

Au-delà du virtuel : interactions sociales et spatiales dans et autour d'un univers vidéoludique

Manuel Boutet, Isabel Colón de Carvajal, Hovig ter Minassian, Mathieu Triclot

▶ **To cite this version:**

Manuel Boutet, Isabel Colón de Carvajal, Hovig ter Minassian, Mathieu Triclot. Au-delà du virtuel : interactions sociales et spatiales dans et autour d'un univers vidéoludique. MEI - Médiation et information, 2014, 37, pp.103-116. halshs-00851446

HAL Id: halshs-00851446
https://shs.hal.science/halshs-00851446

Submitted on 14 Aug 2013

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Manuel Boutet (sociologue, post-doctorant – Université Paris-Ouest La Défense)
Isabel Colón de Carvajal (maître de conférences en sciences du langage – ENS de Lyon)
Hovig Ter Minassian (maître de conférences en géographie – université de Tours)
Mathieu Triclot (maître de conférences en philosophie – université de technologie de Belfort-Montbéliard)

AU-DELA DU VIRTUEL : INTERACTIONS SOCIALES ET SPATIALES DANS ET AUTOUR D'UN UNIVERS VIDEOLUDIQUE

Résumé
Les pratiques collectives de jeux vidéo favorisent les échanges et les moments partagés d'exploration des mondes virtuels. Mais la diversité de ces pratiques est encore mal documentée, malgré certains travaux ethnographiques qui ont défriché les terrains des jeux en ligne à univers persistant. À travers une méthodologie, inédite dans les *Game Studies*, d'enregistrement multi-caméras de plusieurs situations de jeu hors ligne, il est possible de montrer toute la richesse des expériences vidéoludiques fondées sur des interactions sociales et spatiales, et caractérisées par l'alternance de moments de relâchement et de tension, de connexion et de déconnexion, de plaisir et d'ennui, d'orientation et de pertes de repères. En définitive, les interactions sociales et spatiales entre joueurs et jeux et entre joueurs eux-mêmes favorisent le brouillage des limites entre ce qui est le jeu et ce qui ne l'est pas, entre ce qui est dans le jeu et ce qui est hors du jeu, faisant tomber la barrière déjà floue entre réel et virtuel.

Les pratiques vidéoludiques transforment les relations à l'autre et à l'espace domestique dans lequel elles s'inscrivent, brouillant l'opposition souvent trop schématique entre l'engagement dans des univers virtuels et le monde dit réel. Le temps d'une partie, le salon devient salle de jeu, le (ou la) colocataire ou conjoint(e) devient tour à tour public et partenaire de jeu. Les études, encore trop rares, des situations de jeu relèvent alors d'un double enjeu : que signifie jouer, ou plus précisément quelle diversité des pratiques et des formes de socialisation englobe l'activité de jeu ? Quelles places les pratiques de ces univers virtuels peuvent-elles prendre dans la vie quotidienne, et en particulier dans l'espace domestique ?
Cette attention à l'égard des pratiques de jeu a été défendue par un courant minoritaire des *Game Studies* qui a produit des ethnographies (Taylor 2006 ; Boutet 2006 ; Boellstorff 2008 ; Berry 2009 ; Nardi 2010 ; Pearce 2010 ; Zabban 2011) et des analyses micro-sociologiques (Giddings 2009 ; Boutet 2012). Pourtant, de la même façon qu'il existe une diversité des publics et des manières de jouer aux jeux en ligne – que ce soit à *World of Warcraft* (Berry, Boutet, Coavoux, à paraître), *Dark Age of Camelot* (Berry, 2009), *Everquest* ou *Mountyhall* (Boutet 2012) – on peut supposer qu'il existe une diversité des joueurs et de manières de jouer à *Tomb Raider* ou à *Super Mario*[1]. En partant de l'enregistrement filmique des pratiques effectives, notre approche constitue au sein des travaux précédemment cités, une nouveauté à plusieurs titres. Contrairement aux approches ergonomiques qui déploient des dispositifs similaires, notre attention n'est pas tournée vers l'amélioration de la pratique ni vers d'éventuelles caractéristiques génériques, mais bien plutôt vers l'exploration de la variabilité sociale et culturelle de la pratique. Cette méthodologie s'inscrit ainsi résolument dans un mode d'analyse des jeux qui privilégie le *play*, l'étude de l'activité dans laquelle sont engagés les joueurs, plutôt que les *games*, c'est-à-dire les jeux réduits à des dispositifs d'objets ou des systèmes de règles. Elle se distingue également des *playtests*, c'est-à-dire des occasions de jeu provoquées par les concepteurs de jeux vidéo qui souhaitent éprouver leur

[1] Ce travail s'inscrit dans le cadre du projet de recherche LUDESPACE financé par l'Agence Nationale de la Recherche (ANR 2011 JSH1 001 01) et porté par le laboratoire CITERES (UMR 7324). Son objectif principal est de saisir dans toute leur diversité sociologique et géographique les publics et les pratiques de jeux vidéo en France.

production avant commercialisation. Cette étude relève ainsi d'une ambition « phénoménographique » : il s'agit de décrire le plus précisément possible les formes d'engagement ordinaires, y compris dans ce qu'elles ont de parcellaires, et leurs variations (Piette, 2009).
Dans un premier temps, nous présenterons les cadres théoriques et méthodologiques d'une telle approche. L'analyse du corpus d'étude, menée dans un second temps, montrera comment il est possible de construire une grille de lecture qui éclaire la diversité des pratiques vidéoludiques et la manière dont elles s'inscrivent socialement et spatialement, à une échelle micro. Enfin, nous discuterons des principaux résultats de l'analyse. Ils montrent que l'expérience vidéoludique se caractérise par la superposition de discontinuités qui brouillent les limites entre le réel et le virtuel, entre le jeu et son hors-jeu.

POURQUOI ET COMMENT RENDRE COMPTE DES EXPERIENCES VIDEOLUDIQUES

Analyser des situations de jeu, notamment dans un cadre domestique, pose un défi au chercheur. Il s'agit de savoir comment saisir au plus près la fabrique des expériences et de construire un cadre « phénoménographique » qui restitue, à la fois, l'organisation des situations observées et leur qualité vécue. Cette approche doit permettre d'éviter les catégories préconstruites, notamment celles du « joueur occasionnel », du « joueur solitaire », du « jeu en ligne » qui sont plus, aujourd'hui, des expressions de sens commun que de véritables catégories scientifiques.

Jouer : une expérience corporelle, sociale et spatiale

L'un des intérêts premiers du passage par l'enregistrement vidéo de sessions de jeu est de permettre d'objectiver des modes de relation au dispositif vidéoludique qui ont souvent été négligés dans les études de jeux vidéo. En particulier, le travail sur vidéo conduit à relativiser la place accordée aux images, et à s'intéresser à ce que l'on peut appeler, dans la lignée des travaux de Raymond Bellour sur la position du spectateur de cinéma, des « corps de jeu vidéo » (Bellour, 2009). Les jeux, et les affects qui s'y déploient, ne sauraient exister sans des formes diverses de mobilisation corporelle, de « danse avec les contrôleurs » (Kirkpatrick, 2011), dont l'observation pousse à envisager des « émotions primaires de dispositif ». Ces dernières, liées à l'engagement rythmique des corps, à la succession des modes de présence, échappent aux catégories classiques de la description psychologique qui ne retiennent que des affects déjà construits et de haut niveau (Stern, 2003).
De plus, un tel corpus nous livre un aperçu de la vie ordinaire d'un groupe engagé dans une activité commune, collective, dans un contexte de loisirs et de relations d'amitié. De manière générale, nous souhaitons mettre en évidence la pluralité des interactions entre joueurs et spectateurs de jeu vidéo, au moment d'une partie, en étudiant le langage spontané (non normé) qui s'exprime dans le temps de jeu. Dans une telle situation, sont observables des registres variés du parler informel, qui comporte des moments de tension, d'émotion ou d'affect propices à des expressions verbales et vocales particulières (exclamations, interjections, incitations, injures, moqueries, pratiques de pointage vers l'écran etc.). Il peut s'agir de phénomènes interactionnels locaux, généralement peu ou pas documentés dans les corpus oraux et multimodaux, comme par exemple l'étude de la parole tronquée, des énoncés brefs, des énoncés inachevés ou encore des segments répétés (Colón de Carvajal, 2011).
Enfin, l'un des objectifs de cette étude est d'analyser la manière dont les expériences vidéoludiques s'inscrivent dans un ensemble d'interrelations entre espaces : l'espace du joueur, l'espace dans le jeu et l'espace du jeu[2]. L'expérience de jeu est une expérience située, donc en partie déterminée par la configuration du lieu du jeu et par le contexte social et culturel dans lequel elle se tient (Craipeau, Legout, 2003 ; Triclot, 2011 ; Boutet, 2012). Si l'on ne joue pas de la même manière, selon le lieu

[2] L'espace du joueur désigne le lieu dans lequel la pratique vidéoludique prend place ; l'espace dans le jeu est l'espace sur lequel le joueur agit dans le jeu ; enfin l'espace autour du jeu désigne l'ensemble des espaces et territoires qui rendent possible ou qui dérivent de la pratique vidéoludique (industrie du jeu vidéo, détaillants, mais aussi conventions, sites Internet dédiés etc.). Pour de plus amples développements, voir Rufat, Ter Minassian, 2011.

de la pratique et selon les personnes avec qui l'on joue, alors étudier les situations de jeu demande de rendre compte des micro-interactions spatiales et sociales qui se déploient au cours d'une session de jeu vidéo, et d'être attentif en particulier aux interactions entre les espaces du jeu et les espaces du joueur. Ces interactions montrent que le brouillage des limites entre le virtuel et le réel tient moins aux prouesses technologiques de machines de plus en plus perfectionnées capables de plonger le joueur dans des univers toujours plus réalistes ou immersifs, qu'à l'engagement du joueur dans le jeu. Par les différentes manières dont ils inscrivent la pratique vidéoludique dans leur espace domestique et leur vie quotidienne, les joueurs font du monde vidéoludique un espace en continuité avec le monde réel : le temps d'une ou plusieurs parties, les joueurs sont à la fois dans et en dehors du jeu, avec des positionnements variables selon le degré d'engagement dans le jeu et l'intérêt suscité par la pratique. Mais comment documenter ces degrés d'engagement ?

Filmer des jeux et des joueurs

Pour analyser ces situations de jeu, nous avons emprunté, aux chercheurs en linguistique interactionnelle, une méthodologie d'enregistrement simultanée audio et vidéo, à l'aide de plusieurs caméras (Groupe ICOR, 2006a et 2006b), d'une ou plusieurs sessions de jeu dans des contextes variables. L'objectif est de saisir l'ensemble des événements sociaux et spatiaux observables durant une session de jeu. Il s'agit principalement d'interactions, qui peuvent être langagières (exclamations, interpellations) ou corporelles (gestes brusques). L'usage de plusieurs caméras permet d'obtenir un plan large du lieu du jeu, mais aussi des plans plus resserrés sur l'écran ou les écrans de jeu, ainsi que sur les contrôleurs (souris, clavier ou manettes). En effet, d'un côté l'orientation commune des joueurs vers le jeu requiert une prise de vue qui tienne compte de ce qui apparaît à l'écran et des gestes et regards vers lui ; de l'autre, l'orientation réciproque des joueurs dans la conversation requiert une prise de vue qui documente le groupe, les regards mutuels, les gestes co-verbaux[3]. Enfin, afin de préserver l'écosystème spatial et social du moment de jeu, le placement des caméras doit être le moins intrusif possible (Laurier, Philo, 2006) et le chercheur s'éclipse pendant la session de jeu.

Dans le cadre de ce texte, notre analyse se limite à un corpus constitué de trois situations de jeu enregistrées selon la méthodologie exposée précédemment. Ce corpus n'a pas visé à la représentativité sociologique des joueurs de jeux vidéo, mais plutôt à la diversité des situations de jeu. Dans la première, un homme joue dans son salon à un jeu d'aventure (*Tomb Raider*) sur console Wii. Sa conjointe est spectatrice, et commente de manière occasionnelle ses talents de joueur. On ne peut d'emblée ici parler de « joueur solitaire », puisqu'elle participe activement à la session de jeu, en le guidant, le conseillant, voire en se moquant de lui, sans pourtant prendre les manettes pour contrôler le personnage incarné par le joueur. L'analyse se fonde sur l'enregistrement de deux sessions différentes de jeu (pour un total d'un peu plus de deux heures de jeu).

La deuxième situation de jeu réunit quatre personnes (deux femmes et deux hommes), pour une soirée de jeux vidéo, dans le salon d'un des couples d'amis. Les joueurs jouent à un jeu d'aventure, en mode multi-joueurs, sur console Wii (*New Super Mario Bros Wii*), pour une durée totale de la session d'une heure vingt. Ici, les quatre joueurs doivent coopérer dans les niveaux de l'aventure pour évoluer dans le jeu.

La troisième situation de jeu est un après-midi de jeu en réseau (environ quatre heures de session de jeu) qui se déroule en appartement. Cette session réunit huit personnes qui se sont affrontées sur plusieurs jeux en réseau local (*Unreal Tournament*, *Counter-Strike*, *Starcraft*). Pour faciliter la lecture du texte, ces trois situations de jeu seront par la suite respectivement qualifiées de « situation de jeu solo », de « situation de jeu en multi-joueurs sur Wii » et de « situation de jeu en LAN » (pour *Local Area Network*, ou réseau local).

---

[3] Les gestes co-verbaux (Cosnier, 1982) sont toujours dépendants d'une production verbale simultanée pour l'illustrer (les illustratifs), le connoter (les expressifs) ou renforcer et/ou souligner certains traits phonétiques, syntaxiques ou idéiques (les paraverbaux).

RICHESSE ET DIVERSITE DES EXPERIENCES VIDEOLUDIQUES

Le premier travail d'analyse de ce corpus consiste à construire une grille de lecture des situations de jeu, afin de mettre en lumière les éléments qui participent de la fabrique des expériences vidéoludiques et de la différenciation des pratiques. Il s'agit d'un premier travail de recodage du matériau brut, pour lequel nous avons cherché à rester au plus près des situations dans leur déroulement temporel, plutôt qu'à retrouver des catégories préalables ou des grands opérateurs de description déjà constitués. Nous présentons et commentons ici quatre thèmes choisis au sein de cette grille de lecture.

L'expérience vidéoludique entre tension et relâchement

L'alternance de tension et de relâchement apparaît à trois échelles d'analyse. D'abord, elle peut se lire à l'échelle du *moment de la pratique vidéoludique* (sur toute l'après-midi ou toute la soirée), qui fait alterner des sessions de jeu, et des sessions de discussion en rapport ou non avec le jeu vidéo pratiqué. D'emblée, espaces virtuel et domestique s'imbriquent, sans nécessairement s'opposer, puisque les personnes présentes ne sont pas toujours en train de jouer, et passent ainsi du statut de joueur à celui de non joueur au gré du déroulement de la rencontre. Ensuite, l'alternance se retrouve à l'échelle d'une *session de jeu*, avec des séquences de préparation, de configuration de la partie (composition des équipes, paramétrage des règles, choix de la carte[4]) et des séquences effectives de jeu. Enfin, à l'échelle de chacune de ces *séquences effectives de jeu*, on repère encore cette alternance entre tension et relâchement avec des moments plus ou moins intenses, nerveux, selon ce qui se passe à l'écran. A cette échelle, les moments de tension et de relâche se marquent notamment par les gestes physiques, les modifications posturales, les exclamations. Les jeux mobilisent les joueurs selon des modalités variables. Ces variations dans la requête faite aux joueurs, y compris les plus « néophytes », par les jeux sont particulièrement sensibles dans la situation de jeu en LAN qui présente plusieurs types de jeux. Ainsi, il existe manifestement des « profils rythmiques » différents entre jeux appartenant à plusieurs familles : *Unreal Tournament*, jeu de tir en vue subjective, favorise la succession à haute fréquence des moments de tension, même pour les joueurs les moins habiles, quand le rythme de *Starcraft*, jeu de stratégie, apparaît plus lent, aussi bien à l'intérieur de la session elle-même, que par l'incitation à quitter la partie lorsque le joueur a perdu. Cette observation peut être étendue à des jeux semblables. Ainsi dans *Counter-Strike*, autre variante du jeu de tir en vue subjective, on observe des joueurs qui lâchent le clavier et la souris ou s'engagent dans des discussions.

Plaisir et ennui dans la pratique vidéoludique

L'une des observations les plus étonnantes dans notre analyse du matériau produit tient à la fragilité considérable des situations de jeu, à la part dévolue sinon à l'ennui, du moins à des moments de faible intensité, sans expression particulière de plaisir. Ainsi l'idée, selon laquelle, les jeux vidéo seraient naturellement amusants, immersifs, engageants ou fascinants, ne correspond pas à ce que l'on peut observer en situation. Ces caractères apparaissent en revanche bien plus liés au travail du récit rétrospectif qui se déploie *ex post*, de la discussion après-coup qui fabrique des expériences significatives sur la trame de l'activité.

La tolérance à l'ennui et la présence des formes de jeu par procuration sont des phénomènes notables dans chacune des situations observées. Le joueur de *Tomb Raider*, dans la situation de jeu solo, se voit ainsi constamment interpellé par sa compagne qui s'inquiète de savoir si « ça va ? », « tu ne t'ennuies pas trop ? », comme s'il fallait préserver et accompagner ici une situation de jeu fragile, pour un joueur peu habitué à manipuler des jeux vidéo de ce type. La situation de jeu en LAN comporte plusieurs verbalisations étonnantes comme « on joue en attendant » ou « je lance

[4] Dans les jeux vidéo où les joueurs peuvent choisir le terrain de jeu où ils vont s'affronter, les choix disponibles sont représentés sous formes de « cartes », chacune représentant un arrangement singulier du terrain de jeu virtuel.

une session d'*Unreal* pour se faire un hmm... truc en attendant, tranquille »... Toutes ces formules renvoient à cette situation paradoxale, et pourtant commune, qui consiste à jouer sans être vraiment au jeu, ou à jouer en attendant que le jeu commence vraiment. Ces situations d'entre-deux, entre le jeu et le non-jeu, qui privilégient des formes de mobilisation faibles ou distanciées, dessinent en quelque sorte le socle fondamental de l'expérience, alors qu'elles sont rarement évoquées pour elles-mêmes dans la littérature. Elles montrent la fragilité du plaisir vidéoludique (un « bug » persistant, un passage du jeu trop difficile, un adversaire trop expérimenté…). Les retours à la réalité sont alors fréquents : on en profite pour discuter avec les personnes restées dans la cuisine (situation de jeu en LAN), pour aller faire sa toilette (situation de jeu solo) ou pour aller chercher du « ravitaillement » (situation de jeu en multi-joueurs sur Wii), qui sont autant de moments de déconnection provisoire au jeu.

Être, ou ne pas être, connecté ?

Un troisième élément de caractérisation des expériences vidéoludiques est donc la fréquence des connections et des déconnexions au jeu. Celles-ci sont en réalité très nombreuses aussi bien pour la situation de jeu en LAN que pour la situation de jeu en multi-joueurs sur console Wii. Les joueurs entrent et sortent d'une partie, s'arrêtent à la fin de chaque session pour aller commenter en cuisine les meilleurs moments, rejoignent tardivement une partie déjà lancée, s'éclipsent le temps de répondre au téléphone. L'alternance du statut « connecté » (ou non) des joueurs alimente un brouillage des limites de l'activité de jeu. Elle est même ressentie par certains joueurs comme un élément de confusion, puisqu'il arrive parfois qu'on sache à peine qui est en train de jouer et quel joueur joue quel personnage.

Ces allers et retours constants ont été déjà mis en évidence par M. Boutet (2008) pour les jeux joués en ligne. Entre en ligne et hors ligne, le phénomène observé est moins celui de la constitution d'une « frontière » que de l'établissement d'habitudes de « circulation ». Ce brouillage possible des limites est ici renforcé par la co-présence physique des joueurs qui incite à la réunion dans la cuisine pour *debriefer* les parties, à la circulation d'une pièce à l'autre pour observer les autres jouer ou à aller chercher à boire ou à manger (comme dans la situation de jeu multi-joueurs sur console Wii).

Repérer et se repérer dans les espaces virtuels

Un quatrième thème, permettant de caractériser les expériences vidéoludiques, est celui de l'orientation, ou de la désorientation. Celle-ci consiste d'abord pour le joueur à localiser et à identifier ses partenaires dans l'espace du jeu. L'orientation est alors caractérisable, d'une part, par les différentes formes linguistiques que produisent les joueurs pour faire référence à un co-participant, ou à un personnage du jeu et, d'autre part, par le moment où les joueurs produisent ces références dans le déroulement de l'action du jeu. Ces formes linguistiques sont par exemple : « j'suis qui ? » ; « t'es où ? » ; « c'est qui le bleu ? » ; « c'est toi le jaune ? ». Le sens donné à la question « t'es où ? » ne représente pas nécessairement une demande de localisation explicite et n'attend alors pas une réponse immédiate. En effet, dans *Unreal Tournament*, cela peut parfois signifier « qui m'a tué ? », « t'es où que je te tue en retour ». Dans d'autres situations, « c'est toi le jaune ? » signifie en réalité « est-ce que tu es dans mon équipe ? ». Cette expression renvoie à un besoin d'identification des différents personnages dans les jeux par équipe, rendu nécessaire par le fait que les joueurs d'une même équipe ne jouent pas nécessairement dans la même pièce dans l'espace domestique.

Une bonne perception de l'espace dans le jeu est également importante pour la participation au jeu. Elle permet de se repérer dans les niveaux parfois labyrinthiques (*Unreal Tournament*), d'éviter les errements rapidement synonymes d'ennui (*Tomber Raider* pendant la situation de jeu solo) et, dans le cas des jeux compétitifs, de prendre l'avantage sur ses adversaires (*Counter-Strike*). La perception de l'espace agit selon des modalités différentes, qui font écho à la distinction opérée par Abraham Moles, entre une philosophie de la centralité et une philosophie de l'étendue cartésienne (Moles, Rohmer, 1998). La première renvoie à une perception phénoménologique et auto-centrée de

l'espace : elle s'exprime à travers le souci du joueur de ne pas se perdre dans le niveau ou de repérer la proximité des adversaires par rapport à son personnage. À l'inverse, la philosophie de l'étendue cartésienne renvoie à une perception extérieure de l'espace, où le sujet n'est plus habitant mais observateur d'un espace, qu'il peut borner, mesurer ou auquel il peut attribuer des valeurs. On la retrouve dans la volonté des joueurs de comprendre où sont situés les passages secrets et les bonus, ou bien avec quels éléments du décor il est possible d'interagir. Certains types de jeux semblent favoriser une modalité de perception de l'espace plutôt qu'une autre. Dans les jeux qui privilégient les représentations en vue subjective, et en particulier ceux qui entraînent les joueurs dans un tempo rapide (comme *Unreal Tournament*), c'est la philosophie de la centralité qui domine. Dans les jeux de plateforme comme *Super Mario Wii*, où le joueur doit visualiser d'un seul coup d'œil à la fois sa position, celle de ses partenaires et une partie du terrain de jeu, c'est plutôt la philosophie de l'étendue cartésienne. Enfin, certains jeux (comme *Counter-Strike*) favorisent l'alternance entre les deux, selon le moment du jeu.

JOUER A DES JEUX VIDEO : UNE ACTIVITE MULTIFORME ET AUX LIMITES FLOUES

Les quelques thèmes développés dans la partie précédente témoignent de la richesse des expériences vidéoludiques. En définitive, elles montrent que l'activité de jeu n'est pas cloisonnée comme le suggèrent les descriptions *a posteriori* qui se cantonnent à ses seuls moments forts. Dès lors qu'on l'observe dans son contexte social et spatial, l'activité de jeu apparaît encastrée dans l'environnement quotidien. La diversité des pratiques doit donc être rapportée non seulement aux offres des jeux, mais aussi aux contextes sociaux et spatiaux au sein desquels elles se déploient.

La différenciation des manières de jouer

Dans les situations filmées examinées ici, la diversité des manières de jouer apparaît non seulement entre les situations, mais encore entre les participants au sein de chacune d'elles. Les amis ou les proches qui se retrouvent pour ces moments de jeu ont forgé des habitudes de jeu dans d'autres contextes – par exemple en jouant seul, ou encore en ayant participé par le passé à d'autres communautés de jeu. Certains participants sont des habitués du jeu pratiqué : leurs manières de jouer témoignent des moments antérieurs où elles se sont forgées, ou rendent visible leur trajectoire de joueur, sous la forme d'expressions verbales propres à d'autres jeux auxquels ils ont pu jouer précédemment (par exemple « come get some », provocation couramment lancée à ses ennemis par le personnage du jeu *Duke Nukem 3D*). Cette importance des trajectoires personnelles se retrouve également chez les participants qui ne connaissent pas ce jeu-là, car ils ont joué à d'autres jeux par le passé, et qui s'engagent dans ce jeu précis, selon un ensemble de dispositions acquises, que V. Berry a proposé d'appeler un « habitus ludique » (Berry, 2009). La ligne de démarcation la plus évidente, dans ces situations qui réunissent des participants de milieu social et d'âge équivalent, est celle du genre. Ce constat rejoint celui des travaux quantitatifs sur la diversité des pratiques (Berry, Boutet, Coavoux, à paraître). Apparaissent également des différences plus fines, notamment, des goûts inégalement répartis pour la compétition ou pour le dialogue, qui dessinent une dynamique à explorer.

Cette diversité demande encore un repérage précis. Dans le cas du couple observé dans la situation de jeu en solo, la différence est parfaitement reconnue puisque, lui s'essaie à un jeu qu'elle connaît bien, pour lequel elle l'aide mais sans jamais reprendre la main. Dans le cas de *Super Mario Wii*, le jeu prend en charge les différences d'habileté, en proposant un espace où il est possible de jouer de ces différences : les plus forts peuvent taquiner les plus faibles mais sont aussi, pendant de longues séquences, ceux qui « tirent » littéralement tout le groupe, sautant d'engrenage en engrenage au dessus de la lave, pendant que les autres flottent en l'air emprisonnés dans des bulles de savon. Dans le cas de la LAN, il y a des moments où le jeu se déroule sur deux niveaux : certains maîtrisent suffisamment l'espace de jeu pour y repérer les partenaires et les adversaires et, silencieux et concentrés, cherchent à « gagner » ; tandis que d'autres, plutôt perdus, passent quand même « un bon moment » autour du jeu mais dans l'espace de l'appartement, en vocalisant leurs

espoirs et leurs déceptions.

Feuilletage des espaces et discontinuités

Appliquée aux situations de jeu de notre corpus, la grille de lecture présentée précédemment montre également que l'espace du joueur et l'espace dans le jeu ne coïncident pas nécessairement. D'abord, tous les joueurs ne sont pas tous connectés ensemble dans le jeu : un des joueurs de la situation de jeu en LAN, Mika, consacre la majeure partie de son temps à tenter vainement de configurer les jeux pour les faire fonctionner sur son ordinateur. Il est bien présent, participe aux conversations, suit parfois le déroulement d'une partie sur les écrans de ses amis, mais il est souvent absent de l'espace dans le jeu. Ensuite, tous les joueurs connectés ne jouent pas nécessairement ensemble : là encore, dans la situation de jeu en LAN, certains joueurs jouent une partie de *Unreal Tournament*, en attendant que les autres préparent une seconde partie. Enfin, dans le cas de parties par équipe (essentiellement lors de la situation de jeu en LAN), la répartition des joueurs dans le jeu ne coïncide pas toujours avec la répartition spatiale des joueurs par pièce de l'appartement dans lequel se déroule le jeu en réseau. Si le dispositif technologique rend possible l'extension spatiale de l'espace des joueurs (c'est-à-dire la possibilité de jouer dans des pièces différentes pour accueillir plus de joueurs), il complique dans le même temps les discussions possibles : certains joueurs de la même équipe sont parfois forcés de parler fort pour communiquer d'une pièce à l'autre.

Ce feuilletage des espaces vidéoludiques s'accompagne de processus d'appropriation, voire de détournement de l'espace. La particularité de l'espace domestique, par rapport à l'espace du quartier ou de la ville, est d'être beaucoup plus malléable pour l'individu (Staszak, 2001) : le temps d'une session de jeu, l'agencement quotidien de l'espace domestique est transformé pour répondre aux besoins de la pratique vidéoludique. Ainsi, dans le cas de la situation de jeu en LAN, qui se déroule en appartement, la disposition du salon est modifiée pour pouvoir accueillir quatre des huit joueurs, les autres s'installant dans le bureau. Les pièces se spécialisent également. Toujours dans la situation de jeu en LAN, le bureau devient le « centre de décision », là où est installé l'hôte de l'appartement, mais aussi ceux qui maîtrisent le mieux l'installation du réseau et des jeux. La cuisine devient naturellement le « lieu de ravitaillement ». Située à mi-chemin entre le bureau et le salon, c'est aussi là où se déroulent les discussions animées qui ponctuent chaque fin de session de jeu et qui, on l'a vu, participent du plaisir de la pratique vidéoludique. Ainsi, à l'échelle du moment de la pratique vidéoludique, les pièces domestiques acquièrent de nouveaux « attributs » qui font sens à la fois dans le monde réel et dans le monde virtuel.

Ces processus d'appropriation et de détournement de l'espace domestique montre l'absence d'une limite étanche entre ce qui se passe dans le jeu et ce qui se passe en dehors du jeu : la pratique vidéoludique s'immisce à l'intérieur d'un espace-temps quotidien et les joueurs « entrent en jeu » avec leurs compétences, leur carrière de joueur et les relations sociales qu'ils entretiennent déjà avec les autres joueurs. Par ailleurs, les joueurs passent, tour à tour, dans et en dehors de ce « cercle magique » (pour reprendre la célèbre formule de J. Huizinga, 1958), y compris Mika, qui finit par utiliser l'ordinateur d'un autre joueur puisqu'il n'arrive pas à faire fonctionner le sien.

La pratique vidéoludique : un moment bien réel

Dans toutes nos situations de jeu filmées, la pratique vidéoludique semble occuper une place importante dans les loisirs des joueurs, à l'image du joueur de *Tomb Raider* qui décroche difficilement du jeu malgré l'heure tardive, mais aussi de sa conjointe, qui reconnaît le jeu, se souvient de certaines énigmes et semble elle-même réticente à s'arrêter. C'est aussi le cas, des joueurs de la situation de jeu en LAN, qui se remémorent comment se déroulaient leurs parties de jeu en multi-joueurs d'il y a dix ans. Ainsi, pour les joueurs filmés dans notre corpus, le jeu vidéo présente l'apparent paradoxe d'une activité futile prise très au sérieux.

Au fond, ce que montre la pratique vidéoludique, c'est que le monde réel ne se dissout pas dans le monde virtuel (Rodionoff, 2012). Les joueurs que nous avons filmés ne perdent pas pied dans les univers virtuels : ils en « sortent » sans cesse pour discuter de leur partie, répondre au téléphone ou aller se nourrir. Il y a une vie en dehors du jeu (se retrouver entre amis, passer la soirée autour d'une

activité partagée), mais qui est justement favorisée par l'activité du jeu, à la fois objectif et prétexte de ces rencontres. Ce qui n'interdit pas de souligner aussi que l'exploration des mondes virtuels est bien autre chose que le simple prolongement de la vie domestique. Elle est une activité à part entière dont il faut maîtriser les règles (comment gagner) et les codes (comment repérer son adversaire). Il n'y a donc pas opposition mais plutôt continuité entre monde réel et monde virtuel, et c'est ce qui contribue à en brouiller les contours. Ainsi, les joueurs s'identifient tour à tour, et selon les situations, par leurs pseudonymes de jeu (Darius, Cosette…), leur personnage (Mario, Lara Croft, Toad…) ou leur prénom.

Pour conclure, l'alternance du statut en jeu/hors jeu et la manière dont la pratique vidéoludique s'immisce dans la vie quotidienne rendent difficile la délimitation de l'activité de jeu elle-même. La spectatrice qui aide son conjoint à résoudre les énigmes de *Tomb Raider* ne joue-t-elle pas, bien qu'elle ne touche pas les manettes ? Les personnes qui branchent les câbles et installent les ordinateurs en vue de la session de jeu en LAN, tout en discutant des jeux auxquels ils vont pouvoir jouer, sont-ils déjà « dans le jeu » ? Enfin, Mika qui n'arrive pas à faire fonctionner les jeux sur son ordinateur est-il « plus » joueur que les amis réfractaires aux jeux vidéo qui assistent à la fin de la session de jeu en LAN ?
On pourrait certes critiquer l'absence de représentativité sociologique de notre corpus. Mais ceci relève d'un autre type d'analyse reposant sur d'autres méthodologies (analyse quantitative ou entretiens semi-directifs). Notre objectif visait ici plutôt à caractériser ces expériences vidéoludiques, même si l'analyse du matériau souligne la nécessité de disposer d'éléments de contextualisation de la situation de jeu. Les joueurs se connaissaient-ils avant de jouer ensemble ? La pratique vidéoludique qui les réunit alors est-elle une activité exclusive ou partagée parmi d'autres ? Nonobstant ces limites, l'analyse présentée ici montre qu'au fond, ces territoires virtuels particuliers que constituent les jeux vidéo apparaissent bien en prolongement, plutôt qu'en rupture ou en opposition, avec les « territoires réels ». Le jeu offert par les mondes de synthèse n'est ni hors réel ou dans le réel, il est bien dans l'articulation des deux.

BIBLIOGRAPHIE INDICATIVE

Bellour, R. (2009). *Le corps du cinéma : hypnoses, émotions, animalité*. Paris : P.O.L.

Berry, V. (2009). *Les cadres de l'expérience virtuelle : Jouer, vivre et apprendre dans un monde virtuel*. Thèse de doctorat en sciences de l'éducation, Université Paris 13.

Berry, V. Boutet, M. Coavoux, S. (à paraître). « Playing Styles. The Differentiation of Practices in Online Video Games ». In Grenfell, M. Lebaron F. (dirs.). *Bourdieu and Data Analysis : Methodological Principles and Practice*, New York : Peter Lang.

Boutet, M. (2006). *De l'ordinateur personnel aux communautés en ligne. S'orienter dans les mondes informatiques*. Thèse de doctorat en sociologie, Université de Nice – Sophia Antipolis.

Boutet, M. (2008). « S'orienter dans les espaces sociaux en ligne. L'exemple d'un jeu ». *Sociologie du travail*, vol. 50, p. 447-470.

Boutet, M. (2012). « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques ». *Réseaux*, n° 173-174, p. 207-234.

Coavoux, S. (2010) ? « La carrière des joueurs de World of Warcraft ». In Craipeau, S. Genvo, S. Simonnot, B. (eds.). *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*. Nancy : Presses Universitaires de Nancy, p. 43-58.

Colón de Carvajal, I. (2011). « Les énoncés choraux : une forme de segments répétés émergeant dans les interactions de jeux vidéo ». In Rufat, S. Ter Minassian, H. (dir.). *Les jeux vidéo comme objet de recherche*. Paris : Questions théoriques, p. 148-165.

Cosnier, J. (1982), « Communications et langages gestuels ». In Cosnier, J., Berrendonner, A. Coulon, J. Orecchioni, C. (éds.). *Les voies du langage : communications verbales gestuelles et animales*, Paris : Bordas, p. 266-269.

Craipeau, S. Legout, M.-C. (2003). « La sociabilité mise en scène, entre réel et imaginaire ». In ROUSTAN M. (dir.). *La Pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?* Paris : L'Harmattan, p. 115-128.

Giddings, S. (2009,). « Events and Collusions : a glossary for the microethnography of videogame play ». *Games and Culture*, vol. 4, n° 2, p.144-157.

Groupe ICOR (2006a). « La démarche ethnographique », *Site CORINTE* http://icar.univ-lyon2.fr/projets/corinte/recueil/demarche_ethnographique.htm. [Consulté le 18/10/2012].

Groupe ICOR (2006b). « Enregistrement des corpus d'interactions », *Site CORINTE* http://icar.univ-lyon2.fr/projets/corinte/recueil/enregistrement.htm. [Consulté le 18/10/2012].

Kirkpatrick, G.. (2011). *Aesthetic Theory and the Video Game*. Manchester: Manchester University Press.

Laurier, E. Philo C. (2006). « Natural problems of naturalistic video data ». In Knoblauch, H. Raab, J. Soeffner, H.-G. Schnettler, B. (eds.). *Video-analysis Methodology and Methods, Qualitative Audiovisual Data Analysis in Sociology*. Oxford : Peter Lang, p. 183-192.

Moles, A. Rohmer E. (1998). *Psychosociologie de l'espace*. Paris : L'Harmattan.

Nardi, B. (2010). *My Life as a Night Elf Priest. An Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Arbor : The University of Michigan Press.

Pearce, C. (2009). *Communities of Play. Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*, Cambridge: The MIT Press.

Piette, A. (2009). *L'acte d'exister. Une phénoménographie de la présence*. Marchienne-au-Pont : Socrate Editions.

Rufat, S. Ter Minassian, H. (dir.) (2011). *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris : Questions théoriques.

Rodianoff, A. (2012). *Les territoires saisis par le virtuel*, Paris : Presses universitaires de Rennes.

Staszak, J.-F. (2001). « L'espace domestique : pour une géographie de l'intérieur ». *Annales de géographie*, n° 620, p. 339-363.

Stern, D. (2003). *Le monde interpersonnel du nourrisson*. Paris : PUF.

Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*, Cambridge : The MIT Press.

Triclot, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. Paris : La Découverte.

Zabban, V. (2011). *"Ceci est un monde". Le partage des jeux en ligne : conceptions, techniques et pratiques*. Thèse de doctorat en sociologie, Université Paris Est.