



HAL
open science

Voyages au bout de l'intime. Les jeux vidéo à la maison

M Boutet, Hovig ter Minassian, Mathieu Triclot

► To cite this version:

M Boutet, Hovig ter Minassian, Mathieu Triclot. Voyages au bout de l'intime. Les jeux vidéo à la maison. Théorème: travaux de l'IRCAV, Université de Paris, 2020, 32, pp.103-116. halshs-03036614

HAL Id: halshs-03036614

<https://shs.hal.science/halshs-03036614>

Submitted on 2 Dec 2020

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.

M. Boutet, H. Ter Minassian, M. Triclot, « Voyages au bout de l'intime. Les jeux vidéo à la maison », *Théorème*, 32, 2020, pp. 103-116.

Voyages au bout de l'intime. Les jeux vidéo à la maison

Résumé FR

Cet article poursuit deux objectifs. Le premier est de documenter la réception ordinaire des pratiques de jeux vidéo. Le second est de présenter une méthode d'analyse originale qui permette justement de saisir, dans une certaine mesure, la qualité de l'expérience de réception d'œuvres vidéoludiques et possiblement audiovisuelles dans l'intimité de leurs publics. À partir d'enregistrements audio et vidéo de sessions de jeu et d'une approche « phénoménographique » inspirée d'Albert Piette, nous montrons toute la richesse et la diversité des engagements et des rythmicités qui caractérisent la réception ordinaire d'une pratique culturelle.

Résumé EN

This paper pursues two goals. First, to document the ordinary reception of video game practices. Second, to present an original method of analysis that makes possible to capture, to a certain extent, the experience of the reception of video games and possibly audiovisual products in the privacy of their audiences. Based upon audio and video recordings of game sessions and a “phenomenographic” approach inspired by Albert Piette, we show the richness and diversity of the commitments and rhythms that characterize the ordinary reception of a cultural practice.

Introduction

A l'ère des industries de masse, de la reproductibilité généralisée des objets et des œuvres, la composante standardisée des produits culturels est largement répertoriée et analysée, mais la dimension pragmatique de leurs usages l'est peu. Il en est ainsi des pratiques vidéoludiques, dont la réception dans le cadre domestique reste mal connue. Le jeu vidéo prend en effet une place importante dans les sociabilités ordinaires, en particulier chez les plus jeunes publics (Coavoux, Gerber, 2016). L'observation des pratiques vidéoludiques au quotidien doit permettre plus largement de saisir les usages les plus ordinaires des dispositifs numériques contemporains. C'est pourquoi nous proposons de développer une praxéologie des jeux vidéo qui permette l'étude de leurs usages dans l'intimité des publics.

Dans ce champ d'investigation, les écueils qui affectent l'étude des réceptions prennent des formes variables : des discours qui s'appuient sur des expériences professionnelles ou

personnelles (notamment dans le domaine du *game design*) ; des analyses qui essaient de déduire la pratique à partir des propriétés de l'objet, ignorant ainsi l'épaisseur transformative de la réception (Triclot, 2013a) ; ou encore des études focalisées sur les réceptions les plus fortes, qu'elles soient négatives (l'addiction, les discours idéologiques véhiculés par les jeux vidéo) ou positives (l'amélioration des capacités psychomotrices, le *fun*, la culture *Gamers*). Une conséquence en est le grand écart qui existe aujourd'hui entre les jeux qui intéressent les *Game Studies* et les jeux qui sont les plus joués au quotidien (Coavoux, Boutet, Zabban, 2016). Pour compléter ces *Game Studies*, nous avons donc besoin de « *Play Studies* » (Triclot, 2011).

Suivant cette orientation, nous développons une méthode d'analyse originale qui permet de saisir des qualités encore inexplorées de l'expérience de réception d'œuvres vidéoludiques dans l'intimité de leurs publics. Cette méthode évite de postuler à l'avance ce qu'il s'agit d'observer. Ceci nous a amené à nous détacher des lectures *a posteriori*, notamment des récits des joueurs – faits de succès, de réussites, de moments forts – ou des vidéos dans lesquelles les joueurs se mettent eux-mêmes en scène en pleine action (« *Let's Play* »). Néanmoins nous ne partions pas de rien car la prise en compte des pratiques en situation n'est pas un problème théorique entièrement nouveau. Selon Erving Goffman (1988), dans les années 1950, les sociologues étaient dans cette position vis-à-vis de toutes les situations sociales : ils savaient qu'elles existaient, y faisaient référence, mais ne les étudiaient pas en tant que telles. Le problème ayant donc déjà été soulevé, il existe des courants de recherche auxquels nous emprunterons ici une partie de leurs méthodes.

Plus précisément, nous nous appuyons sur des enregistrements audio et vidéo de « données naturelles d'interactions » (Sacks, 1984), réalisés en situation selon un protocole mis au point dans le cadre de l'ethnométhodologie des échanges linguistiques (groupe ICOR, 2006). Ces séquences vidéo sont issues d'un projet de recherche collectif portant sur l'étude des publics et des pratiques de jeux vidéo en France¹. Nous analysons ensuite ces données filmiques sans appliquer un modèle préconçu de rationalité ou de sens aux actions observées, en nous appuyant sur un recodage « phénoménographique » des séquences, adapté librement des travaux d'anthropologie d'Albert Piette (2009).

Nous présenterons dans un premier temps le cadre théorique et méthodologique de notre étude, puis nos analyses phénoménographiques et les principaux résultats que nous en tirons, avant de discuter les apports de cette méthodologie pour l'étude de l'intimité des publics des écrans et les directions qui restent à développer.

De l'écran des joueurs à la caméra des chercheurs

Ce travail est une collaboration trans-disciplinaire, croisant géographie des espaces domestiques, philosophie des techniques et sociologie des usages (Boutet, Colón de Carvajal, Ter Minassian, Triclot, 2014). Il se construit sur une convergence des problématiques autour

¹ Projet LUDESPLACE, ANR JCJC édition 2011, porté par l'université de Tours et le laboratoire CITERES UMR 7324 : <http://citeres.univ-tours.fr/spip.php?article1267>.

d'une interrogation théorique et empirique commune : qu'est-ce que la pratique de jeu en situation ?

Le jeu vidéo : une expérience corporelle et un moment de socialisation

Du côté de la géographie, l'intérêt pour cette entrée procède d'un élargissement des objets de recherche depuis plusieurs années, au profit d'approches phénoménologiques microgéographiques (Di Méo, 1999 ; Didier-Fèvre, 2014) et sur la singularité des expériences spatiales et des émotions à l'échelle des individus (Davidson, Bondy, Smith, 2007). Plus précisément dans le champ de la géographie socioculturelle (Raibaud, 2011), cette évolution des objets de recherche a favorisé la diffusion de travaux qui, sans disqualifier des approches diffusionnistes ou économiques plus classiques, tâchent de décrire les pratiques culturelles (musique, cinéma) par l'intimité des individus, la dimension personnelle et émotionnelle de l'expérience de l'espace (Guiu, 2006 ; Ter Minassian, 2016).

Du côté de la philosophie des techniques, l'intérêt pour cette analyse fine pour les pratiques de jeu fait partie d'une exploration plus large des « régimes d'expérience » et modes de subjectivation associés aux techniques modernes, explorations pour laquelle le jeu vidéo représente un terrain presque archétypique. Elle s'inscrit dans la tradition de la philosophie des « milieux techniques » (Beaune, 1999) et cherche en particulier à tester l'hypothèse qu'il y aurait des « émotions de dispositif », à la fois intimes et suscitées par le côtoiement habituel des technologies (Triclot, 2013b).

Du côté de la sociologie des usages, l'intérêt pour l'analyse fine des situations de jeu s'inscrit dans une trajectoire de recherche partie d'un questionnement sur les pratiques numériques et la singularité des socialisations et des collaborations qu'elles ouvraient – communication à distance et communautés en ligne (Boutet, 2003). Sur le terrain des jeux vidéo, les enquêtes menées dans les années 2000, en France comme à l'étranger, ont convergé sur la nécessité d'une prise en compte conjointe des activités en ligne et des lieux de connexion (Boutet, 2008, 2011). Elles croisent ainsi l'étude de l'action située (Conein, Dodier, Thévenot, 1993) et celle de l'expérience des environnements complexes (Bidet, 2008).

Ainsi la géographie, la philosophie et la sociologie se rencontrent autour de la nécessité d'une attention renouvelée aux contextes socio-matériels où se déploient les activités avec le numérique, en particulier dans le cas de la pratique des jeux vidéo. Au croisement de ces intérêts, nous construisons une analyse des sessions de jeux fondée sur des matériaux audio et vidéo. Elle vise à décrire les modulations fines de l'engagement avec le dispositif et ses contenus, qui relèvent bien souvent de l'infra-verbal et que l'enregistrement vidéo permet alors de saisir, notamment pour ce qui est des émotions et des affects (Katz, 1999). Ici cet enjeu méthodologique est redoublé d'un enjeu théorique d'objectivation de l'attachement à la pratique.

Filmer les joueurs en pleine action

Il s'agissait donc de proposer une méthode pour saisir les interactions sociales et spatiales dans l'intimité d'une partie de jeu vidéo « ordinaire ». Cette méthode emprunte très largement, pour ce qui est du dispositif, des méthodes d'investigation en linguistique

interactionnelle, mais s'en éloigne en ce qui concerne le traitement et l'analyse des images filmées. En pratique, plusieurs caméras sont placées dans la pièce où jouent les enquêtés, et ce sont ensuite les joueurs qui choisissent de les déclencher au moment où ils se décident à jouer. Les vidéos ainsi obtenues, une fois montées, permettent de visionner à loisir toute la séquence de jeu avec une vue de l'écran et une vue de la pièce et une vue des contrôleurs (le plus souvent manettes de console ou bien clavier et souris de l'ordinateur).

L'hypothèse sous-jacente d'un tel dispositif est que les activités humaines sont organisées de façon située. Pour étudier leur déroulement, il n'est donc pas possible de reproduire chacune de leurs propriétés indépendamment en laboratoire. Il faut au contraire développer des méthodes pour les observer dans leurs contextes d'occurrence. Soulignons que l'argument porte sur l'indexicalité et le caractère processuel des activités, et non pas sur un quelconque état d'esprit du sujet – autrement dit, tant que les enquêtés mènent leurs activités, il est peu important qu'ils sachent qu'ils sont filmés. En bref, l'objectif d'un tel dispositif est de recueillir des « données naturelles d'interaction » (Sacks, 1984).



Figure 1: Le matériau analysé est constitué de 2 flux vidéo synchronisés, l'un filmant la pièce, l'autre l'écran. Ce matériau est ensuite codé selon la grille détaillée plus bas.

Au total, neuf sessions de jeux vidéo ont été filmées dans le cadre du projet LUDESPACE, en faisant varier différents paramètres de contexte : le nombre de joueurs (seul, deux ou plus), le lieu du jeu (salon ouvert, bureau ou chambre fermés), le support (ordinateur, console de salon ou tablette), et le type de jeu (jeu de tir, jeu de stratégie, jeu de sport, jeu d'aventure). Notre choix de filmer surtout l'espace domestique vient du fait qu'il reste encore aujourd'hui le principal lieu de la pratique vidéoludiques². 86 % des joueurs de jeux vidéo déclarent ainsi jouer parfois ou souvent chez eux. Et le second espace de déploiement de la pratique

² Les données citées dans cet article s'appuient sur les résultats d'une enquête téléphonique sur échantillon représentatif de la population française, réalisée dans le cadre du projet LUDESPACE (Rufat, Ter Minassian, Coavoux, 2014).

concerne aussi le domicile – chez des amis ou chez des membres de la famille élargie, arrive très loin derrière – pour 56 % des enquêtés.

Approche phénoménographique du jeu vidéo

Notre méthode de traitement et d'analyse des images filmées emprunte à l'anthropologie d'Albert Piette (2009). Celui-ci, à partir d'une réflexion sur ce qui fait qu'une description ethnographique restitue le caractère « humain » des épisodes de vie étudiés, développe une approche phénoménographique. Son objectif est de décrire les actes du quotidien de manière à pouvoir y appréhender et y mettre en évidence les variations des « modes de présence » de l'être humain « en situation ». Pour éviter de partir d'objectifs socio-culturalistes ou interactionnistes (étudier le travail, la politique, la religion etc.), la méthode développe une analyse fine de séquences d'action – de façon donc très voisine de l'ethnométhodologie mais sans la focale relationnelle et communicationnelle de cette dernière. Elle permet de porter attention aux activités anodines, contingentes, sans intensité particulière, aux moments vides, aux pauses et aux coulisses, qui tendent souvent à échapper aux formes de description des activités et des engagements.

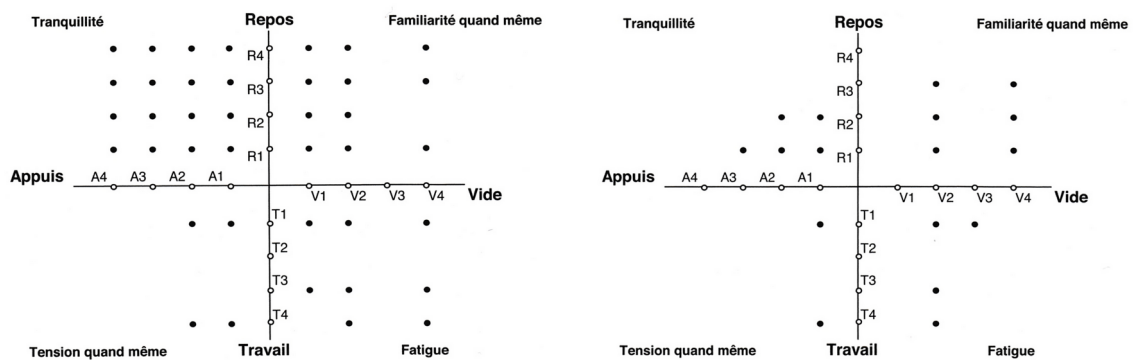


Figure 2 : Deux situations analysées par Piette (2009) : conduire ses enfants à l'école (à gauche) et intervenir en séminaire de recherche (à droite)

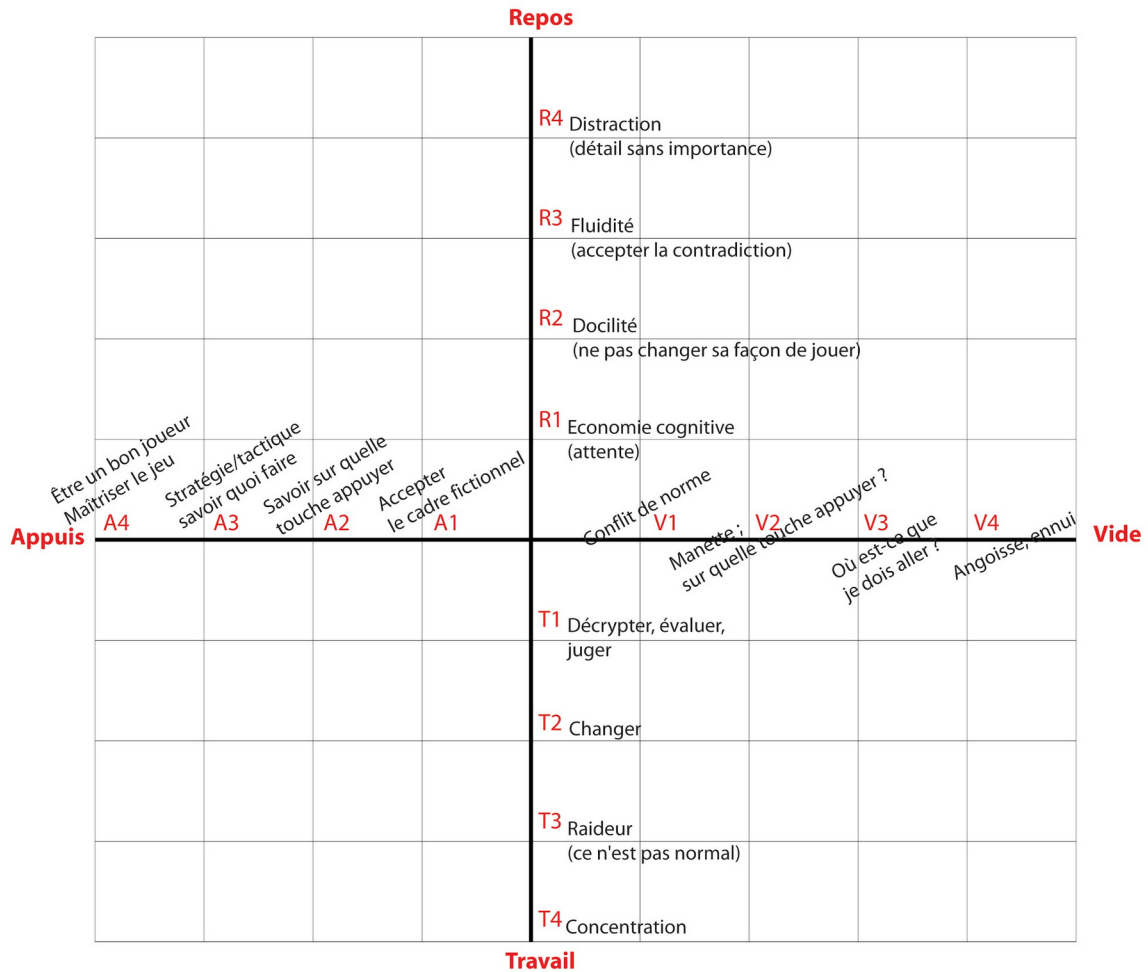


Figure 3 : Notre adaptation de la grille proposée par Albert Piette à l'activité de jouer aux jeux vidéo.

La méthode de codage des vidéos que nous avons développée s'appuie sur la grille d'analyse phénoménographique proposée par Piette (Figure 2), que nous avons adaptée (Figure 3). D'abord, sur le plan temporel, nous ajustons le vocabulaire descriptif et les gradients à des situations de jeu vidéo et au matériau vidéo. Plutôt que des situations dans leur globalité – telles que emmener les enfants à l'école ou parler en séminaire, pour citer quelques cas analysés par Piette (Figure 1) –, nous explorons des variations fines des modes de présence autour du jeu. Ensuite, sur le plan de l'analyse, nous spécifions la grille pour le cas particulier de l'activité de jeu vidéo (Figure 2). Ainsi, l'acceptation des normes ou des règles (A1) chez Piette devient l'acceptation du cadre fictionnel du jeu ; la perte de repères (V2) devient la méconnaissance des contrôleurs et la non maîtrise de la manette de jeu ; en revanche la distraction (R4) ou la concentration (T4) ont été transposées terme à terme. Nous présentons ainsi ici des séquences tirées de différentes sessions de jeu filmées, que nous avons jugées particulièrement riches en micro-événements et en micro-interactions au visionnage, et qui ont fait pour cette raison l'objet d'un codage systématique.

Dans l'intimité de la pratique des jeux vidéo

Dans ce qui suit nous nous appuyons sur l'analyse de trois sessions de jeu : un jeu d'aventure joué en couple dans un salon (lui joue et manipule les manettes et elle le regarde jouer, le conseille... et parfois se moque de lui)³ ; un jeu de tir en vue subjective joué par un groupe d'amis réunis dans le salon autour de l'écran télé⁴ ; un jeu de football joué à deux avec un adversaire en ligne sur une console de salon⁵. Nous nous sommes attachés à y suivre les engagements des joueurs et leurs qualités, néanmoins, étant donné la richesse de ce matériau, nous n'aurons la place ici que de présenter les principaux résultats de cette analyse.

Des attitudes et aux émotions

L'analyse rapprochée de l'activité de jeu montre que la plupart des descripteurs les plus courants de cette pratique - tels que le spectaculaire, la compétence, ou le plaisir - sont pertinents sur de courtes séquences, mais inadaptés à caractériser l'expérience de jeu en général. Le premier gain du codage que nous proposons est de repérer la diversité d'attitudes des joueurs, qui varient considérablement au cours d'une session de jeu, parfois au cours de quelques minutes, et cela sans avoir à postuler *a priori* une logique d'enchaînement de ces attitudes.

Les quelques minutes de la session Tomb Raider sont caractéristiques de la diversité interne de l'expérience ludique. Le couple est installé sur le canapé en face de l'écran. Elle joue sur sa tablette pendant qu'il joue à Tomb Raider sur le téléviseur. C'est plutôt son jeu à elle, mais il s'est laissé convaincre de l'essayer, et il va se laisser prendre au jeu au point de vouloir le finir. Cela explique qu'il se tourne souvent vers elle pour des conseils, même s'il nous apparaît à l'examen de l'enregistrement que ces consignes données rapidement alors qu'elle joue à autre chose sur sa tablette sont souvent contre-productives, lui faisant perdre du temps plutôt qu'en gagner. Au cours de cette séquence, Lara arrive devant une caisse, un peu plus loin le couloir est bloqué par des éboulis embrasés. Ne sachant que faire, le joueur demande conseil à sa compagne, qui va lui dire de tourner autour de la caisse, ce qu'il va faire plusieurs fois laborieusement.

3 Baptisée « session Tomb Raider ».

4 Baptisée « session Call of Duty ».

5 Baptisée « session FIFA ».



Figure 4 : il suit la consigne de tourner autour de la caisse.

Au moment capturé par la figure 4, il sait qu'il est en train de jouer à *Tomb Raider*, et plus précisément de déplacer Lara l'exploratrice (A1:R1). Mais il ne sait pas quelle tactique adopter. Étant dans l'expectative, et pour trouver quoi faire (V2) il suit une consigne sans trop y penser (V2:R2 et V2:R3). Cela lui demande tout de même un effort de décryptage pour appliquer la consigne à la situation (V2:T1), et par moments il bloque (V2:T3). Le codage permet de mettre en évidence l'ambivalence constitutive de cette attitude : une configuration particulière mêlant à la fois repos et effort, maîtrise et doute.

Or, si cette attitude est la plus représentée dans la séquence, elle comporte aussi de nombreuses autres attitudes dont : un instant de bonheur moteur lorsque Lara fait un saut périlleux, une blague échangée qui fait sortir du jeu quelques secondes, des moments de blocage complet, un instant de recul critique vis-à-vis de la bêtise de cette héroïne qui tourne maladroitement autour d'une caisse (« 'tain c'est Joe la blonde Lara Croft hein »). Et enfin la séquence s'achève sur le déplacement de la caisse.

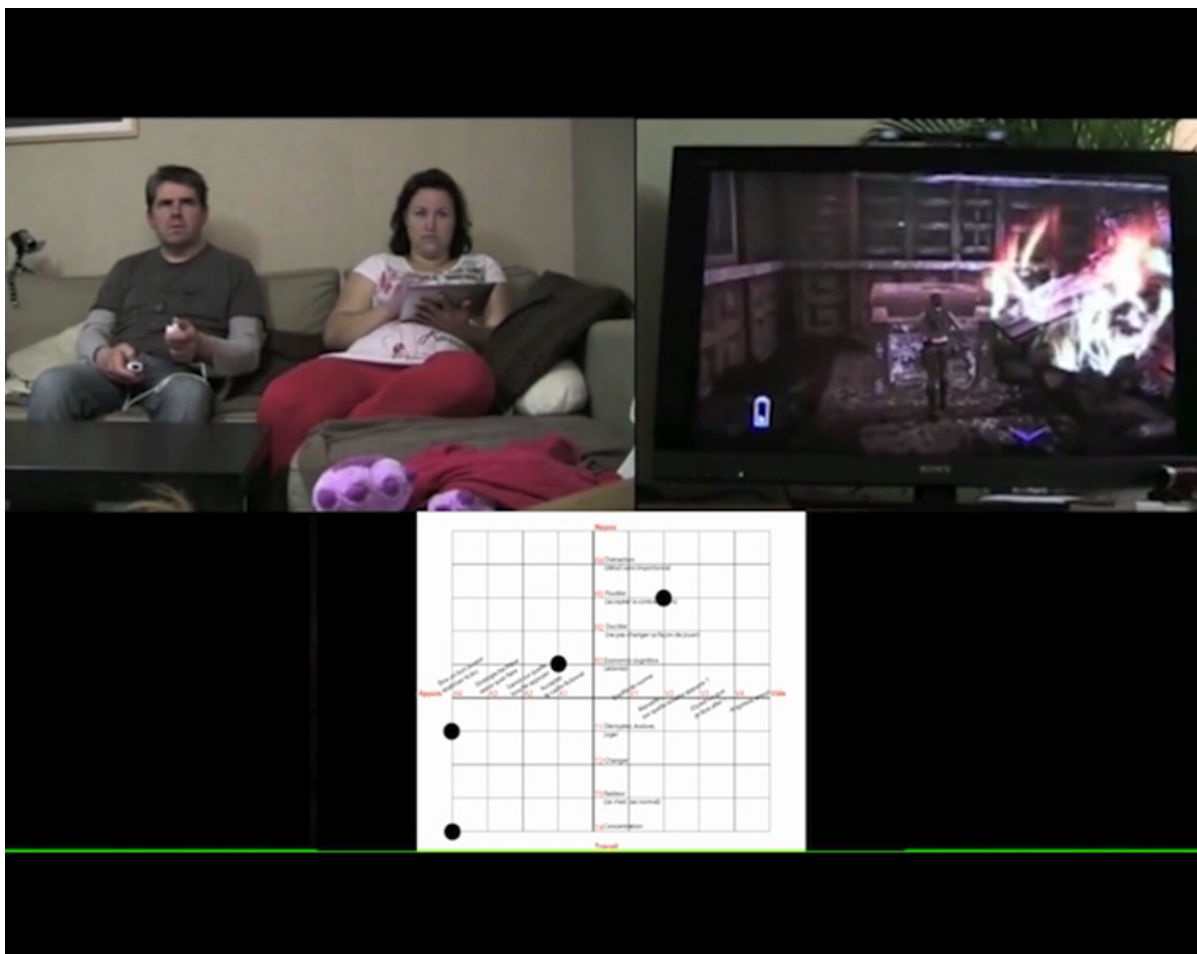


Figure 5 : Lui : « ça y est » ... Elle : « C'était quoi ? ». Lui : « Chais pas ».

Au moment capturé par la figure 5, le déplacement de la caisse a réussi (T1:A4) au prix d'effort et de concentration (T4:A4) : Lara est venue à bout de l'obstacle. Néanmoins, ce succès doit tout au tâtonnement. Au final il n'a aucune idée précise de la manière dont il s'y est pris (V2:R3). Ce court moment correspond bien à ce que décrit la théorie du « flow » (Csíkszentmihályi, 1975), mais précisément elle décrit ici un court moment.

Car justement, les difficultés ne l'arrêtent pas. Et ce joueur n'est pas un cas particulier : il est courant de s'amuser sans maîtriser le jeu, et sans apprendre grand-chose. Le codage nous permet justement de dépasser ces lectures négatives de la situation pour qualifier objectivement cette expérience subjective de jeu.

La description que nous venons de présenter d'attitudes ludiques plus variées qu'attendu nous permet alors de prolonger l'analyse à leur séquençage, et ainsi de repérer des micro-événements qui resteraient indiscernables s'ils ne tranchaient pas avec le rythme d'une séquence, des émotions qui surviennent aux moments de passage d'une attitude à l'autre, des attitudes « tenues » qui repèrent une posture particulière du joueur vis-à-vis de l'activité de jeu, et dans le jeu à plusieurs des synchronicités et des décrochages entre les attitudes des uns et des autres qui permettent de repérer ce qui est partagé en cette circonstance.

Richesse des micro-événements

Un des profits de l'analyse phénoménographique est de nous permettre de mettre de côté les questions de cadrage – que se passe-t-il ici et comment cela pourrait être raconté, quel est le sens de la rencontre –, ce qui ouvre à l'observation et l'analyse de tout un monde d'expressions verbales ou physiques qui sont autant de marqueurs d'interactions sociales (entre joueurs) ou spatiales (entre le joueur et ce qui se passe à l'écran). Plusieurs situations apparaissent dans la session Call of Duty.

D'abord, il peut y avoir des cas de *superposition*, c'est-à-dire d'accompagnement de l'engagement ludique par des rires, des gestes, des interjections qui interviennent en réponse à un événement de jeu ou une sollicitation orale. Célestin, l'un des joueurs, traite rapidement ces moments, ou de manière allusive (un simple regard, un petit haussement d'épaule). C'est un « bon joueur » : la gestion de ces événements lui demande peu d'efforts, grâce à des automatismes acquis au cours de parties précédentes et sa connaissance du jeu et de la manette de la console. Au contraire chez un autre des participants, Maxime, ces événements sont moins souvent traités sur le mode de la *superposition* que de *l'interruption*. Lui s'arrête, interpelle ses camarades de jeu, cherche les bonnes commandes. Il est souvent lui-même générateur de ces micro-événements : il ne connaît pas le jeu, demande conseil, regarde souvent sa manette et commente ses erreurs.

Maxime adopte un comportement marqué à la fois par un engagement fort (il est très concentré sur ce qu'il fait) et une mise à distance de sa piètre performance, qui passe par l'autodérision⁶ et l'explicitation⁷ de ses actions de jeu. En apparence paradoxal, ce mélange engagement/mise à distance qui pourrait prosaïquement être mis au crédit du caractère plutôt loquace de Maxime, renvoie beaucoup plus selon nous à son « attitude ludique », celle de quelqu'un qui aime jouer aux jeux vidéo. Ce dont témoigne Maxime, c'est que jouer entre amis à des jeux vidéo, c'est accepter les conventions sociales qui dictent cet épisode de leur relations amicales : jouer le jeu (ne pas faire exprès de perdre, par mauvaise humeur ou par désintérêt), accepter de se moquer et de se faire moquer. En ce sens, Maxime est autant « bon joueur » que Célestin, car il rend possible la réalisation de l'événement social qui réunit ce groupe d'amis autour de l'écran télé. Finalement, ce que montre cette situation, c'est que la qualité de l'expérience ludique dépend moins de la qualité des dispositifs (un bon jeu, une console puissante, une grande télé), que de la qualité de l'engagement des joueurs autour de l'attitude attendue durant cette session de jeu.

Des postures individuelles différenciées

Pour aller plus loin, des statistiques sur les segments codés nous permettent d'analyser les attitudes adoptées par un joueur tout au long de la session de jeu. Certaines apparaissent alors comme dominantes, et ces attitudes dominantes peuvent justement varier d'un joueur à l'autre. Lorsque l'on compare les joueurs au cours d'une même session, ces attitudes se révèlent ainsi être des postures différenciées, qui dépendent de leur compétence, mais aussi

6 « Moi je crois que j'ai encore touché personne ».

7 « Non mais j'essayais un truc en fait ».

de leur engagement dans la session de jeu. Ainsi, dans la session Call of Duty, nous pouvons maintenant comparer les postures adoptées par Célestin et par Maxime.

Pour le premier, le codage se situe généralement à l'intersection de A3 et T4 dans notre grille d'analyse, c'est-à-dire de la bonne connaissance stratégique du jeu (« stratégie/tactique, savoir quoi faire ») et de la « concentration ». Globalement, Célestin sait jouer, il sait ce qu'il a à faire dans le jeu, et est concentré. C'est particulièrement visible dans les phases d'exploration, lorsqu'il cherche ses adversaires, qui montre sa bonne connaissance de l'espace vidéoludique. Lorsqu'on procède à un comptage statistique sur l'ensemble de la séquence sélectionnée de la session Call of Duty, sur 74 codages, le couple « A3/T4 » arrive en tête, avec 27 occurrences, pour une somme cumulée d'environ 5'17 mn sur un total de 7'02 mn de séquence analysée.

Maxime, quant à lui se situe plutôt dans le cadre Vide/Travail de notre grille d'analyse : il connaît moins le jeu, se perd dans l'espace vidéoludique, cherche souvent ses marques et globalement joue moins bien que Célestin (comme en témoigne le décompte de points à la fin de la partie). Il en découle un style de jeu beaucoup plus tâtonnant, plus fractionné, entrecoupé de gestes d'énervement, de raideur, d'interpellations ou de sollicitations. Au final, sur 76 annotations, c'est le couple « V3/T4 » (c'est-à-dire « ne pas savoir où aller » et « concentration ») qui arrive en tête chez Maxime, avec 17 occurrences, suivies du couple « A3/T4 », avec 8 occurrences. Mais en temps cumulé, tous deux se situent à environ 2'24 mn sur le total de 7'02 mn de séquence analysée.

Derrière l'apparent charivari qui règne dans cette séquence de jeu de tir sur console, il est ainsi possible d'objectiver des postures ludiques qui rendent compte de la performance inégale des joueurs dans la pratique (indépendant des scores qui permettent de les départager dans le jeu) et de leur style de jeu : plus concentré et efficace dans le cas de Célestin, plus dispersé et amateur dans le cas de Maxime⁸.

Jouer ensemble : entre synchronicités et décrochages

En comparant le codage de plusieurs joueurs au cours d'une même session, la méthode phénoménographique nous permet également de renouveler notre compréhension sur ce que c'est que « jouer ensemble », dans l'ordinaire des pratiques, en dehors de contextes compétitifs ou professionnels. La session FIFA présente ainsi une situation ludique complexe : la session a lieu en « multijoueurs », en combinant une partie sur internet, contre un opposant dont la présence ne se manifeste qu'à travers les actions visibles à l'écran, et une situation de coopération locale entre les deux joueurs filmés. Cette situation favorise les interactions verbales entre les joueurs, ce qui facilite aussi l'analyse des attitudes et des engagements (Colón de Carvajal, 2011), néanmoins nous allons voir que tout ne passe pas par la parole.

⁸ Ceci est sans doute dû en partie au double contexte - activité de jeu et rencontre entre amis. En effet, l'attitude de Célestin est aussi une attitude de relatif retrait vis-à-vis du groupe d'amis de son grand frère, dont fait partie Maxime. Et inversement, les nombreuses verbalisations de Maxime (« comment ça marche ce machin ? », « t'as vu ça un peu ? ») sont des participations aux discussions et aux plaisanteries, mais perturbent sans doute un peu sa maîtrise du jeu.

La multiplicité des participants permet de mettre l'accent sur les synchronicités et décrochages entre les engagements ludiques. Nous avons ainsi choisi de coder simultanément les positions des deux participants sur la grille (Figure 6). Ce codage simultané de la situation permet de faire apparaître le jeu de distance et de rapprochement qui s'installe entre les deux joueurs. La grille proposée porte sur une durée de 2'50 mn, qui correspondent à l'entrée en jeu, lors de la première partie, sur une durée totale d'environ une heure et demi de jeu. Elle saisit la partie à un moment de bascule, où la densité des interactions est considérable.

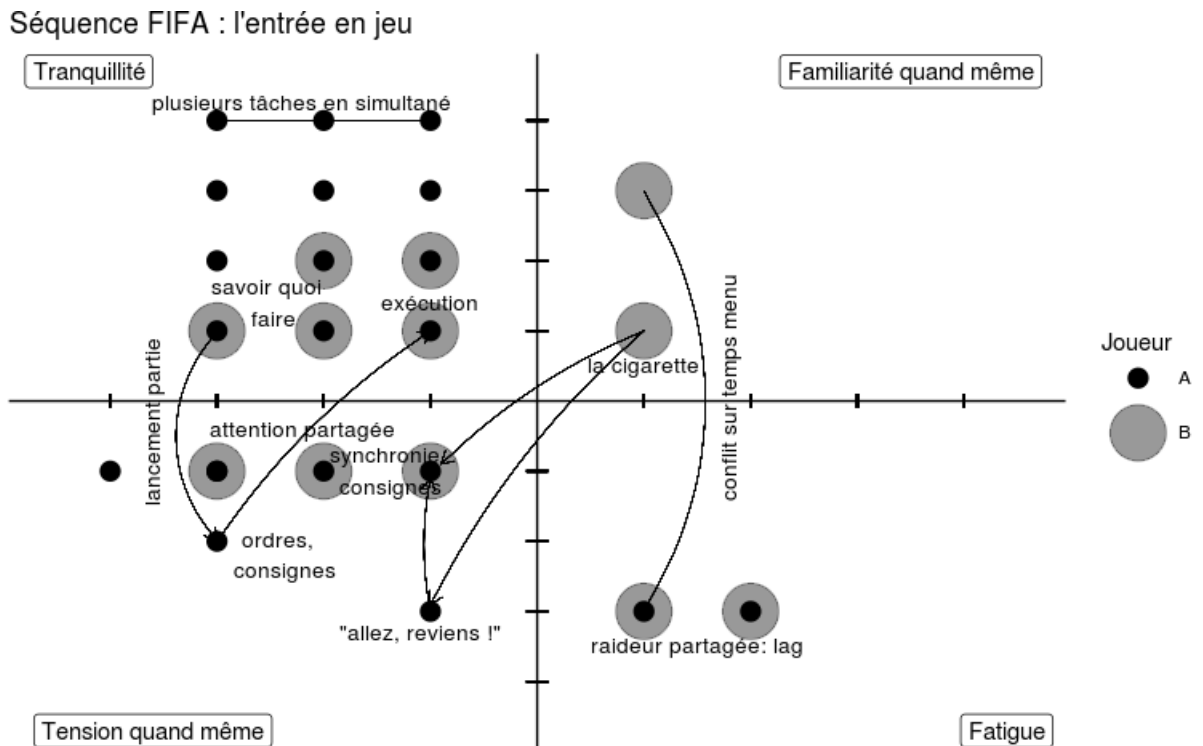


Figure 6 : Conjonctions et disjonctions entre les profils des attitudes empruntées par les joueurs A et B au cours d'une session de jeu commune.

La grille présente une dissymétrie entre la partie droite (« vide ») et la partie gauche (« appuis ») plus dense. De fait, les deux joueurs connaissent le jeu, le pratiquent régulièrement ensemble et disposent de points d'appuis robustes sur lesquels adosser leur pratique ludique. Cependant les positions des deux joueurs ne sont pas également réparties sur la grille. Le joueur A domine à gauche et couvre quasiment l'intégralité du cadran de la « tranquillité », qui conjugue « appuis » et « décontraction ». Le joueur B fait preuve, quant à lui d'une maîtrise moins grande du jeu, mais il retarde aussi l'entrée en jeu, engendrant des positions dans le cadran droit, qui conjugue le « vide » et la « décontraction ».

Les moments de synchronisation partagée se déploient sur des modes très divers, repérables sur la grille par la superposition des points : échanger des consignes, savoir quoi faire en jeu, mais aussi partager de la raideur vis-à-vis du déroulement de la partie et de ses difficultés techniques (lag). Mais l'on peut observer des moments de distance qui conduisent à des tensions, plus ou moins vives : « allez reviens ! », quand la pause cigarette dure trop longtemps et perturbe l'entrée en jeu, ou des conflits quant aux actions effectuées une fois la partie lancée. Jouer de cette distance, la maintenir dans un périmètre acceptable sans

déboucher sur un conflit qui mettrait terme à l'activité – « non mais casse toi ! », « tu t'arrêtes ! », « t'as deux de logique ! » – paraît une dimension décisive de l'activité ludique.

Dans ce ballet de synchronisation et de désynchronisation des joueurs s'ouvre un espace ludique à partir du dispositif jeu de vidéo, mais qui ne se réduit pas à ce dernier. « On joue mal et on s'embrouille » annonce l'un des joueurs. Les piques que les joueurs s'envoient, et la chamaillerie sont une composante de l'activité ludique, à considérer à part égale avec le maniement du dispositif. La session FIFA jouée dans l'intimité d'un après-midi passé entre amis entremêle ainsi une situation de jeu réglée, relevant du plus pur *ludus* pour reprendre la typologie de Caillois (1958), celle du match de football médiatisé par le jeu vidéo, et une situation « païdesque », qui repose sur le charivari, les plaisirs du dérèglement, de l'émulation débridée.

La session présente au final un feuilletage de rythmes enchevêtrés : outre la grande bascule de l'entrée en jeu (« hors jeu » ou « en jeu »), qui cadre l'activité, on observe toutes une série de différences d'engagements : entre préparer la partie dans les menus, avec toutes les négociations que cela suppose sur l'équipe, la tactique, la répartition des rôles, et l'exécution de la partie elle-même. S'y superposent, enfin, les multiples temporalités du match : les moments de pause (touches, coups de pied arrêtés) qui tranchent avec le reste de l'exécution, mais aussi la variation des phases entre l'attaque en possession du ballon et la défense quand il faut le récupérer. Les multiples événements de la partie poussent ainsi constamment les joueurs à modifier leurs attitudes et agissent comme une sorte de titillation qui les sort du cadran de la « reposité ».

Vers une étude des dynamiques de l'engagement et des qualités transformatives de la réception

Par l'usage de la vidéo, nous sommes proches des *playtests* réalisés par l'industrie et des *Let's play* réalisés par les youtubeurs. Mais nous nous éloignons de leur interprétation des vidéos, laquelle est orientée dans un cas comme dans l'autre vers une évaluation de l'expérience de jeu – bonne ou mauvaise. Or il nous semble que ce monde de gestes, de rythmes et de postures qu'est l'activité de jeu mérite un effort d'analyse. Et cela suppose en premier lieu de prendre au sérieux le caractère situé et processuel des activités de jeu. La première conséquence en est la nécessité de les étudier dans leur environnement ordinaire, sans mise en scène de soi particulière.

L'intérêt de la démarche que nous proposons est d'accéder à la richesse phénoménologique de ces situations. Quelques minutes de vidéo fournissent ainsi des matériaux d'une densité considérable. Une fois mise en œuvre, notre démarche conduit alors à relativiser les descriptions usuelles des jeux vidéo qui surestiment sans doute l'engagement, la fascination, que susciterait le dispositif. L'importance de la reposité et des temps faibles apparaît alors. Les matériaux vidéo recodés par la méthode phénoménographique nous fournissent une entrée qui donne à voir les corps, les postures, les gestes et toute une part de l'activité qui relève de l'infra-langagier, et que l'on ne peut pas toujours restituer dans la démarche de l'entretien ou du récit après-coup. Ce dernier prélève « ce qui fait sens » dans l'activité, à partir de « ce qui fait événement », au détriment des formes les plus faibles et les plus basses

de l'activité, lesquelles ne sont cependant pas les moins importantes sur le plan de la durée. Notre méthode nous permet au contraire d'observer au plus près ce qui sert d'appui à l'action, mais aussi de ce qui autorise sa « reposité ».

Mais la densité de ces matériaux n'implique nullement que le jeu vidéo fonctionne comme un dispositif de sur-stimulation continue. La pratique du jeu vidéo engage également dans des moments de sous-activité, de frustration, voire d'ennui qui sont autant constitutives de la pratique et souvent minorées dans les discours *a posteriori*. Un résultat fort de notre étude, qui peut paraître contre-intuitif et en décalage avec les théories du *flow* (Csíkszentmihályi, 1975) souvent mobilisées dans les *Video Game Studies*, est l'importance des moments de creux, de pause, de baisse de rythme, voire de détresse au cours d'une partie de jeu vidéo. Ce à quoi donne accès l'approche phénoménographique par le support filmique est justement à ces situations saisies en pleine activité – et en pleine intimité – que les discours reconstruits *a posteriori* tendent à gommer. En racontant une bonne partie de jeu vidéo (ou un bon film), les joueurs évoquent plus aisément les séquences de bravoure que les séquences d'ennui, ce qui les a marqué plutôt que ce qu'ils ont négligé.

Finalement une question nouvelle s'ouvre vis-à-vis de ces situations de jeu vidéo, au-delà des lectures trop simples de la recherche de la victoire ou du plaisir par les joueurs, qui est la question des dynamiques de l'engagement. Celles-ci nous semblent pouvoir être saisies au niveau du rapport entre attitudes, postures et engagements, que nous observons à des niveaux de granularité temporelle différents. En instantané, nous repérons des attitudes – notamment corporelles : être en avant dans le fauteuil ou en arrière, pour prendre un exemple très simple. Sur une séquence, certaines de ces attitudes contribuent à construire une posture – de maîtrise, de retrait, critique, etc. Enfin à l'échelle d'une session, nous pouvons différencier des régimes d'engagement – que nous objectivons notamment en construisant des statistiques pour chaque joueur. Ainsi apparaissent des rythmes qui constituent le cœur de ce qui est partagé, en échos et en contrepoints, dans le jeu à plusieurs. C'est pourquoi la méthode que nous proposons est pour nous une méthode d'investigation des qualités transformatives de la réception : le jeu comme les joueurs sont pris dans une activité située, riche et dense – dense aussi de ses vides, repos ou ennuis.

Bibliographie

Beaune J. C., 1999, *Philosophie des milieux techniques : la matière, l'instrument, l'automate*, Seyssel, Champ Vallon.

Bidet A., 2008, « L'homme et l'automate. L'écologie élargie du travail contemporain », in *Sociologie du travail*, vol. 50, n° 3, p. 372-395.

Bidet A., 2010, « Anthropologie de la présence et de l'attention chez Albert Piette », in *Sociologie du travail*, vol. 52, n° 3, p. 435-438.

Boutet M., Colón de Carvajal I., Ter Minassian H., Triclot M., 2014, « Au-delà du virtuel : interactions sociales et spatiales dans et autour d'un univers vidéoludique » *Médiation et information*, n° 37, p. 103-115.

- Boutet M., 2003, « Corporités et sociabilités dans les cyber espaces ludiques », in Roustan M. (éd.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité*, Paris, L'Harmattan, p. 99–113.
- Boutet M., 2008, « S'orienter dans les espaces sociaux en ligne. L'exemple d'un jeu », *Sociologie du travail*, vol. 50, n° 4, p. 447–470.
- Boutet M., 2011, « Un rendez-vous parmi d'autres. Ce que le jeu sur internet nous apprend du travail contemporain », *ethnographiques.org* n° 23, Dossier « Analyser les présences au travail : visibilités et invisibilités » coordonné par Alexandra Bidet et Dominique Schoeni [en ligne].
- Caillois R., 1958, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard.
- Coavoux S., Gerber D., 2016, « Les pratiques ludiques des adultes entre affinités électives et sociabilités familiales », *Sociologie*, n° 2, vol. 7.
- Coavoux S., Boutet M., Zabban V., 2016, « What We Know About Games: A Scientometric Approach to Game Studies in the 2000s », *Games and Culture*, n° 22.
- 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*, p. 146-163.
- Conein B., Dodier N., Thévenot L., 1993, *Les objets dans l'action : de la maison au laboratoire*, Paris, Editions de l'EHESS.
- Csikszentmihályi M., 1975, *Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play*, San Francisco: Jossey-Bass.
- Davidson J., Bondi L., Smith M. (eds), 2007, *Emotional geographies*, Aldershot, Ashgate.
- Didier-Fèvre C., 2014, « Le corps comme objet géographique », *L'information géographique*, vol. 78, p. 118-120.
- Di Méo G., 1999, « Géographies tranquilles du quotidien. Une analyse de la contribution des sciences sociales et de la géographie étude des pratiques spatiales », *Cahiers de géographie du Québec*, vol. 43, n° 118, p. 75-93.
- Goffman E., 1988, « La situation négligée », in Winkin Y. (dir.), *Les moments et leurs hommes*, Paris, Seuil/Minuit, p.143-148.
- ICOR (2006), « Enregistrement des corpus d'interactions », Site CORINTE <http://icar.univ-lyon2.fr/projets/corinte/recueil/enregistrement.htm>
- Guiu C., 2006, « Géographie et musiques : état des lieux », *Géographie et cultures*, n° 59, p. 7-27.
- Katz J., 1999, *How Emotions Work*, Chicago, The University of Chicago Press.
- Piette A., 2009, *L'acte d'exister*, Marchienne-au-Pont, Socrate éditions Promarex.
- Raibaud Y., 2011, *Géographie socioculturelle*, Paris, L'Harmattan.
- Rufat S., Ter Minassian H., Coavoux S., 2014, « Jouer aux jeux vidéo en France. Géographie sociale d'une pratique culturelle », *L'espace géographique*, n° 4, tome 43, p. 308-323.

Sacks H., 1984, « Notes on methodology », in Heritage J., Atkinson J. M. (eds.), *Structures of Social Action: Studies in Conversation Analysis*, Cambridge, Cambridge University Press, p. 2-27.

Ter Minassian H., 2016, « *Space Invaders* : les pratiques de jeux vidéo dans les espaces domestiques », *Annales de géographie*, n° 707, p. 51-73.

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

M. Triclot, 2013a, « Game studies ou études du play ? Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul », *Sciences du jeu*, n° 1.

Triclot M., 2013b, « Les corps du jeu vidéo », in Tisseron S. (dir.), *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques*, Paris, Dunod.