



HAL
open science

Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo ?

Hovig ter Minassian, Samuel Rufat, Samuel Coavoux, Vincent Berry

► **To cite this version:**

Hovig ter Minassian, Samuel Rufat, Samuel Coavoux, Vincent Berry. Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo ?. Espace Géographique, 2011, 40 (3), pp.245-262. halshs-00641095

HAL Id: halshs-00641095

<https://shs.hal.science/halshs-00641095v1>

Submitted on 14 Nov 2011

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.

TER MINASSIAN Hovig
CITERES UMR 6173
MSH Villes et Territoires BP 60449
37204 TOURS cedex 03
hovig.terminassian@univ-tours.fr

RUFAT Samuel
Université de Cergy Pontoise
Site Chênes 2, 33 boulevard du Port
95011 Cergy Pontoise Cedex
samuel.rufat@u-cergy.fr

COAVOUX Samuel
Centre Max Weber UMR 5283, École Normale Supérieure de Lyon
15 parvis René Descartes, BP7000
69342 LYON cedex 07
samuel.coavoux@ens-lyon.fr

BERRY Vincent
EXPERICE, Université Paris 13
99 avenue Jean Baptiste Clément
93430 Villetaneuse
vincent.berry@noos.fr

COMMENT TROUVER SON CHEMIN DANS LES JEUX VIDEO ? HOW TO FIND ONE'S WAY IN VIDEO GAMES?

Résumé : Si les jeux vidéo sont devenus une pratique culturelle majeure, on connaît encore mal la diversité des publics et de leurs pratiques. La nécessité d'identifier les enjeux de la réticularisation des territoires des pratiques vidéoludiques, ainsi que de dépasser les débats normatifs sur la violence et l'addiction, imposent une approche pluridisciplinaire, au croisement de la géographie sociale, de la géographie culturelle et de la sociologie des pratiques culturelles. L'analyse du jeu vidéo comme système spatial permet de penser l'articulation des échelles des pratiques vidéoludiques et de recentrer l'étude des pratiques sur les joueurs eux-mêmes.

Mots-clés : espace, jeux vidéo, pratiques culturelles, réseaux, territoires

Abstract: While video games have become a major cultural practice, we still know little about the diversity of the video game audience and their practices. The need to identify the main issues of the reticularization of the video game practice territories, and to overcome normative debates on violence and addiction, requires a multidisciplinary approach, at the interface between social and cultural geography, and the sociology of cultural practices. The analysis of video games as spatial systems allows us to comprehend the interaction between the different levels of video game practices, and refocusing the study on the players themselves.

Keywords: cultural practices, networks, space, territories, video games

Les jeux vidéo sont fabriqués comme des objets de grande consommation, vendus en grandes surfaces, condamnés ou encensés par les médias, utilisés pour la formation professionnelle et dans l'enseignement, soutenus par la puissance publique, et promus exemples du savoir-faire hexagonal¹. Mais bien qu'ils touchent des publics de plus en plus larges et diversifiés, les pratiques vidéoludiques sont encore mal connues. Comme toute pratique culturelle, elles se déploient dans un tissu de relations sociales et spatiales. La situation de jeu s'inscrit à plusieurs échelles, celle de l'espace médié par le support informatique, celle du lieu du joueur, mais aussi celle des territoires de l'industrie vidéoludique (Rufat, Ter Minassian, 2011). Les pratiques des joueurs démultiplient ces espaces du jeu, puisque chaque joueur s'inscrit dans son propre espace de jeu et dans sa propre « carrière ludique » (Coavoux, 2009). En parallèle, la pratique du jeu vidéo tisse des interrelations sociales à la fois dans le « moment du jeu », c'est-à-dire le temps d'une partie, mais aussi en dehors du temps strict du jeu, dans les discussions, les échanges ou les autres pratiques culturelles des joueurs de jeux vidéo (Berry, 2009).

Nous appelons jeux vidéo l'ensemble des jeux qui reposent sur un programme informatique et des interactions homme/machine au travers d'interfaces (graphiques, audio et mécaniques). Ils ont trois dimensions : ce sont des simulations spatiales (dimension multimédia), qui ont pour but de susciter le plaisir du joueur (dimension ludique) et qui nécessitent que le joueur interagisse avec l'environnement simulé (interactivité). Les joueurs jouent avec l'environnement simulé, mais aussi avec les temporalités, en explorant les conséquences à long terme de certaines actions, en revenant en arrière (grâce aux sauvegardes) pour en actualiser d'autres ou améliorer leur performance. Les joueurs jouent avec l'espace et le temps, leurs pratiques vidéoludiques font émerger des nouveaux territoires, qui sont appropriés par les joueurs et parfois par des communautés de joueurs.

Mais comment appréhender ces pratiques vidéoludiques et les représentations sociales et spatiales des joueurs ? Une première approche met en avant l'expérience accumulée, pour montrer la construction au quotidien de savoirs et de compétences, ainsi que la normalisation des pratiques sociales (Berry 2009, Coavoux 2010). La seconde approche postule une diversité des modalités de réception des représentations sociales et spatiales par les joueurs (Trémel, 2001 ; Magnet, 2006 ; Ter Minassian, Rufat, 2008) mais, faute de travaux empiriques, les analyses ne portent souvent que sur les représentations des concepteurs de jeu vidéo. Il faut désormais intégrer ces approches pour dépasser les discours attendus sur la violence et sur l'addiction en englobant l'ensemble des pratiques vidéoludiques, de façon à appréhender leur rôle dans l'émergence de nouveaux territoires. Pour cela, nous identifions d'abord les enjeux des pratiques vidéoludiques. Nous positionnons ensuite leur analyse au croisement de la géographie sociale et culturelle et de la sociologie des pratiques culturelles, en adoptant une grille d'analyse spatiale des pratiques vidéoludiques. Enfin, nous proposons plusieurs pistes de travail pour approfondir cette analyse.

Pourquoi travailler sur les jeux vidéo ?

Les jeux vidéo sont devenus un objet culturel majeur en France, mais les études quantitatives ou qualitatives informent peu sur la diversité des pratiques. Pourtant, dès les années 1990, les chercheurs francophones ont postulé l'existence de différenciations fortes au sein des pratiques vidéoludiques (Bruno, 1993). Ces premières pistes offrent une alternative stimulante à l'approche prônée par les *Video Game Studies* anglophones, qui tend à éluder la question des pratiques des joueurs.

¹ Cet article est issu d'une partie des travaux du laboratoire junior « Jeux vidéo : pratiques, contenus, discours », de l'ENS de Lyon, qui rassemble depuis 2008 une dizaine de jeunes chercheurs autour de l'étude du jeu vidéo.

Un objet culturel majeur

Longtemps considéré comme un objet marginal, le jeu vidéo est devenu une industrie culturelle majeure. Les premiers jeux vidéo ont une cinquantaine d'années (*Tennis for Two*, 1958 ; *Spacewar !*, 1962), mais leur pratique se cantonne dans un premier temps aux campus des universités américaines (Halter, 2006). Avec l'apparition des premières bornes d'arcade dans les années 1970 (*Pong*, 1972), les jeux vidéo deviennent un objet commercial, dont les pratiques se diffusent dans les bars et les salles de jeu. Les années 1980 et 1990 marquent la diversification des supports de jeux (consoles de salon, micro-ordinateurs), la massification des pratiques et l'interpénétration entre les mondes vidéoludiques et d'autres sphères culturelles (cinéma, télévision, bande dessinée, expositions).

Les pouvoirs publics s'intéressent aux jeux vidéo, en particulier aux jeux sérieux², soit en les utilisant comme outils de communication (*Cyber-budget* du ministère du Budget, lancé en 2006), soit en soutenant leur utilisation dans l'éducation et la formation professionnelle. Avec le jeu vidéo, c'est en partie le débat autour de l'introduction de l'informatique à l'école qui se rejoue aujourd'hui (Genevois, 2011). C'est que leur essor est à mettre en parallèle avec le développement de l'informatique, des nouveaux réseaux d'information et de télécommunication, et la diffusion des usages du numérique dans les sociétés occidentales contemporaines. Depuis les années 1960, ces réseaux et ces usages ont facilité les échanges d'informations et de données, suscitant d'importantes mutations économiques, sociales et culturelles, ainsi que dans la construction et la diffusion des savoirs (Musso, 1994 ; Kellerman, 2002). Loin d'avoir aboli l'espace (Lasserre, 2000), ces nouveaux outils ont au contraire engendré des mondes « virtuels » ou « numériques ». Les nombreux travaux sur les espaces virtuels (Musso, 1994 ; Batty, 1997 ; Dodge, Kitchin, 2001) montrent qu'ils prolongent les espaces « réels » plus qu'ils ne s'y substituent³, tout en favorisant l'émergence de nouvelles inégalités sociales et spatiales (DiMaggio, Hargittai 2001 ; Granjon, 2003 ; Dupuy, 2007). Dès lors, appréhender les pratiques de jeux vidéo dans toute leur diversité serait une manière de saisir les enjeux économiques, sociaux et culturels de la réticularisation de l'espace et de la mise en réseau des territoires et des individus qu'entraîne la place grandissante du numérique et du « virtuel » dans nos sociétés.

Un manque de connaissance sur les pratiques des jeux vidéo

Pourtant, les pratiques des joueurs de jeux vidéo en France sont un domaine encore peu renseigné au regard de la littérature internationale. Les enquêtes montrent que 36% des français de plus de 15 ans ont joué à un jeu vidéo au cours des douze derniers mois, mais ils ne sont que 18% à jouer au moins une fois par semaine. La pratique régulière concerne cependant plus de la moitié des 15-19 ans (Donnat, 2009). Des études ciblées donnent des résultats plus précis, mais il s'agit d'analyses anciennes (Bruno, 1993 ; Trémel, 2001), ou d'études portant sur des publics ou des genres spécifiques comme les MMORPG⁴ (Coavoux, 2009 et 2010 ; Berry, 2011). Les quelques chiffres communiqués par les industriels appuient leur campagne de légitimation des jeux vidéo. Ainsi, l'étude menée par GfK pour le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) sur *Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français en 2009*, présente un âge moyen des joueurs surprenant (35,6 ans). Mais le calcul d'une moyenne ne fait pas grand sens pour désigner une pratique au public éclaté et

² On entend par « jeu sérieux » (traduction directe de l'expression anglo-saxonne *serious game*) un logiciel qui combine une dimension vidéoludique à une dimension éducative, d'apprentissage, ou de transmission d'information (Alvarez *et al.*, 2011).

³ Henri Bakis suggère de parler de géocyberespace pour penser les interrelations entre l'espace géographique dit « réel » et le cyberspace dit « virtuel » (Bakis, 2007).

⁴ Acronyme désignant en anglais (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) des jeux de rôle qui se jouent en ligne dans des univers persistants.

aux niveaux d'investissements disparates, et ces chiffres reposent sur une définition vague de la pratique vidéoludique.

Les données existantes posent donc deux séries de problèmes : d'une part sur les corpus de jeux et d'autre part sur les populations de joueurs pris en compte. Les sondages concernent souvent les 15 ans et plus. À titre d'exception, on peut citer l'enquête réalisée par Sylvie Octobre *et al.* (2011) qui porte sur les 11-17 ans⁵. Plus couramment, ce sont les parents qui « évaluent » les pratiques de leurs enfants. Des travaux plus qualitatifs se sont attachés à expliquer les différentes pratiques des jeux vidéo, mais ils ciblent les publics de joueurs passionnés les plus investis dans les forums et les communautés de joueurs (Taylor, 2006).

Par ailleurs, tout un ensemble de produits et de pratiques composant les jeux vidéo est « invisible ». D'une part, les jeux gratuits sur Internet ou les jeux intégrés à une machine (démoneur, jeux de cartes, etc.) sont la plupart du temps ignorés, alors même qu'un jeu comme *Farmville*, disponible sur *Facebook*, aurait « officiellement » plus de 50 millions de joueurs actifs⁶. D'autre part, les consommations « clandestines », telles que le téléchargement, la copie ou le piratage sont par définition « cachées » et donc difficilement quantifiables. En définitive, les études existantes ne rendent pas compte de l'ensemble des pratiques et des populations de joueurs de jeux vidéo. C'est pourquoi il importe de ne pas partir d'une définition *a priori* des pratiques vidéoludiques. La perspective essentialiste, dans la lignée de l'anthropologie du jeu de Johan Huizinga (1938) et de Roger Caillois (1958), définit ce qu'est un jeu par un ensemble restreint de caractéristiques. Mais cette approche se heurte à la diversité des définitions indigènes du jeu et à l'hétérogénéité des pratiques. Elle supposerait qu'il existe des invariants permettant de décider si un produit culturel est, ou non, un jeu (un logiciel éducatif est-il un jeu vidéo ?), et de « normer » la pratique du jeu vidéo (tant d'heures passées devant un écran, tel corpus de logiciels, etc.).

Des hypothèses de travail anciennes mais toujours pertinentes

Pour autant, les limites des données disponibles ne disqualifient pas les hypothèses de travail des premiers travaux francophones (Bruno, 1993 ; Trémel, 2001). La stratification sociale des pratiques vidéoludiques, selon le sexe, l'âge, le milieu social et le lieu de résidence des joueurs est confirmée par la dernière enquête *Pratiques culturelles des français* (Donnat, 2009), même si elle ne permet d'opérer que des oppositions grossières (entre jeu sur console et sur ordinateur par exemple), et non de rendre compte de l'ensemble des facteurs de différenciation sociale et spatiale des pratiques.

Les jeux vidéo domestiques ont connu une massification de leur pratique et sont présents depuis le milieu des années 1990 dans tous les milieux sociaux ou presque. Cependant, lorsque l'on s'intéresse aux modalités de la pratique vidéoludique, des différences apparaissent. Elles rappellent celles que l'on retrouve derrière l'expression « fracture numérique » (Beauchamps, 2009). Elles sont d'abord à chercher dans le choix de l'équipement mais aussi des produits vidéoludiques. Ainsi, il existerait un ensemble de différences qui fonctionnent comme autant de signes de distinction entre classes sociales (Bourdieu, 1979). Pierre Bruno distingue par exemple les « jeux d'arcades » qui font appel à des compétences physiques (réflexes, adresse) et « les jeux de rôles » ou de simulation, qui nécessitent l'élaboration de stratégies, la prise en compte de systèmes de données plus complexes ainsi que des compétences en diplomatie (Bruno 1993). Les inégalités sociales ne résident donc pas tant dans la consommation de jeu (le fait de pratiquer ou non), que dans les modes de consommation (l'équipement, les types de jeux et les modalités de la pratique).

⁵ Elle montre que si la pratique quotidienne de l'ordinateur explose (14,5 % des enfants de 11 ans, 69 % des adolescents de 17 ans), la proportion de jeunes qui jouent tous les jours aux jeux vidéo tend au contraire à diminuer avec l'âge (21,5 % des 11 ans et 16,5 % des 17 ans).

⁶ <http://www.facebook.com/FarmVille>. Page visitée le 15 février 2011.

Laurent Trémel souligne également que la « distance au rôle », la possibilité de manifester un regard critique, c'est-à-dire de constituer le jeu vidéo comme objet de discours légitime, renvoie à des caractéristiques sociales identifiables (2003). Dans une perspective proche, Elisabeth Hayes montre, dans une étude sur des joueuses passionnées par le jeu de rôle *Morrowind* (2005), que ce sont surtout des étudiantes en doctorat qui développent un regard critique et qui construisent un discours savant sur leur pratique. La diversification des publics du jeu vidéo qui accompagne sa massification fait par ailleurs émerger de nouvelles problématiques, par exemple celle de la spécificité des pratiques féminines (Haines, 2004). Par ailleurs, en s'intéressant aux expériences ludiques antérieures (jeux, jouets, joueurs, etc.), on vérifie l'importance d'une « culture ludique », qui se constitue dès l'enfance, et qui oriente les pratiques vidéoludiques en termes de choix, de goûts, ou de préférences (Berry, 2011).

Les Video Game Studies : une impasse ?

Mais l'analyse des pratiques vidéoludiques a pâti de la préemption des psychologues et des cliniciens. À quelques exceptions près (Greenfield, 1994), leurs nombreux travaux soutenus par des groupes de pression qui ont cherché à faire émerger la pratique des jeux vidéo comme un « problème public » ont consisté à tester empiriquement deux hypothèses : d'une part les jeux vidéo produisent des comportements agressifs (Anderson, Ford, 1986), d'autre part la pratique des jeux vidéo est addictive. Il s'agit de la poursuite de la mise en accusation de la violence à la télévision (Dominick, 1984) et des travaux sur « l'addiction à Internet » (Young, 1996 ; Griffiths, 2000). Ces approches ont imposé un questionnement normatif sur leurs dangers, réels ou supposés, qui a marqué les premiers travaux universitaires sur les jeux vidéo.

Les pratiques des joueurs restent ainsi un angle mort des travaux universitaires sur les jeux vidéo (Boutet, 2008). Dans le monde anglo-saxon, ces recherches se sont structurées en un champ transdisciplinaire, parfois désigné sous l'expression *Video Game Studies*, et dont les partisans sont favorables à la construction d'une discipline autonome dédiée aux jeux vidéo. Le projet des *Video Game Studies* s'est traduit par la multiplication des cursus dédiés dans les universités anglo-saxonnes et du nord de l'Europe et la publication d'un manuel d'étude des jeux vidéo (Mäyrä, 2008).

Ce projet de constitution d'une discipline autonome pose plusieurs problèmes. Il existe tout d'abord le risque de rendre illisible la recherche sur les jeux vidéo aux yeux des non-initiés (Krzywinska, 2006). Plus généralement, il faut se garder de la légitimation d'un nouvel objet de recherche par l'institutionnalisation d'une nouvelle branche disciplinaire, qui tend à le déconnecter des apports féconds des sciences sociales. Jacques Lévy montre au contraire qu'« en se *dé-spécialisant* au sein de la géographie, les chercheurs en tourisme se trouvaient en prise avec les grands débats de la géographie, menés autour des termes tels que quotidienneté, altérité, mobilité, historicité des lieux, patrimoine, capital spatial etc. » (Lévy 2008, p. 31). Comme d'autres objets de recherche, le jeu vidéo peut être investi par les concepts et les méthodes d'une géographie économique, des réseaux ou encore culturelle. C'est pourquoi nous proposons une approche des jeux vidéo par les mêmes démarches théoriques et méthodologiques que celles déployées sur les autres terrains, qui sont devenus plus « conventionnels » au sein des différentes disciplines mobilisées autour du jeu vidéo.

Pour une approche sociale et culturelle des pratiques vidéoludiques

La possibilité de renouveler les études francophones sur les pratiques vidéoludiques se heurte à plusieurs écueils. D'abord, il importe de se démarquer du projet scientifique des *Video Game Studies* qui prend le risque de le couper des autres objets de recherche en sciences sociales. Dans le même temps, il est nécessaire de repenser la coupure entre géographie

sociale et géographie culturelle, en s'ouvrant à la sociologie des pratiques culturelles. Enfin, on peut proposer des nouvelles approches avec une entrée par l'espace des jeux vidéo.

Les jeux vidéo au croisement des approches sociale et culturelle

Les pratiques dites « culturelles » sont des pratiques régulières, contextualisées, parmi d'autres pratiques qui contribuent au modelage des territoires (Lévy, Lussault, 2003). Elles sont l'ensemble des activités non ou peu productives réalisées durant un temps non contraint (temps de travail et temps de tâches domestiques). Longtemps dominée par le modèle de la « distinction » (Bourdieu, 1979), la sociologie des pratiques culturelles connaît depuis vingt ans un renouveau critique. La théorie de Pierre Bourdieu n'a rien perdu de sa pertinence, comme le confirme la stabilité des résultats des enquêtes successives (Donnat, 1997 et 2009), mais elle s'avère insuffisante pour rendre compte de la culture populaire, définie en négatif de la culture légitime (Grignon, Passeron, 1989). Par ailleurs, l'hypothèse d'une homologie entre champs sociaux, censée assurer la cohérence des goûts et des pratiques a été réfutée (Lahire, 2004).

Les modes de distinction apparaissent également plus complexes, la consommation simultanée de culture populaire, moyenne et légitime semblant être devenue, pour la musique du moins, la pratique dominante (Peterson, Kern, 1996). De nombreux travaux ont insisté sur le rôle du groupe de pairs et des réseaux sociaux dans la détermination des goûts et des pratiques (DiMaggio, 1987), et réciproquement (Lizardo, 2006), en particulier chez les jeunes (Pasquier, 2005).

Les jeux vidéo occupent une position instable dans les hiérarchies culturelles puisqu'il s'agit d'une pratique élitiste devenue un « art moyen » (Bourdieu, 1965). Ils présentent une grande diversité de situations, en termes de composition et d'investissement du public, de jeux et de communautés de joueurs, etc. tout en étant typiques du tournant numérique des pratiques culturelles. C'est pourquoi ils apparaissent comme un objet pertinent pour le renouvellement des travaux de sociologie ou de géographie sur les pratiques culturelles.

Pour comprendre les pratiques vidéoludiques, il faut donc aborder de front leur dimension sociale et leur dimension culturelle. Du côté des géographes, il faut donc reconsidérer la dichotomie entre la géographie « sociale » et la géographie « culturelle », qui a émergé, pour des raisons idéologiques, au début des années 1980 (Claval, 1999 ; Grataloup, 2000). Aujourd'hui, cette séparation peut sembler arbitraire, parce que l'on a reconnu que toute relation sociale n'existe que parce qu'elle est représentée (Chivallon, 2008). Guy di Méo va plus loin en affirmant que « les cultures ne naissent et ne se développent, ne s'installent dans les territoires et ne se transforment que dans le mouvement de l'action/interaction sociale spatialisée qui les façonne et leur fournit un champ d'expression, à la fois concret et symbolique » (Di Méo, 2008, p. 50)⁷.

Les pratiques vidéoludiques sont un bon terrain d'expérimentation, parmi d'autres⁸, de cette double reconnaissance du statut social et culturel d'un fait humain spatialisé. Les jeux vidéo sont d'abord des représentations de l'espace et des pratiques spatiales. Mais les représentations et les pratiques des joueurs se basent sur une simulation de l'espace, déjà médiée par les représentations spatiales des concepteurs du jeu. Ce bouclage entre la simulation de l'espace, le jeu des représentations des concepteurs et des joueurs, les stratégies et de pratiques spatiales des joueurs met en relation différents types d'espaces, ancrés à différents niveaux dans les contextes de production, de distribution, et d'utilisation des jeux

⁷ G. di Méo réaffirme cette « consubstantialité absolue du social et du culturel » dans la préface de l'ouvrage d'Y. Raibaud *Géographie socioculturelle* (2011).

⁸ Voir par exemple les travaux de Frédéric Grosjean sur le football en milieu urbain (Grosjean, 2004), ceux de Mickaël Vigne et de Christian Dorvillé sur les jeux « traditionnels » (Vigne, Dorvillé, 2009), ou encore la thèse de Manouk Borzakian sur les jeux « institutionnalisés » (Borzakian, 2010).

vidéo. Pour saisir les pratiques vidéoludiques dans toute leur diversité, il faut donc construire une grille de lecture de l'espace du jeu vidéo.

Penser l'espace dans le jeu vidéo

Notre approche pluridisciplinaire consiste en l'analyse des pratiques vidéoludiques à partir d'un cadre conceptuel commun, fondé sur la notion d'espace. Il n'y a pas de jeux vidéo sans espace : comme tous les jeux, ils ouvrent un espace de jeu distinct, hors de l'ordinaire tout en demeurant dans le quotidien des joueurs. L'espace est simulé par le support informatique : il est médié par les interfaces, représenté par le ou les joueurs et l'espace devient lui-même l'enjeu de leur jeu (Stockburger, 2006 ; Nitsche, 2009). C'est ce qui conduit certains auteurs à faire de l'espace, plutôt que le caractère ludique ou le support informatique, l'essence même des jeux vidéo (Jenkins, Squire, 2002).

Les analyses sur les questions de la spatialité dans les jeux vidéo se sont multipliées depuis la fin des années 1990⁹. Il est possible de retracer la généalogie des travaux existants sur l'espace dans les jeux vidéo selon quatre branches. Un premier ensemble de travaux se concentre sur les liens entre espace, narration, règles et parcours dans le jeu vidéo (Aarseth, 1997 et 2008 ; Wolf, 2002 ; Juul, 2005). Ces travaux étudient comment un joueur est amené, soit par les règles du jeu, soit par le récit, à « se déplacer », c'est-à-dire la façon dont un espace est « raconté » au joueur, qui en retour le construit par des pratiques spatiales. Mais en réalité, le joueur ne « se déplace pas », il déplace des objets et des personnages dans le jeu vidéo, des polygones sur un écran. Un second ensemble de travaux se concentre sur les supports en abordant les questions de la virtualité et du cyberspace (Castronova, 2005 ; Dodge, Kitchin, 2006). Ils portent surtout sur les questions d'immersion (Taylor, 1997), d'usages des espaces en ligne (Lasserre, 2000) et de leur articulation avec les espaces du quotidien (Batty, 1997 ; Morriset, 2003 ; Bakis, 2007). Mais cette approche ne recouvre qu'une partie de l'espace des jeux vidéo : tous les joueurs ne jouent pas en réseau. Un troisième ensemble se tourne vers les contenus des espaces dans les jeux vidéo, en montrant comment ils sont vecteurs d'idéologies spatiales particulières (Fuller, Jenkins, 1995 ; Frasca, 2001 ; Kline *et al.* 2003 ; Trémel, 2001 ; Ter Minassian, Rufat, 2008). Un dernier ensemble fait un usage métaphorique de l'espace, en analysant les jeux vidéo comme un espace sémiotique (Shaffer, 2006 ; Gee, 2007) ou comme un *rule-based space*, un champ topologique régi par des règles (Juul, 2005 ; Siabra-Fraile, 2009). Ces travaux étudient les jeux vidéo comme un média, un outil de formation ou de simulation, mais ils font l'impasse sur leur dimension ludique. Les travaux de sociologie, science présentée par Bourdieu comme étant « dans un premier temps, (...) une topologie sociale » (1984), peuvent aussi se rattacher à cet ensemble. Le jeu peut être considéré comme un espace social autonome, constitué par les dotations des individus et des groupes en ressources sociales (capital économique, culturel, social, symbolique, etc.) et structuré par des logiques propres (Coavoux, 2011). Cette modélisation favorise une pensée relationnelle du monde social : l'espace est une distance sociale séparant les individus, qui se situent les uns par rapport aux autres plutôt qu'en utilisant un référentiel fixe.

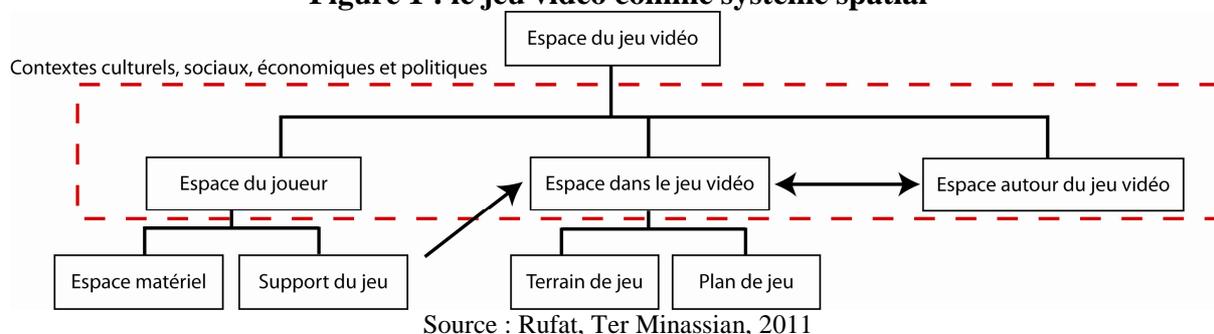
Mais ces analyses butent sur la méconnaissance des pratiques réelles des joueurs. Ce n'est pas juste le caractère simulé de l'espace dans le jeu qui est à l'origine de pratiques spatiales et sociales originales, mais surtout leurs liens avec les territoires et les pratiques *autour* des jeux vidéo.

Le jeu vidéo comme système spatial

⁹ En 2007, le thème de la conférence internationale de la *Digital Game Research Association* (DiGRA), principal réseau de chercheurs européens et américains en jeux vidéo, était « Situated Play ».

Compte tenu des apports et des limites de ces différents travaux (Rufat, Ter Minassian, 2011), il nous semble pertinent de considérer l'*espace du jeu vidéo* comme un ensemble d'espaces qui forment un système dans des contextes sociaux, culturels, économiques ou politiques particuliers. Ces contextes déterminent leur configuration et leurs modalités à la fois en tant que territoires, espaces vécus, espaces simulés et représentations spatiales (fig. 1).

Figure 1 : le jeu vidéo comme système spatial



La première composante de l'espace du jeu vidéo est l'*espace du joueur*, c'est-à-dire l'espace vécu dans lequel se déploie la pratique du jeu vidéo. On peut distinguer d'abord « le support du jeu », qui correspond au support physique, aux interfaces audiovisuelles (écran d'ordinateur, de télévision, d'un téléphone mobile ou d'une vidéo-projection). Sa nature détermine non seulement le type de jeu, mais aussi la configuration des mécanismes de jeu. La production vidéoludique est adaptée au support auquel elle se destine, c'est pourquoi il existe une relation directe entre le support du jeu et l'espace dans le jeu vidéo. La comparaison entre deux versions d'un même jeu vidéo destinées à des supports différents montre que le changement de support implique parfois une modification à la fois des modes de représentation de l'espace simulé et de l'expérience du joueur. Ensuite, l'espace du joueur inclut « l'espace matériel », c'est-à-dire la configuration du lieu dans lequel le joueur joue : dans son salon, dans une salle de jeux en réseau ou encore dans le métro (voir Pharabod, 2004, sur l'ethnographie domestique des technologies de l'information).

La seconde composante de l'espace du jeu vidéo est l'*espace autour du jeu vidéo*, c'est-à-dire tous les espaces produits par la pratique du jeu vidéo (forums en ligne, blogs, festivals, expositions sur les jeux vidéo etc.). Ces différents espaces sont discontinus mais en étroite relation, entre eux et avec l'espace simulé par les jeux vidéo ; ils constituent autant de lieux de circulation des joueurs (Boutet, 2008). Parmi les espaces *autour* du jeu vidéo, il faut aussi prendre en considération les territoires de l'industrie du jeu vidéo, parce que les contenus des jeux sont en liens avec leurs contextes culturels régionaux de production, au Japon, au Royaume-Uni comme aux États-Unis (Aoyama, Izushi, 2006).

La troisième composante est l'espace *dans* le jeu vidéo. Il est composé du « terrain de jeu » et des « plans de jeu ». Le « terrain de jeu » est l'espace de la représentation visuelle de l'action dans le jeu, les polygones sur lesquels le joueur agit au travers des interfaces. Les « plans de jeu » correspondent à l'ensemble des éléments qui complètent le terrain de jeu et facilitent à la fois sa lecture et son appropriation par le joueur. La simulation de l'espace par le support engendre nécessairement une diminution des perceptions et des pratiques spatiales offertes au joueur, et dans la plupart des cas, seule sa vue et son ouïe sont mobilisées (même si le toucher est plus présent dans les terminaux vibrants, *smartphones*, etc.). La simulation est donc ensuite « augmentée » par d'autres plans, qui facilitent l'immersion du joueur et orientent sa lecture de l'espace simulé.

Le cadre d'analyse que nous proposons considère le jeu vidéo comme traversé par des logiques de production et d'utilisation propres au médium. Pour les saisir, il faut mobiliser la notion d'échelle dans chacune des trois composantes que nous avons identifiées. Concernant

l'espace du joueur, elle permet d'étudier le contexte de la pratique du jeu, même si les pratiques spatiales des joueurs restent à analyser. Quant à *l'espace dans le jeu vidéo*, il est lui-même en partie déterminé par le contexte de conception et de production du jeu vidéo. Enfin, l'espace de la *pratique du jeu vidéo* est également dépendant du contexte socio-économique, politique et culturel.

Des pratiques territorialisées

Les populations de joueurs sont plus importantes dans les régions du monde où s'est faite l'histoire du jeu vidéo (Etats-Unis, Japon, Europe occidentale), même si ces dernières années la Chine fait figure de marché émergent. Par ailleurs, il existe des variations régionales de la pratique vidéoludique. Larissa Hjorth les repère par exemple sur un même support, le téléphone mobile, entre Sud-coréens et Japonais (2007). Ces variations s'expliquent par des contextes culturels et technologiques différents. Dans les grandes villes de la Corée du Sud, la pratique du jeu vidéo en général s'inscrit dans des logiques de socialisation fortes, l'accent est mis sur la compétition, des salles de jeu aux compétitions retransmises à la télévision (Paberz, à paraître). Le jeu vidéo sur téléphone mobile s'est donc plutôt tourné vers les jeux multi-joueurs et les jeux compétitifs. A l'inverse, au Japon, le téléphone mobile est bien plus perçu comme un dispositif technologique sur lequel convergent les besoins et les usages. Cette forme de repli sur soi explique, selon L. Hjorth, que les jeux vidéo sur ce support sont plutôt des jeux de plate-forme, non compétitifs, qui se jouent en solitaire. En Corée du Sud comme au Japon, le jeu vidéo sur téléphone mobile est bien une pratique répandue, mais selon des modalités variables, qui ne se comprennent pas sans la prise en compte du contexte social, culturel et technologique. Il reste à faire des analyses comparables pour d'autres régions du monde. Séoul compte plus de 20 000 salles de jeux en réseau sur PC (Hjorth, 2007). Une recherche rapide dans l'annuaire en fait apparaître à peine 80 pour Paris et la première couronne¹⁰. On se doute par exemple que la pratique vidéoludique est, en France, à la fois moins répandue et moins compétitive qu'en Corée du Sud.

A une autre échelle, le jeu vidéo en ligne *World of Warcraft* qui jouit d'un succès populaire en Europe et en Amérique du Nord aussi bien qu'en Chine, est pratiqué de manière fort différente dans ces pays. Le modèle économique, opposant cartes prépayées, où le jeu est facturé à l'heure pour la Chine, et abonnements mensuels pour les pays occidentaux, produit des pratiques différentes¹¹. L'existence, par ailleurs, d'une pratique professionnelle du jeu, concentrée semble-t-il en Chine, et consistant en l'accumulation et la revente de ressources spécifiques au jeu, et n'ayant de valeur d'usage qu'en son sein (or, expérience des personnages, etc.), met en lumière une forme d'inscription territoriale de l'économie vidéoludique. La population de ces « gold farmers » est estimée entre 400 et 500 000 personnes, et générerait un chiffre d'affaires de 0,5 à 1 milliard de dollars (Dyer-Witthford, De Peuter, 2009). Ces forçats du numérique, travaillant douze heures par jour, sont souvent des migrants quittant les campagnes et arrivés en ville après avoir été expropriés pour la construction de gigantesques usines de semi conducteurs et d'assemblage électronique concentrés dans le Delta de la Rivière des Perles, autour de Guangzhou. Le jeu vidéo participe donc de la mutation des campagnes chinoises, en la faisant financer par les joueurs occidentaux désireux de sous-traiter les aspects qu'ils estiment les plus répétitifs du jeu.

¹⁰ Une analyse plus fine nécessiterait de rendre comparables les deux métropoles. Nous faisons cependant l'hypothèse que la différence de taille de la population ne suffit pas à expliquer un tel écart entre les agglomérations de Paris et de Séoul.

¹¹ La moitié des 12 millions de joueurs de *World of Warcraft* se situe en Chine et utilise ces cartes prépayées. Elle ne rapporte donc à l'éditeur du jeu Blizzard Entertainment que 35 millions de dollars, alors que l'autre moitié, en Europe et en Amérique, paye 7 fois plus (Dyer-Witthford, De Peuter, 2009).

D'autre part, nous faisons l'hypothèse que les pratiques sont différentes en milieu rural et en milieu urbain, comme c'est le cas pour certains jeux dits « institutionnalisés », avec une pratique très urbanisée du bridge et du go, et une pratique plus « péri-urbaine », voire rurale, du tarot et du scrabble (Borzakian, 2010). Mais les données disponibles à partir de la dernière enquête sur les pratiques culturelles des Français, du ministère de la Culture (Donnat, 2009), apportent peu d'éléments de réponse (tableau 1).

Tableau 1 : périodicité de la pratique vidéoludique selon la taille de l'unité urbaine de résidence

Taille de l'agglomération	Tous les jours ou presque	1 ou plusieurs fois par semaine	Plus rarement	Jamais
Communes rurales	5 %	9 %	15 %	70 %
Moins de 20 000 habitants	6 %	13 %	16 %	65 %
20 à 100 000 habitants	8 %	12 %	16 %	64 %
Plus de 100 000 habitants	7 %	12 %	20 %	61 %
Total	6 %	12 %	18 %	64 %

Élaboration personnelle (source : Donnat, 2009)

Une gradation de la pratique vidéoludique semble apparaître selon la taille des unités urbaines : les populations résidant dans des communes rurales ne sont que 29 % à avoir joué à un jeu vidéo au cours des douze derniers mois, mais 39 % dans les agglomérations de plus de 100 000 habitants. La qualité et la variété de l'offre et des équipements l'expliquent sans doute : la généralisation du haut débit dans les grandes villes facilite le jeu en ligne, et les magasins spécialisés y sont plus nombreux qu'en zone rurale. La lecture du tableau précédent fait ainsi apparaître des écarts très réduits dans la pratique quotidienne (de deux points), mais croissants au fur et à mesure que la pratique devient moins régulière (cinq points d'écart entre les communes rurales et les agglomérations de plus de 100 000 habitants). La densité et la diversité de la population des grandes agglomérations favorisent l'exposition au jeu vidéo (chez des voisins ou des amis, dans les transports, dans un magasin...). Il nous semble vraisemblable également de faire le lien avec les disparités de population par tranches d'âge entre zones rurales, zones péri-urbaines et zones urbaines, même si les données disponibles ne permettent pas de faire le croisement. La typologie des unités urbaines adoptée dans l'enquête ne permet pas d'analyse très fine et ne dit pas grand-chose sur les pratiques au lieu de travail ou dans les transports. Plus généralement, elle adopte une définition vague de la pratique vidéoludique et les différences qu'elle révèle ne sont pas statistiquement significatives. Toutefois, cette enquête laisse supposer qu'il existe bien des modalités variables selon les contextes territoriaux. Si les joueurs réguliers sont aussi nombreux dans les petites communes rurales que dans les grandes agglomérations, jouent-ils pour autant aux mêmes jeux? Jouent-ils de la même façon seul chez soi, dans une salle de jeu en réseau, en soirée avec des amis, au travail ?

Les espaces vidéoludiques du quotidien

Les espaces de jeux sont une dimension importante dans l'analyse des pratiques. Les lieux dans lesquels s'ancre l'activité vidéoludique transforment la nature de l'activité. Étudiant les salles de jeux en réseaux, Sylvie Craipeau et Marie-Christine Legout ont remarqué que des relations de natures diverses s'y entremêlent (2003). Par ailleurs, jeu et sociabilité sont dissociés lorsque le joueur joue en réseau mais seul depuis chez lui, ce qui n'est pas le cas dans les salles de jeu. Chez soi, seul devant son écran, c'est l'action et non le dialogue qui réunit les joueurs, et les barrières à l'identification entre le joueur et le personnage peuvent

être plus floues. Les lieux de la pratique se sont multipliés. C'est pourquoi il faut analyser la diversité des configurations de « l'espace du joueur », c'est-à-dire à la fois le lieu de la pratique et le support du jeu, ainsi que la manière dont les joueurs les investissent.

Plus généralement, le philosophe Mathieu Tricot a identifié au moins trois régimes d'expérience de la pratique vidéoludique selon le type de jeu et le lieu de la pratique (2011). Le premier régime d'expérience est celui des jeux vidéo pratiqués dans les laboratoires de recherche américains dans les années 1960. La pratique vidéoludique est investie par les jeunes chercheurs qui jouent à des « jeux de simulation à paramètres » sur les superordinateurs des campus universitaires. Le second régime d'expérience est celui des salles d'arcade des *shopping malls*, qui privilégient les jeux vidéo d'adresse, dans lesquels les joueurs jouent jusqu'au vertige, la perte de contrôle. Enfin le troisième régime d'expérience est celui des consoles de salon qui font leur apparition à partir de la fin des années 1970 et surtout des années 1980 : le jeu vidéo se veut désormais familial. Les configurations de l'espace du joueur, à l'université avec des collègues, dans une salle sombre avec des amis, ou bien à la maison avec les parents, créent les conditions nécessaires pour des expériences vidéoludiques différenciées. Ces formes d'expériences, liées aux dispositifs techniques, ne sont sans doute pas sans liens avec les caractéristiques sociales des publics successifs des jeux vidéo : les premiers hackers, la jeunesse masculine populaire, les classes moyennes équipées de micro-ordinateurs ou de consoles de salon.

Il existe au moins deux autres régimes d'expérience liés au jeu vidéo : le jeu en ligne sur son ordinateur personnel et le jeu au travail. Dans le cas de la pratique des MMORPG, les logiques sont également très hétérogènes. Le jeu vidéo peut s'inscrire dans des groupes de pairs, collégiens ou lycéens par exemple qui, de façon ritualisée, pratiquent le jeu vidéo le mercredi à la sortie des cours (Berry, 2009). Ailleurs, le jeu vidéo peut être pratiqué en famille, entre parents et enfants, dans le salon sur un ordinateur partagé, le week-end. En somme, il existe d'étroites relations entre l'organisation sociale, familiale et spatiale du joueur et sa pratique effective. De la même façon, la place du support informatique au sein de l'espace familial doit être prise en compte pour comprendre les usages. Les pratiques ne sont pas les mêmes sur un ordinateur familial ou sur une console, si le matériel informatique est localisé dans la chambre à coucher, dans le bureau ou dans le salon, etc. Lorsque l'ordinateur familial est dans le salon, l'activité se déroule sous le regard familial, limitant ainsi le temps, les « excès » et les débordements de jeu. Dans la chambre, l'ordinateur assure au contraire aux adolescents une plus grande autonomie des usages (Glévarec, 2010). Par ailleurs, ces deux derniers régimes d'expérience, le jeu en ligne et le jeu au travail, se distinguent au moins par la manière dont le temps du jeu investit le temps quotidien. Dans son étude sur le jeu en ligne *Mountyhall*, le sociologue Manuel Boutet montre que la pratique d'un jeu en ligne jouable au travail depuis n'importe quel navigateur Internet « se glisse dans les interstices de l'activité quotidienne » (Boutet, 2008, p. 456). Le joueur fait alterner son statut « en ligne » et « hors ligne » en multipliant les micro-connexions au jeu. Le jeu, alors, s'inscrit dans la temporalité des activités professionnelles. Loin de s'opposer au travail, il opère dans sa continuité, et constitue un flux d'attention de plus, un rendez-vous parmi d'autres. Les conditions de travail et notamment la capacité à disposer de son temps, déterminent dans une large mesure les modes de pratique (Boutet, à paraître). Les jeux en ligne multi-joueurs comme *World of Warcraft*, ne peuvent pas être joués à l'insu des collègues de bureau. Ils mobilisent au contraire de longues plages horaires continues de jeu, notamment parce qu'il s'agit de rentabiliser l'abonnement mensuel payant.

Il reste encore à explorer comment les joueurs s'approprient ces différentes configurations spatiales. Les travaux de géographie sur les espaces domestiques pourraient être mobilisés pour comprendre comment l'espace du joueur « est à la fois produit par la société et participe à la production de celle-ci » (Staszak, 2001, p. 340). L'appropriation n'est pas seulement celle

de l'espace du joueur mais aussi celle de l'espace du jeu. Qu'exprime alors, en termes de rapport à l'espace, l'investissement que les joueurs font de leur propre activité vidéoludique ?

L'interpénétration des espaces réels et vidéoludiques

Sur un plan conceptuel, cette approche nécessite de penser la multiplicité des échelles de la pratique vidéoludique, et les phénomènes de co-spatialité propres aux mondes numériques (Beaude, 2008). Un joueur de jeu vidéo peut être à la fois présent dans la pièce où il joue, et dans l'espace du jeu, en co-présence avec d'autres joueurs présents dans la même pièce, dans d'autres villes, voire d'autres pays.

D'autre part, le rapport à l'espace peut être saisi à travers l'engagement du joueur dans le jeu vidéo, entre pratiques d'exploration de l'espace dans le jeu et pratiques du récit. À travers cette analyse, qui s'appuie sur l'opposition au sein des *Video Game Studies* entre « narratologiques » et « ludologiques », nous souhaitons comprendre ce qui favorise l'immersion du joueur dans le jeu, et quel rapport le joueur entretient à l'espace vidéoludique. Que peuvent nous apprendre les différentes modalités de la relation du joueur à l'espace dans le jeu vidéo sur la relation de l'individu à l'espace « réel » ?

Enfin, les jeux vidéo sont à la fois des représentations spatiales, puisque l'espace est médiatisé par le support, et des représentations de l'espace, puisqu'ils véhiculent une façon de concevoir l'espace. Plus que de l'espace, les jeux vidéo mobilisent la conception et la représentation d'un espace par les concepteurs, sa perception par le joueur qui doit le lire avant d'interagir avec l'environnement simulé, puis l'appropriation de cet espace simulé par des pratiques spatiales imaginaires. Dans le cas des jeux vidéo, les représentations spatiales sont donc passées au moins « au carré », parce que les représentations du joueur se basent sur un espace qui est une simulation de l'espace, déjà médiée par les représentations spatiales des concepteurs du jeu. Puisque l'espace *dans* le jeu vidéo est une représentation de celui conçu par le *game design*, le fait que la production des jeux vidéo soit ancrée sur des territoires précis et tournée vers des marchés organisés en aires culturelles indique que ces représentations sont culturellement marquées (Johns, 2006). Mais les travaux actuels ne permettent pas d'approfondir ce lien entre les territoires de la production des jeux vidéo, les représentations sociales et spatiales qu'ils véhiculent et les pratiques qu'ils induisent. Les joueurs sont-ils de simples récepteurs passifs, ou bien y a-t-il mise à distance critique ou détournement ? Et ces représentations modifient-elles leurs pratiques et leurs représentations spatiales au quotidien ?

De plus, les territoires de la production de jeu vidéo sont à la fois transformés et mis en réseau par cette activité, ce qui peut déboucher sur un bouclage entre l'espace *dans* les jeux vidéo et l'espace *autour* des jeux vidéo. Le studio de développement écossais Rockstar Games qui a créé la série *Grand Theft Auto* s'est implanté à New York à la fin des années 1990, au moment de la « bulle internet ». Il a ainsi participé à « l'urbanisme dot-com » (Ross, 2004), en bénéficiant des régimes fiscaux préférentiels et d'aides publiques pour connecter le 622 Broadway au haut débit, au moment où le studio réalisait un jeu qui met en scène Liberty City, une représentation du New York de la fin des années 1980 (Dyer-Witford, De Peuter, 2009). En ce sens, la série GTA a participé au processus d'élitisation sociale qui fait que Manhattan ne ressemble plus aujourd'hui à la représentation sordide, cynique et violente qui en est véhiculée par les derniers épisodes de ce jeu vidéo.

Conclusion

L'espace du jeu vidéo entendu comme système spatial fournit un cadre conceptuel original à l'analyse des pratiques et des représentations engendrées par les jeux vidéo. Il faut cependant se méfier d'une approche trop « spatialiste » : la configuration spatiale ne conditionne pas

nécessairement la posture ludique. Il s'agit donc moins de repérer dans quelle mesure le lieu du jeu agit de manière déterministe sur la pratique du jeu, que de chercher à comprendre ce qu'exprime l'investissement des espaces du jeu vidéo. L'un des écueils à éviter est la description monographique des terrains de jeu, qui n'apporte pas grand-chose une fois sortie du contexte de production par les concepteurs et d'appropriation par les joueurs.

L'analyse par les espaces du jeu vidéo permet de renouveler des hypothèses anciennes. Elle offre également la possibilité d'explorer de nouvelles pistes de travail, qui sont encore à l'état de questionnements et d'hypothèses, faute de matériau empirique suffisant pour les valider. Trois types d'analyse explorées dans ce texte peuvent être menées : celle sur la différenciation géographique des pratiques vidéoludiques, celle sur les configurations spatiales de l'espace du joueur et ce qu'elles font à la pratique vidéoludique, enfin celle sur l'appropriation de l'espace du jeu par le joueur. Ainsi, l'approche par l'espace du jeu vidéo permet de réinvestir un objet étudié depuis une vingtaine d'années dans un cadre épistémologique renouvelé, selon une approche pluridisciplinaire, et de proposer un objet d'étude nouveau aux sciences sociales travaillant sur le concept d'espace. Le système spatial vidéoludique prend en compte à la fois l'environnement physique du jeu, l'espace simulé du jeu, et les représentations visuelles et spatiales, tout en permettant d'identifier sur quoi porte l'interaction entre le joueur et l'environnement du jeu. Le télescopage des représentations spatiales des concepteurs et des joueurs au sein des jeux vidéo, les pratiques qu'ils génèrent, dans les jeux, dans les territoires de production et dans le quotidien des joueurs, font émerger de nouveaux territoires. C'est ce qui fait des jeux vidéo un terrain idéal pour étudier le statut à la fois social et culturel des faits humains spatialisés. Une approche spatiale des jeux vidéo nécessite donc une entrée par les pratiques et les représentations, c'est-à-dire un recentrage des travaux sur les jeux vidéo sur les joueurs.

BIBLIOGRAPHIE

- Aarseth E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore : The Johns Hopkins University Press, 203 p.
- Aarseth E. (2008). « A Hollow World: World of Warcraft as Spatial Practice ». In Corneliussen, H. G., Rettberg J. W. (dir.), *Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader*. Cambridge : The MIT Press, p. 111-122.
- Alvarez J., Djaouti D., Rampnoux O. (2011). « Typologie des serious games ». In Rufat S., Ter Minassian H., (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*. Paris : Questions théoriques, pp. 46-66
- Anderson C., Ford C. (1986). « Affect of the game-player. Short-term effects of highly and mildly aggressive video games ». *Personality and Social Psychology Bulletin*, vol. 12, n° 4, p. 390-402.
- Aoyama Y., Izushi H. (2006). « Industry evolution and cross-sectoral skill transfers: a comparative analysis of the video game industry in Japan, the United States and the United Kingdom ». *Environment and Planning A*, vol. 38, n° 10, p. 1843-1861.
- Bakis H. (2007). « Le « géocyberespace » revisité : usages et perspectives ». *Netcom*, vol. 21, n° 3-4, p. 285-296.
- Batty M. (1997). « Virtual geography ». *Futures*, vol. 29, n° 4/5, p. 337-352.
- Beaude B. (2008). *Éléments pour une géographie des lieux réticulaires*. Thèse de doctorat de géographie, université Paris 1.
- 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. (2011). « Sociologie des MMORPG et profils de joueurs : pour une théorie sociale de l'activité (vidéo)ludique en ligne ». *Revue des sciences sociales*, n° 45, pp.78-85.
- Borzakian M. (2010). *Géographie ludique de la France*. Thèse de doctorat de géographie, université Paris-Sorbonne.
- Bourdieu P. (1965). *Un art moyen. Essais sur les usages sociaux de la photographie*. Paris : Minit, 352 p.
- Bourdieu P. (1979). *La distinction. Critique sociale du jugement*. Paris : Minit, 670 p.
- Bourdieu P. (1984). « Espace social et genèse des 'classes' ». *Actes de la recherche en sciences sociales*, n° 52-53, p. 3-14.
- Boutet M. (2008). « S'orienter dans les espaces sociaux en ligne. L'exemple d'un jeu ». *Sociologie du travail*, vol. 50, 447-470.
- Boutet M. (à paraître). « Un rendez-vous parmi d'autres. Ce que le jeu sur Internet nous apprend du travail contemporain », *Ethnographiques.org*
- Bruno P. (1993). *Les jeux vidéo*, Paris : Syros, 139 p.
- Caillois R. (1958). *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Paris : Gallimard, 306 p.
- Castronova E. (2005). *Synthetic worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago : University of Chicago Press, 332 p.
- Claval P. (1999). « Qu'apporte l'approche culturelle à la géographie ? ». *Géographie et cultures*, n° 31, p. 5-24.
- Claval P., Staszak J.F. (2008). « Où en est la géographie culturelle ? ». *Annales de géographie*, n° 660-661, p. 3-7.
- Chivallon C. (2008). « L'espace, le réel et l'imaginaire : a-t-on encore besoin de la géographie culturelle ? ». *Annales de Géographie*, n° 660-661, p. 67-89.
- Coavoux S. (2009). *La différenciation sociale des pratiques du jeu vidéo en ligne. Le cas de World of Warcraft*. Mémoire de Master 2, École Normale Supérieure de Lyon.
- Coavoux S. (2010). « La carrière des joueurs de *World of Warcraft* ». In Craipeau S., Genvo S., Simonnot B. (dirs.), *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*. Nancy : Presses Universitaires de Nancy, p. 43-58.
- Coavoux S. (2011). « L'espace social des pratiques de *World of Warcraft* ». In Rufat S., Ter Minassian H. (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*. Paris : Questions théoriques, p. 164-180.
- 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.
- DiMaggio P. (1987). « Classification in art », *American Sociological Review*, vol. 52, n° 4, p. 440-455.
- DiMaggio P., Hargittai E. (2001). « From the "digital divide" to "digital inequality": Studying Internet use as penetration increases ». Princeton : Center for Arts and Cultural Policy Studies, Working Papers n° 15, 25 p.
- Di Méo G. (2008). « La géographie culturelle : quelle approche sociale ? ». *Annales de géographie*, n° 660-661, p. 47-66.
- Dodge M., Kitchin R. (2001). *Mapping cyberspace*, Londres, New-York : Routledge, 260 p.
- Dodge M., Kitchin R. (2006). « Virtual Places ». In Douglas I., Huggett R., Perkins C. (dir.), *Companion Encyclopaedia of Geography*. New-York : Routledge, p. 519-536.
- Dominick J. (1984). « Videogames, television violence and aggression in teenagers ». *Journal of Communication*, vol. 34, n° 2, p. 136-147.
- Donnat O. (1998). *Les pratiques culturelles des Français : enquête 1997*. Paris : La Documentation Française, 359 p.
- Donnat O. (2009). *Les pratiques culturelles des Français à l'ère du numérique : enquête 2008*. Paris : La Découverte, 282 p.
- Dupuy G. (2007). *La fracture numérique*. Paris : Ellipses, 158 p.

- Dyer-Witthorpe N., De Peuter G. (2009). *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 240 p.
- Frasca G. (2001). *Videogames of the Oppressed. Videogames as a Means for critical Thinking and Debate*, Master thesis, Georgia Institute of Technology.
- Fries F. (2003). *Propositions pour développer l'industrie du jeu vidéo en France*. Ministère de l'Économie, des Finances et de l'Industrie, 46 p.
- Fuller M., Jenkins H. (1995). « Nintendo® and New World Travel Writing: A Dialogue ». In Jones S. G. (dir.), *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks: Sage Publications, p.57-72.
- Gee J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy?* New-York : Palgrave, MacMillan, 249 p.
- Genevois S. (2011). « Les jeux vidéo ont-ils droit de cité à l'école ? ». In Rufat S., Ter Minassian H. (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*. Paris : Questions théoriques, p. 113-123.
- Glévarec H. (2010). *La culture de la chambre : préadolescence et culture contemporaine dans l'espace familial*. Paris : Ministère de la culture et de la communication.
- Granjon F. (2003). « La fracture numérique en France ». *Cahiers français*, n° 314, p. 87-91.
- Grataloup C. (2000). « L'individu géographique ». In Lévy J., Lussault M. (dir.), *Logiques de l'espace, Esprit des lieux. Géographies à Cerisy*. Paris : Belin, p. 57-68.
- Greenfield P. (1994). « Les jeux vidéo comme instruments de socialisation cognitive », *Réseaux*, vol. 12, n° 67, p. 33-56.
- Griffiths M. (2000). « Does Internet and computer 'addiction' exist? Some case study evidence », *Cyberpsychology & Behavior*, vol. 3, n° 2, p. 211-218.
- Grignon J.-C., Passeron J.-C. (1989). *Le savant et le populaire. Misérabilisme et populisme en sociologie et en littérature*. Paris : Gallimard, Seuil, 260 p.
- Grosjean F. (2004). « Pour une approche spatialisée de la pratique sportive : l'exemple du football en milieu urbain ». *M@ppemonde*, n° 4, <http://mappemonde.mgm.fr/num4/articles/art04403.html>.
- Gusfield J. (2008). *La culture des problèmes publics. L'alcool au volant : la production d'un ordre symbolique*. Paris : Economica, 354 p.
- Halter E. (2006). *From Sun Tzu to Xbox. War and Video Games*. New-York : Thunder's Mouth Press, 364 p.
- Haines L. (2004). *Why are there so few women in games? Research for North Media Training*. http://www.igda.org/women/MTNW_Women-in-Games_Sep04.pdf
- Hjorth L. (2007). « The place of mobile gaming: one history in locating mobility in the Asia-Pacific Region ». *Situated Play. Proceedings of DiGRA 2007 conference*, pp. 789-795.
- Hayes E. (2005). « Women and video gaming: Gendered identities at play ». *Games & Culture*, vol. 2, n° 1, p.23-48.
- Huizinga J. (1988). *Homo Ludens*, Paris : Gallimard, 340 p. [1938].
- Johns J. (2006). « Video games production network: value capture, power relations and embeddedness ». *Journal of Economic Geography*, n° 6, p. 151-180.
- Jenkins H., Squire K. (2002). « The Art of Contested Spaces ». In Bain C., King L. (dir.), *Game On : The History and Culture of Video Games*. London : Barbican Press, p. 64-75.
- Juul J. (2005). *Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Londres : The MIT Press, 233 p.
- Kline S., Dyer-Witthorpe N., De Peuter G. (2003). *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montréal, Londres : McGill-Queen's University Press, 368 p.
- Lahire B. (2004). *La culture des individus. Dissonances culturelles et distinction de soi*. Paris : La Découverte, 778 p.

- Lévy J. (2008). « La géographie culturelle a-t-elle un sens ? ». *Annales de géographie*, n° 660-661, p. 27-46.
- Lizardo O. (2006). « How cultural tastes shape personal networks ». *American Sociological Review*, vol. 71, n° 5, p. 778-807.
- Kellerman A. (2002). *The Internet on Earth: A Geography of Information*. Chichester-Hoboken : John Wiley & Sons, 265 p.
- Magnet S. (2006). « Playing at Colonization: interpreting imaginary landscapes in the video game Tropicco ». *Journal of Communication Inquiry*, n° 30, pp. 142-162.
- Mäyrä F. (2008). *An Introduction to Game Studies*. London : Sage Publications Ltd, 208 p.
- Morisset B. (2003). « Les forteresses de l'économie numérique ». *Géocarrefour*, vol. 78, n° 4, p. 375-388.
- Musso P. (1994). *Communiquer demain : Nouvelles technologies de l'information et de la communication*. Paris-La Tour d'Aigues : DATAR-Éditions de l'Aube, 287 p.
- Nitsche M. (2009). *Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge: The MIT Press, 305 p.
- Octobre S., Détrez C., Berthomier N., Mercklé P. (2011). *L'enfance des loisirs. Trajectoires communes et parcours individuels de la fin de l'enfance à la grande adolescence*. Paris : La documentation française, coll. « Questions de culture », 432 p.
- Paberz C. (à paraître). « Rendre compte d'un ancrage local : l'apport original de l'ethnologie aux *Games Studies* au-delà de l'ethnographie ». In Ter Minassian H., Rufat S., Coavoux S. (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*. Paris : Questions théoriques.
- Pasquier D. (2005). *Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité*. Paris : Autrement, 180 p.
- Peterson R., Kern R. (1996). « Changing highbrow tastes. From snob to omnivore ». *American Sociological Review*, vol. 61, n° 5, p. 900-907.
- Pharabod A.-S. (2004). « Territoire et seuil de l'intimité familiale. Un regard ethnographique sur les objets multimédias et leurs usages dans quelques foyers parisiens ». *Réseaux*, vol. 22, n° 123, p. 85-117.
- Ross A. (2004). « Dot-com urbanism », in Couldry N., Mccarthy A., *Mediaspace: Place, Scale and Culture in a Media Age*, London: Routledge, pp. 145-162
- Rufat S., Ter Minassian H. (dir.) (2011). *Les jeux vidéo comme objet de recherche*. Paris : Questions théoriques, 197 p.
- Siabra-Fraile J. (2009). « Manic Miner under the Shadow of the Colossus : a Semiotic Analysis of the Spatial Dimension in Platform Video Games ». In Compagno D., Coppock P. (eds), *Computer Games between Text and Practice*, E|C Serie Speciale, vol. III, n° 5, p. 67-74.
- Shaffer D. W. (2006). *How computer games help children learn*. New-York : Palgrave, MacMillan, 242 p.
- Staszak J.-F. (2001). « L'espace domestique : pour une géographie de l'intérieur ». *Annales de géographie*, n° 620, p. 339-363.
- Stockburger A. (2006). *The rendered arena. Modalities of space in video and computer games*. PhD thesis, London University of the Arts.
- Taylor J. (1997). « The emerging geographies of virtual worlds ». *Geographical Review*, vol. 87, n° 2, p. 172-192.
- Taylor T. L. (2006). *Play Between Worlds : Exploring Online Game Culture*. Cambridge : The MIT Press, 197 p.
- Ter Minassian H., Rufat S. (2008). « Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? ». *Cybergéo*. <http://cybergegeo.revues.org/17502>.
- Trémel L. (2001). *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*. Paris : PUF, 309 p.

- Tremel L. (2003). « La pratique des jeux vidéo : un objet d'étude sociologique ? ». In Roustan M. (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*. Paris : L'Harmattan, p. 157-169.
- Tricot M. (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Paris : La Découverte, 246 p.
- Vigne M., Dorvillé C. (2009). « Les jeux traditionnels du Nord, entre tradition ludique culturelle et modernité sportive ». *Socio-logos*, n° 4, <http://socio-logos.revues.org/2332>.
- Young K. (1996). « Pathological Internet use. A case that breaks the stereotype », *Psychological Reports*, vol. 79, p. 899-902.
- Wolf M. J. P., 2002, « Space in the video game ». In Wolf M. J. P., (ed.), *The medium of the Video Game*. Austin : University of Texas Press, p. 51-76.