu'on connaissait déjà le principe du jeu. Donc plus on joue, plus c'est amusant, à mon avis. Ça m'a pas du tout gêné de rejouer au même jeu, au même endroit, une fois sur l'autre : les interactions sont différentes. Par contre, je pense que la réponse aux questions et tout ça n'est pas suffisamment valorisée, donc on a tendance à faire le jeu sans nécessairement visiter le musée.

Oui ? Votre femme a trouvé un équilibre entre les deux.

François : Nous, on n'a pas assez répondu aux questions. On a essayé vraiment d'échanger les cartes et de jouer...

Bénédicte : Nous, on n'a pas du tout échangé de cartes : nous, on a répondu aux quiz.

Sabine : Dans le musée, il y a plein d'objets qu'on n'a pas vu depuis des années, hyper intéressants techniquement. Un vieil appareil photo, un tourne-disque... Je pense qu'il faudrait attirer leur attention sur ces objets et c'est l'intérêt de ce jeu.

Est-ce que par votre parcours professionnel ou autre, vous avez des raisons particulières de venir dans ce musée, de vous intéresser à ces thèmes-là ?

Bénédicte : Moi, pas du tout.

Sabine : Si, moi, probablement, oui.

Vous travaillez dans le secteur ?

Sabine : Non, non, mais c'est vrai que là, il y avait plein d'objets qui sont techniquement hyper intéressants. Et même le premier avion, je l'expliquais à mon enfant. On a regardé la Pascaline, par exemple, les machines à calculer : c'est hyper intéressant de regarder comment ça marche. La première réaction de mon fils, quand il a regardé la première machine à calculer, ça a été de dire : « Ha bah c'est pas pratique à transporter ! » (rires). Je pense que c'est pas mal dans un musée où il y a plein d'objets un peu accessibles de les attirer, de leur montrer. Ils sont tellement habitués que les trucs soient tout petits comme ça, qu'ils n'imaginent même pas que ça pouvait... Ca redonne une échelle. L'intérêt du jeu c'est de pouvoir justement les attirer vers un truc un peu ludique.

Je cherche à comprendre pourquoi vous (François) vous êtes intéressé au jeu et par vous (Bénédicte)

Bénédicte : Mais lui, c'est un joueur !

Ha oui ? Un joueur de quoi ?

François : De tout !

Bénédicte : De tout. Il invente des jeux, c'est un joueur. Voilà, et la famille, c'est des joueuses.

François : Ce qui m'amuse aussi, c'est la technologie RFID, parce que ça fait partie de mon travail. Je travaille dans la carte à puce et en particulier dans le déploiement des applications ANFC dans les cartes à puce. Donc on fait des projets un peu similaires à la technologie des téléphones...

Vous étiez joueur et en même temps vous aviez un regard professionnel ?

François : J'étais surtout joueur, mais ça m'amuse de voir comment cette technologie est utilisée. C'est une application de la technologie sur laquelle je travaille, c'est ça qui m'amuse.

(A la mère Bénédicte) Et vous, je n'arrive pas encore à situer bien pourquoi le musée vous intéressait plus que le jeu. Vous m'avez dit que ce « n'était pas votre trip », mais je vous demanderais de développer un peu, peut-être.

Bénédicte : Oui, je ne suis pas une joueuse née et en plus, je ne suis pas super douée en informatique et dans les téléphones portables. Moi, j'ai une cabine téléphonique, hein : je me sers de mon téléphone rarement, donc j'étais pas dans ces trucs-là. Et puis, en fait, je trouve qu'il y avait tellement de choses à voir, qu'on reste là un petit peu condamné à chercher un petit truc, je trouve ça un peu dommage.

D'accord. Qu'est-ce qui vous a plu dans le musée ? C'était la première fois que vous veniez ?

Bénédicte : Oui, c'était la première fois que je venais. Et je trouve ça génial de montrer aux enfants les différentes évolutions. Leur montrer : « Ben, tiens : c'était comme ça que j'écoutais mes disques, ha tiens, j'ai connu ça chez tes grands parents... » Le moulin à café qui rappelle notre enfance... Heu, ils ont complètement zappé ces objets-là. Après, il y a l'outil aussi toute la technicité, toute l'évolution technique qui est intéressante aussi à montrer, voilà. Quand on voit le gros ordinateur et ce qu'on a maintenant comme ordinateur portable, c'est hallucinant ! En quoi ? 30 ans ! C'est ça qui est fou. C'est intéressant, très beau musée, et le principe est très intéressant.

QUESTIONNAIRES

Vous êtes vous sentis plus actifs que lors de vos visites habituelles ?

Oui, pourquoi : « D'habitude, je m'ennuie » (fille, 9 ans) ; « Le jeux ! » (homme, 52 ans, gérant en Gestion et informatique), « Car on bougeait » (fille de Bénédicte, 12 ans, élève Collège St Exupery), « C'était plus » (fils de Bénédicte, 10 ans), « L'envie de marquer des points » (François, 45 ans, ingénieur carte à puce et sécurité)

Non, pourquoi : « autre forme d'activité » (femme, 47 ans, graphiste dans la mode)

A quoi vous a fait penser le geste d'échange entre le telephone et la borne ?

« Quand on prend de l'argent » (fille, 9 ans), « sympa, un peu science-fiction » (femme, 47 ans, graphiste mode)

Pour que le jeu soit idéal, il faudrait :

« Pouvoir gagner du temps quand on fait des échanges » (François) ; « plus de temps » (femme graphiste mode – elle allait rajouter « pour », mais l'a raturé)

Nouvelle séance. Quatre personnes de type arabe, deux femmes et deux hommes, entre 20 et 30 ans. Les deux femmes sont restées dans la Chapelle depuis une vingtaine de minutes. A côté, deux hommes se font des échanges avec les téléphones. Ils regardent les objets du musée, écoutent un vigile qui guide les visiteurs d'une façon atypique, avec un air un peu fou, en parlant tout seul... Ces joueurs sont très lents, ils se parlent beaucoup. Ils visitent vraiment le musée, et ne jouent pas. L'un des deux hommes a des écouteurs, mais le jeu semble ne pas avoir d'emprise sur lui. Les quatre joueurs restent longtemps devant chaque objet, se parlent beaucoup, avancent au même rythme.

Ce sont peut-être deux couples d'amoureux. C'est en couple qu'ils finissent par visiter le musée, même si le jeu les a placés en équipe filles contre garçons. Pourquoi semblent-ils n'avoir aucun intérêt pour le jeu ?

Ils gardent machinalement le plan et le téléphone à la main, et pour l'un d'entre eux, les écouteurs aux oreilles. Mais leur attention ne va qu'aux objets, qui les attirent tous avec une égale densité. Avancée toujours très lente, se parlent en même temps : est-ce leur relation qui amène ce mode de visite ? Leur milieu ? Leur culture ? Cela revient à se poser la question : pourquoi certains se prennent au jeu et pas d'autres ? « Parce qu'il est joueur ! », a répondu Bénédicte au sujet de son mari à la session précédente. « Parce que c'est un peu mon métier » répondait quant à lui François. « À cause de l'école », selon les élèves de l'école privée d'Amiens rencontrés il y a quelques jours... Le métier, l'école : est-ce la question de l'institution ? De l'engagement professionnel ? Autant de pistes à creuser...

Le groupe commence à se prendre au jeu. Très modérément. Ils hésitent à regarder les objets ou à accélérer. Un jeune homme accélère, mais pour rejoindre sa copine. Ils vont ensemble à la Borne Marly. Puis, partent séparément. Sans s'arrêter à toutes les bornes qu'ils trouvent sur leur trajet. Le jeu homme reçoit un appel. Il ne semble pas si... content. Peut-être qu'il est surpris. Je le retrouve seul, visage baissé sur son téléphone, il erre avec un plan, va dans un sens, puis dans l'autre : ses préoccupations sont maintenant cartographiques, mais cette errance demeure en même temps favorable à l'attention portée au musée, du moins, c'est ce que ses regards laissent supposer. Le jeune homme a accéléré son rythme de visite et semble pris dans le jeu. Pourquoi a-t-il basculé ?

L'heure de la fin de partie a sonné, mais personne n'est là à l'accueil. Areti, un peu stressée qu'on ait piqué des téléphones, appelle deux numéros. Les joueurs répondent : ils veulent visiter le musée, ils ont fini de jouer et déposeront leur téléphone en sortant. Plus tard, ce genre de comportements posera problème dans le déroulement du jeu, car les parties sont calibrées pour s'enchaîner à la minute près, et lorsque les médiateurs ne reçoivent pas les téléphones à temps, cela fausse toutes les données des comptes à rebours... Mais pour l'instant, il n'y a pas de joueur inscrit à la session suivante et rien n'oblige Areti à forcer les joueurs à revenir immédiatement.

Entretien avec les 4 amis : Medhi, 26 ans ; Thiphaine, 25 ans ; Ghilaine, 25 ans ; Zied, 25 ans

Zied est ingénieur en informatique et a 25 ans. Il est d'abord venu pour tester le jeu et a finalement été attiré par les objets du musée, au point de cesser de jouer !

Medhi : « On a surtout commencé à accélérer le jeu quand le temps allait s'écouler. »

Raphael Koster : *Vous, je vous ai vu en effet vous prendre au jeu petit à petit. C'est donc le temps qui a motivé le basculement dans le jeu, qui a fait que vous avez voulu arrêter de vous intéresser au musée ?*

Medhi : Ha non non non, pas du tout. Je voulais absolument finir la partie, parce qu'il me restait trois minutes. Donc, en trois minutes, j'ai fait sept bornes. Après, je suis revenu sur

chaque borne pour voir ce qu'elle racontait, ce qu'il y avait à côté et tout ça. Mais le chronomètre nous a forcé à faire le plus de distance possible en peu de temps.

Mais à un moment vous avez commencé à jouer. Alors qu'il me semble que vos amis ont vraiment visité le musée jusqu'au bout, et vous, vous avez commencé à jouer à un moment. Pourquoi vous n'avez pas laissé le jeu de côté pendant toute l'heure et fait seulement le musée ? Qu'est-ce qui vous a amené à commencer à jouer ?

Medhi : Parce que le musée, on pouvait revenir à n'importe quel moment et le revisiter. C'est d'ailleurs ce qu'on va faire : on va revisiter un autre jour le musée.

Et vous (à une autre joueuse), pourquoi vous avez si peu joué ?

Thiphaine : Parce que déjà, à l'accueil, la première chose qu'ils nous ont dit, c'est que c'est un jeu. Ils nous ont donné toutes les explications nécessaires pour ce jeu-là, et voilà, c'était le jeu en première place, quoi.

Oui, à l'accueil : mais après, dans votre visite, non !

Thiphaine : Non. Heu, en fait, je ne savais pas qu'il y avait un compteur, donc du coup, je jouais, et je lisais, je regardais, j'ai pris mon temps ! Et du coup, quand on m'a dit : « Ecoute, il nous reste une minute, apparemment ! », de toute façon, je faisais que, j'ai réussi qu'une couleur, en fait, qu'à rassembler quatre documents pour une couleur. Et je ne savais pas qu'il fallait faire les quatre couleurs. (rires)

Medhi : On a commencé à jouer doucement, en fait, et on a commencé à accélérer. C'est ça qui nous a fait stresser. Et une fois que le chronomètre était arrêté parce que la partie était finie, on a recommencé à visiter tout doucement.

Je peux vous demander, si ce n'est pas trop indiscret, comment vous vous connaissez tous les quatre ?

Medhi : Des amis, de club. On était dans le même club.

Zied : Pour moi, juste une petite précision : en fait, on aimerait bien venir au musée, mais ce qui nous a amené aujourd'hui, c'est surtout le jeu. C'est surtout le jeu qui nous a amené. Personnellement, je suis venu pour le jeu. On a commencé à s'intéresser pour le jeu, vu que c'est technique, vu qu'il y a pas mal de collaboration, etc. Et personnellement, j'ai été surpris dès les premiers objets présentés dans le musée. C'est un des musées intéressants pour moi, pourquoi ? Parce que ça ne présente pas des tableaux ou un art, mais ce sont des inventions ou bien des mécanismes qui sont assez complexes que j'ai vu soit dans mes études, soit que j'ai vu dans des documentaires. Je voyais soit l'objet en lui-même, soit des miniatures. Et c'était vraiment intéressant pour moi de le voir et j'ai totalement oublié le jeu, sauf quand j'ai vu à la dernière minute qu'il y avait une minuterie et qu'il fallait jouer le jeu, mais franchement, j'ai pas continué le jeu. J'étais vraiment émerveillé par ce qu'il y a dans le musée, et je pense même que je vais le visiter encore une fois partie par partie, pour savourer chaque objet.

Vraiment, pour moi, c'est le genre de musée qui m'est destiné ! J'adore les inventions, j'adore le bricolage. Je suis de formation ingénieur parce que j'aime découvrir, parce que j'aime savoir comment les choses sont faites, comment elles sont fabriquées, comment elles sont conçues. Et c'est vraiment surprenant pour moi. Donc, franchement, je suis venu pour le jeu ; mais maintenant, je connais le musée des Arts et Métiers et non seulement, je vais le revisiter et le visiter, visiter, visiter, jusqu'à ce que j'en connaisse la moindre pièce.

Et en tant qu'ingénieur, le jeu vous intéressait moins, du coup ? C'était plus les objets du musée ?

Zied : Oui, en fait, c'est pas parce que je suis ingénieur, en fait. C'est parce que j'aime la découverte du fonctionnement des choses : ça, en premier lieu. Mais, en étant ingénieur, je suis venu pour voir le jeu, parce que je suis un ingénieur en informatique. J'ai vu le jeu, mais franchement, j'ai vu des choses à l'intérieur du musée qui sont beaucoup plus importantes, à mon avis, que le jeu lui-même.

Dimanche 31 Mai 2009

10h

Deux familles : cinq adultes et quatre enfants.

Ils sont d'abord tous ensemble au sortir de l'ascenseur. Un petit garçon, Arthur, s'éloigne : son père l'interpelle. Il veut faire les bleus. Le père lui explique que c'est ce que sa mère fait déjà. Le garçon s'énerve et est pressé de repartir. Le père se met à sa hauteur pour le recadrer dans les règles du jeu. La mère les rejoint et fait un échange avec son fils. Le fils est calmé.

Les deux familles sont maintenant rassemblées en deux groupes très serrés. Se touchent les téléphones et ne regardent pas le musée, ou alors très brièvement. Le groupe d'à côté commente les points qu'ils ont gagné. Les parents d'Arthur partent en riant avec leur fils.

Un vigile vient interrompre le groupe qui crie sur les points : « Parlez moins fort, s'il vous plaît. » Ce sont les oreillettes qui les font crier, leur explique le vigile. Il leur demande de les enlever. Le vigile revient raconter l'incident à sa collègue restée assise sur la banquette. Il lui raconte que l'autre jour, dans la Chapelle, un homme seul parlait également à voix haute. Et au vigile venu pour lui demander de se taire, l'homme avait répondu : « Monsieur, vous me dérangez ! Je vais appeler la direction. »

Deux parents avec leur téléphone avancent lentement et regardent au passage le Robot Lama de la Nasa. Il y a devant un panneau explicatif qui ressemble par sa forme et sa couleur jaune à une des bornes du jeu. Un joueur, jeune garçon d'environ 11 ans, arrive en courant et se laisse abuser par la ressemblance : « C'est quoi ça ? » ; « Un robot » répond la mère. La mère l'attendait : elle semble plus attentive à son fils qu'au jeu. Ils font un quiz. Le fils lit à haute voix et la mère aide. Toute la famille reste en groupe dans la même pièce, même s'ils sont parfois sur deux bornes différentes. Ils avancent lentement. Les deux parents attirés tout à l'heure par le robot Lama regardent aussi la vitrine du Lion et du Serpent. Leur petite fille suit

le mouvement. Puis, ils vont sur la borne. Le père explique à sa fille qu'elle va y gagner 100 points de plus.

Ils redescendent. En haut de l'escalier, la mère, légèrement inquiète, se retourne pour chercher son fils du regard ? Mais il a disparu, il a dû partir jouer seul. La mère redescend lentement. Je dois penser à revenir sur ce moment plus tard dans notre entretien.

Au milieu de la salle des Ponts, le père et la fille se parlent beaucoup en faisant un échange et marchent lentement. Ce sont des gens qui jouent au jeu mais qui semblent d'abord en famille. Le cadre (mais faut-il parler de « cadre » ?) familial semble opérant et le jeu ne les empêche pas de visiter le musée, de se parler, de se chercher... Ils se retrouvent tous encore en groupe : l'un des papas appelle doucement l'accueil avec son téléphone : « Allo, je viens de constater qu'il y a une borne qui ne marchait pas : la Presse de Marinoni, merci. » Il parle lentement, sa voix est posée. Autour de lui, les autres l'écoutent, le regardent, sourient. Les enfants lui parlent. Ils avancent lentement. Les problèmes techniques expliquent-ils cette perte d'excitation ? A moins que... le rythme rapide n'était-il pas plutôt celui des professionnels ? Ce serait le temps du travail, de l'investissement... À creuser... Ici, on serait plutôt dans le temps du loisir : le jeu vidéo peut ici être un loisir. Hier, François nous a révélé que c'était aussi son travail. Qu'est-ce que le loisir ? Comment le jeu vidéo peut-il être un loisir ? La famille est-elle la population la plus concernée par ce type d'activité ? A l'école, le jeu devient-il un loisir ou un travail ? À travailler...

Le musée est totalement désert, mais aucun joueur n'en profite pour visiter. Deux sont sur la borne, s'expliquent ensemble leur stratégie à haute voix. Les quatre autres, en groupe, les attendent et commencent à s'éloigner. Une petite fille revient vers la borne : « Vous avez bientôt fini ? »

Un papa (celui qui avait parlé doucement au téléphone tout à l'heure) revient avec sa fille pour lui demander ses points. La fille : « C'est quoi 46 minutes ? » Le père : « C'est le temps depuis qu'on a commencé. » ; « Non, parce que tout à l'heure, c'était plus », rétorque la fille. Le père évacue le sujet. A-t-il compris que c'était un compte à rebours ?

Ils se font des échanges, se décrivent leurs cartes, tranquillement : « je l'ai », « tu l'as »... Ils finissent par faire l'échange : « Regarde, je l'ai, du coup, maintenant. » ; « Mais je l'ai déjà celle-là » ; « Tant pis, ça va te permettre de faire 100 points ». L'autre père : « C'est quoi Créateur de merveilles ? Les Frères Lumières ? » On lui répond : « Oui, non, c'est jaune : chasseur de fantômes... » Ca fait 10, 15 minutes qu'ils sont à la même place, se font des échanges, des quiz, à trois. Le papa du téléphone rigole content : « J'ai marqué 60 points ! »

Les points et les familles, perçues par leurs couleurs mais aussi par leurs noms (cf également le fils dans l'entretien d'hier) semblent les motiver plus que les mouvements et les déplacements dans le musée ou dans le jeu. Mais l'espace du musée favorise peut-être plus d'échanges verbaux : ils parlent du jeu, des problèmes techniques, s'aident pour utiliser le téléphone, mais ne sont pas impatients, ils tâtonnent dans l'usage de l'objet, sans le détourner.

Pendant que les parents font des gestes techniques (échanges...), leur fille les attend, un peu nerveusement. Elle fait tourner ses écouteurs, regarde à droite, puis les parents repartent et la fille commente : « On gagné 100 points ! » Ils repartent assez lentement.

Des membres des deux familles se croisent : la petite fille passe en courant, rattrapée par le père qui parlait au téléphone tout à l'heure (il a les cheveux blancs : signe distinctif pour le désigner dans la suite des observations) : il lui demande où sont les autres. « Pablo est descendu en bas, les autres sont là-bas. » Un papa interpelle le père aux cheveux blancs et lui lit un quiz d'un ton amusé. Le père aux cheveux blancs comprend enfin que le temps qui reste est un compte à rebours. Il compose un numéro. Le téléphone d'à côté sonne : « Ha c'est vous ! » Rire général : « Ha oui, on ne sait pas qui on appelle, c'est pour ça. » Le fils appuie sur « Ok » à toute vitesse, sans lire les réponses du quiz. « C'est dommage », dit le père.

« Une carte bleue ? » répond le père aux cheveux blancs à une demande d'échange, « non, je n'ai pas de carte bleue, je n'ai qu'une carte Visa Premier ». Il rigole. Pas trop de réaction de l'autre côté : « Non, c'est une blague ».

La petite fille annonce vite : « On retourne à la Machine de Marly ». « Je vais t'accompagner », lance le père aux cheveux blancs. Ils y vont d'un pas vif. Les trois parents qui restent discutent d'un quiz. Un papa continue, descend vite l'escalier. Une Marianne prend des photos de l'avion d'Adler avec un gros appareil photo personnel. Elle montre le moteur de l'avion à son fils, puis redescendent vite l'escalier. Trois choses ici : l'appareil photo, la pédagogie pour le fils et la vitesse du jeu.

Entretien avec la famille 1 : Yves (37 ans), Nathalie (37 ans) et Arthur (7 ans) :

Raphael Koster : *Je vous ai suivi un petit peu, j'ai vu que vous jouiez assez lentement, vous vous promeniez dans le musée, et tout ça. Donc ça m'intéresserait de savoir qu'est-ce qui vous a plu dans le musée, qu'est-ce qui vous a plu dans le jeu...*

Nathalie : *Moi, ce qui m'a plu dans le concept, de façon générale, c'est la manière de changer le rapport au musée. C'est un peu la réflexion - vous m'avez peut être entendu parce que j'ai vu que vous preniez des notes aussi – que je faisais tout à l'heure aussi pour ce jeu : je pense que pour pouvoir profiter pleinement d'une expérience comme ça, il faut aussi changer les règles du musée. C'est-à-dire qu'il faut, en gros, dire aux enfants : « Vous pouvez courir. Vous pouvez même faire des allers retours. Vous pouvez vous interpeller. Vous pouvez échanger. » Ce qui est difficile, c'est d'être dans l'entre-deux d'un musée où il y a quand même beaucoup de gardiens, beaucoup de gens qui sont là pour – et c'est tout à fait normal et naturel – faire en sorte qu'ils respectent les œuvres du musée ; et en même temps, d'être dans un jeu qui nécessite forcément pour pouvoir avancer un peu de faire des allers retours...*

Yves : *Et ça, on a mis un petit peu de temps à comprendre cette histoire de carte posée quelque part, qu'on va prendre, qu'on va changer d'étage pour la reposer, etc. Donc, ce qu'on se disait, c'est qu'au départ, il faudrait qu'il y ait plus de choses à faire dans un espace un peu plus réduit, pour qu'on prenne l'habitude... Parce qu'on est aussi habitué au musée où on a un sens de visite. Donc, c'est difficile d'aller contre nos habitudes, c'est-à-dire que d'habitude, on rentre quelque part dans un musée, et puis on suit tout simplement. Et là, on y va, on fait notre propre parcours en fonction de nos besoins. On descend, on remonte, on cherche, on reprend l'ascenseur, etc. : ce qui n'est pas du tout naturel dans un musée. Donc, peut être au départ avoir quelque chose d'un peu plus court, sur une salle, pour avoir des premiers échanges, pour comprendre vraiment comment ça fonctionne et comprendre que non, il n'y a pas un sens : on est libre dans ce jeu. Sinon, il y a une toute petite chose que je regrette, c'est*

que très vite, on est pris dans le jeu, et en fait, on ne regarde pas du tout les objets. On ne découvre pas plus le musée.

Nathalie : Moi je trouve que si : on découvre le musée en tant qu'espace de collection. C'est la première fois que je le voyais aussi bien en tant qu'espace de collection. En revanche, les objets, faut vraiment s'obliger à se dire : « Stop ! Arrête de jouer avec le téléphone : on regarde l'objet parce que on est là aussi quand même pour découvrir des objets ».

C'est-à-dire « espace de collection » ?

Nathalie : C'est-à-dire que ce n'est pas la première fois qu'on vient ici. Les deux ou trois fois où on était venus, bon voilà, on traverse les salles, on regarde un peu... Mais je n'avais pas perçu aussi bien qu'aujourd'hui : là il y a tout l'espace de la communication, là, il y a tout ça... Le jeu oblige à faire ce travail-là, parce qu'on se dit : « Ha oui, c'est tel objet que j'ai vu à tel endroit, donc on retourne à tel lieu qui est dans l'espace truc ». Et même j'ai remarqué ça chez mon fils. En une heure et demie, il n'a que 7 ans, il ne connaît pas du tout ni Lavoisier, ni machin, ni truc, et il a appris en jouant les noms de la Machine à vapeur de Watt, de la Locomotive de Stephenson, etc. Les noms des objets, il les a appris pendant le jeu, il les connaissait pas avant. Nous, on les connaît avant, donc on est un peu avantagé. Lui, on voit qu'il a chopé comme ça, sur le jeu, un certain nombre d'objets. Alors le problème, c'est que je ne suis pas sûre qu'il ait vraiment eu le temps de les regarder : il a surtout regardé les bornes, le téléphone. Est ce qu'il a vraiment eu le temps de regarder les objets ? Je n'en suis pas certaine. Et je pense que c'est ça : alors il faudrait peut-être réussir à réintégrer un peu l'objet à l'intérieur du jeu, de façon à ce que ce soit utile de regarder l'objet pour pouvoir... Je sais qu'il y avait les quiz : j'ai regardé un peu les quiz. Ils étaient pas... on ne pouvait pas les résoudre en regardant les objets. Et c'était des quiz de connaissance pures de type Trivial Pursuit. Ce n'est pas très intéressant, parce que de toute façon, on ne sait pas : donc globalement, on aurait besoin de pouvoir... Je pense que notamment pour les enfants, ce serait drôlement intéressant de faire des choses super simple comme : on compte le nombre de roues de la locomotive, par exemple. Tu rentres la réponse, et là, on sait que le gosse, il est allé vraiment regarder la loco : « Ha oui, elle ressemble à ça. Ha bah oui, c'est une vieille locomotive, etc. » Pour lui, c'est un objet qui est à la fois familier parce qu'il en a vu plein des locomotives, et en même temps, ça en fait une particulière, et puis c'est celle qui est dans le musée, avec la maquette et tout ça... Donc, je pense que ça, ce serait assez intéressant. Et sinon, bon voilà, moi, je connais le principe en dessous, c'est-à-dire les tags, les étiquettes RFID...

Comment ça se fait que vous connaissez tout ça ?

Nathalie : Parce que je m'intéresse beaucoup à tout ce qui se passe autour de la géolocalisation, de la localisation. Je travaille dans l'édition numérique. Donc j'étais aussi venu pour ça : pour regarder un peu comment c'était mis en œuvre. Je pense qu'il y a vraiment quelque chose à faire entre les musées et ces capacités, entre les lecteurs de tag et les tags eux-mêmes : comment est-ce qu'on va pouvoir justement recréer des parcours qui ne sont pas des parcours préétablis : permettre aux gens de faire leurs propres parcours, mais toujours réintégrer une connaissance donnée grâce à un lecteur et un tag.

Et quel est votre rapport au musée ? J'ai cru comprendre que vous avez l'habitude d'y aller souvent. Vous allez plutôt dans quel genre de musée...

Nathalie : Ho nous, on est parisiens, donc on va dans quasiment tous les musées de Paris. On a un rapport au musée qui n'est pas très ancien, parce qu'en fait, on y va surtout depuis qu'on a un gosse. On va dire qu'on y allait peu avant. Sinon, j'ai un rapport de découverte essentiellement, mais je regrette souvent, et notamment pour les enfants, que le musée ne soit pas un espace suffisamment ouvert, suffisamment libre. En gros, concrètement, on se fait fusiller du regard – pas forcément ici, hein – mais par exemple, aux Galeries du Musée d'Orsay, vous vous faites fusiller du regard si vous élevez un peu le ton entre deux personnes ou si vous esquissez un geste ; ce qui est compréhensible, hein. Mais en même temps, du coup, on se retrouve un peu au garde à vous, comme ça : « Ha oui, si tu veux, je passe, c'est une œuvre je n'y comprends rien, mais c'est une œuvre ! » Et donc, moi, je rêve d'un rapport un peu décomplexé, sans évidemment mettre en danger les œuvres, ça, c'est essentiel, mais un rapport un peu de découverte, qui soit... Et puis, je pense que justement, le fait d'individualiser le rapport au parcours et à l'œuvre, grâce au téléphone, ou grâce à tout le dispositif audio qui soit de type téléphone, en tout cas, récepteur, ça permet de recréer quelque chose qui manque totalement de plus en plus dans les musées, c'est-à-dire l'explication. Et ça, je pense que l'explication : à volonté. J'écoute un petit texte, je m'approprie un peu l'œuvre...

Donc ça aide à plus de liberté, selon vous, les jeux ?

Nathalie : Ha oui, clairement, oui oui, oui : ça aide à s'approprier l'espace de façon plus libre, oui.

Entretien avec la famille 2 : le père aux cheveux blancs, un père, une mère et trois enfants. Mené par Sylvie Craipeau et enregistré en cours de route.

Notes prises sur le moment à la main :

« On est rivé sur l'objet du téléphone »

« On ne regarde pas le musée. Le but dans un musée, c'est de regarder les objets exposés. Le jeu, on l'a regardé. On était focalisé sur les bornes, sur le téléphone... »

Le père connaît bien le musée. Il regarde souvent les « cartels » (les panneaux pédagogiques du musée). Il venait pour voir autre chose.

Ils sont éditeurs de jeux de cartes avec une idée un peu semblable à celle du jeu *PLUG* : il y avait des voleurs et il fallait retrouver les cartes...

La petite fille s'appelle Garance. Ils habitent à Issy-les-Moulineaux.

Le père aux cheveux blancs : J'ai cherché à comprendre tout le long du chemin, en fait. Je n'ai pas cherché à gagner des points. J'en ai gagné, mais par hasard.

Sylvie Craipeau : Vous avez cherché à comprendre quoi ? Le jeu ?

Le père aux cheveux blancs : Le jeu, oui. Je n'ai pas compris. (rires)

La mère : Moi, je suis pire que lui : je n'ai même pas cherché à comprendre. Moi, j'ai une mauvaise volonté terrible par rapport à la technique du jeu. Mais je suis contente d'être avec vous ! Et je ne suis pas une joueuse, voilà, déjà, à la base.

SC : Et donc par rapport aux collections, alors, il y a quelque chose qui vous a intéressé, ou pas ?

Le père : Oui, alors les quiz, je sais que les quiz étaient marrants. Bon, après, c'est vrai que c'est petit... C'est vrai que des fois, on est rivé sur le téléphone. C'est toujours le même problème, c'est même le problème avec les personnes : on ne regarde pas l'objet. Je trouve que même avec le jeu, quand il y a des cartels, etc., on a tendance à... Moi des fois je me dis qu'il faudrait enlever... Je sais pas trop comment animer, évidemment, on a plein d'objets, on a besoin d'informations...

SC : Je ne suis pas sûr d'avoir compris : vous disiez que même sans le jeu, on ne regarde pas les objets ?

Le père : Je trouve que le but dans un musée, c'est vraiment de découvrir certaines choses, que ce soit des objets scientifiques ou des tableaux... Ce n'est pas spécialement d'avoir des explications. C'est bien d'avoir des explications, parce qu'après, on les comprend mieux, etc. Mais quand on a l'explication, on a tendance à moins regarder l'objet, voilà. Même quand on regarde un tableau, tu regardes le titre : « Ouais, machin... » et on n'a pas ce... D'ailleurs les musées sont pas vraiment fait pour ça, parce qu'on a rarement des fauteuils devant les objets pour les regarder.

Le père aux cheveux blancs : Ce n'est pas forcément vrai quand même. Il y a régulièrement des endroits pour regarder dans certains musées.

SC : Et là qu'est-ce que vous regardiez ?

Le père : Le jeu.

SC : Ha le jeu ! Je croyais que vous disiez « en dehors du jeu, c'est difficile à regarder »

Le père : Ha non. Quand on est dans un... Bon, après, on a sa démarche de visite du musée, c'est-à-dire qu'en l'occurrence, le jeu ne fait pas qu'on va plus regarder les objets.

La mère : Au contraire, même : au contraire, puisque tu es focalisé sur le jeu, donc tu regardes encore moins les objets.

Le père : En plus, avec le téléphone, on est focalisé sur les bornes, sur le téléphone... Je me disais, par exemple, pour les quiz : « si ça se trouve, la réponse est dans les cartels ». Je vais aller voir les cartels...

SC : Les cartels, c'est ?...

Le père : les petits textes qui accompagnent, les explications. Les réponses aux quiz étaient sans doute dedans, mais je n'y suis pas allé.

SC : Vous n'êtes pas allé voir les explications ?

Le père : Non. Mais bon, ceci dit, je connais bien le musée.

Et par rapport au musée, vous en reprenez quelque chose ?

Le père : Oui, parce que, c'est marrant, on fait un jeu de carte avec une idée un peu semblable : il y a des voleurs qui s'introduisaient dans le musée et qui volaient des objets sur les portes et qui les mettaient sur d'autres portes. C'était un jeu avec ça, et du coup, dans le musée, on avait fait des cartes avec des trucs un peu bizarres dessus.

SC : Et donc les gens manipulaient les cartes ?

Le père : Non, pas du tout. Il fallait retrouver les quatre... Il y avait un tambour qui n'avait plus sa baguette, des trucs comme ça. C'était plutôt un jeu de carte qui a été vendu à la boutique et qui jouait un peu sur cette idée-là. C'est une démarche très différente. Notre musée est à Issy les Moulineaux. C'était un petit jeu qui s'appelait « Musée Mystère ».

La mère : Non, mais c'est sympa comme idée, c'est vrai. C'est un peu compliqué, mais c'est sympa. Et c'est un moyen comme un autre d'emmener les gens au musée. Maintenant, c'est vrai qu'on ne voit pas vraiment ce qu'il y a dedans pour autant. Moi, justement, je n'ai pas joué parce que je voulais regarder.

Raphael Koster : Je vous ai vu chercher votre fils à un moment du regard. Ça vous a embêté qu'il ne soit pas avec vous pour visiter, qu'il soit parti jouer ?

La mère : Ha bah non, non, des fois, j'en profitais pour lui dire : « regarde ça, regarde ça... » Et il faisait : « oui, oui », et puis il retournait à son jeu. Mais des fois, j'essayais de le... (rires)

RK : Et ça marchait ?

La mère : Oui, mais pas très longtemps, quoi. Mais je ne suis pas persuadée qu'il ait envie de revenir pour autant, hein ! Mais bon. Il faut des choses, hein, faut les motiver !

13h

Famille 1 (Cinq personnes : François, sa femme et trois enfants)

Le compte à rebours commence à 88 minutes de temps. François le note tout de suite. Le fils appelle avec ses écouteurs, il s'amuse bien. Essaie avec son frère. Le plus jeune est blond, le plus grand est brun, a déjà l'air à l'aise avec le téléphone. La mère remarque qu'il fait chaud, aide sa fille (la plus petite) à enlever sa veste.

François demande si on peut changer de famille (de cartes). Le petit brun regarde le plan. Le père remarque : « Un passage secret » et le montre sur le plan. Ils ont déjà vu la vidéo dans laquelle Michel évoque des passages secrets dans le musée. Pour faire un test, le père appelle le garçon brun, à côté de lui. Le fils s'éloigne pour lui répondre. Regard amusé du père.

Le téléphone de Tideth l'animateur sonne : « Qui c'est qui m'appelle ? C'est le joueur 1 ? Ha, bah il a raccroché. Tu me faisais une blague ? » Le petit garçon brun le regarde l'air gêné. Il rit. Il pose des questions à l'autre animatrice Areti : « Mais les bornes, on peut faire autant qu'on veut ? » Areti répond : « Autant que vous voulez ! ». La famille a quatre téléphones portables : il y a juste la petite fille blonde qui ne joue pas.

En allant échanger leur contremarque à l'accueil pour obtenir des entrées au musée, la famille fait déjà des échanges de cartes. « 200 points ! » note la mère. La petite prend un prospectus du musée pour faire comme sa mère, mais sa mère le repose.

Ils ne savent pas par où commencer. L'accueil leur dit qu'ils peuvent commencer leur partie par la Chapelle ou par les ascenseurs. Ils regardent le plan qu'on leur a donné avec les téléphones et optent pour la Chapelle. A peine traversé le seuil, ils sont stoppés par un gardien du musée : « Ça commence par l'autre côté : par les ascenseurs ». Le gardien ne semble pas connaître le principe du jeu et indique aux visiteurs le sens normal de la visite. La famille est désarçonnée. Le père montre le plan : « On veut aller vers la Chapelle ». D'un geste las, le gardien abandonne : « Ha bah comme vous voulez. La Chapelle, elle est là, mais le début de la visite, c'est de l'autre côté. »

Le groupe va dans la Chapelle. A la borne, la famille étudie le fonctionnement du téléphone. Le petit blond essaie et la mère l'interrompt : « Laisse-moi faire ! » Le petit réclame : « Mais c'est pas grave, mais si, Marianne ! » Ils vont vers la Statue de la Liberté, ils s'attendent un peu les uns les autres, regardent autour, sans s'arrêter. Le petit blond essaie d'entraîner le groupe à l'écart, peut-être pour rechercher des bornes. Son père le rappelle pour un échange. Finalement, les deux garçons suivent leurs parents vers la suite du jeu. Ils vont au premier étage en passant par l'escalier de la Chapelle, et non pas par l'ascenseur à l'autre bout du Hall d'entrée, comme le conseillait le gardien.

Ils avancent lentement. La mère en retrait aide la petite à monter les marches : « Ca va ma puce ? » Les enfants s'éloignent. Le père les rappelle. Les deux parents regardent le plan et décident de se séparer, chacun avec un enfant : le père avec le petit blond, la mère avec le

brun et la petite. Les enfants ont pourtant chacun leur portable à eux, mais ils ne restent pas seuls.

La mère et le fils font un échange. La mère un peu autoritaire presse son fils d'activer la connexion : « Est-ce que t'as activé la connexion ou pas ? » La petite dit à sa mère qu'elle a fait caca. Patiemment, la mère : « T'as fait caca dans ta couche ? Attends, je vais t'emmener te changer. » Ils s'en vont doucement, jettent des regards au passage à travers le musée. La mère tient la main de la petite.

Ils croisent déjà le père et le fils qui ont eu le temps de faire tout le tour du musée. Le père indique l'emplacement d'une borne à sa femme. Il lui demande des cartes : « T'es rouge... C'est papa ? » demande la mère. « Non, c'est moi » dit le fils brun. « Vous êtes rouge tous les deux ? » s'étonne la mère. Le fils blond appelle sa mère à côté avec le téléphone : « Allo »

« Allo » résonne dans l'écouteur de la mère.

« Hé, tu t'entends ? » sourit la mère en regardant le fils.

Le fils marmonne des trucs.

« Bon, je raccroche, à tout à l'heure », fait la mère.

« Ok, à tout à l'heure », dit le fils dans le combiné sans regarder sa mère.

La mère sur la borne Adler guide son fils et sa fille. Le fils : « Ha, je suis content, je me suis débarrassé d'une carte verte ! ». Il a dû faire ça tout à l'heure, car je ne l'ai pas vu essayer de borne jusqu'à présent... « Marianne, j'ai fait caca ! », rappelle la fille. « Oui, je sais, je vais aller te changer », répond la mère. La mère dit à son fils : « Tu restes avec papa ? Moi, je vais aller changer ta sœur. C'est papa qui est responsable de toi, maintenant. » La mère et la fille partent vers les toilettes.

Salle des Automates : le père et les deux fils. « Maintenant, t'as la famille des rouges, t'es comme ça, t'es rouge toi, y en a un autre qu'est là, non, c'est le même, Ok, 600 points... » fait le père en jouant. Le fils blond est assis. Il regarde son téléphone portable, sans jouer. Le père sur la borne : « Bon, ça marche pas, c'est bizarre que ça marche pas. » Le fils brun intervient : « Montre ! »

Les deux enfants sont assis avec leur téléphone. Le père abandonne : « Bon, on n'arrive pas à lire le contenu. » Son téléphone sonne : « Allo ? » Il raccroche presque instantanément. Je crois que c'était encore son fils blond à côté qui l'appelait. Il continue à faire des blagues au téléphone, mais est-ce que ce sont des blagues pour lui, ou juste une façon de jouer, de s'occuper avec l'outil qu'il a dans les mains ?

« Bon, on part ailleurs, venez. », guide le père. La mère redescend entre temps avec sa fille. Ils se croisent. Les deux fils viennent à sa rencontre, mais la mère les renvoie vers leur père. Le petit garçon blond tapote la souris d'une maquette informatique exposée dans le musée. Puis il file vite rejoindre son père sans vraiment regarder l'objet exposé.

Borne Machine de Watt. Le père a des écouteurs aux oreilles ; les enfants, seulement autour du cou. Les deux fils font des échanges. Le père les guide : « Doucement, doucement, faut que ça arrive. » Car les enfants appuient frénétiquement sur les boutons pendant que l'échange de carte s'opère entre le téléphone et la borne.

Le garçon blond s'appelle Timothée. Le père lui demande ce qu'il cherche. Il fait des échanges. Ils viennent s'asseoir à côté. Le garçon brun paniqué sur la borne, croit que ses parents s'en vont sans lui. Il ne les voit pas s'asseoir derrière une vitrine. Il leur crie : « Attendez ! », mais ne peut pas bouger, car il est retenu par le téléphone sur la borne. Il les retrouve et leur demande : « Quelqu'un veut échanger les bleus ? » Le père et Timothée sont toujours assis. Patiemment, le père demande : « ça marche ? » à son fils. Le brun s'agite : « Papa, papa, j'ai trouvé une borne qui convient, je vais échanger ». Le blond se lève, mais le père le rappelle pour s'asseoir, pour faire un autre échange. Le fils brun à côté est concentré sur la borne Machine de Marly. Le musée est désert, grand, calme, silencieux. Le brun attend son père assis en s'occupant avec la borne. Puis il les rejoint.

Le père a maintenant le téléphone de son fils blond. Il se fait des échanges tout seul, ainsi que des quiz. Timothée attend, fait des allers retours entre la banquette du père et les vitrines du musée, sans s'attarder sur les objets exposés en vitrine. Le fils brun fait des essais sur une autre borne. Le blond découvre la borne Machine de Marly.

Le père répond au téléphone. C'est la mère qui appelle pour qu'ils se retrouvent. Après avoir raccroché, il va sur la borne et répète les phrases habituelles avec son fils brun : « Rouge, échange, t'as lesquels, j'ai déjà, quelle famille ?... » Le père parle d'un ton calme, égal. Le fils pose les questions avec un peu plus de nervosité, et pose plein de questions. Ils semblent tous les deux « captés » par la machine...

Le blond, lui, qui est plus petit, ne rentre pas dans ce jeu. Il regarde le panneau et l'écran de la Maquette (et non pas de la borne) Machine de Marly. Il ne regarde pas la Maquette elle-même : seulement le cartel qui l'accompagne. Il fait ça, semble-t-il, en attendant son père. « Allez, on continue », dit le père. Son téléphone sonne encore.

Les deux enfants s'arrêtent pour faire un échange entre eux. Le père les appelle, mais les enfants continuent. Le père les attend à l'autre bout de la galerie, sur la borne des Frères Lumière.

La mère retrouve les autres. Le fils brun vient à sa rencontre. La petite fille qui était avec la mère s'arrête pour enlever son t-shirt. « Qu'est-ce que tu fabriques ? », se retourne la mère : « On n'enlève pas son t-shirt dans un musée ! » La mère et la fille s'assoient pendant que le père et le fils brun montent à la mezzanine des Ponts. Timothée est aussi assis à côté de sa mère et sa sœur, mais un peu plus loin sur la même banquette. Il tapote les écrans des cartels du musée, qui décidément, semblent le fasciner plus que le jeu (ou autant, après, tout, les interfaces techniques se ressemblent un peu...) Il lit les cartels, mais surtout, les touche.

Le père redescend vite de la Mezzanine : « C'est bon ! On l'a fait ! Une verte ! ». La mère demande : « On y va ? » ; « Oui », répond le père. Toute la famille part ensemble, mais le père et les deux garçons sont loin devant. Au bout du couloir qui va vers le Centre de Documentation, le père fait demi-tour, et renvoie toute la famille de l'autre côté. « De toute façon, il reste 16 mn ». Ils s'étaient trompés de chemin. Le garçon blond tente de rentrer dans l'ascenseur, pour aller plus vite, mais ils en ressortent tous, car il faut une clef pour accéder aux autres étages dans cet ascenseur-là. Ils reviennent dans le couloir et se décident à traverser le Centre de Documentation. Puis ils s'engagent dans la Salle des Machines. Le père appelle son fils brun Paul, qui, avec son frère Timothée est resté Borne Adler. D'un ton ferme, le père appelle : « Paul ! Paul ! », jusqu'à ce que les deux fils rejoignent leur père en courant.

La mère au téléphone avec le père : « Évidemment, tu pars comme une flèche, tu ne nous attends pas. Paul était en train de faire une manip. Et la petite est crevée, elle a du mal à marcher. » Elle semble un peu nerveuse, c'est une légère dispute entre eux deux. A la recherche du père, la mère revient sur ses pas pour aider Paul à faire des échanges sur la borne : « Tu poses ton téléphone contre, mon cœur », l'aide-t-elle. Puis elle le presse : « Vasy, parce que papa nous attend, mon chéri. » Paul refait une manœuvre sur la borne. Le père hèle sa femme : « Christine ! Je suis au-dessus ». Il est au deuxième étage et voit sa femme au bas de l'escalier. « Allez, on monte rejoindre papa », dit la mère. Les enfants partent dans l'autre sens, pour aller visiter les autres galeries du premier étage. « Non, c'est bon », s'impatiente la mère, « on l'a déjà fait je ne sais pas combien de fois. »

En haut de l'escalier, le père et la mère se retrouvent et font un échange, les téléphones l'un contre l'autre, tous deux le regard sur leur écran. Puis ils repartent : le père toujours devant, la mère derrière. La mère regarde les vitrines du musée. Elle visite. Le père est toujours dans le jeu.

Le père aide les enfants avec le plan. Tous se retrouvent sur la borne. La mère se prête au jeu : « si tu veux, je reprends, la carte, on échange ». Les deux garçons échangent à côté. La petite attend, assise sur les genoux. La mère joue avec Timothée, le père avec Paul et la petite. Du coup, le père avance plus lentement. Ils s'arrêtent à la borne Vaucanson. Paul dirige le jeu, c'est lui qui parle. Le père est plus silencieux et la petite a l'air fatiguée.

La mère invite Timothée à s'asseoir. La partie est finie. Ils vont s'asseoir sur les banquettes du musée, au lieu de rejoindre directement l'accueil. La mère est la première à parler. Elle fait remarquer qu'il faut faire une première partie blanche pour s'habituer. Ils confrontent tous leurs points, assis sur la banquette. J'en profite pour les interviewer.

Entretien avec la famille 1 : François, Christine, Paul (9 ans), Timothée et la petite fille blonde :

François (le père) : Les enfants sont meilleurs que les parents.

Christine (la mère) : (aux enfants) : On vous demande, là, si vous avez bien aimé le jeu.

Paul : Oui, j'ai adoré.

Raphael Koster : Pourquoi ?

Paul : Ben, c'était bien de pouvoir jouer avec des téléphones, faire des échanges de cartes sur des bornes, c'était bien. Et de pouvoir entre des téléphones assez spéciaux, c'était marrant de pouvoir les échanger aussi.

Pourquoi ils sont spéciaux les téléphones ?

Paul : Spéciaux ? Heu... parce qu'on peut faire des échanges, on peut, comment dire, on peut...

Christine : ... faire des choses qu'on ne fait pas d'habitude avec les téléphones.

Paul : Voilà. On peut faire des choses particulières avec, comme téléphoner à l'accueil (rires) du musée...

François : ... ou se téléphoner entre nous.

Paul : Ouais, se téléphoner entre joueurs. Et quand on est perdu, ce qui est pratique, c'est de pouvoir téléphoner à l'accueil.

Vous avez beaucoup téléphoné à l'accueil ?

Paul : Non.

Bah alors ? (rires)

Paul : Non, mais...

Christine : ... c'est de savoir qu'on peut le faire, en cas de pépin. C'est ça ?

Paul : Oui.

Et quel âge tu as ?

Paul : 9 ans.

Et les autres, ils ont... ?

François : Timothée, qu'est-ce que tu en penses du jeu, toi ? Tu dis ce que tu penses du jeu ? Il t'enregistre.

Timothée : C'est bien, parce qu'on sait pas ce qu'il y a dans les bornes, et on découvre de nouvelles cartes, par exemple. Et aussi, ce qui est bien, c'est qu'on sait pas si on échange, on ne sait pas toujours ce que l'autre a comme carte à échanger... Et ça, c'est bien, parce que les bornes, c'est très utile, parce qu'on sait jamais ce qu'il y a dedans.

Et je t'ai vu beaucoup jouer sur les panneaux, appuyer sur les boutons dans le musée.

Christine : C'est pas une bêtise, hein ! Tu peux avouer ! (rires)

Non, c'est bien ! Tu as regardé les objets du musée aussi ? J'ai vu que tu ne faisais pas que jouer au jeu, tu aimais bien aussi le musée à côté. Donc qu'est-ce que tu as aimé dans le musée ?

Timothée : Les objets. C'était impressionnant. Il y a des machines qui étaient vraiment très belles, et... c'était super bien.

Merci. Et la petite a quel âge ?

Christine : Elle a 2 ans et demi. Elle, elle suivait. Pour elle, c'est une balade, quoi.

Alors vous, vos impressions ?

Christine : Ce que j'ai bien aimé dans le jeu, c'est qu'il est convivial, c'est-à-dire qu'on joue les uns avec les autres, et pas les uns contre les autres, donc, je trouve que pour développer l'esprit d'équipe, des choses comme ça, c'est bien. En revanche, je trouve que pour une première utilisation, il est assez complexe. Je pense qu'on s'amuserait plus à refaire une deuxième ou une troisième partie, parce qu'en fait, on ne peut pas vraiment mettre en place des stratégies, étant donné qu'on est déjà occupé beaucoup à découvrir le jeu, et notamment à se repérer dans le musée. Et en fait, moi, j'avais énormément de problème de repérages (sourire).

Et c'est un problème, alors, de se perdre dans le musée, ou au contraire ça permet de visiter ?

François : C'est un problème dans la mesure où on a 90 minutes, et là...

Christine : On est concentrés sur le jeu. En fait, nous, on ne regardait pas les machines, parce qu'on était vraiment concentrés sur le jeu.

Non, je vous ai vu à la fin, regarder un peu plus dans le grenier, au 2^{ème} étage...

Christine : Oui, parce que j'étais avec la petite. Moi, j'étais la plus déconnectée du jeu, en fait, parce que je surveillais la petite. Et justement, je me suis fait la remarque que le jeu n'incite pas à visiter le musée, au sens où... C'est-à-dire qu'on fait un beau parcours dans le musée : ça donne envie d'y retourner pour le visiter, donc ça, c'est super. Mais je me demande si, par exemple, on avait introduit des quiz obligatoires – bon, je suis un peu gonflée de dire ça, parce que j'en ai fait aucun – qui obligeaient à observer une machine, à regarder comment elle marche, du coup, on se serait peut-être plus arrêté sur les objets du musée.

François : Et il y a autre chose : c'est la complexité du jeu. Finalement, on connaissait la règle que pendant 10 minutes on ne pouvait pas s'échanger de carte, mais on l'avait oublié, et du coup, on a perdu un peu de temps.

Christine : Surtout, il n'y a pas de chrono sur le téléphone, donc on ne sait pas non plus...

François : Et puis ça ne marchait plus... On ne savait plus si ça marchait... Donc je pense que pour que les gens l'utilisent, il y aurait intérêt à accompagner les gens sur 3, 4 bornes, au début. Encore plus qu'en parler.

Christine : Oui, plutôt que tout expliquer en salle d'accueil : expliquer le principe rapidement, l'idée de gagner des cartes comme un jeu de 7 familles, soit en les échangeant, soit en allant les prendre dans les bornes qui sont comme un paquet de cartes où vous allez vous servir, et puis vous pouvez gagner des points avec les quiz...

François : Pareil, les quiz, c'est un peu compliqué aussi.

Christine : Non, on ne l'a pas fait, mais parce que ça ne rapportait pas... Voilà, et peut être, en ayant expliqué les grands principes, accompagner les gens, 20 bonnes minutes, voire une demie heure, au début, en fait.

Vous étiez venus pourquoi au départ, ici ?

Christine et François : Pour Futurs en Seine.

Vous en avez pris connaissance comment ?

François : Moi, je travaille dans le domaine de l'Internet.

Quel travail exactement, si ce n'est pas indiscret ?

François : Edition numérique. Et moi, j'avais cherché sur leur site des choses qu'on pouvait faire en famille. Donc, ça, c'est ce qu'on pouvait faire en famille, ainsi qu'un spectacle de Guignol à La Villette.

*Et ça vous paraît mieux de le faire en famille ? Vous voudriez le faire seul ou avec des amis ?
Le fait de le faire en famille, ça a changé quoi ?*

François : Bah, c'est sympa.

Christine : C'est qu'on est ensemble. C'est-à-dire que si on avait dû arbitrer entre Futurs en Seine ou être en famille, ça aurait été plus compliqué. C'est vrai que le week-end, comme on bosse pas mal la semaine...

François : Le week-end, c'est en famille.

Christine : Voilà.

Vous étiez ensemble d'une certaine manière : vous avez ralenti le pas pour être avec votre fille...

Christine : Mais là, du coup, c'était une manière d'être ensemble. C'est-à-dire que si il n'y avait eu des activités que pour les adultes à Futurs en Seine, je ne sais pas si on y serait allés.

Et revenir jouer au même jeu avec des amis, ça impliquerait du coup une autre façon d'être ensemble, ça vous tenterait plus ? Des amis du même âge ?

François : Non, on pourrait revenir avec d'autres enfants, d'autres familles, par exemple.

Oui, c'est vraiment avec des enfants que ça vous tente le plus.

Christine : Ben, si vous voulez, c'est pas parce qu'on n'a pas envie de faire Futurs en Seine entre adultes : c'est parce qu'on est dans une problématique parentale qui est que si on est à Futurs en Seine entre adultes, on n'est pas avec nos enfants, et on ne les voit pas de la semaine, ou très peu. Donc voilà, c'est à cause de ça. Mais en théorie, si, il y a certainement des trucs très rigolo à faire entre adultes. C'est juste que nous, concrètement, étant parents de jeunes enfants, on aurait du mal à caser ça dans l'emploi du temps, vous voyez ? C'est plutôt lié à ça.

Paul : Le problème, c'est que c'est plus difficile de jouer... On pense moins à gagner des points de civisme et de curiosité que des points d'esprit collectif, de collection ou de... Et on prend pas beaucoup d'indices...

Christine : Ce qui est dur avec les points de civisme, c'est que quand on n'a pas la localisation en tête, c'est pas évident de se dire : « Tiens, tel truc, je vais pouvoir le ranger dans telle borne... » Ca, c'est un raisonnement qu'on n'a pas pu faire, parce qu'on était déjà accaparés par d'autres tâches.

François : Disons, qu'on est bons à la fin du jeu, on est bons pour faire une partie amusante, quoi.

Christine : Comme souvent, quoi. On referait une partie, on s'amuserait bien, je pense. Ce n'est pas qu'on s'est pas amusés, hein. Mais on n'a pas exploré toutes les potentialités du jeu.

François : On n'a pas joué...

Christine : ...on a découvert la règle du jeu. Comme quand vous jouez au Monopoly pour la première fois.

Et vous m'avez dit que vous avez l'impression de ne pas avoir bien visité le musée, et c'est vrai que le musée apparaît très peu dans votre discours. Tout à l'heure, il y a Timothée qui a touché un peu les maquettes du musée, mais vous n'avez pas forcément amenés vos enfants à...

Christine : Non, mais c'est parce que c'est un temps limité... En fait, on est des Serious Gamers (rires)

Oui, c'est ça, oui : c'était très sérieux, ce jeu-là. Vous êtes joueurs, par ailleurs ?

Christine : Moi, non, pas du tout. Limite, les enfants, un petit peu, mais...

Des jeux vidéo ?

Christine : Oui, mais genre une heure par semaine... Ce n'est pas significatif... C'est raisonnable pour son âge, on va dire. Et justement, on s'est dit qu'on reviendra pour le musée : ça nous a quand même donné envie d'y aller.

Sans jouer, donc.

Christine : Ha oui, que pour le musée, on reviendrait, oui. Parce que je pense que pour les garçons...

(Nous sommes interrompus par les téléphones du jeu ! C'est l'accueil qui appelle la famille pour qu'ils rendent leur téléphone.)

C'est eux qui se demandent ce que vous faites

Christine : Oui, ils se demandent si on n'est pas parti avec les téléphones. On va redescendre. Non, ils ne m'appellent pas : c'est un SMS.

QUESTIONNAIRE rempli par Christine, la mère de la famille 1 :

Femme « (en famille 5 dont 3 enfants) », précise-t-elle à côté.

Elle ne joue jamais aux jeux vidéo, mais plusieurs fois aux jeux en mobilité (mobile, Pc, console), et plusieurs fois dans des musées (parcours ludiques)

Elle est enseignante-chercheur en Littérature. Son mari, François est cadre en économie d'Internet. (Elle a répondu pour le couple)

Ils ne sont jamais venus au musée des Arts et Métiers. Ils ont visité 2 ou 3 fois les 4 types de musées répertoriés par le questionnaire : Histoire, Science et Technique, Ethnologie, Art. Ils y vont d'habitude en famille.

Ils ont utilisé plusieurs fois les supports de visite dans les musée : audio-guide, visite guidées, site web du musée, guide papier. Mais jamais les bornes multimédias et podcast, car elle précise qu'ils sont « encore peu présents ».

Ce qui vous a plu dans l'expérience PLUG, c'est :

Coché : découvrir un jeu nouveau, avoir passé un moment agréable avec les autres joueurs, avoir testé une nouvelle technologie.

Pour « avoir appris des choses sur les objets du musée », elle a précisé : « Non, très peu »

Difficultés : « technique », « le musée » elle précise : « se repérer dans l'espace »

Avant de venir, comment vous imaginiez vous le jeu PLUG : elle a rajouté une case : « NSP »

Pendant le jeu, vous êtes-vous aidé : De rien, sauf du plan (2 ou 3 fois). Mais elle ne s'est aidée ni du manuel, ni des panneaux, ni des gardiens, ni de la Hotline, ni des indices : aucune fois.

Stratégie : N'a pas mis de chiffre de priorité comme indiqué dans le questionnaire, mais a coché : esprit collectif (échanges) et collection.

Parcourir le musée vous paraît-il : elle a coché : une contrainte pour le jeu (plutôt qu'un enrichissement)

A trouvé les bornes : plutôt facilement

A échangé « toutes ses cartes » avec les autres joueurs.

Le jeu vous a-t-il permis de découvrir des choses que vous ne connaissiez pas ? : non.

Phrase qui lui correspond : « Pour moi, visiter en jouant devrait être possible dans tous les musées. » mais elle rajoute : « Mais ce n'est pas le cas ici.

Que pensez-vous des phrases suivantes :

« Le jeu s'intègre très bien dans les salles du musée » : Plutôt pas d'accord

« Le jeu est au service du musée » : Pas du tout d'accord

« La technologie RFID permet d'améliorer le rapport que nous avons au musée » : Plutôt pas d'accord

A qui recommanderiez-vous ce jeu ? : à des familles

Pour que le jeu soit idéal, il faudrait que : le jeu soit composé avec d'autres objets du musée.

Vous êtes-vous sentis plus actif que lors de vos visites habituelles. Elle a coché : Non, pourquoi. Et rajouté : « Trop accaparés par le jeu, peu profité du musée. »

(Dans l'entretien que nous avons mené, il me semble qu'elle dit justement le contraire : qu'elle a très peu joué !)

Fin du questionnaire : elle s'est considérée plus comme une joueuse que comme une visiteuse. Après la visite, elle a envie de revenir au musée.

15h30

Trois amis ayant chacun un portable.

Un père et ses deux fils, chacun leur portable aussi. Ils sont dans la grande galerie des Transports et visitent le musée, vitrine par vitrine.

Deux filles à la borne Adler regardent l'avion, prennent le temps, plan à la main, repartent. Marche lente. Salle des Automates. L'une sur la borne, l'autre devant la borne. Essaient en même temps le téléphone, se parlent en chuchotant, rient. Accélèrent légèrement. Attention flottante. Borne. Coups d'œil réguliers vers moi.

Un vigile crie à d'autres visiteurs qu'il ne faut pas de flashes dans le musée, « toutes les photos possible, mais sans flash. » Les joueuses ne se retournent pas. Elles ont environ 20 ans. Elles sont à la borne. Puis se mettent devant la vitrine d'à côté, lisent le panneau. L'une reste longtemps à la borne, pendant que l'autre et un ami venu les rejoindre essaient les maquettes, lisent les panneaux. « On peut y aller ? » demande l'ami à la joueuse sur borne. Mais non, pas encore, semble-t-il.

Elles repartent, direction une autre borne, à côté. Elles y jettent un œil distrait, puis focalisent sur la maquette de la Machine de Marly. « C'est énorme ! » commente l'une. Elles s'attardent en silence. Le garçon les rejoint. La fille se plaint : « J'ai pas eu ma troisième carte ! Elle n'est pas dans la machine. C'est la merde. » ; « Bah, appelle des gens », conseille le garçon. Mais la fille refuse.

Ils continuent d'un pas tranquille. Passent devant certains objets, mais s'arrêtent devant d'autres. Borne Frères Lumière : là encore, l'objet capte plus leur attention que la borne. Une des deux filles s'arrête devant la petite fontaine d'eau potable, située à côté des toilettes du premier étage. Puis elle rejoint ses camarades.

Le reste de la partie jusqu'à présent se déroule toujours selon le même schéma : l'une des filles reste sur la borne quand les autres vaquent autour des vitrines. Le garçon est le plus porté sur les panneaux. La fille est plus proche de son amie, partage quelques remarques sur le jeu. La plus joueuse des deux tente de passer un appel. Les deux filles s'éloignent ensemble, laissant seul le garçon, plongé dans la lecture d'un panneau sur « La Chambre à tiroirs et laboratoire de Daguerre, vers 1835 ».

Chez les filles, les arrêts respectent chaque borne. La plus joueuse reçoit un appel téléphonique sonore qui vient troubler la tranquillité du musée, et peut être déranger les autres visiteurs autour d'elles (des personnes âgées, pour la plupart). « Ho, ça saoule, ça » lance la fille. Elle répond et répète un peu sèche : « Oui, oui, oui, oui, oui », et raccroche. « Ca fait chier, faut qu'on redescende », fait-elle à son amie. « Pourquoi ils veulent qu'on redescende plus tôt ? » demande l'amie. « Je sais pas », râle la plus joueuse. « Il reste encore 20 mn » remarque l'amie. Elles ne se pressent pas pour autant. L'une se demande pourquoi le garçon à côté, qui est leur ami, ne joue pas : « C'est bizarre », commente-t-elle. Elle quitte tranquillement la borne et essaie la maquette à côté.

J'apprendrai plus tard qu'Areti a appelé ces joueuses pour avoir le temps de réinitialiser les téléphones avant le début de la session suivante. À plusieurs reprises, pendant la semaine d'expérimentation, elle sera obligée de presser les joueurs en les appelant en fin de partie. Mais cette fois ci, les joueuses ont particulièrement mal vécu l'incident. Elles arrivent dans le Hall d'entrée énervées (surtout la plus joueuse) par les appels intempestifs de l'accueil. Areti leur explique que c'est un problème de session trop complète et que des joueurs attendent déjà leur téléphone pour commencer à jouer. Cela crée peut être un sentiment de contrainte, voire de contrôle, de surveillance, par le jeu, à travers ces obligations logistiques... Les entretiens confirmeront ou pas cette hypothèse.

Entretien avec les deux amies :

Raphael Koster : Vous avez quel âge ?

Les deux amies : 26 ans.

Alors ? Vos impressions ?

Je pense que le concept du jeu est intéressant, mais là, on nous a rappelé en catastrophe pour ramener l'appareil, parce qu'ils en avaient besoin.

Oui, ça, c'est exceptionnel, oui.

Donc, quand on est dans un musée, et qu'on se fait appeler 3 fois au téléphone en 10 minutes, on n'est pas forcément très content : on doit redescendre, remonter, repartir, on ne peut pas regarder les choses tranquilles, enfin, bon voilà.

Alors « regarder les choses tranquilles », ça, c'est déjà assez particulier, parce que beaucoup de joueurs sont pris par le jeu et veulent faire le plus de points.

Bah on regarde que les choses du jeu, quoi.

C'est ce que vous avez fait aussi, vous ?

Oui. On s'est efforcé aussi de lire les trucs, mais bon on ne visite pas assez le musée, du coup, parce qu'on ne regarde que les choses qu'on nous oblige à regarder. Mais bon. Et puis, on est un peu stressées par le temps limité (rires)

Mais vous vous êtes émancipées de ça, non ? J'ai l'impression que vous avez vachement visité quand même.

Bah on a pris notre temps, on a regardé un peu quand même, oui. Surtout que comme on était trois, quand quelqu'un faisait le jeu, les autres regardaient tout autour. Donc on a eu plus le temps.

Donc pas de concurrence entre vous ?

Hou la la non ! Hou là ! (rires) De la stratégie plutôt. Et en fait, on n'a pas vu c'était quoi le but du jeu : la fin, le final. Il n'y a pas vraiment de final, donc du coup, il n'y a pas de concurrence.

Oui, la fin, c'est à la fin du temps, quoi.

C'est ça.

Vous pensez revenir maintenant, moins stressées, sans jeu ?

Oui, c'est un musée intéressant.

Vous étiez venues pourquoi, d'ailleurs ?

Pour le brunch ! (elles pouffent)

Et vous étiez déjà venues au musée ?

Oui.

Moi, non. C'est un beau musée.

Oui, le musée, il est intéressant, déjà, à la base.

Vous allez souvent dans les musées en général ?

Souvent non.

Moi oui, j'essaie, quoi.

Vous faites quoi comme travail, pour situer un peu ?

Moi, je suis Consultante.

Ingénieur. On fait une Ecole d'ingé, on a une formation technique.

Et en tant qu'ingénieures, vous n'êtes pas joueuses pour autant ?

Non, je ne pense pas que ça aille de pair. C'est les économistes qui sont un peu joueurs, non ?

Non, moi je pense que je suis un peu joueuse aussi.

Oui, un peu joueuse, genre tu t'amuses, mais tu ne joues pas pour gagner...

Ha oui oui, non.

Vous jouez à quoi en général ?

A des jeux de société.

Pas aux jeux vidéo ?

Non. J'ai une DS, mais j'y joue rarement.

17h :

Nouvelle session. Ce sont des amis d'Areti. Ils parlent grec. Je ne pourrai pas faire d'entretien. Je renonce à les suivre.

Mardi 2 juin 2009

13h

Cinq joueurs : ne parlent pas français. Cinq adultes d'environ 40 ans, trois hommes et deux femmes. Le directeur du musée fait partie du jeu et les autres membres n'ont pas le temps de jouer, donc Areti va dans la Chapelle pour leur expliquer le fonctionnement d'une borne. Les autres « joueurs » qui accompagnent le directeur viennent du Museum of Science de Boston. Ils prennent congé à la fin des explications d'Areti.

Areti m'explique toutes les contraintes techniques auxquelles elle est confrontée dans sa fonction de médiatrice du jeu. A chaque début de partie, il faut réinitialiser tous les téléphones : ça prend un certain temps. Les téléphones sont numérotés de 1 à 8, il faut les mettre en contact les uns avec les autres dans l'ordre, les faire se toucher. La moindre erreur et il faut tout recommencer. Quand il y a des joueurs qui attendent pour jouer, elle doit leur expliquer les règles, tout en faisant la manipulation sans se tromper. C'est générateur de stress, et cela fait peut être obstacle à la rencontre entre elle et les visiteurs. Ces contraintes techniques dans la médiation sociale du jeu expliquent peut-être certaines perceptions du jeu par les joueurs... Areti continue à m'expliquer. Il faut procéder manuellement téléphone par téléphone parce qu'il n'y a pas de réseau. Le but est de coordonner l'affichage du compte à

rebours simultanément sur tous les téléphones. La procédure doit donc être effectuée juste avant le début d'une session, pour que le temps de la partie commence en même temps que le compte à rebours.

Mercredi 3 juin 2009

15h30

Deux joueurs : un couple homme, femme.

Dans la salle des machines, les deux joueurs prennent en photo les vitrines avec leur appareil photo numérique personnel. La femme est accroupie pour se mettre à hauteur de l'objet pendant la prise photographique. Ils se rejoignent pour aller sur la borne d'à côté. C'est la borne de l'Automate, mais la salle a été fermée, pour une démonstration, et la borne est maintenant à l'extérieur, complètement séparée de l'objet qu'elle est censée illustrer, la Joueuse de Tympanon. L'homme reste un peu plus longtemps que sa compagne sur la borne. Il a des écouteurs aux oreilles. Puis ils déambulent tous deux dans le musée, en prenant des photos de beaucoup d'objets.

L'homme semble très intéressé par les rouages de grosses machines exposées en dehors des vitrines à cause de leur taille. Elles ne sont pas particulièrement belles, mais il les prend quand même en photo. Il s'agit, par exemple, de la machine à raboter à retour rapide de Joseph Whidworth, vers 1850 ; ou de la machine à tailler les engrenages de Ducommun, vers 1860... Comme sa compagne, il photographie ensuite une grande tige de fer exposée à côté : « le mécanisme de commande de grappe de combustible nucléaire » qui illustre le thème de « la mécanique en milieu hostile » sur le panneau d'explication. Puis, l'homme s'accroupit pour regarder de très près le plan de l'avion d'Adler. Non pas le plan distribué sur une feuille avec le jeu *PLUG*, mais celui qui est reproduit sur l'un des cartels du musée, une toile posée dans un coin de la pièce. Je crois qu'il le prend également en photo.

Je commence à me demander si je ne me suis pas trompé en prenant de simples visiteurs pour des joueurs. Mais l'homme a un téléphone de marque Orange, comme ceux du jeu, il a les mêmes écouteurs aux oreilles que ceux des joueurs et il a posé son téléphone sur une borne tout à l'heure. Ce qui me fait douter, c'est qu'il n'a pas de plan à la main, qu'il prend en photo l'avion d'Adler et son moteur sans même essayer de toucher la borne du jeu. Sa compagne, qu'il m'a pourtant semblé voir à l'entrée avec un téléphone du jeu, l'a rangé, et ne se promène qu'avec son appareil photo.

Ils semblent ici photographier des éléments précis, sans s'intéresser à l'ensemble des objets exposés.

Ils descendent l'escalier et je les retrouve sur la borne de la Locomotive de Stephenson. La femme a sorti son téléphone. Elle porte son casque de moto en bandoulière à son bras, et sa veste sur l'autre bras. Elle discute avec son conjoint en regardant l'écran du téléphone. L'homme a le téléphone du jeu dans une main et son appareil photo dans l'autre. Il a ôté ses écouteurs. Ils se touchent le téléphone pour faire un échange, le regard sur l'écran. L'homme se tourne légèrement une fois l'échange fait, pour s'éloigner. Ils sortent lentement.

Ils se dirigent vers la Chapelle en se parlant. Tourment la tête au passage vers les objets et s'arrêtent devant une vitrine. D'un même geste, ils s'accroupissent, dégainent leur appareil photo et mitraillent. C'est une maquette de bateau : « Le bateau-planeur hydroptère » de 1997. Dans la foulée, l'homme photographie aussi la vitrine d'à côté : « Maquettes de TGV de 1997 et 1975 », pendant que la femme prend d'autres photos debout de la maquette du bateau.

Au lieu d'entrer dans la Chapelle, ils retraversent le Hall d'entrée pour prendre l'ascenseur. Au 2^{ème} étage, dans le grenier, je les retrouve à parler ensemble et regarder les vitrines. Je me cache pour ne pas les déranger. Je n'entends pas ce qu'ils disent, mais je constate que le débit de leur parole est lent et leur marche est traînante. Ils prennent souvent des photos. Ici, les objets ont un caractère esthétique plus évident que les autres photographiés précédemment. Il faudrait leur demander ce qui les a attirés dans ces objets...

Ils se rapprochent. L'homme murmure : « Tiens, c'est quoi ça ». La femme me jette un regard en coin. Devant les fauteuils, en bout de galerie, ils accélèrent le pas car il n'y a pas d'objet à regarder. Ils s'arrêtent à la borne Lavoisier juste deux pas plus loin. La femme pose son téléphone sur la borne, mais pas l'homme, qui regarde les objets. Puis la femme revient, et l'homme va sur la borne. La femme garde son regard sur le téléphone. Je crois qu'elle fait un quiz. Ils ne cessent pas de parler entre eux. Une image apparaît sur le téléphone de la femme. La femme regarde alors les objets du musée. Mais l'homme la ramène sur la borne pour qu'elle pose son téléphone dessus. L'homme la prend en photo sous cette pose, d'abord de loin, ensuite de très près pour avoir l'écran du téléphone. Avant de prendre ces photos, il était parti pour faire un quiz mais a préféré interrompre son activité pour photographier sa femme.

Ils continuent la visite du musée. Ils aperçoivent une horloge du 17^{ème} siècle. Se rapprochent pour mieux la regarder. La femme sourit et l'homme commente qu'il n'a jamais vu un tel système. Ils ne la prennent pas en photo. C'est « la Pendule à double cadran annulaire tournant, par Jean-André Le Paute, vers 1770. Un cartel intitulé « l'horlogerie décorative » accompagne l'objet.

Devant une autre vitrine, l'homme attire l'attention de la femme en montrant du doigt un objet. Et la femme sort son appareil photo. L'homme tourne autour de la vitrine pour trouver le meilleur angle de prise de vue photographique. Et dans un même mouvement, se retourne pour prendre en photo la vitrine de derrière : « Le Microscope solaire, vers 1830 ». Il prend ensuite « le Cyclotron du Collège de France, 1937 », les anciens instruments de musique du 19^{ème} siècle, de la vitrine « Oscillations et vibrations », et même la borne « Lentille de Fresnel » sur laquelle personne n'a encore posé son téléphone.

Ils continuent ainsi à chaque vitrine. Cette fois, ils se laissent attirer par tous les objets et photographient à l'instinct. Les pas de la jeune femme en talons haut résonnent sur le parquet du musée. On entend aussi le déclic de son appareil photo numérique. L'homme s'arrête à la borne Vaucanson en se balançant d'une jambe sur l'autre, comme s'il voulait alternativement voir de près et de loin. Il pose son téléphone sur la borne, le retire vite, et fait un sourire narquois.

Il se dirige vite à côté pour voir les autres objets du musée. Ni l'un ni l'autre ne s'aident du plan pour se diriger dans le musée. Ils préfèrent demander leur chemin aux vigiles.

Ils avancent vite, s'arrêtent, prennent en photo un « Cercle chromatique », et direction 1^{er} étage. La visite est maintenant clairement rythmée par l'intérêt suscité par les objets du musée. Mais en redescendant, les joueurs commentent tout de même ce qu'ils ont compris des règles du jeu : « Il faut faire des échanges... » Un vigile les arrête : « C'est pas ici la sortie ». L'homme : « Excusez-moi, je peux vous poser une question que je me suis demandé toute la journée : à quoi servent ces rails qu'on voit un peu partout sur le sol ? » Le vigile leur explique. Ils vont dans la salle des Ponts. Ils visitent toujours à leur rythme.

Entretien avec le couple.

La femme a 30 ans et l'homme en a 33. Ils n'ont pas joué uniquement au jeu car ils ont vu aussi le musée comme une chance, un intérêt en soi :

La femme : On a voulu voir comment ça marche, le système du jeu dans le musée, et en même temps, c'est l'occasion de visiter ce musée-là.

Raphael Koster : *Et alors qu'est-ce que vous a plu dans le musée ? Parce que je vous ai vu prendre en photo des objets très différents. Je ne sais pas si vous pouvez peut être essayer d'expliquer un peu qu'est-ce qui vous a attiré, qu'est ce qui a fait que vous vous êtes arrêtés devant certains objets et pas devant d'autres ?*

L'homme : Ben, on en parlait juste avant. Parce que moi, ce qui m'intéresse, c'est l'esthétisme, l'évolution de l'esthétisme à travers le temps. J'avais l'impression que les objets étaient beaucoup plus esthétiques avant, tout en étant peut être techniquement moins complexes, et plus ça devient techniquement complexes, plus ça devient carré, un peu moins esthétique, finalement. Donc, j'avais remarqué cette tendance-là.

La femme : C'est plus par rapport à une association d'idées, quoi : caméra... ça me fait penser à quelqu'un, donc je le prends en photo ; un autre truc, ça me fait penser à mon enfance ; un autre truc ça me fait penser... Plus une association libre d'idées et ça peut être aussi sensible à une esthétique.

Et pourquoi vous vous accroupissiez à un moment pour prendre des photos ?

La femme : L'angle de vue, prendre des détails.

L'homme : En fait, je dois avouer qu'il y a des choses que j'aimerais modéliser après, parce que j'aime bien modéliser en 3D aussi. C'est des textures aussi : donc ça m'intéressait de pouvoir prendre un petit peu des notes « visuelles », on va dire.

Parce que vous êtes informaticien ? Vous faites quoi comme métier ?

L'homme : Méta-designer : je travaille sur des mondes virtuels...

Une vigile s'esclaffe en me voyant arriver dans l'entrée : « Lui, c'est le chasseur ! Il suit les joueurs comme des souris ! »

Jeudi 4 juin 2009

14h30

Marc et Christophe, ingénieurs. Un troisième joueur, journaliste qui teste toutes les nouveautés sur téléphone portable et console portable est aussi attendu, mais n'a pas confirmé.

Après les vidéos des règles, Christophe souffle : « Waouh, ça en fait beaucoup d'un seul coup, tu trouves pas ? ». Son partenaire acquiesce. On leur remet les plans du musée. Ils l'étudient attentivement. La partie a été programmée à 14h40. Le temps d'expliquer les règles et ils commencent à jouer à 15h04.

Beaucoup de classes aujourd'hui dans le musée. Souvent les enfants viennent poser des questions sur le jeu à l'accueil, mais il n'y a pas assez de téléphone pour faire jouer tout le monde. Et les classes n'ont généralement pas le temps de s'inscrire.

Marc à la borne Vaucanson est entouré de plein d'enfants qui rigolent. Il leur explique ce qu'il fait. Eux, ont des questionnaires papier et se servent du cartel pour le remplir. Marc revient sur la borne et fait des échanges de cartes. Il a les écouteurs, écoute les dialogues, et a le plan à la main. Je me présente et il me demande comment retrouver le jeu qui a buggé (sans me dire bonjour). Christophe est à la borne aussi, fait un quiz, très concentré sur le téléphone. Il s'en va sans me regarder. Très vite. Ils vont tous les deux très vite, mais quand l'échange se fait longuement dans le téléphone, ils attendent patiemment, sans faire un geste, le nez sur le téléphone. Murmurent des petites exclamations d'agacement. Marc fait des allers retours rapides, passe devant moi sans me regarder. Je renonce à les suivre, car ils sont résolument dans le jeu et je compte sur un entretien à la fin qui donnera sens à tout ça.

Je crois Christophe qui descend à toute vitesse de la Mezzanine des Ponts. Il murmure à mon adresse, en montrant son téléphone : « C'est pas mal ! ». Je plaisante : « C'est la course, là ! ». Il se retourne : « Hein ? ». Je répète : « Vous allez vite ! ». Il reprend sa marche en me tournant le dos : « Ho, je sais pas si on va vite, mais... ». Il est parti.

Je retrouve Christophe à l'accueil. Il vient se plaindre qu'il a fait toutes les bornes du musée, mais est tombé trois fois sur la même carte du Tunnelier de Madrid. Il apprend alors que les autres cartes se trouvent sur les autres téléphones et qu'il faut faire des échanges pour y arriver : « On n'est jamais sûr d'y arriver, alors ! » s'exclame Christophe. Il part à la recherche de l'autre joueur : « Je ne sais pas où il est, par contre. »

Entretien avec Marc et Christophe :

Raphael Koster : Pourquoi vous avez couru comme ça au lieu de visiter tranquillement ?

Marc ou Christophe : Je le connais.

Moi je voulais gagner des points rapidement, en fait.

Ha vous le connaissez bien ?

Je suis venu en septembre l'année dernière avec mes parents.

Alors ça change quoi, là, de jouer ?

Ben, ça aide à connaître, parce qu'on sait où ça se trouve un petit peu. On ne peut pas voir le musée, c'est vrai qu'on va vite : avec le plan, on va vite.

Et ça vous a plu dans l'ensemble le jeu, à part le problème des cartes avec les échanges ?

Ha oui, oui. Avec les quiz, on ne nous a pas trop expliqué non plus qu'au quiz, il y avait plusieurs questions : ça, on a oublié de nous le dire. Donc, est ce que tant qu'on n'a pas de mauvaise réponse, on peut continuer, c'est ça ? J'ai pas bien compris. Des fois c'est limité, des fois, il y en une, deux, je n'ai pas bien compris pourquoi.

Et ça vous a ralenti d'avoir des quiz ou des dialogues, vous vous êtes sentis gênés par ça ?

Je croyais que pour le quiz, il fallait être à côté.

Oui, il fallait en fait rester dans les environs de la salle pour rester dans le quiz, et étant donné qu'on devait lire, il fallait un peu de temps.

Donc vous, votre objectif, dans votre façon de jouer, ça a été d'aller le plus vite possible et de faire le plus de points.

C'était d'avoir les quiz. Dès qu'on n'arrivait pas à avoir les cartes.

Vous n'avez pas essayé de vous appeler ou de faire des échanges ?

Si, à la fin, quand on a fait chacun un tour ou un tour et demi, on s'est rendu compte : « Zut, j'ai pas trouvé les cartes ! Est-ce que l'autre les a ? »

Donc vous étiez plutôt en compétition, jusqu'à présent ? Vous êtes restés chacun de votre côté plutôt que de faire le truc ensemble ?

Mouï... Pourtant, on n'était que deux, hein !

C'est quoi vos relations ? Vous êtes plutôt amis ? Vous vous connaissez bien ?

On se supporte depuis 6 mois, hein, l'un à côté de l'autre.

6 mois ! Ça fait 4 mois, seulement. On est élèves ingénieurs au Cnam.

Donc la compétition, ce n'était pas parce que vous ne vous entendiez pas ?

Non, c'était juste pour jouer !

Et vous avez vu le musée autrement, du coup, même si vous le connaissiez ?

Moi, j'ai demandé au vigile où se trouvait la mezzanine : pas facile à trouver ! Je suis passé devant et je me suis dit : « Merde, c'est où ? »

Ha bah je l'ai vu plus rapidement !

Ça apporte des choses ou ça enlève ?

Pour quelqu'un qui ne connaît pas le musée, ça doit enlever.

Moi, je l'ai visité plusieurs fois en plusieurs années, mais j'avais complètement oublié tout ce qu'il y avait dedans. Et en fait, en le visitant, on voit tous les objets intéressants dans le musée, mais on n'a pas le temps de les lire. Parce que moi, je m'amusais à essayer de récupérer des points. C'est au moment où on récupère les points qu'on a quelques questions, et là, on cherche un peu à droite à gauche pour essayer de répondre.

Vous n'avez pas le temps de lire les objets, mais est-ce que vous les ressentez ? Vous les percevez différemment ?

On s'est plus obligé à jouer qu'à regarder exactement quelle œuvre faisait quoi.

Pas de sensation particulière du musée ?

On s'est amusé : c'est une autre façon de voir le musée. On peut dire ça comme ça. Mais alors, c'est possible... c'est juste une borne avec un tag RFID qu'on enregistre et qu'on reprogramme à chaque fois, c'est ça ?

Heu... oui, enfin, c'est-à-dire que ça prend en compte...

Non, mais je veux dire, quand on dépose la carte, ça enregistre dans la borne, c'est ça ?

Oui ! La puce ne garde en mémoire que la carte s'est inscrite...

La puce de la borne qui est dans le musée ? Donc, ça serait simple d'en mettre plus, quoi.

D'en mettre plus ?

Ha oui, mais ça ferait des quiz en plus, quoi.

C'est ce que vous auriez voulu, alors ?

Je sais pas. Qu'est-ce qu'on pourrait dire dans ce jeu ? C'est vrai que trouver toutes les cartes, quand on n'est que deux, ce n'est pas évident !

Il n'est pas facile aussi de savoir, dans le jeu, qu'il faut téléphoner à une autre personne. Ça a été expliqué, mais au cours du jeu, on l'avait oublié. Alors du coup...

... On s'est dit au départ : « Est ce qu'on a tout bien compris ? »

Moi, ça m'a fait rire quand vous êtes revenus à l'accueil, parce que vous n'avez pas eu du tout le réflexe d'entrer en contact l'un avec l'autre alors que certains font ça immédiatement.

Ha ! Mais c'est à la fin, ou tout à l'heure ?

Non, mais c'est parce que j'avais réussi à avoir mon dernier bleu et je me suis dit : « J'ai que trois bleus, qu'est-ce que je fais avec trois bleus ? Et j'ai les mêmes à chaque fois, alors comment ça se fait ? » Je pensais que c'était normal, à un moment donné. Je n'avais pas compris que c'étaient les autres téléphones qui déposaient...

Oui, ça c'est vrai que vous ne pouviez pas deviner, oui.

Quand on ne l'a pas fait une fois...

Mais à la fin, moi, j'avais eu l'idée, en fait, pour pouvoir avoir les autres cartes... Parce que l'indice qu'ils m'avaient donné, c'était qu'elles n'étaient pas sur toutes les bornes, alors du coup, j'ai commencé à contacter Christophe, quoi. Et c'est là que j'avais compris qu'il avait les autres cartes, et on a commencé à échanger.

Et vous vous êtes amusés en vous contactant ou c'est allé très rapidement ?

Non, ça va.

Vous avez discuté tous les deux ?

Ouais, on a discuté directement, on n'a pas voulu discuté de ce qui s'est passé : « Ouais, t'aurais pas les cartes, par hasard ? »

Ha, donc vous n'avez pas discuté. Ça devait vraiment être tout de suite efficace, quoi. Pas d'échange sur comment ça se passe... ?

Les impressions, tout ça ? Non, non, pas du tout. Mais c'est bien, parce qu'on a visité le musée à droite, à gauche, de long en large. On monte, on redescend, on remonte... C'était amusant.

C'est sportif, quoi.

Oui, sportif.

C'est plus, heu, oui, ça fait un peu comme les émissions comme La Chasse aux trésors, etc. Les gens filent sur l'indice, ils s'amusent pas trop à regarder, quoi. Il y a le chronomètre, et si il y a le chronomètre, automatiquement...

Ha, vous avez eu l'impression de participer à un jeu télé, alors ?

Non, pas tellement, mais...

Je veux dire qu'on n'a pas le temps de regarder.

On se renseignait au moment où on essayait d'avoir des quiz, là on se renseignait...

Ce qui serait bien, à la rigueur, ce serait de donner des bonus de temps, ce serait marrant, ça. Si tu arrives à avoir une famille, tu as un bonus de temps ou tu peux faire une pause, ou je ne sais pas quoi...

Mais certains joueurs se plaignent que c'est déjà trop long.

Ha bon ?

Et tout à l'heure, il s'est passé quoi avec le groupe d'enfants ? Vous étiez entourés d'enfants, et...

En fait, le groupe d'enfants, il m'ont vu utiliser le téléphone plaqué sur la borne, et ils ont voulu après à un moment donné utiliser leur propre téléphone et le plaquer pour avoir des informations.

C'est vrai que ça intriguait pas mal de gens. Moi, j'ai quelqu'un aussi qui m'a posé la question : « Mais il faut un téléphone spécial ? Faut quelque chose ? »

Et c'est là qu'ils ont compris qu'il fallait descendre pour jouer.

Et ils étaient jaloux alors ?

Non, non, mais ils étaient intéressés d'avoir le téléphone pour essayer de jouer, en fait.

Ils nous ont vu courir plusieurs fois, parce qu'on les passait plusieurs fois...

Vous n'avez pas l'impression d'être « extra-terrestres », là, quand vous avez vos écouteurs et que vous courez ?

Si, si, un peu, un peu !

C'est là que ça fait émission de télé ?

Oui, ça fait un peu jeu télé, parce que moi, à un moment donné, j'avais... Il y avait la prof qui était là, les enfants qui étaient là, et la borne était juste devant. Et... (rires) : il me mime l'emplacement de la borne par rapport à la professeur et à ses élèves, et montre qu'un peu gêné, il est allé quand même sur la borne.

Vous étiez un peu gêné alors à ce moment-là ?

Ho... non...

On ne voulait pas faire trop de bruit, en fait.

À la fin, on n'arrivait pas à avoir des indices, donc on commençait à accélérer le pas. Ouais, c'était... Ha, on aurait pu nous faire monter dans les voitures, ça aurait été drôle aussi, ça !

Oui, ben, on va réfléchir (rires) On ne va pas mettre le musée à sac, hein !

16h30

Nouvelle session. Le journaliste qui teste les nouveautés sur consoles et téléphones portable est arrivé.

Ils sont en tout sept personnes : le journaliste, une visiteuse qui s'est inscrite par curiosité Béatrice, trois amis de Tideth, et un couple.

A 13h, Béatrice était venue se présenter à l'accueil pour se renseigner sur le jeu. Elle a pris rendez-vous pour jouer à la session de 16h en glissant au passage que la compétition, ce n'était pas trop son truc.

Au début de la partie, les groupes sont formés par interconnaissance. Les trois amis de Tideth sont ensemble et au même rythme. Le journaliste, Béatrice et le couple sont réunis. Le journaliste propose un échange. Ils rient et se parlent beaucoup. S'expliquent les règles, apprennent ensemble le fonctionnement. Ils sont tous ensemble très serrés devant la borne et attentifs à l'écran du journaliste pour comprendre les règles. Ils ont pourtant auparavant suivis les vidéos et les explications des modérateurs. Mais peut être que ce rassemblement les a justement incité à continuer l'apprentissage ensemble.

Tideth joue avec ses amis. Il lance : « Hé, qui fait les jaunes ? C'est bon, cool. » Il est assez dans la vitesse. Ses amis le sont beaucoup moins, ils se parlent. Tideth s'éloigne avec Areti qui prend des photos des joueurs. Ses amis chuchotent entre eux pour comprendre eux aussi les règles.

L'autre groupe passe lentement, de borne en borne. Béatrice fait des petites exclamations de surprise quand ils croisent une nouvelle borne. Les arrêts sont assez longs et ils commentent beaucoup entre eux ce qu'ils comprennent des règles. Le journaliste est plus lent que les autres, un peu en retrait, mais reste quand même proche du groupe. Tideth se dirige vers ce groupe pour demander des cartes. Chacun lui répond, et il repart rapidement.

Le journaliste s'éloigne prestement. Il se repère avec le plan. Ne regarde pas le musée. Béatrice n'est plus qu'avec le couple. Tous trois lisent les réponses aux quiz sur les cartels, et s'aident mutuellement. Regards rapides téléphone, borne, cartel. Béatrice plaisante dans les réponses du quiz : « On a compris que c'était pas ça, donc. », éclate de rire. Les trois rigolent : « Bon, ben, on arrête ! », dit la femme du couple, probablement après avoir eu faux à tous les quiz. « On va arrêter ! » rebondit Béatrice, « assez d'humiliation, ça suffit ! », en riant. Ils continuent.

L'homme du couple se rappelle que la première carte mise tout à l'heure dans la borne correspond à sa famille. « Viens, on va rechercher la jaune qu'on a mis en bas » demande-t-il à sa femme. « Vous allez faire ça ? », s'étonne Béatrice. Ils dévalent tous les trois l'escalier vers le vas, remontent aussi sec. Emulation mutuelle dans le jeu, par la co-présence. Sitôt remontés, ils déambulent lentement et regardent le musée. Aux bornes, ils se parlent, répondent aux quiz et regardent toujours beaucoup tous les objets environnants, mais en respectant quand même toujours les objectifs du jeu.

En passant, Béatrice s'interroge à haute voix sur ce qu'est le Tympanon : « une sorte de clavecin... ». Le couple est en train de faire un quiz et la femme s'exclame en pouffant : « Oups, j'ai répondu sans faire exprès ». « Et alors ? » demande son compagnon. « Ce n'était

pas bon », répond-t-elle. Autre quiz : « Comment peut-on savoir si elle bouge les pieds ? » se demande l'homme. « En tout cas, les mains, on en est sûrs », aide Béatrice.

Ce qui est frappant, c'est la façon dont Béatrice socialise avec des inconnus grâce au jeu, mais toujours en opérant des détournements, des commentaires, qui renvoient au musée. Elle teste les boutons, elle finit par visiter... et partage les impressions de sa visite. Elle m'interpelle aussi : « Vous faites des annotations ? » Elle m'intègre aussi dans le groupe, nous arrête, l'homme et moi d'un ample geste du bras pour désigner une vitrine : « Ça, c'est beau aussi, c'est quoi ? » On s'approche pour lire les cartels.

En même temps, le jeu continue et ils s'arrêtent aux bornes. Il y a une liberté dans ce mode de visite qui s'explique peut-être par le plaisir de l'expérience collective qui permettrait de s'émanciper des cadres du jeu ou du musée... En lisant à chaque fois les quiz à haute voix, il font parfois des lapsus prétextes à de nouveaux rires, ce qui suscite une recherche plus vive des réponses possible par l'examen et le commentaire des objets alentours.

Les amis de Tideth ne sont plus que deux filles. Le troisième garçon a disparu. Elles aussi se parlent et lisent les cartels pour répondre aux quiz. Elles rient ensemble. « Yes ! » fait l'une en levant le bras de la victoire. Elles repartent ensemble et à la Mezzanine des Ponts, regardent chaque maquette. Elles marchent au même rythme pour trouver ensemble la réponse. Au bout de la mezzanine, l'une constate : « Là, y a rien » et reviennent. Marchent rapidement, nez sur le plan. Le jeu a une emprise un peu plus forte sur elles parce qu'elles veulent toutes les deux le faire. Béatrice, de son côté, semble avant tout curieuse, et pas spécialement désireuse de gagner. Elle introduit des modes de jeu différents dans le groupe.

Je croise Tideth, qui, à 25 mn de la fin de la partie, en a déjà assez. Il m'explique qu'il a en fait cinq amis dans la partie : le couple en fait partie. Et Béatrice qui s'est jointe à eux ne les connaissait pas au départ.

Les deux amies sont toujours ensemble, mais elles avancent vite, et je les vois d'abord séparées. C'est en voyant la première se retourner pour chercher son amie du regard que je comprends qu'elles ne sont pas séparées. Mais l'amie continue, et l'autre arrive peu après, sans chercher à la rejoindre tout de suite, mais en allant dans la même direction. Elle sourit. Les deux ne regardent pas le musée.

Les trois autres, le couple et Béatrice, sont toujours à plaisanter et à jouer ensemble. Je ne trouve plus de trace du garçon qui accompagnait les deux amies de Tideth, ni du journaliste qui semble avoir fait cavalier seul très vite. Et pourtant, j'ai fait deux fois le tour du musée. Je recroise finalement le journaliste, très concentré, seul. Il va très vite, regard sur le téléphone, joue en marchant, s'aide du plan. Il croise les deux amies qui avancent en riant. Les deux amies s'arrêtent pour faire un échange. L'une reste pour faire l'échange, l'autre s'éloigne en disant « Merci » et en se retournant pour le regarder. Puis le journaliste et les deux amies reprennent leur route sur des chemins opposés. Les deux amies marchent au même pas et se parlent. S'arrêtent aux bornes, mais l'une a toujours un regard autour, pendant que l'autre travaille. À part ça, peu d'attention apparente au musée, course rapide de borne en borne.

Fin de la partie. Au passage, je remarque que les joueurs de *PLUG* ne laissent jamais de mot sur le Livre d'Or du musée. Les classes qui font des visites guidées, en revanche, en écrivent beaucoup.

Le couple s'appelait Julien, 24 ans et Marylène, 26 ans. Les deux amies de Tideth qui sont restées dans le jeu s'appellent Karina (cheveux courts à lunettes), et Zoubida (chemise blanche).

Karina a fait 1980 points. Zoubida : 1880 points. Tideth : 2700 points. Le journaliste : 2500 points.

Entretien avec Karina et Zoubida

Zoubida est étudiante en communication. Elle a 24 ans. Karina est étudiante en Littérature et Civilisation japonaise. Elle a 23 ans. C'est la première fois qu'elles visitent le musée des Arts et Métiers.

Raphael Koster : Vous étiez dans le jeu et en même temps, vous restiez tout le temps ensemble.

Karina : Ouais, mais en fait, on s'est dit qu'à deux, ce serait pas mal, mais en fait, je pense qu'il faut aller plutôt solo.

(sa copine rigole)

Ha oui, pourquoi ?

Karina : Moi, je suis plutôt solo, déjà. Parce qu'on se fait les réponses à deux, mais ça peut être autant on réfléchissait vraiment, alors que tout seul, je pense qu'on pas eu beaucoup d'excitation. Oui, mais bon, je ne sais pas, c'est dans le jeu, après, avec toutes les bornes, et tout...

Et vous aussi ?

Zoubida : Je ne sais pas si sérieusement c'est le cas, mais je crois que j'ai pris ça à cœur. Non, mais c'était juste rigolo : j'étais contente de passer du temps avec ma copine ! C'était intéressant, c'est assez ludique, et puis ça nous a permis aussi de jeter un œil de temps en temps... Moi, j'étais jamais venue dans ce musée-là : je trouvais sympa, c'était une bonne manière de l'approcher, quoi. Donc, maintenant, j'ai envie de revenir.

Alors qu'est ce qui l'emporte le plus ? C'est le plaisir d'être ensemble, le plaisir d'être dans le musée ou le plaisir de jouer ?

Karina : Ho, c'est le plaisir de jouer ! Je voulais vraiment gagner, quoi ! Je voulais vraiment trouver les cartes, faire le jeu.

Du coup, le jeu ne vous a pas freinée ? Vous ne l'avez pas trouvé insuffisant sur certains points ? Trop lent, ou...

Karina : Ben, par exemple, moi, je trouve que deux cartes par borne, ça aurait été bien. Parce que moi, j'ai passé 10 mn à faire toute un étage entier sans trouver la carte de la couleur que je voulais. C'était toutes les couleurs sauf les verts, il me manquait les verts. Et je ne voyais pas d'autres joueurs qui avaient ça. Et je pense que deux cartes, pour avoir le choix, ce serait quand même mieux.

Mais les échanges, à ce moment-là, ça peut aider, non ?

Karina : Oui, mais j'en voyais aucun. Il n'y avait aucun joueur.

Ha vous avez rencontré tous les joueurs pour leur demander ?

Karina : Non, je n'ai rencontré aucun joueur. Après, j'aurais pu les appeler, évidemment, mais... Je me disais : « A la prochaine borne, il y aura la carte », j'espérais tout le temps.

Pourquoi vous n'avez pas appelé ?

Karina : Non, mais je suis plutôt solo. C'est vraiment que je voulais faire ça toute seule. Et après, pendant les rencontres, de toute façon, quand je les ai rencontrés, ils n'avaient pas de vert, non plus. A l'étage, il n'y avait pas de vert !

Mais je vous ai quand même vu beaucoup parler, un peu rire aussi ensemble, et tout. Donc, ça reste quand même une expérience collective ?

Karina : C'était quand même collectif, mais ça m'a vraiment énervé le truc des cartes. Je n'avais pas de carte verte et aux bornes, il n'y en avait pas, donc ça m'a vraiment freiné, ça.

Et vous, la même chose, alors ?

Zoubida : Non, non. En fait, après, j'ai suivi davantage. Je trouve que la diversité des joueurs... Elle, elle partageait, forcément (en montrant une joueuse). Et le monsieur, là, on l'a croisé plusieurs fois, il était très sympa, il a beaucoup partagé. Mais je suis désolée, je vais encore conforter la généralité sur les femmes : les deux femmes, j'étais impressionné par ce genre de réactions. Moi, je prenais ça plutôt collectif, rigolo et elles, elles étaient très sérieuses, elles ne voulaient rien échanger si ce n'était pas des cartes pour elles. Alors que ça les aidait, parce qu'il y avait des points de collaboration, donc ça leur aurait apporté quelque chose, mais non.

Quelles femmes ?

Zoubida : Les deux autres que nous.

Mais vous vous connaissiez pourtant ?

Zoubida : Ha non, moi, je ne les connais pas.

Karina : Non, c'était juste une des deux, une personne. (Béatrice)

Ha, ça m'étonne ce que vous dites, parce qu'au contraire, moi, ce que j'ai vu, c'est qu'ils n'étaient pas sérieux du tout : plutôt dans la convivialité...

Zoubida : Bon, je ne les ai croisé qu'une fois en même temps, mais ça m'a suffi, quoi !

Et ils ont refusé l'échange ?

Zoubida : Pour moi, oui.

Et quelles raisons ils ont invoqué ?

Karina : Qu'en faisant l'échange, ça ne lui rapportait rien. S'il y a des cartes à échanger, pourtant, moi, je les échangerais. C'est du collectif, même si je dis que j'ai envie de tout faire toute seule, je sais que c'est du collectif et bon, je vais quand même faire en sorte d'être Fair Play, et non, une attitude comme ça, je trouve que c'est pas... approprié, c'est pas approprié, voilà.

Zoubida : Moi, ça me fait rire. Je ne le prends pas si mal.

Karina : Ouais, non mais c'est énervant : moi, j'étais vraiment dans le jeu. Et faut être Fair Play, quoi. Tu ne vas pas tuer des gens... C'est vraiment juste le point négatif.

Et pour revenir sur le musée, vous en avez perçu quoi ?

Zoubida : C'est beau. En fait, je crois que je suis déjà venue. Ça m'a rappelé quelque chose les automates, qu'on n'arrivait pas à actionner, d'ailleurs. Bon, c'est vrai qu'au début, on prend quand même plus le temps de regarder. Et c'est là qu'on se dit qu'il faudrait qu'on revienne quand on n'aura pas le jeu entre les mains et qu'on aura vraiment le temps de l'apprécier. Mais c'est vrai que c'est vraiment agréable. En plus, il n'y a pas trop de monde. Donc, je sais que je reviendrai. En tout cas, ça m'a donné l'occasion d'avoir un aperçu que j'ai envie d'approfondir.

Karina : Pareil. En fait, j'étais dans le jeu, donc je ne regardais pas forcément les expositions et tout ça, mais je reviendrai. Ça me paraissait vraiment intéressant. Là, j'étais plutôt dans le jeu, donc c'était plutôt « je cherche les bornes » et sans forcément lire les explications. Et non, je reviendrai.

Là, c'est un peu objectif. Mais quelles étaient vos impressions ? Ca fait quoi de se balader dans un musée avec des écouteurs, un téléphone, et tout ? Vous vous sentez comment par rapport aux autres visiteurs, par rapport au musée habituellement.

Karina : Par exemple, pour les visiteurs, moi, je suis tombée sur un groupe de jeunes qui étaient en train de visiter. Et c'était plutôt : « Ho, elle se promène avec un téléphone portable ! Elle se la pète, et tout ! », alors que ce n'est qu'un jeu ! Enfin, je leur ai dit : « Vous n'avez qu'à jouer, si vous voulez ! ». Ils m'ont dit : « Non, merci ! ». Ils n'étaient pas intéressés. Mais c'était tout de suite des réflexions... de jeunes, évidemment.

Agressifs ?

Karina : Non, mais plutôt genre : « Ha, celle-là, elle a un téléphone ! ». Ca faisait plutôt... je sais pas : elle ne fait pas comme tout le monde. Alors que un jeu, c'est fait exprès !

Oui, vous n'avez pas rigolé, quoi.

Karina : Ce n'était pas drôle !

Ce n'était pas genre blague sympathique...

Karina : Non, et puis j'étais déjà énervée, et puis... Mais bon, je n'ai pas été agressive non plus, j'ai dit : « Bah si vous voulez jouer, jouez ! » Et puis, ils ont dit « non », donc si ils n'étaient pas intéressés, tant pis, hein !

Ca va se terminer en bagarre ! (rires)

Zoubida : Ho moi, j'ai trouvé ça super chouette. A un moment, il y a une personne du musée qui est venue nous dire : « Il y a une borne ici ». J'ai trouvé ça chouette : j'avais l'impression que c'était une chasse aux trésors dans un musée, donc c'est le contexte idéal pour faire vraiment chasse aux trésors. Et quand il est venu nous parler, on avait l'impression d'avoir un adjuvant. Il y avait quelques opposants, à un moment, il fallait libérer les autres joueurs ! (rires)

Vous êtes joueuse par ailleurs de jeux vidéo, de jeux de rôle ?

Karina : Oui, de jeux vidéo, à des jeux de rôle sur console, genre Zelda. Pas de jeux en réseau.

Zoubida : Moi, je joue quand je vais chez elle, mais je ne suis pas une grande joueuse. Mais je préfère ça, je trouve ça plus chouette le réel. Ca me dit bien d'ailleurs de retenter l'expérience, mais en ayant un peu plus de temps, par contre. Là, je sais plus, le téléphone qui nous agressait : « il vous reste 5 minutes ! il vous reste 10 minutes ! » J'aimerais bien avoir un peu plus de temps, quoi.

Vous trouvez que le téléphone vous agressait ?

Zoubida : Non, mais, ouais, si, en fait, à la fin, il finissait par m'agacer, quoi, mais bon, sinon, ça va, quoi.

Et vous, ça vous agaçait aussi les comptes à rebours ?

Karina : Non, parce que moi, comme j'étais dans le jeu, je ne faisais pas attention. Je le prenais en compte, mais j'adaptais le parcours... Je savais qu'il restait 5 minutes : « Ha, il faut que j'aïlle à la prochaine borne tout de suite ! » Mais non, ça ne m'a pas stressée plus que ça.

À un moment, j'ai cru que vous étiez séparée parce que vous étiez trop dans le jeu, et puis je vous ai vu vous retourner rapidement pour voir où était votre amie, et je me suis rendu compte que vous étiez quand même ensemble dans votre tête, quoi.

Karina : Oui, j'avais beau être dans le jeu, je me sentais seule, quand même sans elle ! Donc, je l'attendais ! Je regardais où t'étais !

Zoubida : Ho, c'est mignon !

Karina : Mais non, mais non ! Tu sais à un moment, je me suis arrêtée, j'ai eu un cas de conscience, je me suis dit : « Ha mais non, faut que je l'attende ! », parce que c'est vraiment sympa d'être à deux. Même si je n'étais pas tout le temps avec elle parce que je voulais jouer solo, mais je l'attendais quand même, c'était plus sympa ! Non, c'est vrai je t'attendais ! (rires) Je regardais derrière, et tout !

Zoubida : (rires) Moi j'avais l'impression de la ralentir ! Et après, quand elle était vraiment énervée, elle me disait : « J'aurais dû faire ça toute seule ! »

Karina : Non, c'est vrai, après je te cherchais par ce qu'il y a un moment dans le musée, il y a une mezzanine. Et en fait, je regardais si t'étais pas à la borne en haut, parce que je croyais que t'étais partie. J'avais discuté avec Julien et je voulais vraiment te rejoindre ! Et je regardais si t'étais pas à la mezzanine, j'allais monter et puis après je t'ai vu sur la borne, donc je suis allé te voir. Donc, je te cherchais !

QUESTIONNAIRE Zoubida :

Ce qu'elle a découvert grâce au jeu : « la statue de la liberté : franco-américain ; couleur imprimerie : augmentation presse à scandale/sensation »

Elle s'est sentie plus active car « j'ai participé, pas en simple spectatrice. Je me suis investie en répondant aux quiz, par exemple. »

QUESTIONNAIRE Karina :

Elle n'a répondu qu'aux QCM, sans rédiger aucun texte personnel. Mais contrairement à son amie, elle mémorisé son déplacement dans le jeu et l'a dessiné sur le plan.

Entretien avec Béatrice, 39 ans :

Raphaël Koster : D'abord, est ce que le jeu vous a plu ?

Béatrice : Oui !

Pourquoi ?

Alors, pourquoi ? Parce que... ça parle de quelque chose de culturel, donc un sujet plutôt sérieux, qui est rendu amusant par le fait qu'il y ait un jeu, une recherche, voilà. Ensuite, le fait qu'on puisse se mettre en équipe, les quiz... Oui, voilà, j'ai trouvé ça sympa.

Qu'est-ce que vous avez ressenti particulièrement en jouant à ça comme gênes ou comme choses qui vous ont plus ? Plus de l'ordre des sensations ou des sentiments... Parce que ce n'est pas anodin de se promener dans un musée avec des écouteurs, un téléphone...

Si, c'est anodin, des écouteurs. Souvent, dans les musées, il y a des écouteurs. Par contre, il n'y a pas d'interactivité réelle, la plupart du temps. On s'approche d'une borne, on a un casque, on appuie, et on a des informations. Si, vous avez déjà vu ça, j'imagine ?

Oui, mais c'est pas de cette façon-là, quand même.

Voilà ! C'est une façon différente. Mais ce n'est pas étranger : ça peut être quelque chose de positif si ça ne perturbe pas trop le musée.

Tout à l'heure, j'étais là quand vous êtes arrivée. Vous avez demandé des renseignements pour vous inscrire et vous avez dit que la compétition, ce n'était « pas trop votre truc ». Et effectivement, c'était intéressant, parce que j'ai constaté dans votre façon de jouer que tout était beaucoup axé sur la sociabilité, en fait. Vous vous êtes intégrée naturellement à un groupe que vous ne connaissiez pas...

Oui, bah, moi, je ne suis pas dans la compétition, donc j'aime jouer pour jouer. En fait, ce qui peut me dégoûter d'un jeu, c'est la compétition. C'est-à-dire que ça peut stimuler la tricherie ou des choses comme ça : vouloir absolument gagner, et puis un esprit que je trouve quelque fois malhonnête, comment dire ? On ne respecte plus l'autre, etc. quand on veut absolument gagner. Jouer pour jouer, c'est un plaisir : on apprend des choses...

Et vous avez l'impression d'avoir vraiment joué au jeu ou d'avoir avant tout été avec des gens ?

Non, non, non, j'ai l'impression d'avoir joué quand même. Si, si, je n'ai pas fait vraiment connaissance avec eux.

Ha bon ?

Bah non, je n'ai pas eu le temps. C'était rapide, là. Mais par contre, on a rigolé, c'était très détendu, et voilà. Donc, non, j'ai tout à fait l'impression qu'on jouait. Sans information particulière : je ne connais rien d'eux.

Et vous voudriez garder contact ? Ou ça ne s'y prête pas trop ?

Je crois que c'était un peu court pour qu'il y ait un contexte qui soit... enfin, une relation qui se crée vraiment. Faudrait que ça soit plus long, au moins, éventuellement, qu'il y ait une possibilité de recommencer, par exemple une partie, je ne sais pas, pour améliorer son score... C'est ça : il faut que le score, ce soit vis-à-vis de soi-même. Il faut que les équipe aient le même, plus que pour gagner.

« Vis-à-vis de soi-même », c'est-à-dire ?

Bah, c'est-à-dire que pour moi, si je joue, je ne suis exigeante que vis-à-vis de moi-même, donc si je joue à quelque chose, si je veux m'améliorer, c'est vis-à-vis de moi-même : c'est pas par rapport à quelqu'un. Je ne joue pas pour battre quelqu'un ou par référence à quelqu'un. Je joue moi, pour m'améliorer moi. Quand on fait équipe avec les gens, c'est pareil : si on fait une équipe, c'est pour essayer que toute l'équipe en bénéficie. Faut pas que ce soit pour gagner par rapport à une entité extérieure : c'est pour que l'équipe soit meilleure.

D'accord. Mais en fonction de quels critères, alors, si ce n'est pas par rapport aux autres ?

En fonction d'un absolu, peut-être, à atteindre.

Et là, l'absolu, c'était quoi ?

Soit d'explorer au maximum toutes les possibilités des bornes du musée, etc. ; soit d'accumuler un nombre de points assez conséquent, mais pas par rapport à quelqu'un : le plus de points possible, en soi.

Et là, par rapport à votre expérience présente, c'était ça ?

Non, là, de toute façon, je n'avais pas... Enfin, moi, quand je démarre quelque chose, je ne me mets pas une barre super haute, puisque je sais que je démarre, donc je ne vais pas avoir des attentes démesurées vis à vis de moi. Par contre... non, c'était déjà de connaître, de faire connaissance avec le jeu, de voir un petit peu comment ça se passe et d'être ouverte à ce qui pouvait se passer, ce que ça pouvait apporter, les interactions que ça pouvait supposer, etc., etc.

Quelles étaient vos attentes, quel est votre rapport au musée en général ?

Ben, ça dépend de l'optique. Par exemple, ce musée-là, il y a pas mal de machines, d'objets manufacturés, d'artefacts : je trouve ça intéressant parce qu'il y a eu une évolution. Voilà, c'est vraiment l'histoire aussi de l'homme, de l'humain et de son interaction avec... enfin, ses relations qu'il a avec le pouvoir qu'il a sur les éléments et autres. Donc je trouve que c'est un musée qui est de toute façon très intéressant. Et puis parce que ça parle aussi de la créativité de l'homme en dehors de l'art, cette prise de pouvoir par rapport aux éléments, la vie. Donc je trouve ça très intéressant. Et surtout qu'en plus, ce que je trouve très touchant, c'est le côté justement esthétique qui ressort quand même, c'est-à-dire qu'il y a plein de machines : on voit qu'elles ont été faites avec amour ou avec attention. Je ne sais pas, on voyait des machines avec des incrustations de nacre, des trucs comme ça, des petits détails qui font que c'est... Il y avait même des petites machines avec des chapiteaux sculptés : c'est drôle de voir ça parce que ça paraît complètement... Et en même temps, c'est très important, parce que c'est comme ça que ça s'incluse, ça s'insère dans la vie aussi. Quand c'est affreux, d'une part, ce serait moche, et voilà. Donc je trouve ça intéressant qu'il y ait cette union entre le mécanique et la recherche esthétique. Maintenant, il y peut y avoir un côté un peu rédhitoire parce que ce sont des machines aussi. Donc si on n'est pas très intéressé par ça, le jeu, ça le rend accessible.

Et vous, vous êtes intéressée par ça ? Par les techniques et tout ça ?

Les techniques, les technologies en général ? Oui, oui, oui.

Vous avez une formation, une profession qui s'apparente à tous ces milieux-là ?

Non, moi, je suis artiste de formation. Mais j'aime bien tout ce qui est technologique, je trouve ça très amusant. Ça a un côté très ludique. Sur le plan philosophique, tout ce qui est technologique a un côté positif et négatif. Mais sinon, je trouve que c'est très amusant.

Et pour en revenir aux relations que vous avez eues avec les gens du groupe que vous ne connaissiez pas, donc, vous m'avez dit que c'était très rapide. Est-ce que vous pourriez développer un petit peu l'impression que ces gens vous ont fait. Est-ce que vous avez eu l'impression de les gêner ou au contraire de les porter vers quelque chose ?

J'ai pas eu l'impression qu'il y avait une gêne, non. C'était assez léger comme relation, comme lien. Non, je pense qu'on se retrouve un peu comme des gamins, à s'amuser et ce qui était sympa, c'est qu'il n'y avait pas d'enjeu : c'était un enjeu léger, qui permettait d'avoir une relation détendue. Quand l'enjeu est trop lourd, je pense que tout de suite, ça fait peser...

Vous ne vous êtes pas sentie exclue ou séparée de ces deux personnes qui étaient proches ?

Pas du tout. Peut-être qu'ils se connaissaient, oui, je ne sais pas, mais non, moi, ça va.

Alors il s'est passé quelque chose qui m'a été relayé par les deux joueuses là-bas, qui remplissent les questionnaires, je ne sais pas si c'est de vous dont ils parlaient, mais elles ont été choquées, parce qu'à un moment, elles ont voulu faire un échange. Elles se sont heurtées à un refus catégorique : « ça ne m'apportera rien ». C'est vous ?

Ça, je ne sais pas.

Parce que c'est une des deux femmes : soit vous, soit l'autre personne qui était avec vous. Vous savez, on pouvait faire des échanges de cartes avec les autres joueurs, vous avez essayé d'en faire ?

Moi, j'ai essayé, oui, oui, il n'y avait pas de souci. Il y avait peut-être un moment où j'ai dit « non », parce que... heu... je devais faire une collection et heu... attends... c'est peut-être la jeune femme brune, c'est ça ?

Oui.

Oui, elle avait genre la même carte que moi, c'est ça. Voilà. Maintenant, est ce que j'ai dit un « non » catégorique ? Je ne crois pas ! C'est une question d'interprétation !

Oui, parce qu'elle était beaucoup dans le jeu : pour elle, il y avait un enjeu fort.

Ha oui, tandis que moi, non. Donc je n'aurais pas dit un « non » catégorique, d'une manière, je dirais, d'un « rejet » massif, puisque pour moi, ce n'était pas... c'était très léger.

C'est ça, c'est drôle en fait, la différence, c'est que ce n'était pas de la compétition, mais une différence d'intensité dans le jeu.

Oui, complètement. Et c'est vrai que quand on est très impliqué, et qu'on y met beaucoup d'ego, je pense que du coup, on peut interpréter aussi les réactions et les interactions d'une certaine manière. C'est vrai que donc, on peut se sentir vexé, ou pas, en fonction de son implication dans les choses.

Donc quand ces filles sont venues vous demander des cartes, elles vous ont parues comment ? Comme des personnes très impliquées, très éloignées, ou des personnes avec qui vous pouviez aussi socialiser ?

Oui, sans aucun souci, oui.

Mais vous ne l'avez pas fait, vous n'avez pas trop parlé avec elle, comme vous parliez avec les gens de votre groupe ?

Oui, parce que c'était une question de temps. Comme on nous dit qu'il faut qu'on se dépêche...

Mais pourquoi vous être intégrée à ce groupe-là, à ce couple-là, plutôt qu'avec d'autres ?

Sans a priori, comme ça, ceux avec qui il y a eu une communication plus facile, au départ.

Qu'est ce qui s'est passé ?

Je ne sais pas, comme ça. Ça avait l'air tout de suite d'être plus facile, voilà, il n'y avait pas de difficulté apparente.

Ils répondaient tandis que les autres ne répondaient pas ?

Voilà, c'était une stimulation, enfin, un échange tout de suite spontané. Alors qu'avec d'autres gens, c'était plus lourd et compliqué. Pourquoi ? Il y a des gens avec qui ça passe plus ou moins bien. Mais il n'y a pas de jugement, hein ! Parce que toutes les relations peuvent se développer de manière différente : il y en a qui ont besoin de plus de temps, et d'autres...

Et donc vous aviez à cœur à chaque fois de lire les quiz à haute voix, de répondre ensemble, de regarder à chaque fois le musée et le jeu, d'avoir toujours cet équilibre ?

Voilà, et de s'entraider. C'est-à-dire qu'on faisait un quiz et après on s'entraidait pour les quiz.

Aucune envie à un moment de cesser de jouer, ou de cesser de visiter : de rentrer dans un autre mode de visite plus... Parce que là, vous étiez toujours un peu entre deux chaises, si l'on peut dire.

Oui, oui, bien sûr, il peut y avoir une envie, ça peut arriver. Je dirais que ce que ça peut stimuler plutôt, c'est une envie de revenir et de revisiter le musée, mais sans jeu, du coup.

Et pas de rejouer ?

Eventuellement, si, tout à fait. Sauf que, en fait, ce que je dirais dans ce jeu, c'est qu'il est peut être un petit peu court, ou bien, on ne se rend pas compte. Donc effectivement, il faudrait peut-être... si, ça peut stimuler l'envie de refaire un jeu. Mais il y a quand même l'envie après, qui risque d'être frustrée, quand même de visiter le musée. Parce que c'est vrai qu'on peut se dire : « Je vais revenir pour rejouer. » Et donc là, aller plus vite, etc. Mais je pense qu'il y a quand même après une envie qui est là de voir...

Je crois quand même que le musée reste la valeur la plus importante à vos yeux.

Ha bah oui, quand même.

Vous êtes plus amatrice de culture que de jeu, quoi.

Moi oui, alors oui, sans conteste.

Ha oui ? Vous n'êtes pas joueuse du tout ?

Je suis joueuse, mais ce n'est pas d'une manière, je dirais... conventionnelle. Pour moi, il y a mille et une manières de jouer.

Vous pourriez me développer un peu ça ?

(rires) Ben, il y a des jeux établis que les gens proposent, etc. Mais on peut jouer avec les mots, on peut jouer... Oui, voilà : par exemple, j'aime bien les énigmes, j'aime bien... Voilà, donc, ça, c'est ma manière de jouer : c'est d'essayer de résoudre des énigmes, mais des énigmes qui ne vont pas être forcément... Moi, c'est des énigmes de la vie qui vont m'intéresser, vous voyez ce que je veux dire ?

À peu près...

Ou bien, le fait d'associer des choses, de faire des puzzles. Mais moi, j'aurais plutôt tendance à faire ça avec la vie, c'est-à-dire à prendre des grands trucs, des grands thèmes : c'est des jeux de l'esprit, mais ce n'est pas un jeu...

Un jeu façonné.

Voilà ! Pour moi, la vie, ce n'est pas dans le jeu.

C'est de la créativité, alors, c'est le jeu artistique ?

Oui, ça peut être ça, tout à fait : d'assembler des choses ensemble et de voir ce que ça donne. Et puis, la vie, quelque part, est un jeu. Même s'il y a beaucoup de choses douloureuses, etc., ça reste, il y a quand même une part qui est très ludique, dans la vie. Et justement : essayer de repérer des choses, de faire des ensembles ou de voir des liens. Voilà, ça, c'est mon jeu à moi.

C'est ce que j'ai constaté, oui. C'est vrai que vous opérez en permanence des détournements : vous tiriez le groupe vers autre chose que le jeu, soit par la plaisanterie, soit par un geste vers... Vous avez fait de ce jeu, un autre jeu en fait : celui de toujours passer du musée au jeu vidéo en soi...

Au jeu vidéo en soi ?

Oui, le jeu vidéo qui demande de suivre des objectifs précis, d'avoir des points, et tout ça, vous, vous l'avez détourné en faisant plutôt une sorte d'équilibre, de funambulisme entre le musée et le jeu.

Oui. Mais de toute façon, ça m'est déjà arrivé de jouer à des jeux, vous savez, des mondes persistants, et tout ça...

Ha oui ? C'est-à-dire Warcraft... ?

Un petit peu Warcraft, parce que je connaissais quelqu'un qui y jouait, mais sinon même dans les premiers, genre Ultima Online, des trucs comme ça.

Jeux en réseau, donc ?

Oui, oui. Et en fait, moi, ce qui m'amusait, c'était surtout de visiter le truc et de faire des actions qui n'étaient pas forcément conventionnelles. C'est-à-dire que par exemple, le jeu Warcraft, déjà, je n'aimais pas tellement les règles : parce qu'il faut automatiquement détruire, tuer... Je n'avais pas envie de rentrer là-dedans. Alors que ça pouvait être un monde à explorer, d'une autre manière. Ce que je pouvais trouver dérangent, c'était en fait qu'on ait une action qui soit imposée. Donc dans les jeux comme ça, j'aime bien pouvoir biaiser.

Et, au risque de rentrer dans un registre un peu personnel, mais c'est là que ça devient intéressant aussi, comment vous expliqueriez ce rapport aux règles que vous avez ?

Ha, c'est papa ! (rires) Bah, il y a effectivement, je ne sais pas, certaines lois de la société qui ne me conviennent pas : la loi de la jungle, je pense qu'il y a d'autres modes de relation que la loi de la jungle. Donc à ce moment-là, je peux me dire : « Bah, non, je vais pas jouer comme ça, là. Je ne vais pas rentrer là-dedans. »

C'est-à-dire que vous n'adhérez pas aux objectifs qui sont proposés par ces règles-là ?

Voilà, il y a des objectifs qui ne me correspondent pas. Et ce n'est pas forcément par rébellion, c'est parce que ça m'est étranger et que, en fait, j'aurais l'impression de me trahir, presque. C'est comme si c'était presque un verrouillage : je ne peux pas, vous voyez ? Donc, ce n'est même pas forcément par volonté de le faire. C'est un verrouillage, je ne peux pas, ça passe pas. Je ne peux pas rentrer dans ça.

Et vous rentrez dans quoi, du coup ? Dans la sociabilité ? Comment vous qualifieriez vous ça ?

Je suis plus effectivement dans la sociabilité...

Ou la créativité, ce qui n'est pas forcément pareil...

La créativité, oui. Mais si, parce que justement, pour moi, il y a plusieurs modes de... Vous remplacez une chose par une autre couche de chose. Vous voyez ? Vous voyez ou pas ?

Heu, je ne suis pas sûr...

Imaginez, visualisez : vous êtes une antenne, vous émettez un signal. Ce signal va se superposer aux autres. C'est créer quelque chose de neuf par-dessus ce qui existe, sans détruire ce qui est existant.

Et quand on est récepteur, vous trouvez que ce n'est pas bien ?

La réceptivité implique une forme de passivité, ce qui n'est pas négatif : il faudrait peut-être qu'il y ait une alternance. Enfin, moi, je pense que je fonctionne un peu en alternance. Il y a un moment où il faut recevoir ce qui se passe dans l'environnement pour capter, mais plutôt qu'après, ce que vous avez reçu, plutôt que de vouloir le détruire forcément, pour faire place : il faudrait peut-être essayer d'intégrer tout ce qui est possible et d'émettre à partir de ça autre chose, une nouvelle couche.

Donc ça implique de ne pas suivre forcément toutes les règles imposées, mais d'en détourner ou d'en créer d'autres.

Voilà.

Et d'amener des gens à les suivre aussi ?

Voilà, tout à fait.

Vous êtes plutôt chef de groupe ?

Je ne sais pas si je suis chef, non, ou bien si je suis chef, c'est malgré moi. Je ne me sens pas l'esprit... Je pense que si je peux être dans des situations de ce type-là parfois, c'est malgré moi. Mais ça ne veut pas dire que je refuse une responsabilité. Mais par contre, je ne courrai jamais après, ça, c'est sûr. Je trouve ça très très lourd, des responsabilités de ce type-là.

Et donc jouer à ce jeu-là seule, ça vous aurait dérangé ?

Je pense que j'aurais pu le faire, mais je pense que ça m'aurait moins amusé. Je trouve ça drôle... je trouve ça plutôt drôle à plusieurs, quand même.

Oui, vous n'auriez peut-être pas joué jusqu'au bout, peut-être ?

Si, si, je l'aurais fait ! Parce que quand je commence quelque chose, j'essaie en général, dans mon challenge personnel, de le finir, mais c'est vrai que je pense que ça aurait été moins drôle, je me serais sentie plus seule. Je trouve quand même que c'est sympa de partager des moments, je trouve qu'il y a plus d'amusement et de joie quand on partage les choses avec des gens. Quand on est tout seul, bien sûr, on peut trouver, je ne sais pas, il y a plein de gens qui ont trouvé l'épanouissement, je ne sais pas, Bouddha ! Seul, ou dans une certaine solitude, mais il y a quand même toujours un moment de partage avec les autres. Je pense que de toute façon, vivre, c'est être en interaction, quoiqu'il arrive.

J'ai envie de verser ma petite larme de sociologue à vous entendre (rires) Et sans vouloir vous prendre trop de temps, je peux vous demander plus de précisions sur votre travail ? Ce que vous décrivez là, j'ai l'impression que vous décrivez aussi votre façon de travailler ou ce que vous faites en général dans la vie.

Oui, mais mon travail, en ce moment, justement, je voudrais quitter un certain milieu artistique, donc. Et là, je suis en train de chercher dans quel domaine je pourrais exprimer ma créativité autrement que de manière artistique.

Et sur quel support artistique travaillez-vous ?

A l'origine, c'était de la peinture. Après, je trouve qu'il y a mille et une manière de... Je suis assez curieuse, j'aime bien tester, je suis très bidouilleuse, donc j'aime bien tester plein de trucs. Mais le monde artistique me...

Ben, c'est un milieu, donc par définition, c'est figé...

Voilà, exactement, qui ne me convient pas, justement.

Et pour terminer, vous étiez venue pour quoi ici ? Vous aviez pris connaissance du jeu ? Vous étiez venue par curiosité ?

Oui, par curiosité. J'ai vu dans Futurs en Seine qu'il se passait quelque chose ici.

Vous n'étiez jamais venue dans ce musée ?

Si, je suis venue avec ma marraine une fois qui aime beaucoup venir ici. Et sinon, comme je connais un petit peu des personnes dans le milieu de la bidouille informatique, c'est aussi comme ça que je me suis un peu intéressée au truc de Futurs en Seine. Et puis parce que j'aime bien tout ce qui est technologique, ça me fait rire, je trouve ça vraiment amusant. Et puis c'est tellement infini comme possibilités d'exploration, et de créativité, justement...

Et là, vous repartez avec des idées nouvelles de créativité après cette expérience-là, ou ça ne s'y prête pas tant que ça ?

Si. De toute façon, tout s'y prête. Ça inspire, oui. Il y a des tas de choses (rires) Des tas d'amélioration aussi possible, mais des tas de choses, oui, qu'on peut imaginer. Je vous dis : la vie, c'est infini.

19h30

Jean, le fils de Michel, arrive avec cinq amis et une demi-heure de retard. Il s'excuse qu'une partie du groupe ne puisse pas venir. Tout le monde assis regarde, très amusé, la vidéo de Michel. Ils ont une vingtaine d'années.

Ses amis sont en Math Sup avec lui. Ils sont six en tout. Il n'y a que des garçons. Leur retard ne peut pas être pris en compte par les téléphones, programmés pour s'arrêter à la fin de la session qui coïncide avec la fermeture du musée. Le temps du jeu est déterminé par le téléphone. Ils choisissent de prendre un téléphone chacun. Demandent à laisser leurs sacs au vestiaire. Rient beaucoup en demandant des précisions sur les points et commencent à élaborer des stratégies possibles. Ils blaguent : « On peut soulever des tableaux ? », en mimant le geste. Pour l'échange, un joueur demande, empressé : « Et les deux gagnent 100 points ? » Un autre rigole avec les écouteurs : « Pourquoi il y a ça ? C'est quoi ce truc ? » Son copain le charrie : « Il connaît rien à la technologie. »

La partie commence. Jean et un ami courent déjà dans les galeries. Quatre joueurs font des échanges dans la galerie des transports. L'un lève la tête : « Il est où, Jean ? » ; « Il est parti reposer son téléphone, il a fini. », blague l'autre. Ils étudient le plan et l'un remarque : « C'est chiant parce qu'il n'y a pas le petit point qui dit 'Vous êtes ici' ! » Ils repartent et courent carrément.

J'en retrouve un tout seul à une borne. Personne ne l'a attendu. Il court à grandes enjambées et monte l'escalier 4 à 4. Ils sont, de tous les joueurs observés dans la semaine, ceux qui, jusqu'à présent, vont le plus vite. Le parquet craque, les pas claquent, ils se parlent fort et vite. Chacun se déplace à son rythme. Ils ne semblent pas courir pour se rejoindre, mais bien pour jouer le plus vite possible. Personne ne regarde le musée. Et tout le monde court. L'un me sourit en me croisant, tout en courant. Il n'y a presque qu'eux dans le musée, c'est le soir de la nocturne. Personne, parmi les vigiles, ne les arrête, pour autant que je peux voir.

Les garçons ont compris l'utilité des ascenseurs. Ils sont tous isolés. Le nez sur le téléphone ou sur le plan. Ils courent si vite qu'il m'est impossible de les suivre. Quand ils me croisent, ils me sourient, ils s'amuse. Mais sont toujours dans une certaine concentration qui ne les fait s'arrêter que sur les bornes. Ils se font des échanges et en profitent pour s'indiquer l'emplacement des cartes. Ils parlent assez fort pour intriguer deux autres visiteurs à côté d'eux. Ils se plaignent du temps que met l'échange à se faire entre les deux téléphones. Ils se demandent leurs points, puis repartent séparément sans se parler. Ils courent bruyamment devant un vigile qui reste imperturbable.

Deux se croisent (Thibaut et ?). Ils font les jaunes tous les deux. ? tente une blague : « Je t'échange les deux que t'as contre les deux que j'ai » Thibaut se détourne et ne rit pas. ? repart en courant et se retourne en criant de loin : « Désolé Thibaut ! Je viens d'échanger celle-là. » Thibaut sourit et reprend sa route.

Un joueur se laisse abuser par la ressemblance entre les bornes du jeu et certains cartels. Décontenancé, il me jette un rapide regard et repart. Deux joueurs se retrouvent, marchent jusqu'à une borne. L'un s'arrête, l'autre s'apprête à continuer, mais comme l'autre est encore sur la borne, il demande : « C'est quoi, ça ? ». Se penche sur une jambe en équilibre pour lire la borne : « L'avion d'Adler ». Il dévale ensuite l'escalier, pur aller vers la borne qui lui correspond.

A cette heure, le Centre de Documentation est fermé, ce qui prive les joueurs d'un accès privilégié à certaines bornes et les oblige à faire tout le tour du musée.

Ils sont trois à la borne Joueuse de Tympanon. Très polis dans leurs demandes d'échanges : « Désolé... je veux bien... je ne peux pas pour l'instant... » Ils rigolent ensemble des voix des dialogues et se les répètent. Ils se chuchotent en parlant de moi : « Il nous observe. Je l'ai déjà vu quelque part ! Le type à l'accueil était ressemblant. » Ils se lisent le quiz à haute voix. Proposent une réponse. « Bravo ! » félicite l'un à son ami, « Je peux faire un échange maintenant. » Ils ne semblent pas dans la compétition. Quand ils se séparent, s'adressent un « à tout à l'heure ». Ils se parlent de façon brève, se quittent souvent, mais se retrouvent régulièrement, s'aident autant que possible et plaisantent. Le jeu guide leurs déplacements, mais leurs échanges semblent mus d'abord par les relations qu'ils entretenaient déjà avant de jouer, car ils se parlent avec aisance, facilité... « Tu fais quoi, toi, déjà, rappelle moi ? » ; « Les jaunes » ; « Les jaunes ? », il fait demi-tour.

Ce qui est nouveau, c'est qu'ici, tout le monde est ensemble, mais en jouant le jeu à fond. Ils s'aident, mais sont quand même dans l'émulation de comparer leurs points. Courent pour gagner, mais se parlent toujours pour s'entraider. C'est une entraide qui ne leur rapporte pas toujours des points (indiquer l'emplacement d'une carte dont l'autre a besoin, par exemple), mais qui finit par faire partie de la dynamique du jeu, car les échanges finissent par aider tout le monde. Ils se parlent vite, et très souvent sur le jeu, même si il y a des plaisanteries, elles sont de moins en moins présentes à mesure que la partie avance.

Certains restent sur la borne pour répondre aux quiz, mais ne cherchent pas la réponse autour d'eux. À chaque fois qu'ils se croisent, ils se demandent leurs cartes. Puis repartent seuls, concentrés sur le plan pour s'orienter.

A la fin de la partie, Jean a fait 4100 points. Areti le félicite en lui disant qu'il a fait mieux que son père et battu tous les records. En fait, j'apprendrai plus tard que Michel est parvenu un jour jusqu'à 5000 points. Les autres joueurs ont fait 3000, les moins bons, 2000 et quelques.

Entretien avec tout le groupe : six jeunes entre 17 et 19 ans :

Un jeune : ... L'application qui quitte inopinément. Et aussi, le côté, je ne sais pas si c'est généralisé, mais quand on faisait des échanges, ils ne disaient jamais que j'avais 100 points, je devais quitter l'application et revenir.

Mais en fait, t'as essayé de mettre les écouteurs ? Parce qu'il y avait des dialogues à chaque fois qui...

Non, parce que j'avais beau attendre très très très longtemps, je quittais, je revenais, ce n'était pas dans mes possibilités.

Raphael Koster : Moi, je suis pas concepteur, je suis sociologue. C'est pour ça que je vous observais pour regarder un peu comment vous jouiez...

Voir si c'était la baston un peu entre les gens... (rires)

Oui, par exemple. Est-ce que je peux vous demander un peu vos impressions sur le jeu ?

C'est sympa. En fait, le truc, c'est qu'on court à droite, à gauche. Ça permet de reconnaître des coins pour la visite après, mais comme dans le jeu, on n'a pas vraiment le temps de... Ça m'a rappelé des souvenirs. Je m'étais un peu arrêté sur l'Avion d'Adler parce que c'est beau.

Il n'y a que ça que vous avez trouvé beau ?

Non, je m'étais arrêté à droite, à gauche aussi, mais c'est ce qui m'a plus marqué, on va dire.

Moi, il y a un truc qui m'a étonné, c'est que je vous ai vu tous courir chacun de votre côté pour faire le plus de points, mais à chaque fois que vous vous croisiez, vous vous parliez toujours et vous essayiez de vous entraider.

Bah oui, c'est le principe ! On essaye de récupérer les cartes avant les autres.

Vous étiez en rivalité ou vous étiez ensemble ?

On était dans une rivalité collective. (rires) C'est-à-dire qu'on n'hésitait pas à s'entraider, mais de toute façon, faut pas oublier non plus que, même si on est là pour s'entraider, on est aussi là pour s'aider soi-même avant tout (rires de quelques-uns). C'est pas parce qu'on a un esprit personnel et qu'on a une idée de compétition qu'on ne peut pas travailler ensemble pour aller plus vite et gagner plus de points.

Ça, c'est parce qu'on est en Prépa qu'on a appris ça !

Ouais, ouais ! Mais bon ! (rires)

C'est la Prépa, ça ?

Je ne sais pas, ça a l'air d'être ça en tout cas (rires).

Il y en a qui ont de l'entraide sans esprit de compétition, hein !

Oui. Et il y en a surtout qui ont de l'esprit de compétition sans entraide.

Oui, mais pas dans notre classe. Dans notre classe, il n'y a pas d'esprit de compétition.

C'est plus entre les autres classes. Mais à l'intérieur de la classe, on est tous soudés.

Il y a une compétition interne, mais on est toujours en train de s'entraider quand même.

Oui, il y a des classements, mais ça, ça ne nous marque pas. On sait qu'il y a beaucoup plus de candidats que dans notre classe, donc dans notre classe, on s'entraide quand même. Et c'est après, au niveau national, que c'est vraiment la compétition.

De toute façon, les concours, c'est l'année prochaine, donc cette année...

Ouais pour l'instant...

Et vous êtes des joueurs en général, sinon ?

Ça dépend...

Vous ne jouez pas ensemble à des jeux vidéo, en réseau, par exemple ?

On n'a pas trop le temps.

On ne joue pas ensemble, mais je fais des parties sur Internet avec des amis, le week-end.

Et c'est pareil là ? C'est comme jouer à un jeu vidéo ou c'est une autre expérience ?

C'est une autre expérience.

Déjà, on bouge.

Voilà ! On bouge, déjà !

Parce que le jeu vidéo, quand j'y joue après, je ne suis pas fatigué.

Et puis c'est plus instructif que la plupart des jeux vidéo aussi, quand même. Il faut l'admettre, hein, c'est déjà instructif. Ça reste quand même plus instructif.

Parce qu'on a quand même appris que la joueuse de Tympanon, elle peut bouger aussi les yeux ! (rire général)

Hé, c'est moi qui l'ai trouvé ! (rires)

Ha oui, c'est vrai, c'était la réponse au début ! J'avais oublié !

Moi, je n'avais pas oublié parce que je l'ai mis

Moi, il a fallu que je réfléchisse : « alors attends, une poupée, ça peut bouger les yeux, les doigts, les pieds... »

Bon, maintenant, on sait que c'est une entreprise française qui a fait le Tunnelier de Madrid.

Oui, exactement.

C'est les quiz alors, qui vous ont appris le plus de choses ?

Oui, quand même.

En fait, les quiz, ça oblige un peu le panneau à côté.

Ou alors carrément aller sur le truc interactif de la borne. Parce que parfois, il y a des informations qui n'étaient pas directement écrites et qu'il fallait chercher plus loin. J'ai cherché une ou deux fois pour des trucs qui étaient très ambigus. Je pense que la grosse machine avec 160m de dénivelé...

La machine de Marly

Oui, la machine de Marly : il y avait tellement peu de différences entre les questions que là, tu t'amuses à regarder.

Est-ce que vous avez fait parfois des manœuvres pour tromper les autres, pour gagner plus points ?

Non.

On n'est pas forcément gagnant en faisant l'échange, mais on marque des points en faisant de l'esprit collectif, alors... Ça avait quand même un intérêt. N'empêche que quand on remet une deuxième fois la carte à sa place, on ne marque pas de point.

Areti : C'est vrai ? Je ne savais pas.

Les points pour faire des échanges n'incitent pas forcément à faire des échanges. Parce que parfois, quand il y a deux échanges trop rapprochés, on n'a plus d'échange disponible, donc du coup, on passe par une borne qui est à côté : on met la carte et puis l'autre la récupère et ça ne rapporte rien à personne. Mais bon, ça permet de s'aider, quoi.

Et vous faites ça quand même ?

Bah ouais !

On se retrouve parfois avec deux familles différentes, et du coup, on veut les échanger.

Et il y a un truc que je me demande aussi : c'est pourquoi vous êtes tous isolés, pourquoi vous êtes tous partis dans votre coin au lieu de faire le jeu au même rythme et de partir ensemble ?

On peut plus facilement remettre les bonnes cartes à leur place si on est un peu partout dans le musée. Et pour trouver des cartes, il y a plusieurs fois où je suis allé aux endroits de la machine en question, parce que je me disais que quelqu'un l'aura remise à sa place et donc la récupérer, et ça a marché plusieurs fois.

Oui, surtout vers la fin. Il y a différentes phases : la première phase, les cartes sont mélangées, après, les gens les remettent, donc ce n'est de nouveau pas mélangé, et puis après, ça se remélange. C'est un peu des phases et si tu arrives à analyser, tu peux optimiser ton score et donc faire 4100 ! (rires de groupe)

Il est resté assis pendant les 20 premières minutes. Il est allé se prendre un petit café, ensuite il est retourné prendre toutes les cartes, il a fait deux, trois échanges pour faire semblant et il s'est rassis et il a attendu que les autres le rattrapent.

Et il a quand même eu 4000 points. Incroyable.

Donc, ça vous donne envie de revenir au musée ou plutôt de rejouer ? C'est plutôt le musée ou le jeu qui vous attirerait si vous reveniez ?

Les deux. On n'a pas eu le temps de voir beaucoup le musée.

Moi, ce qui m'a étonné notamment, c'est la diversité des environnements dans le musée : la Chapelle... Les décorations, les pièces sont... Les pièces en bois au 2^{ème} étage, la Chapelle...

C'est fait un peu exprès, parce que c'est bien remis par thème, en même temps, hein !

Oui, ça rend bien.

Donc, ça, ça donne envie de revenir ?

Entre autres.

Pour ma part, je vais au moins rester jusqu'à la fermeture et puis...

Oui, on va faire ça. Parce que là, on a un peu couru partout !

Enfin, « marché vite », parce qu'on n'a pas le droit de courir.

Vous avez couru, hein ! Et d'ailleurs, ça ne vous a pas étonné que les vigiles ne vous arrêtent pas ?

Moi, j'ai été arrêté une fois. J'étais en train de descendre les escaliers, je les descendais deux à deux, je ne courais pas, mais je descends toujours les marches deux à deux, mes chaussures faisaient du bruit et quand je suis descendu, il y a une dame qui m'a dit : « Attention, il ne faut pas courir ! »

Dans le Centre de Documentation, il y a une dame qui a fermé...

Areti : Oui, je voulais vous le transmettre. Il y a un passage secret qui est bloqué pendant la nocturne.

Oui, du coup, ça vous a stressé encore plus ?

Je voulais aller de l'autre côté et je n'ai pas pu, fallait que je fasse tout le tour !

Ce passage bloqué au premier étage, c'est quand même embêtant, parce qu'il y a un endroit, tout d'un coup, il faut faire tout le tour du premier étage si l'on voulait y aller. Fallait repasser par le Tunnel de Madrid, juste à côté, fallait...

Oui, c'est ça. On cherchait le passage, on ne comprenait pas, et on s'est perdu.

Areti : Vous avez utilisé le plan ?

Notamment pour trouver les cartes quand elles étaient au bon endroit. Là, le plan était précieux.

Il y a un truc, c'est que la communication entre joueurs, par téléphone, ça l'a pas fait.

Moi, je n'ai pas testé, en fait.

Comment ça se fait ? Vous n'arrêtez pas de vous parler pourtant ?

On se croisait ! On se parlait suffisamment, pas besoin de se parler par téléphone.

Le problème, c'est que 1) on ne sait pas quelle personne appeler parce qu'on ne sait pas forcément quel joueur fait quelle collection, et ensuite les numéros, on a joueur 1, joueur 2, joueur 3 : on n'a pas forcément retenu qui est affecté à quel poste.

Parce qu'en plus le n°6, il n'avait pas le numéro 6...

Ha bon pourquoi ?

Areti : Une panne d'appareil. Ha, toi, tu as 200 points en plus que ce que tu as marqué ! Il a eu une panne, il a dû changer d'appareil.

On ne téléphone pas aussi parce que appeler pour savoir « est ce que t'aurais pas telle carte », alors que si ça se trouve, la carte est à 2 mètres...

Donc ça ralentissait inutilement de téléphoner quoi

Si on savait à qui téléphoner, encore. Mais pour chercher une carte au téléphone, avec cinq joueurs, ce n'est pas rentable par rapport au groupe.

Samedi 6 juin 2009

11h30

Je fais une partie seul avec mon amie Aurélie. On prend deux téléphones séparés et on joue toute la partie jusqu'au bout. Je ne prends pas de notes, mais je l'interviewe à la fin.

Entretien avec Aurélie, 29 ans :

Raphael Koster : Quelles sont tes impressions sur cette expérience de jeu sur portable dans un musée ?

Aurélie : J'ai trouvé ça très intéressant. Je me suis presque laissé bluffée à entrer dans le jeu alors qu'initialement, ça me semblait un peu complexe. Mais on s'adapte vite et on est vraiment pris par le jeu, c'est assez sympa. Simplement, j'étais contente de découvrir les collections avant, parce que je pense que ça peut être un peu frustrant de les découvrir uniquement à travers ce jeu, parce qu'on est quand même happé par le jeu et on oublie un peu de prendre le temps de regarder les collections, dans la mesure où il y a un peu le compte à rebours. Mais sinon, c'est chouette. Oui, ça vaut le coup d'être une expérience vécue.

Quels sentiments tu as ressentis en traversant le musée avec tout cet appareillage, par rapport aux autres visiteurs qui ne jouaient pas ?

On a un peu le sentiment de faire une course contre la montre et de ne pas du tout avoir le même temps de visite. On n'est pas dans la contemplation comme le visiteur lambda, là, on a un objectif : c'est atteindre les bornes. On a un regard qui est focalisé sur... On a l'impression d'avoir un peu un sonar à la place des yeux, à la recherche des bornes. C'est par rapport à ça où j'ai quand même eu le sentiment d'apprécier pleinement le jeu, mais parce que je connaissais déjà au préalable les collections.

Comment as-tu perçu les autres visiteurs qui ne jouaient pas ?

J'ai plus le sentiment qu'ils étaient dans la contemplation, qu'ils avaient le temps de s'arrêter devant les choses qui les intéressaient. Or, mon comportement était complètement différent, dans le sens où moi, j'étais plus happée par le jeu et la volonté de constituer une famille, de

trouver une borne pour trouver des éléments et des indices et répondre aux quiz. Donc je pense qu'il y a vraiment deux temps de visites : il y a le temps du visiteur lambda qui prend le temps d'observer les collections, et le temps de la visite du joueur, qui lui, a le compte à rebours, c'est-à-dire deux heures pour boucler le jeu et cumuler le maximum de points. Donc, on n'est pas du tout dans la même démarche.

Est-ce que tu as pu quand même percevoir quelques objets du musée, qu'est-ce que tu as retiré de cette visite ?

Le jeu permet quand même de bien prendre conscience que c'est un musée des techniques. Toutes les questions vont dans ce sens. Après, je pense quand même qu'on en apprend beaucoup plus en prenant le temps de le visiter à son rythme, qu'à travers ces questions qui sont uniquement des petits focus, des petits éclairages sur des points bien précis, mais c'est quand même un peu réducteur de résumer le musée des Arts et Métiers à 16 cartes de jeu, alors que il y a une Collection qui fait des milliers de pièces. C'est un petit peu réducteur, mais ça ouvre un éclairage ludique et je pense que pour certains, ça peut être une première approche qui est complètement différente de ce que l'on avait l'habitude de vivre. Et notamment en famille, je pense que c'est assez sympa quand même de visiter de cette manière.

Et pour revenir à ton expérience personnelle, comment se sont passées tes relations avec ton partenaire de jeu ?

C'est assez sympa : on a le sentiment un petit peu de former une team, d'avoir des choses à échanger, d'être... Ce qui m'a bien plu dans ce jeu, c'est toutes les notions d'esprit collaboratif, de mutualiser les points et les familles, tout ça. Il y a quelque chose d'assez sympa : on sent qu'on est sur de nouveaux concepts qui sont dans l'air du temps. Donc, ça, c'est plutôt chouette. Après, moi, j'ai le sentiment d'avoir fait un peu une expérience assez atypique, parce que bon, comme tu es quand même dans le Staff d'organisation, j'ai du mal à m'identifier à un couple de joueurs lambda. Enfin voilà, je pense quand même qu'on partait avec des atouts de base. Peut-être que je n'aurais pas cumulé 1200 points si j'avais joué toute seule, tu vois ? Parce que là, même si au début, ça m'a un peu semblé obscur, toutes ces règles, le temps de bien se les approprier, je pense que je les ai appropriées beaucoup plus rapidement parce que j'étais avec toi. Donc... Non, mais, j'ai vraiment pris plaisir, hein ! D'ailleurs je me suis bluffée moi-même : je ne pensais pas que je jouerais réellement. Enfin, je n'ai pas vu les deux heures passer et c'est chouette, quoi, c'est chouette ! Les éléments que j'ai appris, c'est plus à travers les quiz, en fait. En répondant aux quiz, ou... Bon, il y a quand même plusieurs questions pour lesquelles j'ai répondu beaucoup au pif. Et ça me semblait plutôt découler d'une réponse logique, enfin, tu vois, mon choix s'est un peu fait dans ce sens. *A priori*, j'imagine que toutes les réponses étaient sur les panneaux, mais comme on ne prend pas forcément le temps de les lire dans cette dimension du jeu où on est la course contre la montre, c'est plus l'esprit logique qui l'emporte et qui permet d'accumuler les points. Les questions sont pas non plus hyper dures, hein !

Franchement, je pense que faire une partie de jeu seul et une partie de jeu avec des amis, c'est quand même franchement plus sympa ! Déjà parce que ça permet plus de rebondissements, ça permet de finir plus de choses, de pouvoir échanger davantage de cartes... Donc, non, c'est une expérience sympa à vivre, mais il faut au minimum être deux, voire plus, pour qu'il y ait

une réelle émulation. Il y a quand même un rôle social dans ça : le jeu, déjà, tu es obligé inévitablement d'être deux, ne serait-ce que pour échanger les cartes. Donc il y a un côté individuel dans la quête des points, mais ce jeu il existe quand même sur le côté participatif et collaboratif.

Est-ce que tu as visité le musée? Est-ce que tu as jeté un peu des regards autour de toi ?

Oui, j'ai un peu visité la collection des vieilles voitures, là, la collection Peugeot.

Pourquoi ?

Parce que ça m'intéresse bien et ça me rappelle aussi le musée de la voiture et du tourisme où je travaillais à Compiègne et ce sont des collections qui m'intéressent.

Et à ce moment-là, tu as passé combien de temps à regarder ? Tu as fait une vraie visite ou c'était rapide ?

Une dizaine de minutes où je me suis complètement déconnectée du jeu et j'ai vraiment pris le temps de regarder parce que j'aimais bien ces collections, ce sont de belles pièces.

Et pourquoi t'es-tu remise au jeu après ça ?

Parce que mon regard s'est porté sur mon timing, et vu qu'il me restait 20 minutes, je me suis dit : « C'est quand même dommage de ne pas finir le jeu ! » Et surtout que j'avais quasiment constitué une famille, donc voilà ! Alors du coup, je suis allée à l'accueil pour voir si dans un des téléphones de l'accueil, je ne pouvais pas avoir les pièces qui m'intéressaient. Je leur ai expliqué mon cas, d'emblée, ils m'ont proposé d'ouvrir un des téléphones pour voir s'il y avait une carte qui m'intéressait, et voilà, quoi, banco ! J'ai pu faire la famille que je voulais, et comme ça, j'ai pu collecter 400 points d'un coup. C'était très bien ! C'était assez rentable comme idée.

Bon, après c'est vrai que le jeu, d'entrée de jeu, comme ça, c'est un peu... Il faut vraiment le pratiquer pour être dedans. On peut l'expliquer de manière très théorique, mais bon, tant qu'on ne l'a pas un peu manipulé soi-même, il faut à peu près cinq minutes d'adaptation quand même. Si j'avais fait la partie toute seule, j'aurais certainement décroché au bout de trois quart d'heure, une heure. Parce que là, c'est sympa, tu vois les points que l'autre peut marquer... Il y a une émulation, en fait ! Tu te motives mutuellement, en fait, même si tu n'es pas dans cet esprit de la gagne, tu vois, c'est un peu une visite atypique, donc voilà ! Non, mais, j'ai bien aimé, franchement, j'ai bien aimé, j'ai été agréablement surprise, en fait.

15h30

Une mère et ses deux fils. La mère rigole à haute voix. Se parlent beaucoup, s'appellent l'un l'autre pour voir si ça marche, tout en restant à côté. Se lisent les questions du quiz à haute voix. La mère : « Je sais pas, moi ! Faut aller voir. » Elle ne se met pas dans un rôle pédagogique : elle laisse les enfants regarder les objets, ou faire des échanges sur les bornes. Elle marche, déambule tranquillement et revient sur la borne où est restée aussi une fille. « Marianne, t'as trouvé toutes les cartes ? » ; « Non, j'ai rien trouvé, moi. » Sa démarche est flottante, mais sur la borne, elle se prête un peu au jeu, tout en réajustant la bandoulière de son sac sur l'épaule. En quittant la borne, elle marche lentement. Regarde le musée, un peu, regarde le plan aussi. Ses enfants sont plus loin, elle ne les voit pas et ne semble pas vraiment les chercher. Petit sourire en coin.

Elle croise un enfant qu'elle connaît peut être. Marchent au même rythme, se parlent beaucoup, font des échanges et parlent d'un ton tranquille, plaisantent. Ils proposent d'aller à la prochaine borne, puis de faire un échange. Ils jouent au jeu, mais vont moins vite. L'enfant croise un autre sur la borne, se parlent : « t'as combien ? », en se regardant. Ils passent un moment, ne sont pas pressés. La mère va de son côté, sur le rythme de la visite.

Un couple avec deux petits. Les parents visitent le musée. Ils n'ont pas vraiment écouté les explications des règles du jeu, d'après ce que m'a rapporté ma collègue Camille. Les parents se cherchent, visitent séparément. Les petits jouent seuls, mais n'arrêtent pas de solliciter les parents pour pouvoir jouer : ils leur demande de répondre aux quiz, par exemple. Mollement, le père prend le téléphone et tente sa chance.

Ils ressortent ensemble. Mais la mère fait la tête, j'ai l'impression. Elle ne reste pas avec les autres, baguenaude sans avoir l'air tant que ça de visiter le musée. Un petit coup d'œil à un cartel, un autre vers une vitrine. Elle semble un peu en dedans d'elle-même, intéressée par à-coups au musée. Le père et les deux enfants la rejoignent. Elle les attendait peut être un peu. Ils repartent ensemble vers l'autre pièce.

Encadrés par leurs parents, les enfants visitent aussi à leur manière. La petite fille prend le combiné d'un cône auditif disposé dans le musée, dans lequel elle peut entendre la voix de Gustave Eiffel. Les enfants semblent très attirés par ce genre de matériels pédagogiques : téléphones, écrans vidéo...

Ils s'arrêtent quand même à chaque borne et les parents attendent de bonne grâce. Les enfants parlent beaucoup pour s'expliquer ce qu'ils veulent. Les parents, beaucoup moins, ils visitent en silence. La mère dit au petit garçon de ne pas toucher. Le garçon s'approche fasciné de l'écran d'un cartel. Il est éteint. Il appuie dessus, le touche. Ça ne marche pas. Le petit garçon en conclut : « C'est un miroir ! » et s'éloigne.

Les parents imposent le rythme de la visite, pendant que les enfants marquent les arrêts aux bornes. Ils s'attendent tous les uns les autres.

Une autre mère, blonde, est seule. Beaucoup plus permissive, elle est sans ses enfants et garde une attention flottante avec le musée, alors que sa démarche s'est accélérée depuis le début de la partie.

Les petits enfants croisent les grands : se parlent rapidement et passent leur chemin. La mère blonde retrouve ses grands enfants et les hèle : « Ça y est, j'ai mes cartes ! » Ils font des échanges, se parlent beaucoup et vite. La mère joue avec ses enfants. Pendant que l'un fait l'échange, l'autre jette un coup d'œil à un grand objet, puis revient vers les autres. La mère pointe du doigt l'une des bornes : « je suis déjà passée par là ». Les deux enfants restent à la borne, et la mère poursuit son chemin.

Les trois parents se retrouvent dans la même salle. La mère blonde est sur la borne, prise par le jeu, elle lève la tête pour chercher ses enfants. Elle part, je crois, à leur rencontre. Les deux autres parents n'ont même pas leur téléphone : ils les ont laissés à leurs enfants. Entre eux, ils ne se parlent pas. Leurs enfants ne sont pas sur la borne, mais sur l'écran d'un cartel, qui marche, cette fois-ci, et qu'ils tapotent avec excitation, jusqu'à ce que leur père les appelle.

Le père, fermement, après que sa petite fille lui ait encore demandé de l'aide pour jouer, dit : « Je ne veux plus entendre parler de ce jeu. » Il lui prend le téléphone et le ferme. La fille râle : « Ho la la ! Mais faut attendre la fin de la partie ! » ; « C'est terminé », fait le père d'un ton sans appel. La fille souffle, mécontente. Elle prend le téléphone des mains de son petit frère : « Allez arrête, c'est fini, il a dit, c'est fini. »

Le père est resté seul et contemple la bouche ouverte de vieux modèles de magnétoscopes exposés en vitrine. Ses enfants ont rejoint leur mère. Ils ont sorti leur téléphone et restent aux aguets : « Je suis sûre que papa va revenir » dit la petite fille. Le père revient rapidement et la fille prend le téléphone des mains de son frère pour le cacher.

Sur le chemin du retour, la mère constate que les enfants n'ont rien vu et le fils se justifie : « Si ! J'ai vu plein de trucs ! ». Il a « 4 ans et demi, bientôt 5 ans ».

Entretien avec le père.

Raphael Koster : J'ai constaté que les enfants jouaient beaucoup et que vous, vous visitiez à votre rythme. Donc, il y a une première interrogation qui m'est venue : à un moment, vous avez interdit à vos enfants de jouer et pourtant vous n'avez pas opté pour autant pour une visite du genre « pédagogique » ou vous forceriez vos enfants à s'arrêter devant chaque vitrine...

Le père : Non, je crois qu'on ne peut pas les forcer. De toute façon, si on les force à s'arrêter devant chaque vitrine, au bout de trois vitrines, ils en ont ras le bol. Il faut aussi qu'ils aient eux la démarche à un moment de s'arrêter et de poser des questions. On peut tout le temps les aiguiller, les motiver, mais on ne peut pas les forcer.

Et donc ça vous a plutôt agacé de voir les enfants sur un téléphone ? Vous vous êtes senti séparé d'eux ? Ou vous avez l'impression d'être quand même restés ensemble ?

C'est plutôt qu'ils se courent après : « Et file moi ci », « Et file moi ça », « Et moi je veux ci », « Et moi je veux ça », « Papa, tu peux m'aider ? », toutes les cinq secondes, oui, ça, c'est gavant.

Et vous les aidiez quand même ? Vous les aidiez à faire quoi ?

À les mettre sur les bornes, à échanger les cartes. En fait, à tout faire, quoi.

Et ça ne vous a pas donné envie de jouer à votre tour ?

Au début, si. Mais bon, après, j'ai regardé le musée.

Pourquoi ?

Parce que ça m'intéressait plus.

Et qu'est-ce qui vous a intéressé dans ce musée ?

Un peu tout. C'était curieux. J'étais jamais venu au musée des Arts et Métiers : c'était une vraie découverte. Si : ce qui est impressionnant, les avions, les voitures, tout ce qui est gros, les ordinateurs... Dans l'ensemble, c'était vachement intéressant, après savoir ce qui était plus intéressant qu'autre chose, ce n'est rien en particulier : c'est l'ensemble.

Vous allez souvent dans les musées ? Vous avez l'habitude des musées des arts et techniques aussi ?

Non, c'était la première fois.

C'est différent des musées d'art, selon vous ? Ce sont des modes de visite différents ?

Ouais, dans la plupart des cas, déjà, ça oblige à... Quand on voit toutes ces grosses machines, on ne sait pas à quoi ça sert, on a du mal à les décrypter, quoi. Face à un tableau, c'est quand même plus simple : c'est une émotion. Là, il y a... ce n'est pas la même démarche, quoi : c'est plus intellectuel.

Et pour revenir aux relations avec les enfants, le fait qu'ils vous demandent de l'aide, ça ne vous a pas empêché de vous sentir faire vraiment une visite collective ensemble ?

Hum, pas ensemble, non, parce que je pense que eux, ils n'ont rien vu du tout. Concrètement, ils sont restés scotchés sur leur téléphone portable et ils n'ont pas regardé ce qui les entourait. Mais tant pis pour eux, hein, ils reviendront.

Et en même temps, j'ai remarqué qu'avec votre compagne, vous étiez dans le même mode de visite. Vous vous parliez assez peu, par contre, les enfants parlaient beaucoup entre eux, et avec vous. J'étais loin, je ne voulais pas vous déranger. Je ne sais pas trop s'ils parlaient du musée ou du jeu.

Non, du jeu. « Il me manque une jaune, t'as pas une verte, tiens voilà une bleue... »

Et vous avez visité chacun de votre côté, vous n'avez pas choisi de visiter ça ensemble, au même rythme, de discuter des œuvres...

Non, en général, on fait comme ça. Et on décante après.

Pourquoi ?

Je ne sais pas, c'est comme ça qu'on fonctionne.

C'est pour privilégier un rapport personnel aux œuvres ? Comment vous expliqueriez ce plaisir là que vous avez de visiter ?

On va pas s'attacher forcément aux mêmes choses, donc à force, on a pris l'habitude de regarder ce qui nous intéresse, ce qui intéresse chacun, sans embêter l'autre à lui faire regarder quelque chose pour lequel il va avoir moins d'émotion. Après, par contre, on va échanger sur des choses qui nous ont plu, et notamment, on va avoir des points communs sur lesquels on va pouvoir discuter.

Avec les enfants aussi vous allez discuter ? Vous allez souvent au musée avec eux ?

Oui, à chaque fois, oui.

Et ça se passe comment ?

Ben, ils sont petits, hein ! Donc ils ont une période d'attention limitée quand même dans le temps. Il faut qu'il y ait des parties ludiques, il faut qu'il y ait toutes sortes de choses, quoi.

Et ce jeu-là, par rapport aux autres jeux qu'ils ont pu faire, ça vous paraît comment ?

Très prenant, trop prenant. L'aspect déjà téléphone portable pour des gosses qui n'en n'auront pas avant quelques années, c'est carrément du luxe, quoi.

Ils ont quel âge ?

4 et 7 ans. Avoir un téléphone portable rien qu'à eux qui bouge avec des couleurs et des images, c'est hyper ludique, donc...

Donc si vous deviez être amené à revisiter le musée, vous choisiriez aussi d'autres parcours pédagogiques, d'autres parcours ludiques, ou pas de parcours ludique du tout... ?

Ho oui, mais faut trouver le juste milieu. Là, on n'a pas su, je pense, les faire décoller un peu du téléphone pour qu'ils s'intéressent un peu à ce qui les entoure. En même temps, il y a beaucoup de choses qui sont carrément au-dessus d'eux : ils ne peuvent pas apprécier ou se rendre compte d'une machine-outil... C'est un peu raide pour eux.

Merci beaucoup. Je peux juste vous demander un peu dans quel secteur professionnel vous êtes ?

Moi, je suis dans l'informatique. Et ma compagne est dans l'enseignement.

Entretien avec la mère blonde, infirmière; son fils Thomas, 11 ans ; et Therence l'ami de son fils, 12 ans.

Mené avec Camille Jutant, Doctorante en Sciences de l'Information et de la Communication:

Raphael Koster : Je vous ai vu partir à la recherche régulièrement de vos enfants...

La mère : Non, j'étais à la recherche des bornes.

RK : Et donc vous n'avez pas eu l'impression d'être ensemble ?

La mère : Au début, on était ensemble car on était un peu paumés, on a du essayer de comprendre comment fonctionnait l'autre téléphone, comprendre le plan, parce que moi, je ne sais pas lire une carte donc ça a été compliqué pour moi. Et puis, ensuite, trouver les fameuses bornes, donc c'est finalement ce qui nous a quand même le plus préoccupé pour le jeu. Et... non ! Au départ, effectivement, on était tous ensemble pour éventuellement essayer de comprendre, et une fois qu'on avait compris, chacun s'est dirigé dans la direction qu'il souhaitait pour trouver les bornes, cumuler des points, répondre aux quiz, éventuellement solliciter des indices...

RK : Et quand vous vous croisieez, vous avez essayé quoi ? De vous entraider, d'être en rivalité, de faire des échanges ?

Thomas : Oui, de faire des échanges.

Therence : La plupart du temps, c'était des échanges, sinon...

RK : Donc vous étiez quand même dans trois équipes différentes, mais vous ne vous sentiez pas en rivalité ?

Therence : Bah, moi j'essayais d'avoir le plus de points, quand même !

Camille Jutant : *Et tu te disais : « Je vais avoir plus de points qu'eux », ou tu te disais : « on va essayer d'avoir des points tous ensemble » ?*

Therence : Plus de points qu'eux.

CJ : *Oui. Tu jouais solo.*

RK : Et en même temps, je ne vous ai pas vu courir vraiment dans le musée. Vous faisiez attention au musée ?

La mère : Ha vous avez raté les trois dernières minutes, où tout le monde s'est mis à courir comme un malade pour avoir la borne qui lui apporterait la carte pour avoir encore plus de points !

RK : Vous faisiez attention un peu au musée autour, aux objets, vous avez regardé ?

La mère : Pas du tout.

Thomas : Un peu

La mère : Toi, oui ?

RK : Oui, quoi par exemple ?

Thomas : Heu, par exemple... Moi, ce qui m'a surtout intéressé, c'est les locomotives.

Oui ? Pourquoi ?

Thomas : Heu, parce que j'aime bien les locomotives. Et comme je suis déjà venu ici, ce serait sympa de revenir.

CJ : Et donc tu savais finalement ce que tu cherchais en revenant ici ?

Thomas : Oui, un peu.

RK : Tu as découvert d'autres choses du musée que tu n'avais pas vu la première fois que tu étais venu ?

Thomas : Heu... en fait, je suis venu dans les 4 ans ou 5 ans.

RK : Et là, tu as quel âge ?

Thomas : Là, j'en ai 11.

RK : 11 et toi ?

Therence : 12.

La mère : Tu te rappelles de ta première visite, ou... ?

Thomas : Je sais plus. Juste que ça me passionnait quand j'étais petit, et que ça me passionne toujours

RK : Le jeu dans l'ensemble, ça vous a plutôt plu ?

Therence : Oui. Ça aurait été bien par contre de mettre une sorte de système où on voit notre point, un peu comme un GPS, sauf que ce n'est pas par Internet, ça aurait été bien. Parce que des fois, on ne s'y retrouve plus. Il y a des bornes, on y retourne à chaque fois, alors qu'on veut échanger la carte, et tout on y retourne à chaque fois alors des fois on ne s'y retrouve plus, on ne sait plus dans quel sens on va alors ça aurait été bien de faire un truc comme ça.

CJ : Et tu aurais aimé, si tu avais eu un petit système GPS, te voir toi en train de te déplacer, ou tu aurais aimé voir les autres joueurs ?

Therence : Ben, tout le monde ! Pour voir s'il y avait de nouvelles choses dans les bornes, et tout ça, ça serait plus pratique.

CJ : Est-ce que vous vous êtes appelés entre vous ?

La mère : Alors effectivement, c'est surtout moi qui les ai appelés en l'occurrence pour savoir où ils étaient. Mais une fois que je les ai localisés, ils continuaient à faire leur jeu. Donc quand vous me voyiez passer dans tous les sens, ce n'était pas pour les chercher, c'était, je confirme, pour trouver des bornes.

RK : Mais je vous voyais passer en regardant quand même un peu le musée, il me semblait. Alors je ne sais pas trop sur quoi vous portiez votre regard...

La mère : Sur les bornes ! Vraiment ! Moi, je trouve que c'est le point faible du jeu : dans la mesure où on a un temps limité pour faire ce jeu, du coup on se focalise sur le jeu et pas du tout sur ce qui nous entoure. Ça, c'est un petit peu dommage. Et on se focalise essentiellement sur le thème couleur auquel on appartient. Donc moi je trouve que c'est quand même le point faible du jeu, parce qu'après, on remet ça pour une visite plus approfondie, alors qu'on passe complètement à côté pendant le jeu. Dommage, c'est dommage ! Peut-être que, je ne sais pas, vous devriez faire des thèmes peut être plus pointus quand vous allez refaire le jeu, de manière finalement à approfondir certains thèmes. On ne pourra pas tout voir au niveau du musée, mais vraiment être peut être plus focalisés sur certains thèmes. Ce serait pas mal, ça.

CJ : Vous voulez dire rapprocher les bornes peut être dans un même espace ?

La mère : Pas rapprocher les bornes, mais finalement rendre des thèmes un petit peu plus pointus ce qui nous éviterait d'aller crapahuter dans l'ensemble du musée sans profiter de rien, finalement. Vous voyez ce que je veux dire ? Regrouper les centres d'intérêts par... Je m'explique : on appartient à un code couleur. Il faudrait éventuellement par rapport à ce code couleur créer un thème précis et un thème qui ne soit pas éparpillé dans l'ensemble du musée, qui finalement serait localisé à un endroit précis du musée et qui nous permettrait d'apprécier à 100% le thème auquel on appartient, vous voyez ? Toujours éventuellement dans un temps imparti, mais dans un périmètre réduit avec un thème précis.

CJ : Vous avez trouvé que le thème tel qu'il était en l'état actuel, qui liait les quatre objets à chaque fois, il était cohérent ou pas très cohérent justement ? Est ce qu'il liait bien ces différents objets ou finalement pas assez ?

La mère : Très sincèrement, je n'ai pas fait attention du tout aux liens qu'il y avait entre les photos et les thèmes. Malheureusement, moi je me suis axée essentiellement sur le but du jeu qui était la collection des photos en évitant les doublons et le cumul des points. Donc je suis peut être passée certainement à côté du but que vous aviez fixé pour ce jeu. Mais moi, je l'avais vu comme ça. Je ne sais pas, les enfants, vous l'aviez vu comment, vous ?

Therence : Moi, j'ai regardé un peu quand même les images et les thèmes et ouais, je trouve que ça va, ça allait bien ensemble. Surtout... parce que les jaunes, il y avait les savants, et en bleu, il y avait les tunnels, les ponts. Il y avait en même temps avec les... Au départ on sait pas trop : quand il y a une image, il y a des paroles avec, mais au départ on ne le sait pas trop, on entend pas trop alors faut faire attention, quand même.

CJ : Tu t'es dit que c'était bizarre ces paroles ?

Therence : Non, j'ai vu que l'image elle bouge et ça parle. Au début, je n'ai pas fait le rapport tout de suite, mais après quand j'ai pris d'autres images, j'ai vu que ça allait bien ensemble.

RK : Et c'était agréable ou ça prenait trop de temps ?

Therence : Ca prenait un peu beaucoup de temps, parce qu'il y avait toujours « échange en cours » et pendant ce temps-là, s'il y avait d'autres choses à faire, on ne pouvait pas faire d'autres choses, en fait. Ca bloquait le truc.

RK : Et vous allez souvent au musée tous les trois ? Dans d'autres musées ?

Thomas : Bah oui, assez souvent, un peu...

RK : Comment ça se passe d'habitude ? Vous jouez aussi à d'autres genres de jeux ?

Therence : Non, dans les autres musées, il n'y a pas vraiment de jeux comme ça, je crois. C'est vraiment une bonne idée quand même de faire un jeu comme ça. Ça change un peu du musée où quand t'es tout seul, tu regardes... Alors que là tu as aussi un jeu, ça fait passer le temps, et après, tu peux regarder tranquillement le musée.

RK : Alors justement, quand vous visitez les autres musées, d'habitude, vous le faites plutôt tout seul ? Ou vous marchez plutôt au même rythme, en vous parlant... ?

La mère : Nous, on ne fait pas partie de la même famille : Therence est un ami de Thomas. Donc, c'est la première fois que tous les trois, on fait un musée. Là, le jeu est venu se greffer sur la visite. Mais quand je suis avec Thomas, on partage le moment de la visite ensemble, avec des explications quand je peux les donner, mais voilà : c'est vraiment un temps de partage tous les deux. C'est complètement différent de ce qu'on a vécu aujourd'hui.

RK : Ça ne vous a pas manqué cette dimension-là ?

La mère : Si, c'est un peu... Moi, ça m'a dérangé. D'ailleurs, on s'apprêtait à repartir pour la visite et profiter tous ensemble finalement du musée, passer, échanger et profiter de la dernière heure pour être ensemble, discuter et échanger avec les deux enfants. Donc, ça a été aujourd'hui une façon complètement nouvelle pour nous d'approcher un musée, de le visiter, de le parcourir dans tous les sens, voilà !

RK : Et toi, quelle façon de visiter le musée tu préfères ? Avec le jeu ou avec ta Marianne ?

Thomas : Ben, c'est vrai que je préfère visiter un peu seul. Parce que ça me permet aussi de réfléchir à des choses sans être pressé. Et voilà !

CJ : Est-ce que vous aviez déjà utilisé des objets dans le musée du style audioguides ?

La mère : Oui. La première fois qu'on est venu, on avait pris les audioguides. Mais bon... un peu rasoir, et voilà, au bout d'un moment, on décroche.

CJ : Mais c'était la première fois que vous faisiez un jeu en tout cas dans un musée ?

La mère : Oui.

RK : Même les jeux sur papier, vous n'aviez jamais essayé avant dans un musée ?

Non, non, c'est une grande première pour nous. On a gagné des Schtroumpfs (les bonbons), en plus, donc c'était sympa !

CJ : Pour terminer, quels conseils vous donneriez pour faire évoluer le jeu, pour que le jeu soit selon vous idéal ?

Therence : Si on est tout seul dans le musée, il faudrait faire une sorte de pause. Parce que des fois, on aimerait bien se poser, parce que là, on n'a qu'une heure, donc on court à droite à gauche et on n'a pas vraiment le temps de se focaliser sur les objets. Et aussi une sorte d'option GPS, ce serait bien quand même.

Thomas : Il faudrait aussi un peu plus de temps, ou un peu moins : moins pour qu'on se presse plus, et plus pour qu'on ait le temps de regarder aussi les objets.

La mère : Moi, je reviendrais aussi sur le thème du temps. Donc laisser éventuellement 60mn, mais rassembler les indices peut être par secteurs, éviter de trop les éparpiller de manière à ce qu'on puisse profiter de l'indice qu'on trouve, regarder un petit peu autour de soi ce qui nous entoure et puis profiter aussi du musée au lieu d'être la course contre le temps. Ce serait à mon avis pas mal de revoir ça.

RK : Pour vous situer un peu, vous êtes dans quel secteur professionnel ?

La mère : Moi, je suis infirmière.

Therence : Aussi, il y a un moment où j'ai remarqué que quand vous vouliez faire des échanges, ça restait blanc : on ne pouvait pas accéder à l'échange. Je sais pas pourquoi. Je voulais échanger avec Thomas mon ami, et ça ne marchait pas. Au lieu d'être bien en noir, c'était gris.

La mère : Vous savez sur l'écran, on a les photos, et en bas on a les petites icônes auxquelles on peut accéder : échange, je sais plus quoi... Il arrivait parfois que l'échange soit grisé donc le téléphone ne laissait pas la main. Alors ça, ça nous est arrivé plusieurs fois, on n'a pas compris pourquoi. Donc il fallait sortir du programme, revenir dans le programme...

CJ : Effectivement il y a dans ce jeu des options qui ne sont pas accessibles tout le temps. Le quiz, par exemple, n'est accessible que quand la carte correspond à la borne. Et quand ce n'est pas accessible, c'est grisé.

La mère : Ca, on l'avait bien compris. C'est juste le problème au niveau des échanges qu'on ne pouvait pas faire quand on était décidé à en faire : le téléphone ne nous donnait pas la main au niveau de l'échange.

RK : Je crois que c'est quand on fait des échanges trop répétés à la suite. Il faut attendre 3 minutes pour pouvoir en faire d'autres. Parce que comme on gagne 100 points à chaque nouvel échange, c'est pour éviter de cumuler sans cesse. Vous deux, vous vous êtes isolés aussi ou vous êtes restés un peu ensemble ?

Thomas : On s'est séparé aussi. Mais j'ai quand même ressenti un peu d'ennui au début. Parce que je pensais qu'il fallait juste avoir une famille, et pas qu'il fallait faire toutes les familles.

RK : Et quand tu as compris ça, tu es parti tout seul ?

Thomas : Oui, sauf qu'il restait 3 minutes.

CJ : Vous pensez que ce genre de jeu est fait pour qui en particulier ?

Thomas : Pour les familles.

CJ : Oui, mais plutôt pour des petits, pour des grands, pour des gens ensemble pour des gens seuls ?

Thomas : Pour tout le monde.

La mère : Moi, je pense que ça peut être une bonne approche pour découvrir un musée, pour attirer des gens qui sont un peu réfractaires à la visite de certains musées, passer par un jeu avec différentes questions, gagner des points, je pense que ça peut amener certaines personnes à venir dans des musées. Ça n'a pas le côté académique, voilà, on sort du côté académique de la visite et on aborde un musée de manière ludique qui peut peut-être aider certaines personnes à franchir le pas pour venir au musée.

Thomas : On a vu sur la vidéo que le monsieur, il était allé sur la borne, qu'il avait fait je sais plus trop quoi et qu'il y avait marqué « jeu ». Ben, ça, il faudra peut-être enlever, s'il y a des jeux dessus, pour que les enfants ne soient pas tentés d'y jouer.

RK : Ca, c'est intéressant : vous avez joué aux jeux sur le téléphone à côté, vous n'avez pas essayé ?

Therence : Non, au début, j'ai vu, il y avait Snake...

CJ : Et comment tu t'es retrouvé là, toi ?

Therence : Au début, je croyais que c'était là où se trouvait le jeu, alors que c'était dans Applications.

CJ : D'accord : en cherchant PLUG, tu es tombé dans les jeux.

RK : Et alors ? Pourquoi tu n'as pas joué ?

Therence : Parce que je voulais jouer, je ne voulais pas perdre de temps aussi. On avait un temps limité, je ne voulais pas trop... Et puis je connaissais le jeu, alors...

RK : Parce qu'effectivement, moi, ça m'étonne toujours : il y a très peu de joueurs qui ont testé ces jeux-là disponibles sur le téléphone.

CJ : Tu veux dire pendant le jeu ?

RK : Pendant le jeu, quand on leur prête le téléphone, peu de gens essaient. Donc finalement, ce n'est pas la peine de les enlever, puisque les gens n'essaient pas...

Therence : Oui, mais quand même, s'il y a des petits, ils vont faire : « Ha tiens, il y a des jeux ! » et hop, ils y passent tout leur temps, ils ne vont pas regarder le musée. On ne peut pas profiter de la visite et du jeu aussi. Après ils vont se dire : « Ha le jeu est terminé, c'est fini, ho ! » (en prenant une voix suraiguë).

CJ : (Rires) Attends on va te garder comme médiateur, tous les deux, on va vous demander d'expliquer les choses aux gens !

Dimanche 7 juin 2009

10h

Famille 1 (deux adultes, trois enfants : quatre équipes) : amis de Michel
Famille 2 (un couple)

Le couple 2 est dans la Chapelle. La femme joue et regarde le musée en même temps. Ca fait déjà une heure qu'ils jouent et ils semblent toujours assez lents, se regardent, se parlent surtout pour se dire les cartes trouvées aux bornes. Ils se répartissent les tâches, se croisent à mi-chemin. Vont d'un même pas vers la borne de la Statue de la Liberté. L'homme a envie de monter en haut de l'escalier de la Chapelle. La femme est peu convaincue, alors l'homme renonce et ils repartent ensemble. Ils reviennent à l'accueil à cause d'un bug du jeu. Tideth leur répare et ils s'en vont.

Beaucoup plus rapides, le père de la famille 1 et sa fille sont aussi à l'accueil pour échanger les cartes restées sur les téléphones non utilisés. La fille murmure un « Merci » et

repart sans son père. Le père enthousiaste remercie, reste longtemps, me regarde souriant, et part, revient sur la borne de test. Il se déplace vite et semble vouloir tout tester.

Le père, encore en train de jouer pour les dernières minutes de sa partie, débarque à l'accueil et surgit devant Tideth occupé avec les enfants de la prochaine session : « La borne Vaucanson, c'est celle-ci ? », en montrant la borne de test. Décontenancé, Tideth essaie de se souvenir son emplacement, il regarde le plan. Le père le remercie précipitamment et repart par l'ascenseur. Il lui reste très peu de temps.

La famille 1 se retrouve. Ils se jettent les uns sur les autres en se demandant combien de points ils ont fait. Étonnamment, le couple plus lent a fait beaucoup plus de points : « Moi, je suis une tueuse, hein ! », dit la femme. « Génial ! », ajoute-t-elle, « le musée est magnifique. » Elle a fait 3385 points. Son ami en a fait 2075. Ils dépassent ainsi la famille 1, qui malgré son empressement, plafonne entre 1385 et 1945 points. Tideth n'en revient pas : le record actuel est à 4100 et est détenu par le fils de Michel, qui allait particulièrement vite. Tandis que ce couple se promenait tranquillement. Ils ont cumulé les points grâce à la coopération.

Entretien avec le couple : Santhi, 32 ans et Vincent, 33 ans

Santhi : C'était très ludique, et on a vite compris qu'en coopérant on gagnait plus de points : donc on s'échangeait régulièrement les cartes. En fait, on a profité de toutes les fonctions du jeu. C'est-à-dire échanger au niveau des bornes, donc quitte à rester deux fois pour échanger, reprendre, échanger, refaire le quiz, enfin faire le quiz en tout cas ; échanger entre nous ; j'ai pas mal échangé avec les jeunes filles de la famille d'à côté. Et puis, on a fait quand même plusieurs familles, donc voilà : on a vraiment épuisé le jeu, en fait.

Raphael Koster : *Mais vous avez eu aussi le temps de regarder le musée, il me semble. Je vous ai vu jeter des regards. Vous avez dit que le musée était magnifique.*

Santhi : Ha il est magnifique, oui ! Il y a des pièces qui sont incontournables, hein ! En plus on est de formation ingénieur, donc nous, tout ce qui optique, mécanique, enfin, moi, pour ma part, je trouve ça génial. Et puis hier, on était au Musée du Bourget, donc on a vu des avions. Là, on revoit des pièces d'aéronautique, enfin, c'est fabuleux, quoi ! C'est un magnifique musée, oui !

Et donc vous avez quand même pris le temps de visiter au même rythme que vous aviez visité le musée du Bourget, ou ça change quand même les modes de visite ?

Santhi : Non, ça change un petit peu, parce que nous, on a l'habitude de tout lire, en fait. On lit toutes les plaquettes, donc en général, on passe, je ne sais pas, au moins une demie journée complète dans le musée, et là, non, il y a des pièces qu'on... On a regardé vraiment les trucs qui accrochaient un peu l'œil ou sur lesquels on avait des... Par exemple tout ce qui est machines-outils, moi, j'ai pas regardé, je n'ai pas pris le temps. Tout ce qui est bâtiments aussi, bâtis, les ponts, tout ça, j'ai pas regardé. Par contre...

Vincent : Les maquettes aussi et l'Eglise...

Santhi : Ha oui, l'Eglise, on y a passé du temps parce qu'elle est... En plus, on adore l'architecture, donc on y a passé un peu de temps. L'automobile, c'est super. Donc, voilà.

Et puis c'est super pour les plus jeunes. Faut prendre le temps de lire les quiz, donc il faudrait encourager, par le nombre de points par exemple, le fait de prendre le temps de lire le descriptif sur le téléphone parce que c'est des informations qu'il n'y a pas sur les plaquettes et puis de répondre aux quiz, parce que du coup, c'est anecdotique, donc c'est super rigolo de savoir pourquoi Bonaparte a arrêté l'expérience du Pendule de Foucault, ce genre de choses...

Et vous vous êtes parlé aussi entre vous d'autres choses un peu que du jeu, en visitant ?

Santhi : Bah oui !

Comme si vous visitiez normalement ? Ca ne changeait pas grand-chose dans vos relations ?

Santhi : Sauf que ça allait un petit peu plus vite, quand même. Parce que, je vous dis, nous, on les fait une par une, les pièces, d'habitude, on regarde tout, on lit tout, voilà.

Un peu plus vite, mais pas excessivement vite, quoi.

Santhi : Non, on a quand même eu le temps de regarder et de profiter surtout du bâtiment aussi, parce que c'est un bâtiment qui est magnifique. Première expérience super !

Vincent : On a quand même fait quelques impasses, oui, sur les machines-outils, on est passé un peu vite...

Mais vous l'auriez peut-être fait même sans le jeu, c'est très grand comme musée.

Santhi : C'est possible !

11h30

C'est l'heure de l'anniversaire dont l'équipe du jeu a parlé toute la semaine. Une bande d'enfants de 9 ans s'est inscrite au jeu *PLUG* pour fêter l'anniversaire de l'un d'entre eux, Pablo. Ils sont dix en tout, encadrés par trois mères et un père. Ils se sourient amusés, en regardant la vidéo des règles du jeu. Camille les juge « surexcités », mais là, je les trouve assez calmes.

A la fin de la vidéo, une mère s'exclame : « On a tout compris ! Enfin, moi, je n'ai pas tout compris, mais bon. » Une autre mère rigole à gorge déployée : « On vous laisse ! On s'en va ! ».

Il y a deux familles.

La partie commence. Les enfants sont divisés en plusieurs groupes, chacun encadré par un adulte. Ils parlent beaucoup entre eux, mais seulement entre eux. Plan et téléphone dans les mains.

Borne du Tunnelier de Madrid. Le père encadrant arrête les trois garçons et leur montre la maquette :

_ Vous savez ce que c'est, ça ?

_ C'est le musée !

_ Non !

_ C'est un sous-marin !

_ Non !

Et il leur explique ce qu'est le Tunnelier : « pour creuser de grosses galeries... » Ils repartent en se parlant.

Ils se sont arrêtés au milieu de l'escalier, tous penchés sur l'échange de deux enfants avec leur téléphone. Le père anime : « Bleu ! Oui ! » Les enfants jubilent : « Merci infiniment », dit un petit.

Une Marianne avec deux garçons, dont celui qui fête son anniversaire. Il montre la vitrine du Lion et du Serpent et la mère montre la borne. La mère va sur la borne et le garçon, vers la vitrine. L'arrivée d'un autre groupe colle tout le monde contre la borne. Ils sont maintenant deux mères et quatre garçons. Ils discutent de leurs cartes.

Je croise toute la première famille dans le musée. Ils font un tour sans jouer et visitent maintenant au même rythme.

Borne Lion et Serpent. La mère cherche partout la réponse aux quiz. Elle prend à peine le temps de lire les panneaux. Le garçon qui a lu à haute voix répond au hasard. Ils repartent. Un autre groupe arrive. Pareil, la mère aide les deux petites filles. Montre l'écran du doigt, guide : « Indice, on va pas prendre indice. » Va pour remettre les cartes à leurs places : « On l'a pas mise déjà ? » Les filles répondent : « Si ! » Alors, ils font demi-tour. Une fille fait un détour pour appuyer sur la maquette. « Allez viens, ça sert à rien », lui dit sa copine. La Marianne, selon Camille, insiste beaucoup sur les valeurs attachées aux gains de points : « Maintenant, on va être civique... », en reprenant les termes des règles du jeu.

Le père de la famille 1 de la session précédente, toujours à visiter le musée en famille, vient à ma rencontre à chaque fois qu'il me croise. Il prend en photo toute sa famille, qui prend la pose assise sur une banquette. Il s'émeut de retrouver dans une vitrine l'appareil qu'il a lui-même conçu et installé pour une entreprise : un outillage pour faire l'échographie « médicale » de pales d'hélices. Il réitère son étonnement à Camille qui le croise un peu plus tard. Il n'avait rien remarqué de tout ça en jouant. Il retrouve toutes ces émotions en ne jouant pas.

Une mère et trois filles, en train de jouer, parlent de l'anniversaire. Elles ne s'arrêtent pas à la borne occupée par un autre groupe. Une des filles s'est assise devant un écran pédagogique et se lève quand sa mère l'appelle.

Une mère à la borne. Une des filles tombe mais la mère ne le voit pas. C'est une copine de la fille qui se retourne et regarde si elle va bien. La mère parle avec l'une des petites filles à la borne dans le secteur cinéma. Elle en profite pour raconter ce que c'est que le cinéma des Frères Lumières. Elle fait de grands gestes pour mimer le spectacle de l'arrivée en gare du train de la Ciotat.

Elles s'arrêtent à d'autres vitrines. À la borne, la mère lit les quiz à haute voix. La fille : « Elle est où la machine à vapeur ? » La mère répond : « Juste devant toi. On y est, là. ». Elles cherchent des réponses aux quiz. « Elle est où la machine de Watt ? », s'interroge la mère à haute voix.

Deux groupes se croisent. D'un ton mal assuré, un garçon s'adresse de loin au groupe du père : « Salut, vous n'avez pas du bleu ? » Ils ne se retournent pas. Un autre garçon s'approche d'eux, leur répète. Le groupe refuse rapidement en quittant la borne. Un petit veut aller demander au gardien l'emplacement des bornes. « Mais non ! Il ne sait pas ! », coupe le père. « Combien de minutes il nous reste ? », demande-t-il. « 7 minutes », répond un petit. « Allez, on monte ! », lance le père.

Fin de la partie. Ils ont fait entre 1000 et 2500 points. Les enfants comparent leurs points, les parents s'embrassent. Le père prétexte, pour rire : « Non, on a eu un problème : on était coincé une heure dans l'ascenseur. » La mère pouffe : « Une heure ! » J'essaie d'interviewer le père, mais il préfère qu'on attende que tout le monde ait fini : « c'est plus sympa ».

Entretien avec la famille de Pablo, 9 ans, qui fêtait son anniversaire en venant jouer à *PLUG* :

Le père se nomme Rafael, il est d'origine vénézuélienne. Doctorat en sociologie urbaine, travaille aujourd'hui dans une boîte de communication. La mère a fait une Ecole d'Architecture et est maintenant marchande de jouets « comme Méliès », dit-elle, « qui a fini sa vie en vendant des jouets ». C'était elle qui mimait l'histoire des Frères Lumières aux enfants, tout à l'heure.

La mère : Le jeu est très bien, mais moi, j'ai mis un peu de temps à comprendre qu'il fallait, en fait, être plus systématique. Donc on a au début beaucoup tourné en rond, passé d'un endroit à l'autre. Et comme on a vu que d'autres avaient gagné plein de points, on s'est dit qu'il allait falloir changer de stratégie. Alors on s'est mis à répondre à tous les quiz, à ranger les cartes, à...

Raphael Koster : Est-ce que vous avez l'impression que tous les groupes se sont comportés de la même façon ?

Le père : Par exemple, la personne qui est en train de parler, on s'est approché d'elle pour jouer l'esprit collectif, et il nous a dit : « Non, non, dégagez, dégagez, partez ! » Ça, c'est pas croyable !

La mère : On n'avait pas d'échange à faire ! On a échangé à chaque fois qu'on a pu ! Ha non, vous vouliez regarder les réponses des quiz.

Le père : Voilà ! On a l'impression qu'au début, il y a de la collaboration. Mais plus on s'approche de la fin, chaque groupe essaie de ne pas partager avec les autres.

Et pour ce qui est du musée ? Vous avez l'impression d'avoir visité le musée, d'avoir essayé de rencontrer un peu les objets ?

Le père : Alors, ça, la question est très intéressante parce que notre équipe est arrivée en dernier. Alors je pense que c'est lié à un manque de capacité pour saisir le jeu. Mais pourtant, ce qu'on a fait, c'est qu'à chaque fois qu'il y avait un objet qui attirait notre attention, on s'arrêtait pour le regarder. Même si on était dans le jeu, on restait quelques secondes ou minutes pour saisir la beauté de l'objet ou l'aspect ludique de l'objet.

J'ai vu un enfant tout à l'heure qui cherchait de temps en temps à s'arrêter aux bornes, mais vous l'appeliez fréquemment pour qu'il suive le groupe, pour qu'il aille plus vite. C'était au moment où vous vous êtes arrêtés au distributeur d'eau pour boire.

Le père : Oui, ha non, c'est parce que parmi les trois, il y en avait un qui avait du mal à réaliser qu'il était dans un musée. Donc, il courait beaucoup et à chaque fois, il fallait lui dire : « Arrête, faut pas courir ! »

Ha c'est parce qu'il courait trop ! Ce n'est pas parce qu'il voulait s'arrêter ?

Le père : C'était plutôt le contraire ! Il était plutôt en avance par rapport à nous, sauf quand il a bu de l'eau, là, il s'est arrêté.

Dans l'ensemble, ça vous a plu ? Vous vous êtes amusés ?

Le père : Ha non, c'est extraordinaire. D'autant plus que c'était un groupe organisé autour d'un anniversaire.

Alors c'était l'anniversaire de qui ?

Le père : De Pablo, qui est là. C'est mon fils.

Alors comment c'était ton anniversaire, tu es content ?

Oui.

C'était bien ? Tu as l'impression d'avoir joué avec tous tes amis ?

Bah oui, c'était super.

Tu étais dans un groupe, c'est ça ?

Oui, avec un autre copain.

Et les autres, tu les as vus souvent ?

Oui, on les voyait parfois.

Et vous avez fait beaucoup d'échanges ?

Oui, assez.

Donc tu as l'impression que vous avez tous joué ensemble ?

Oui, on était assez ensemble.

Vous avez beaucoup parlé ?

Oui.

Et vous allez faire la fête maintenant, ou vous l'avez déjà faite avant ?

Non, on va la faire après.

Une copine de Pablo : C'est collectif, on fait plusieurs choses en même temps parce qu'on s'échange les cartes, on peut se parler, on peut se demander où c'est qu'on peut poser des cartes... En fait, c'est un travail collectif, c'est pas on ne compte que sur soi-même pour gagner.

Et vous vous connaissez de la même classe ?

Pablo : Oui, on est de la même école. On était amis de la même école, mais il y en a qui sont dans d'autres écoles, mais qui étaient dans d'autres écoles avant.

La mère : Le seul reproche qu'on pourrait faire au jeu, c'est que ça privilégie plus l'aspect technologique. On n'a pas tout de suite la vision du musée, comme on pourrait l'apprécier avec des papiers, des crayons... On avait un peu le temps de regarder les objets, mais en même temps si on ne met pas une limite de temps, j'imagine qu'on va rester toute la journée, et demain, on y est encore. Donc c'est vrai que c'est... Mais les indices sont rarement, les réponses sont pas dans les panneaux. C'est pas mal, mais ça ne pousse pas forcément à lire. Les gamins ne s'intéressaient pas du coup aux objets.

Vous avez l'impression d'avoir quand même visité le musée avec votre fils ?

La mère : Il l'avait déjà vu, mais celles qui n'avaient jamais vu le musée ont dû en avoir une image très chaotique, et il faudra qu'elles reviennent. C'est peut-être le but, d'avoir envie de revenir.

Ils ont tous 9 ans les enfants ?

La mère : Oui, entre 8 et 9. Je pense qu'ils reviendront. Mais je ne pense pas qu'ils aient retenu tellement de choses, qu'ils aient appris quelque chose aujourd'hui, en tout cas. Par contre, ils se sont bien amusés.

Vous avez essayé de mimer les Frères Lumières en racontant comment c'était l'Arrivée en gare du train de la Ciotat. Vous pensez que les infos sont bien passées ?

La mère : Non, ça va trop vite. Du coup, même les réponses, elles étaient tellement stressées, qu'elles appuyaient trop sur les boutons, on n'avait même pas le temps de voir la bonne réponse ! Je pense qu'on a appris des petits trucs, et elles reviendront.

Pourquoi avoir choisi de jouer à ça pour un anniversaire ?

La mère : Parce que l'année dernière, j'avais fait un jeu dans un parc avec des rébus, des machins, et en faisant la nuit des musées, j'avais lu sur le truc qu'il y avait cet évènement.

Personne n'avait essayé ce jeu-là avant, alors ?

La mère : Non, non, moi, j'ai vu ça, pendant la nuit des musées. Ça correspondait à la date de l'anniversaire de Pablo, j'ai envoyé Armelle, et voilà, on a fait des équipes.

14h30

Marianne et son ami Philippe arrivent à l'accueil. Tideth commence à leur expliquer les règles. Sept autres personnes arrivent. Ils ont à peu près le même âge et semblent former un groupe d'amis. Areti leur explique les règles. Camille arrive à son tour avec une amie qui va essayer le jeu. Elle est déjà venue mais « avait fait un score minable » (1200 points).

Tideth demande à Marianne et Philippe s'ils vont partir chacun de leur côté, car ils ont choisi de prendre deux téléphones séparés. « Ho, on va rester peut être un peu ensemble », répond Philippe. Je décide de les suivre. Ils partent vers la Chapelle, le nez sur le plan, font demi-tour, et partent se perdre de l'autre côté du hall. Ils montent l'escalier plutôt que prendre l'ascenseur. « Tiens, la Chapelle, elle est là », dit Marianne à Philippe en montrant le plan. Ils sont complètement perdus. « La grande difficulté, c'est de se repérer dans le musée », me dit Philippe. Sur mes conseils, ils trouvent une borne dans le musée qui les aide à se repérer sur le plan. Philippe et Marianne s'entraident pour se repérer. Philippe : « Là-bas, ça n'a aucun intérêt pour toi, il n'y a ni jaune, ni bleu. » Ils partent ensemble. À la borne Machine de Marly, ils n'ont pas mis leur téléphone. S'en sont juste servis pour se repérer sur le plan.

Camille accompagne son amie qui semble avoir le même problème d'orientation. (alors qu'elle a déjà joué une fois ! Elle reconnaîtra plus tard, quand je lui poserai la question, qu'effectivement, le jeu ne lui avait pas laissé la première fois un souvenir durable de la géographie du musée).

Marianne et Philippe se heurtent à plusieurs problèmes techniques : des bornes n'arrivent pas à lire leur téléphone. Marianne s'impatiente un peu, Philippe se décourage et commence à visiter le musée. Il regarde par la fenêtre. Marianne insiste un peu à la borne, puis rejoint Philippe et discute avec lui. Philippe lui montre un objet, et lui mime le fonctionnement avec les bras. Marianne écoute attentive et regarde elle aussi des objets. Philippe aussi, un peu plus loin. Ils se détachent du jeu, et visitent. Devant la borne du Tunnelier de Madrid, ils ne testent pas. Philippe seul regarde les objets à son rythme, et Marianne au sien.

Marianne a toujours le téléphone à la main. Elle continue à jouer. Elle essaie la borne du Tunnelier de Madrid, tout en jetant des regards répétés à Philippe, seul dans sa visite de la salle d'à côté. Elle me regarde aussi. Elle jette un rapide coup d'œil vers la vitrine et vient me voir pour me demander quoi faire avec ses cartes. Elle retourne sur la borne. Rencontre un léger problème technique qui ne l'empêche apparemment pas de rester un peu longtemps sur la borne. Puis elle part en regardant les vitrines assez vite.

Philippe est là, à côté, mais ils ne se rejoignent pas tout de suite. Ils regardent la même vitrine, chacun à un bout. La borne Mezzanine des Ponts est au-dessus, mais Marianne ne la voit même pas. Philippe étudie une carte de Paris en relief exposée sur le mur ; Marianne regarde une maquette dont elle lit longuement l'explication sur le cartel. Philippe a rangé son téléphone ; Marianne a encore le sien, mais ne joue pas. Dos à dos, ils regardent chacun quelque chose, Marianne se rapproche peu à peu physiquement de Philippe mais ils ne se parlent pas, ne se regardent pas. Puis, ils se retrouvent enfin côte à côte devant la même vitrine et se parlent.

Je refais un tour du premier étage du musée à la recherche d'autres joueurs. Je trouve un joueur seul, droit comme un « i » à la borne du Tunnelier de Madrid. Il regarde le plan d'une façon très calme, sans mettre le téléphone sur la borne.

Marianne est toujours dans la même pièce où je l'avais laissée avant de faire mon tour du musée, mais Philippe a disparu. Je lui demande où il est : elle le sait, il est là-haut. Puis elle me dit : « On visite le musée. Je trouve ça débile : tu passes à côté de tout. » Elle est d'accord pour que je l'interviewe après.

Philippe visite sans Marianne. Il finit par s'installer dans le Centre de Documentation. Marianne le cherchait. Elle le retrouve et, sur mes conseils, lui demande s'il a vu la Salle des Marionnettes. Comme il l'a déjà vu, elle y va seule et le laisse lire tranquille.

Aujourd'hui, c'est le dimanche de gratuité mensuel dans les musées de Paris. Il y a pas mal de monde, plus que tout le reste de la semaine, en tout cas. Philippe a quitté le Centre de Documentation pour redescendre sans rejoindre Marianne. Marianne visite seule.

Fin de la partie. L'amie de Camille a fait 2095 points. Très fière : « Pas mal, hein ? », très contente. Elle décrit plein de problèmes techniques, assez nerveusement. Areti découvre dans la mémoire des téléphones, des photos prises par les enfants de la session d'hier. Sur l'une d'entre elle, un enfant se met un doigt dans le nez, sur une autre, c'est une grimace... Ils se sont servis de l'appareil photo intégré au téléphone pour détourner l'usage de l'objet. Tout le monde est rentré sauf Marianne et Philippe qui ne se sont même pas rendu compte que c'était la fin de la partie. Ils visitent ensemble la Chapelle, Philippe l'appelle pour qu'elle voit quelque chose et Marianne le rejoint.

Entretien avec Marianne, 59 ans, secrétaire administrative à la ville de Paris et Philippe, 59 ans, gérant de déchets écologiques :

Raphael Koster : Quelles sont vos impressions sur le jeu PLUG ?

Marianne : Il empêche la visite du musée, j'ai trouvé ça très dommage. On a envie de visiter le musée et jouer m'a bloqué. Donc, j'ai abandonné très vite le jeu.

Philippe : Ben moi, en fait, j'ai rien compris ! Je n'ai pas compris la finalité du jeu, à quoi il fallait arriver. Et comme à la première borne, ça ne marchait pas, j'ai immédiatement arrêté et j'ai visité le musée.

Alors il y a un truc qui m'a intéressé, c'est qu'au début, quand vous avez commencé à essayer de jouer, toi, Philippe, tu as essayé un peu d'aider Marianne en lui disant : « Va pas par là, ça ne te servira pas : il n'y a que des rouge et des jaune », parce que tu supposais que la couleur des bornes correspondait à leurs cartes.

Philippe : Je cherchais des bornes correspondant à ma couleur. Parce que j'avais cru comprendre que c'était comme ça que j'allais trouver les cartes qui correspondaient à ma couleur.

Et donc vous étiez partis avec l'idée de jouer ensemble ?

Philippe : Pas forcément, mais en s'aidant, oui, bien sûr.

Pas forcément ?

Philippe : Si, on avait l'idée de visiter ensemble, enfin, de circuler ensemble, mais pas forcément de jouer ensemble.

Marianne : C'est que moi, je pensais que le jeu avait un rapport direct avec le musée. Je pensais que les deux étaient vraiment liés. Je ne pensais pas que c'était tellement séparé.

Philippe : En cours de route, j'ai vu qu'il y avait des gens qui m'appelaient. Mais je ne savais pas comment leur répondre.

Bah comme un téléphone normal !

Philippe : Non.

Ha bon, ça ne marchait pas ?

Philippe : Non. J'ai eu six appels et c'est tout ce que je sais.

Et vous n'avez pas communiqué du tout quand vous croisiez les autres joueurs ?

Philippe : Ha non pas du tout.

Pourquoi ?

Marianne : Parce qu'on n'a pas compris comment ça marchait.

Philippe : J'ai mis le téléphone dans la poche, et je visitais comme si je n'avais pas de téléphone, en fait.

D'accord. Et le musée, alors, quelles impressions ?

Philippe : Ha c'est tout un autre sujet, ça ! On pourrait en dire beaucoup. Un mélange assez bizarre, d'abord très mal signalé. On ne sait pas où on va, on ne sait pas où sont les salles, on ne comprend pas.

Et il y a besoin de savoir ?

Philippe : Bah oui, quand on visite un musée, on aime bien savoir où on va ! Au moins le sens de circulation, s'il y en a un. Et puis sinon, une impression très curieuse, pas forcément négative, d'ailleurs, d'un musée très archaïque et poussiéreux, mais avec tout le charme de vitrines en bois et d'objets, de jolis objets du 19^{ème} siècle, de jolies maquettes en bois, en laiton, etc. : tout le charme que ça peut représenter. Et puis une volonté de modernité qui tombe souvent à côté.

À côté de quoi ?

Philippe : A côté des objectifs. Par exemple, dans l'Eglise, cet espèce d'escalier, dont on ne comprend pas la finalité parce qu'on est obligé de monter pour redescendre, ça me paraît être un objet...

Marianne : Ça paraît complètement surréaliste. C'est un escalier à deux volets qui ne se croisent pas.

Philippe : Et donc on se dit : « Mais pourquoi on nous a fait monter ? Y a rien en haut ! » On a l'impression que c'est un Designer ou un Décorateur qui s'est fait plaisir.

Marianne : Parce que ce n'est pas indiqué !

Philippe : Pareil, j'ai vu un endroit, c'est peut être une déformation professionnelle : un plafond avec un énorme conduit d'eau en acier chromé dont je n'ai pas compris la finalité. Je pense que ça ne devait être un décor avec un éclairage, mais je n'ai pas compris, parce que ça a l'air tellement colossal et énorme, que c'est totalement démesuré par rapport à la fonction.

Et il faut à tout prix qu'il y ait toujours une finalité dans un musée ?

Philippe : Bah oui !

Marianne : Une progression pour la visite...

Philippe : Quand on va dans un musée, on y va pour découvrir quelque chose, ce qui est exposé. Donc on a envie de comprendre, d'une part la logique du musée, ou alors on se laisse guider, mais là, on n'est pas guidé. Ou bien on se laisse complètement guider et on est passif, d'où le succès des audioguides, par exemple.

Que tu ne prends pas souvent ?

Philippe : Jamais. J'ai envie de comprendre où je suis et qu'est-ce qu'a voulu le concepteur, et qu'est-ce qu'on veut montrer dans ce musée.

Pourquoi est-ce que vous avez visité chacun de votre côté plutôt que de vous entraider, pas dans le jeu, mais à travers la visite, pour savoir où aller...

Marianne : Parce que moi, je ne peux pas visiter un musée avec quelqu'un, ce n'est pas possible. J'ai besoin d'avoir mon rythme, de m'intéresser plus longtemps à un objet bizarre ou pas, comprendre ce que je regarde...

Philippe : De temps en temps, on se croise.

Marianne : De temps en temps, on se dit : « Tiens, tu as vu ça, tu as vu ça », mais je ne peux pas visiter quelque chose avec quelqu'un, ce n'est pas possible.

Philippe : Moi, c'est pareil, dans les galeries, les expos de peinture, tout ça.

Marianne : Si il y a quelque chose qui m'enthousiasme, je l'appelle pour dire : « Regarde, tu as vu ça ? » Sauf si je ne comprends pas, là, c'était très technique, il y a des choses que je ne comprenais pas, je lui demandais.

Vous avez quand même l'impression d'avoir visité le musée ensemble ?

Philippe : Non, pas du tout.

Non ? (À Marianne) Parce que je t'ai vu chercher Philippe à un moment.

Marianne : Oui, parce que je voulais lui demander des trucs sur un machin très technique que je ne comprenais pas. Je ne le cherchais pas. L'impression que j'ai eu, n'étant absolument pas comme lui, pas du tout technicienne, j'ai eu l'impression que c'était un ramassis de trucs là-dedans, je me disais : « Mais c'est une maison énorme », complètement bourrée bourrée bourrée de tas de choses, et comme je n'y connais rien, tout m'intéressait. Mais j'avais l'impression que je me dispersais d'une manière absolument extraordinaire, de passer d'une voiture à hélice machine là, au voyage dans l'espace, tout en haut, là.

Philippe : J'ai ressenti, et ça confirme ce que dit Marianne, que du point de vue du concept muséographique, le concepteur est écartelé entre deux tendances, deux tentations. L'une, c'est qu'il y a des collections énormes qui sont sans doute passionnantes pour des spécialistes, donc on ne va pas y toucher. Et par ailleurs, on veut séduire en mettant en avant les objets phare, comme... l'Éole, l'avion d'Adler, ou comme je sais pas moi... oui, des objets phare dans chacune des catégories...

Spectaculaires.

Philippe : Voilà, spectaculaires. Et ça, je trouve que c'est contradictoire. En grande partie, c'est ça qui fait qu'on ne comprend pas la logique du musée.

On ne sait pas si c'est pour le spectacle ou pour la pédagogie ?

Philippe : En fait, il n'y a pas deux, mais trois lignes directrices parallèles. C'est le spectaculaire, le pédagogique et le scientifique. La collection de toutes les machines à vapeur, tous les systèmes de machine à vapeur depuis Watt... Par ailleurs, à certains moments, il y a une volonté pédagogique, un peu dans l'esprit du musée de la Découverte, mais qui ne marche pas, les expériences ne marchent pas, ça c'est un peu embêtant. Bon, c'est souvent comme ça dans les trucs interactifs, même à la Villette. Et puis la volonté de faire du spectaculaire, pour attirer, pour séduire.

Marianne : Ben, pour attirer, et puis parce que c'est la culture de masse. Faire que les gens connaissent, donc on leur montre le Pendule de Foucault, on leur montre l'avion... Il y a quatre ou cinq objets comme ça que tout le monde connaît, comme ceux qui sont là. C'est leur maison, là.

Vous vous décrivez en train d'être perdu, de ne pas comprendre le fonctionnement d'un musée. Est-ce que c'est agréable cette espèce d'errance ? De ne pas comprendre exactement où se trouver, d'errer, de ne pas savoir où on est ?

Philippe : Oui.

Marianne : Bien sûr !

Ha, donc il y a un plaisir à ce moment-là.

Philippe : Oui, à découvrir, à être surpris, à finalement réinventer le musée soi-même.

Marianne : C'est comme si on voyageait seul. Ha oui bien sûr ! Quand tu visites avec quelqu'un, tu as tendance à parler d'autre chose. Donc, tu ne regardes pas. Tu n'as pas le plaisir de la découverte.

Donc le plaisir de visiter seul, ce n'est pas seulement chercher à comprendre à quoi ça sert, c'est aussi le plaisir de se perdre...

Marianne : Non, c'est le plaisir de... et puis après d'en parler.

Philippe : Et puis d'avoir un rythme particulier. Par exemple, je ne sais pas, il y a des salles que j'ai traversé quasiment en courant, et puis de temps en temps, je suis arrêté par un truc : « Ha, tiens, ça je connais ! Ha oui, ça, c'est marrant !... »

Et c'était quoi, souvent, qui vous faisait vous arrêter ?

Philippe : C'est souvent des références à des trucs qu'on connaît

Marianne : Ouais, c'est des trucs qu'on connaît déjà. Par exemple, les charpentes, tout ce que j'ai déjà vu, et que je trouve magnifique, je suis restée, je suis revenue...

Philippe : On est plus sensible à des thèmes qu'à d'autres, hein !

Marianne : Tout ce qui est en bois, par exemple, j'adore ça...

Philippe : Tout ce qui est électrique, électronique, ça ne me branche pas du tout.

Marianne : Oui, moi non plus.

Philippe : Ce n'est pas très spectaculaire. Tout ce qui a trait à la construction, c'est beaucoup plus intéressant.

Marianne : Tout ce qui est esthétique, si tu veux.

Vous avez un appareil photo sur vous. Vous n'avez pas été tenté de prendre des photos ?

Marianne : Non, jamais. On ne prend jamais de photo, ni l'un, ni l'autre. Non, c'est plus le plaisir de découvrir, un peu comme quand tu vas dans une ville nouvelle. Moi, j'adore me balader seule dans une ville nouvelle.

Toi, tu as tenté de jouer un peu plus longtemps que Philippe.

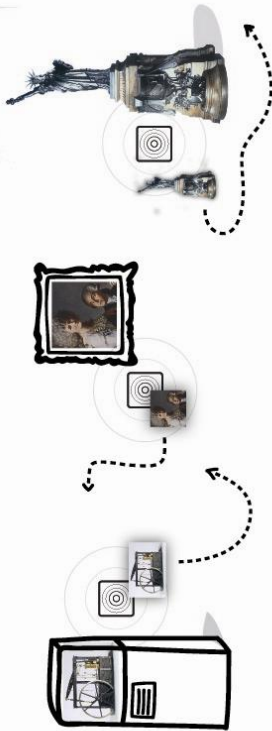
Marianne : Parce que ça marchait, aussi. J'avais le plaisir de l'échange de carte où la carte se promenait, c'était rigolo, ça m'a amusé, ça. Mais après, quand j'ai vu que j'en avais deux rouges et deux vertes et que je me suis dit que je pourrais peut être avoir les 4 vertes ou les 4 rouges, mais ça m'a pas branché plus que ça parce que je passais dans les vitrines...

Et le fait que Philippe ait arrêté, ça t'a aussi incité à abandonner ?

Marianne : Non, pas du tout. Absolument pas. On aime bien se parler quand on tombe sur quelque chose qui nous enthousiasme. On se rencontre ensuite devant la toile ou devant l'objet et on se dit : « Regarde ça ! » et alors on se parle de ce qu'on voit ensemble. Mais sinon, on découvre tout seul, et s'il y a un truc qui nous accroche, on appelle l'autre.



Les secrets du musée



Chaque soir 16 objets du musée rangent leur double sous la forme d'une carte, dans une borne à côté d'eux. Mais, cette nuit, les doubles se sont échappés et se sont dédoublés. Ils se sont amusés à se cacher dans une autre borne que la leur. Si vous les retrouvez et que vous les regroupez avant minuit, ils vous raconteront leurs secrets. Pour remporter la partie, vous devrez faire preuve de curiosité, de civisme et d'esprit collectif, comme tout bon chercheur scientifique, et totaliser le plus de points.

Vous disposez de :



UN PLAN DU MUSÉE pour se rendre jusqu'aux objets et à leurs bornes



UN TELEPHONE pour lire les bornes et gérer ses cartes (les consulter, les échanger)



4 CARTES qui représentent chacune un objet et sa collection signalée par une couleur



Les objets forment 4 COLLECTIONS dont l'une t'est attribuée :



CHASSEURS DE FANTÔMES



DOMPTEURS D'ÉLÉMENTS



ACCELERATEUR DE TEMPS

(À VENIR)

Tu devras donc réunir les 4 cartes-objets d'une de ces 4 collections.

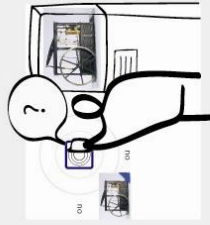
Pour gagner la partie, vous devrez chercher les objets, explorer les bornes, trouver les autres joueurs. Voici comment gagner ou perdre des points :



POINTS DE CIVISME

100 pts

Ranger les cartes dans leurs bornes fait gagner des points de civisme. Il suffit d'échanger une carte du téléphone avec la borne qui lui correspond. Ranger une carte sur sa borne rapporte 100 points.



POINTS DE CURIOSITE

60 pts (-20 points)

Répondre aux Quiz fait gagner des points de curiosité. Les quiz sont accessibles à la lecture d'une borne sur laquelle est rangée sa carte ou bien dont le joueur possède la carte. Répondre correctement à un quiz rapporte 60 points. Se tromper à un quiz coûte 20 points.



POINTS D'ESPRIT COLLECTIF

100 pts

Échanger des cartes avec les autres joueurs fait gagner des points d'esprit collectif. Pour cela, il faut consulter le jeu d'un autre joueur et procéder à un échange avec lui, en rapprochant les téléphones. Il est possible de trouver les autres joueurs dans le musée en leur téléphonant. Échanger des cartes rapporte 100 points.



POINTS DE COLLECTION

75 pts par carte

Réunir une collection fait gagner des points de collection. Il suffit de réunir sur le téléphone les 4 cartes différentes de la même couleur. Chaque carte collectée rapporte 75 points. (300 points pour une collection).

INDICES

-20 pts

Ils peuvent vous aider à retrouver une des cartes de votre collection et sont accessibles depuis les bornes.

Titre : Le jeu vidéo comme manière d'être au monde. Socio-anthropologie de l'expérience vidéoludique.

Résumé : La portée culturelle des jeux vidéo passe par le plaisir que les joueurs prennent à leurs pratiques. Cette étude propose d'analyser les régimes d'expérience vidéoludique. À partir d'entretiens qualitatifs et d'enquêtes anthropologiques, deux niveaux d'expérience ont été dégagés : la maîtrise et l'immersion. La maîtrise renvoie à des valeurs individualistes de discipline de soi, de compétition et de quête de reconnaissance sociale. De son côté, l'immersion apparaît davantage portée sur l'affect dans ses sollicitations sensorielles, ses rapports au récit et à la sociabilité. Le jeu vidéo est une « manière d'être au monde » en tant qu'il mobilise des sentiments d'adhésion à des valeurs symboliques partagées. La mise en relation de l'échelle micro-sociologique de la pratique de jeu observée sur le terrain et de l'échelle macro-sociologique de ses déterminations sociales permet de contextualiser les représentations sociales des joueurs et d'en évaluer la portée instituante.

Mots-clés : jeu vidéo, expérience, plaisir ludique, socio-anthropologie, *play studies*, individualisme, e-sport, immersion, muséologie, études cinématographiques.

Title: Video Gaming as a Presence to the World. Socio-Anthropology of the Videogaming Experience.

Abstract: The cultural impact of video games directly depends on the enjoyment experienced by players in their practices. This study analyses the modes of videogaming experience. Drawing from qualitative interviews and anthropological surveys, two modes of experience have been settled: control and immersion. The videogaming experience of control spreads individualistic values of self-discipline, competition and social recognition quest. Whereas immersion appears more in an affective way in its sensorial sollicitations, its narrative modes, and its networking sociabilities. Video gaming is a type of "presence to the world" as it conveys feelings of belonging to shared symbolic values. The connexion between the micro-sociological scale of the on-field observed game practice and the macro-sociological scale of its social determinations allows to contextualise the players' social representations and to evaluate their instituting reach.

Keywords: video game, video gaming experience, entertainment enjoyment, socio-anthropology, play studies, individualism, e-sport, immersion, museology, cinema studies.

Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne
École doctorale de philosophie, 1 rue d'Ulm, 75005 Paris
CETCOPRA, 17 rue de la Sorbonne, 75005 Paris
Thèse de Sociologie