



HAL
open science

Spatialités vidéoludiques. Pratiques culturelles et expériences spatiales à l'ère du numérique.

Hovig ter Minassian

► **To cite this version:**

Hovig ter Minassian. Spatialités vidéoludiques. Pratiques culturelles et expériences spatiales à l'ère du numérique.. Géographie. Université de Saint Etienne, 2024. tel-04506589

HAL Id: tel-04506589

<https://hal.science/tel-04506589v1>

Submitted on 15 Mar 2024

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.

Habilitation à diriger des recherches

Hovig Ter Minassian

***Spatialités vidéoludiques. Pratiques culturelles et
expériences spatiales à l'ère du numérique***

Volume 2. Inédit

22 janvier 2024

Université Jean Monnet de Saint-Étienne

Composition du jury

Boris Beaude, université de Lausanne

Béatrice Collignon, université Bordeaux Montaigne

Henri Desbois, université Paris Nanterre

Thierry Joliveau, université Jean Monnet (*garant*)

Isabelle Lefort, université Lumière Lyon 2

Michel Lussault, ENS de Lyon

Olivier Servais, université catholique de Louvain

Easter egg : dans le domaine de l'informatique ou des jeux vidéo, désigne un contenu (image, son...) faisant référence à un autre produit ou une autre œuvre, le plus souvent en relation avec la culture populaire.

« Sinon, moi, j'aime bien les règles originales mais c'est trop compliqué. Les gens, ils ont envie de faire une petite partie pour se détendre. S'il faut passer trois heures à apprendre les règles... »

Perceval, *Kaamelott*, Livre II.

“Do. Or do not. There is no try.”

Yoda

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	1
INTRODUCTION GÉNÉRALE.....	4
1. Un monde en jeu	7
2. Le tournant spatial dans les <i>Video Game Studies</i>	10
3. Le tournant numérique en géographie	12
4. La disjonction entre espace et pratiques pour penser les jeux vidéo	14
5. Un objet de recherche à dépassionner ?	18
CHAPITRE 1. ÉTUDIER LES JEUX VIDÉO : UNE GÉOGRAPHIE CULTURELLE DE PLUS ?	21
1. L'émergence tardive des pratiques dans la géographie des loisirs	24
1.1 Une prédominance ancienne des approches internalistes	25
1.2 Le cas de la géographie du sport : une attention précoce pour les pratiques	27
2. Un intérêt récent mais foisonnant des géographes pour les jeux vidéo	31
2.1 L'héritage de l'usage des jeux et des jeux vidéo pour l'enseignement.....	34
2.1.1 Une dissémination ancienne et progressive	35
2.1.2 Des jeux vidéo pour quoi faire ? Apports et limites dans les débats géographiques	37
2.2 Les espaces en jeu (vidéo)	43
2.2.1 Les jeux vidéo supports de stéréotypes et d'idéologies socio-spatiales.....	43
2.2.2 Prendre en compte les stratégies des joueur.es pour déconstruire les discours véhiculés par les jeux	46
2.3 Industries et écosystèmes industriels des jeux vidéo	48
2.3.1 Des théories macro... ..	48
2.3.2 ... aux cas d'étude	51
2.4 Les jeux vidéo : des espaces singuliers ?	55
2.5 Où sont les joueuses et les joueurs ? Les jeux vidéo et leurs pratiques	60
2.5.1 Les jeux en ligne dans le viseur	61
2.5.2 Le jeu vidéo comme expérience de l'espace	62

3. Croisements disciplinaires et détours sociologiques.....	65
3.1 Sociologie de la consommation culturelle et sociologie de la réception culturelle	67
3.2 Les jeux vidéo : une expérience socialement et spatialement située	69
Conclusion du chapitre	71

CHAPITRE 2. LES PRATIQUES VIDÉOLUDIQUES DANS LES MODES D’HABITER 74

1. Les jeux vidéo au quotidien : espaces des pratiques et pratiques dans l’espace ...	77
1.1 Des pratiques a-spatiales ?	79
1.1.1 La diffusion massive des pratiques vidéoludiques dans toutes les strates urbaines	80
1.1.2 Une pratique culturelle « ubiquiste »	85
1.2 L’importance des routines pour comprendre la différenciation des pratiques.....	87
1.3 Une sociabilité de voisinage par le jeu ?.....	91
2. Les jeux vidéo dans la construction des « modes d’habiter ».....	94
2.1 Habiter l’espace par les pratiques culturelles.....	94
2.2 Collectionner et habiter par les jeux vidéo	98
2.2.1 Une activité de passionnés	98
2.2.2 Adapter l’espace domestique à sa pratique culturelle	100
2.2.3 La brocante et le magasins spécialisé, « hauts lieux » des collectionneurs	105
2.2.4 Les jeux vidéo au cœur des modes d’habiter des collectionneurs.....	107
Conclusion du chapitre	111

CHAPITRE 3 REPENSER LES ESPACES NUMÉRIQUES À PARTIR DES PRATIQUES

1. Pour en finir avec le cyberspace.....	114
1.1 La diversité des géographies du numérique.....	115
1.2 Le cyberspace : un espace à part ou à côté du monde réel ?.....	118
2. L’hybridation des espaces par les pratiques.....	123
2.1 Une distinction de moins en moins opératoire entre « en ligne » et « hors ligne » ..	123
2.2 Les limites des cadres théoriques actuels.....	126

3. Cospatialité, métrique relationnelle, pervasivité : les dimensions spatiales des pratiques vidéoludiques	129
3.1 Cospatialité, ou identifier le caractère multi-situé des pratiques	130
3.2 Métrique relationnelle, ou positionner la « distance aux autres ».....	134
3.3 Pervasivité, ou souligner la capacité « disjonctive » des pratiques	138
3.4 Variabilités inter et intra-individuelles	142
Conclusion du chapitre	148
CHAPITRE 4. LIGNE D'ARRIVÉE ET POINTS DE DÉPART	150
1. Les jeux vidéo en ville : enjeux et perspectives de recherche.....	151
1.1 Gamification et ludicisation : de quoi parle-t-on ?	153
1.3 La <i>playable city</i> pour humaniser la <i>smart city</i> ?	158
1.4 La <i>playable city</i> pour ré-enchanter l'habitabilité des espaces urbains ?.....	160
2. Les jeux vidéo au musée.....	165
2.1 Un intérêt croissant des institutions muséales pour les jeux vidéo	166
2.2 Les jeux vidéo comme enjeu de patrimoine	169
2.3 Renouveler l'expérience spatiale des musées par les jeux vidéo ?.....	171
2.4 Des expériences muséographiques à (ré)inventer ?	174
3. Jeux vidéo, tourisme vidéoludique et tourisme numérique.....	176
3.1 Quand les jeux vidéo font voyager	177
3.2 Les espaces numériques sont-ils des espaces touristiques ?	182
Conclusion du chapitre	188
CONCLUSION GÉNÉRALE	189
BIBLIOGRAPHIE	191
TABLE DES ILLUSTRATIONS	209

INTRODUCTION GÉNÉRALE

« Si intense que soit cette passion, si sincère et si profonde, elle ne suffit pas, et de loin, à forcer le résultat. En vérité, elle n'est qu'une condition préalable de l' « inspiration ». (...) Bien sûr, elle n'est elle-même de nouveau qu'une condition indispensable. »

Max Weber, 1994 *Le savant et le politique*, p. 82-83 [1919]

Le jeudi 12 mars 2020, le président de la République française annonce la fermeture des établissements scolaires dès le lundi suivant. Quelques jours après, c'est le confinement généralisé de l'ensemble du territoire qui est décidé pour tenter d'endiguer l'épidémie mondiale de covid-19. Deux semaines plus tard sort sur ordinateur et console le *remake* en haute définition du jeu vidéo *Resident Evil 3*. L'original datait de 1999. Dans cet épisode dont la franchise est devenue un classique du jeu d'horreur, je dois tenter de m'échapper d'une ville victime d'une épidémie de zombies tout en déjouant les plans d'une multinationale de l'industrie pharmaceutique. J'attendais la sortie de ce jeu avec impatience et il avait occupé de longs moments de discussion avec un proche membre de la famille, lui-même très amateur et connaisseur de cette série. L'aventure démarre avec une vidéo très réaliste (voir figure 1) qui reprend les codes du reportage télévisé des chaînes d'informations en continu (journaliste au plus près de l'action, bandeau rouge défilant en bas de l'écran etc.). Dès les premières minutes, je ne peux pas m'empêcher d'établir un parallèle entre ce qui se déroule dans mon monde vidéoludique et ce qui se passe dans la « vraie vie ». À ce moment, la stupéfaction de la période que nous traversons au printemps 2020 se mêle à l'ironie de voir la réalité rattrapée par les nombreux récits de science-fiction racontés au cinéma, dans la littérature ou dans les jeux vidéo. Nous n'envisageons alors pas que ce premier confinement durerait près de deux mois, qu'il serait suivi de plusieurs périodes de couvre-feu, et que la pandémie ferait près de 7 millions de morts dans le monde en trois ans, selon un rapport de mai 2023 de l'OMS¹.

¹ Une étude américaine, rapportée par le journal *Le Monde* évoque un nombre total de victimes qui serait même trois fois supérieur aux données « officielles » (https://www.lemonde.fr/planete/article/2022/03/11/covid-19-la-mortalite-globale-serait-bien-plus-de-trois-fois-superieure-aux-chiffres-officiels_6117063_3244.html).

Figure 1. Vidéo introductive du jeu vidéo *Resident Evil 3 Remake* (2020)



Source : archives personnelles.

Tandis que le confinement se prolonge, il faut s'organiser. Pour l'enseignement d'abord, péniblement : ma première tentative d'assurer une séance de cours magistral en ligne tourne à l'échec, les serveurs informatiques de l'université s'avérant incapables de supporter la montée en charge à l'échelle de tout l'établissement. Un message de la Direction des Systèmes d'Information nous invite à privilégier avec nos étudiant.es d'autres modes de communication qui consomment moins de bande passante. Je renonce donc rapidement au cours en direct en ligne et, comme beaucoup de collègues, je me rabats sur la messagerie électronique et les fichiers pdf indigestes. En parallèle, les réunions en visio-conférence se multiplient. C'est l'occasion d'expérimenter de nouveaux outils numériques (Teams, Zoom, Renavisio etc.) et de nouvelles manières de travailler, de communiquer.

En cette période de restriction de liberté de mouvement, la fonction socialisante des pratiques ludiques et vidéoludiques prend une dimension particulière. Le jeu en ligne, via les plateformes Steam ou Board Game Arena, devient un prétexte pour se retrouver et ritualiser des espaces-temps d'échanges avec la famille et les ami.es. Entre deux baffes (virtuelles) à des malfrats ou deux jets de dés numériques, on prend des nouvelles, on s'interroge sur nos manières de faire cours, on s'inquiète des conditions de cohabitation avec les enfants. Quelques parties de jeux de société jouées en synchronisé, via une tablette, viennent également rythmer les fins de semaine et donner une certaine illusion de normalité, en attendant de pouvoir à nouveau se réunir physiquement autour d'une même table.

La matérialité des infrastructures numériques se rappelle cependant régulièrement à moi : c'est durant cette période que notre ligne ADSL se décide à dysfonctionner, ce qui entraîne des interruptions aléatoires durant les Comités Techniques d'Établissement en visio-conférence ou bien durant mes parties de jeux en soirée. L'installation de la fibre optique prendra du temps, en période de confinement, et je me rabat sur le forfait « données mobiles » de mon smartphone dont je profite de l'option de partage de connexion. Paradoxalement, c'est surtout mon expérience ludique qui en pâtit, plus que mon travail. Comme beaucoup d'autres personnes, je joue désormais principalement par l'intermédiaire de catalogues de jeux en ligne, ou bien à des jeux multi-joueur.es nécessitant une connexion. Sans Internet, je ne peux pas jouer à mes jeux préférés ou retrouver mes partenaires habituels. Heureusement, il reste la console, dans le salon.

Cette expérience personnelle du confinement est l'occasion pour moi d'affirmer le caractère fondamentalement géographique des pratiques vidéoludiques. Jouer aux jeux vidéo, c'est jouer avec l'espace (fictionnel), c'est jouer dans l'espace (domestique), c'est aussi jouer de l'espace (réel) pour réduire la distance physique par les moyens de communication électronique, et ainsi maintenir des formes de socialisation par les loisirs. Jouer aux jeux vidéo, c'est aussi jouer avec les contraintes et les ressources matérielles des environnements numériques. C'est reconnaître la place désormais incontournable des outils électroniques et leurs usages dans notre quotidien, en particulier lorsque des restrictions de mouvement nous obligent à nous replier sur notre espace proche et à imaginer d'autres manières de vivre, de communiquer et de travailler. De la navigation dans les espaces numériques aux pratiques de jeux en mobilité, en passant par l'analyse des espaces fictionnels, les pratiques sociales ou de loisirs que les jeux vidéo génèrent, la configuration matérielle des espaces dédiés aux loisirs, la *gamification* des activités professionnelles, le développement des jeux sérieux dans les démarches participatives, voire la géographie de son industrie et sans doute encore d'autres questionnements à imaginer, le jeu vidéo se prête à une multiplicité d'approches géographiques. Sans pouvoir les traiter toutes, mon objectif dans ce travail d'habilitation à diriger des recherches est de démontrer toute la pluralité des dimensions spatiales de cet objet de recherche encore marginal dans la géographie francophone.

Encadré 1. Les jeux vidéo : de quoi parle-t-on ?

Les jeux vidéo désignent un ensemble de loisirs électroniques pratiqués sur écran. Ce média est encore jeune, au plus une soixante d'années, mais s'est considérablement développé depuis les années 1980. Toutes les enquêtes statistiques montrent une progression continue de cette pratique dans de nombreuses catégories de la population, en France comme ailleurs. Les jeux vidéo peuvent être aussi bien des adaptations de jeux traditionnels (jeux de cartes, jeux de société, échecs etc.) que des créations originales. Ils sont aujourd'hui fortement marqués par la circulation transmédiatique des contenus, en lien avec le cinéma, la littérature, les mangas, la bande-dessinée, le sport etc. Les jeux vidéo se pratiquent sur de nombreux supports (ordinateur personnel, console de salon, console portable, téléphone, tablette) et dans de nombreux lieux, des espaces domestiques aux « bars à jeux » en passant par les salles d'attente des aéroports et certains lieux publics. La diversification des genres de jeux offre une large palette aujourd'hui : jeux « solo », multi-joueur.es, en ligne, hors ligne, compétitifs etc.

Le terme de numérique lui-même désigne un « *phénomène général de l'informatisation des usages, dans tous les domaines et auprès d'une population toujours plus nombreuse, renvoyant informatique à la dimension conceptuelle et technique de la discipline et des métiers spécialisés qui supportent le processus* » (Joliveau, 2020).

Quant au terme de virtuel, je le prends ici dans le sens commun qui le définit en opposition au « réel ». J'ai bien en tête l'étymologie du terme et l'approche proposée par Pierre Lévy selon laquelle le virtuel est plutôt ce qui est en puissance, un potentiel à actualiser (Lévy, 1998). Dans ce travail il s'agit d'affirmer le caractère fondamentalement spatial des expériences vidéoludiques, c'est donc plutôt dans le débat réel/virtuel ou matériel/immatériel que je me situe.

1. UN MONDE EN JEU

Ce volume « inédit » de HDR s'appuie sur des réflexions personnelles et partagées à l'occasion de recherches et publications collectives menées depuis plus d'une dizaine d'années maintenant. Il part du constat que nous vivons dans un monde à la fois plus ludique, et plus numérique. En cela, je souscris à l'analyse de Steffen Walz et Sebastian Deterding qui parlent d'un « monde ludique » (*gameful world*) pour décrire la manière dont les jeux ont désormais envahi de nombreux domaines de nos sociétés contemporaines : « *today, the direction is reversed: not people escaping into the virtual world of games, but games escaping into everyday life* » (Walz, Deterding, 2014, p. 2). L'émergence de ce monde ludique s'appuie sur deux

processus concomitants : *ludification of culture* d'une part, et *cultivation of ludus* d'autre part (Walz, Deterding, 2014). La première expression désigne le fait que la culture ludique imprègne désormais de nombreux autres domaines de la vie quotidienne, comme en attestent les références et les codes des jeux et des jeux vidéo toujours plus nombreux au cinéma (figure 2), dans la musique, le prêt-à-porter, le monde du travail² et dans l'espace public (figure 3).

Figure 2. Quelques affiches de films en référence directe avec la culture vidéoludique



Figure 3. La culture populaire envahit l'espace urbain.



Source : archives personnelles.

² https://www.la-croix.com/Culture/Actualite/La-guerre-des-Post-it-a-bien-eu-lieu- NG_-2011-09-02-706506

La seconde expression (*cultivation of ludus*), que je propose de traduire par « mise en culture de l'acte de jouer », désigne l'utilisation croissante des mécanismes ludiques – certain.es auteur.es parleraient de détournement – au profit d'autres besoins, notamment dans le domaine du *team building*, de la gestion des ressources humaines, de la participation citoyenne ou encore de la santé. L'objectif est non seulement la mise en œuvre de règles et de mécanismes inspirés de jeux pour d'autres usages que le loisir, mais aussi l'esprit ludique, c'est-à-dire une certaine disposition au jeu, que ces mécanismes cherchent justement à susciter en encourageant les travailleur.es ou les usager.es à faire la course aux points ou aux récompenses.

Bien entendu, la ludification de la culture et la mise en culture de l'acte de jouer tiennent à des processus structurels plus globaux, et notamment l'avènement de ce que le sociologue Joffre Dumazedier appelait dès 1962 une « civilisation du loisir ». L'auteur cherchait alors à montrer que le loisir était devenu une « valeur », une norme sociale, au même titre que le travail (Dumazedier, 1962). Mais comment expliquer que les jeux, et en particulier les jeux vidéo, aient pris une telle importance dans les nouvelles organisations du monde du travail et dans certaines politiques publiques ? Selon Deterding, plusieurs phénomènes convergents permettent de l'expliquer (Deterding, 2014) :

- de plus en plus de générations d'adultes ont grandi avec les jeux vidéo et ont été imprégné.es par la culture vidéoludique durant leur enfance ;
- les pouvoirs publics, dans de nombreux pays, considèrent désormais l'industrie du jeu vidéo comme une industrie culturelle et créative à part entière ;
- les jeux vidéo sont un médium exemplaire de la convergence numérique et de la banalisation des outils numériques ;
- enfin, le développement des jeux vidéo s'inscrit dans une évolution de fond au sein des industries des loisirs au profit de « l'économie de l'expérience », dans laquelle l'expérience elle-même devient le produit vendu, commercialisé (Pine, Gilmore, 2011). Le développement des parcs d'attraction et, plus récemment, des *escape rooms*, en sont une bonne illustration.

Toutes ces évolutions rapidement décrites légitiment de construire les jeux vidéo comme un objet de recherche à part entière. L'ambition théorique de ce travail est alors de faire dialoguer deux littératures scientifiques qui se croisent en général peu : d'une part les *Game Studies*, d'autre part la géographie.

2. LE TOURNANT SPATIAL DANS LES *VIDEO GAME STUDIES*

Ce que l'on désigne par *Game Studies* regroupe un ensemble de travaux qui s'intéressent depuis les années 1990 aux loisirs électroniques et aux jeux en général. L'expression fonctionne comme une bannière regroupant des recherches d'horizons disciplinaires et de pays très variés. À l'intérieur de ces *Game Studies* co-existent des sous-champs, tels que les *Video Game Studies*, les *Board Game Studies*, les *Game Production Studies*, voire les *Indie Studies* etc. Sans pour autant constituer un cadre conceptuel unique et stabilisé, les *Video Games Studies* ont désormais leur propre corpus de références d'auteur.es et de textes considérés comme incontournables, leurs événements scientifiques (colloques de la DIGRA³), leurs revues-phares (*Games and Culture*, *Game Studies*), et leurs propres débats théoriques, même si certains commencent à dater, notamment entre « narratologistes » et « ludologistes » (Zabban, 2012).

Au sein de ce champ composite, les approches géographiques restent encore très marginales (Coavoux, Boutet, Zabban, 2017). Pourtant, les *Video Games Studies* ont été gagnées au début des années 2000 par le « tournant spatial », traduisant un intérêt croissant pour l'étude de la dimension spatiale des jeux vidéo. Auparavant, comme le rappelle Stephan Günzel, les jeux vidéo étaient plutôt considérés comme des fictions interactives (Günzel, 2010). Les outils théoriques et le vocabulaire d'analyse empruntaient surtout aux études en linguistique, en littérature et en narratologie. Mais progressivement, les spécialistes des jeux vidéo ont cherché à mettre en évidence la singularité de leur dimension « interactive » par rapport aux médias existants. Contrairement à un film ou texte littéraire, on peut naviguer dans un jeu vidéo : « *while movies are characterized by the fact that they present artificial motion, computer games are characterized by the fact that they present artificial navigation* » (Günzel, 2010, p. 2). Henry Jenkins en vient ainsi à définir les jeux vidéo comme des « architectures narratives », c'est-à-dire des histoires qui se visitent et qui s'explorent selon des cheminements plus ou moins prédéfinis (Jenkins, 2004). Et comme beaucoup de jeux vidéo sont des jeux de guerre, des jeux de stratégie, des jeux de conquête, d'exploration ou d'aménagement, les œuvres vidéoludiques sont considérées comme « *the art of contested spaces* » (Squire, Jenkins, 2002).

Ce changement de paradigme invite progressivement les chercheur.es en *Video Game Studies* à explorer la dimension spatiale des jeux vidéo. Par exemple, à l'occasion de la deuxième conférence internationale de la DIGRA en 2005, Clara Fernández-Vara et ses collègues proposent une méthode d'analyse descriptive et catégorielle des espaces vidéoludiques (Fernández-Vara *et al.*, 2005). Elles et ils retiennent comme principaux critères les axes de

³ Digital Games Research Association.

navigation possibles (une, deux ou trois dimensions de déplacement), le caractère continu (un espace unique) ou discontinu (une succession de tableaux) de l'espace vidéoludique, ou encore la présence ou non d'espaces « hors champ », comme dans un film. En 2006, Axel Stockburger soutient une thèse en esthétique sur les différentes modalités de l'espace dans les jeux vidéo, qu'il publie sous le titre *The rendered arena* (Stockburger, 2006). Dans son travail, l'auteur prend ses distances avec ces approches catégorielles et avance une hypothèse forte et inspirante pour les géographes. Selon lui, les conditions de l'expérience vidéoludique peuvent varier en fonction des configurations spatiales dans lesquelles elle se déroule, même si son travail ne documente pas vraiment empiriquement cette diversité des expériences. Stockburger distingue notamment le jeu dans l'espace domestique, le jeu en salle d'arcade et le jeu en mobilité qui, au début des années 2000, commençait à émerger. Ce changement de perspective l'amène à proposer différentes modalités spatiales de l'expérience vidéoludique, qui s'inspirent de la trilogie de Henri Lefebvre entre espace vécu, conçu et perçu. Il distingue ainsi :

- l'environnement physique, ou espace de l'utilisatrice et de l'utilisateur ;
- l'espace textuel ou narratif, ou espace diégétique proposé par le jeu ;
- l'espace des règles, c'est-à-dire les règles formelles d'environnement et de navigation produits par les mécanismes de jeu, et qui se veut une transposition de la notion d'espace conçu chez Lefebvre ;
- Les modalités de représentation audiovisuelle de l'espace (environnement sonore, types de point de vue, mouvements de caméra etc.) ;
- enfin l'espace kinesthésique, qui s'inspire de la notion d'espace vécu chez Lefebvre. Pour rappel, le dictionnaire Larousse définit la kinesthésie (ou cinesthésie) comme la perception consciente de la position et des mouvements des différentes parties du corps. Par extension, l'espace kinesthésique désigne chez Stockburger l'espace tel qu'il est vécu à travers les réactions physiologiques et les mouvements corporels.

D'autres travaux, y compris dans la littérature francophone, explorent plus particulièrement les espaces diégétiques en analysant finement leur configuration ou leur organisation interne (Grandjean, 2020). On ne peut donc que se réjouir de l'intérêt porté aujourd'hui à la dimension spatiale des jeux vidéo. Dans le même temps, il faut regretter que les géographes n'aient pas encore pris leur part dans ces débats, d'autant que notre discipline et les *Video Game Studies* partagent des références communes. On est ainsi parfois surpris de retrouver cités Lefebvre, Foucault, voire Harvey dans des travaux provenant d'autres horizons disciplinaires, même si

c'est le plus souvent au prix d'une dépolitisation de leurs pensées respectives⁴. Cette absence laisse le champ libre à des analyses formalistes qui, au final, décrivent assez peu l'expérience elle-même, à l'instar des travaux précédemment mentionnés. Elle est d'autant plus troublante que depuis près d'une trentaine d'années maintenant, la géographie s'intéresse aux espaces numériques.

3. LE TOURNANT NUMERIQUE EN GEOGRAPHIE

La recherche aime les tournants, ces moments de l'histoire d'une discipline qui permet « *d'appréhender réflexivement la « géographie qui se fait » dans un monde globalisé, néolibéral, postmoderne (...) en prenant appui sur des objets revisités, sur des thématiques renouvelées ainsi que sur l'émergence et les modalités de prise en charge de nouveaux questionnements au sein de la discipline* » (Clément, Stock, Volvey, 2021, p. 7). L'expression « tournant numérique » désigne ainsi l'intérêt croissant au sein de la discipline géographique des effets de la diffusion des technologies et usages numériques à la fois dans la production de l'espace et la production de la connaissance scientifique. Ce tournant a été particulièrement bien décrit par James Ash, Rob Kitchin et Agnieszka Leszczynski, qui en dressent un portrait éclairant et stimulant (Ash *et al.*, 2018). Selon ces auteur.es, parler de tournant numérique (*digital turn*) permet d'englober « *the ways in which there has been a demonstrably marked turn to the digital as both object and subject of geographical inquiry, and to signal the ways in which the digital has pervasively inflected geographic thought, scholarship, and practice* » (Ash *et al.*, 2018, p. 1). Dans ce même texte, elles et ils établissent trois types de relations entre le numérique et la géographie, sans les considérer comme mutuellement exclusives :

- les savoirs géographiques produits à travers le numérique (*produced through*) ;
- les savoirs géographiques produits par le numérique (*produced by*) ;
- l'analyse géographique des espaces liés au numérique (*geography of the digital*).

La première catégorie regroupe les travaux ou les approches qui mobilisent les outils numériques pour produire de la connaissance géographique : systèmes d'information géographique (SIG), *big data*, numérisation de données, captation numérique des entretiens ou des colloques etc., sont autant d'outils désormais à disposition des géographes au service de leurs recherches. Il s'agit alors, selon Ash, Kitchin et Leszczynski d'interroger les effets et les

⁴ L'exemple le plus flagrant est justement la transposition proposée par Stockburger (2006), qui élimine complètement les analyses politiques qui accompagnent la trilogie de l'espace vécu, conçu et perçu chez Henri Lefebvre et notamment la lecture critique des rapports de pouvoir dans la production de l'espace.

biais inhérents à l'usage de ces outils et leurs détournements possibles dans le cadre d'une géographie radicale (voir aussi Gautreau, Noucher, 2022). Dans cette ensemble, la géomatique occupe une large part des réflexions.

Les travaux regroupés dans la seconde catégorie s'intéressent moins à la façon dont le numérique a changé nos manières de faire de la géographie, qu'au rôle du numérique dans la production de l'espace. La gestion numérique des flux (de voitures, de passagers, de données etc.) et leurs impacts sur la fabrique de la ville, le rôle des données numériques dans la régulation et le contrôle de l'espace, ainsi que les projets de type « ville intelligente » ou l'aménagement numérique du territoire sont très largement représentés dans cette catégorie (Vidal, Duféal, 2018). Elle inclut également les réflexions sur les dimensions spatiales de la fracture numérique.

Enfin, la dernière catégorie nous concerne plus directement : elle regroupe les travaux qui étudient la géographie des espaces numériques, tels que les univers persistants, les réseaux sociaux, les outils de géo-visualisation, voire les espaces vidéoludiques, mais aussi la place des objets numériques dans notre environnement et les technologies qui concourent à la production d'espace « hybrides », « mixtes » ou « augmentés ».

Comme on peut le voir, Ash, Kitchin et Leszczynski balayent un large champ des recherches géographiques contemporaines. Pour autant, cela ne signifie pas que toute la géographie (en tant que discipline) soit devenue numérique. Les auteur.es n'en appellent pas non plus à la fondation d'une « géographie du numérique » :

« While we do maintain that there is a need to think critically about the relationship between geography and the digital, we contend that rather than cast all of those geographies as “digital geography” it is more meaningful to think about how the digital reshapes many geographies, mediates the production of geographic knowledge, and itself has many geographies. » (Ash *et al.*, 2018, p. 11)

Les auteur.es invitent plutôt à s'interroger sur les effets de la numérisation des outils de production de la connaissance, des espaces et des expériences dans les différentes branches ou sous-champs disciplinaires.

Leur mise en garde à ne pas « décontextualiser » les approches géographiques du numérique me semble d'autant plus importante que, dans le cas des jeux vidéo, la tendance est forte, au mieux par méconnaissance, au pire par condescendance, à vouloir singulariser cet objet de recherche à l'excès, et donc à le couper d'autres objets de recherche. J'en veux pour preuve le fait d'avoir été à plusieurs reprises sollicité au cours des dernières années pour des co-

encadrements de mémoire de Master, voire des co-directions de thèse, au motif que l'encadrant.e principal.e n'y connaissait pas grand-chose en jeux vidéo. C'est selon moi une erreur : l'effort de construction théorique d'un sujet de recherche sur les jeux vidéo doit justement porter sur la manière de raccrocher l'objet d'étude à des cadres d'analyse ou des concepts déjà éprouvés, qui nous positionnent aussi dans un ou plusieurs champs de la géographie. Le risque serait à l'inverse d'une « essentialisation » de l'objet de recherche et de sa marginalisation qui nous empêcherait de participer aux grands débats de notre discipline⁵. On assiste de manière récurrente à la production de nouvelles théories des jeux vidéo (Genvo, Philippette, 2023) qui souvent reflètent des connaissances très expertes de la culture vidéoludique, mais dont les avancées théoriques dans les disciplines dont ces travaux sont issus restent à démontrer. J'interprète donc la recommandation de Ash, Kitchin et Leszczynski comme le souci, voire la nécessité, de maintenir le lien avec des problématiques, des approches ou des méthodes propres à chaque sous-champ disciplinaire. Les auteur.es prennent par exemple le cas d'une géographie des métaux rares utilisés dans l'industrie de l'électronique qui peut aussi bien se prêter à une approche de géographie du développement, de géographie des ressources, voire de géopolitique ou dans le cadre d'études post-coloniales, tout en intégrant la dimension numérique.

4. LA DISJONCTION ENTRE ESPACE ET PRATIQUES POUR PENSER LES JEUX VIDEO

Dans ce tournant numérique de la géographie, les jeux vidéo ont occupé une place marginale, comme je le montrerai par la suite. De plus, ils ont le plus souvent été cantonnés à des approches qu'on pourrait qualifier d'« internalistes ». Ces dernières ont largement privilégié l'étude de contenu, c'est-à-dire ce qui se passe à l'écran. À l'exception de quelques rares travaux sur lesquels je reviendrai dans le premier chapitre, cette focalisation s'est faite au détriment de l'étude des conditions de production, de diffusion ou de consommation, ou bien de la place des jeux vidéo et des cultures vidéoludiques dans d'autres champs d'études géographiques comme les mobilités, les politiques publiques ou encore les espaces urbains.

Mon objectif ici est de déplacer la focale et de montrer que l'approche géographique des jeux vidéo ne se réduit donc pas à l'analyse des espaces simulés et de leur degré de réalisme. Une fois ce postulat établi, c'est une diversité de perspectives d'analyse qui s'offre à nous. Pour cela, je mettrai l'accent sur l'étude non pas des jeux vidéo eux-mêmes mais des pratiques

⁵ Je reste ainsi persuadé que l'étude des jeux vidéo nous permet de dire et de montrer des choses sur d'autres objets. C'est ce qui m'a motivé à écrire ce volume inédit.

vidéoludiques. Le sociologue Andreas Reckwitz propose la définition suivante des « pratiques » :

« Une « pratique » est un type de comportement routinisé qui consiste en plusieurs éléments interconnectés entre eux : des formes d'activités corporelles, des formes d'activités mentales, des « choses » et leur usage, des connaissances de base constituées de compréhension, savoir-faire, états émotionnels et motivations. » (Reckwitz, 2002, traduit et cité dans Dubuisson-Quellier, Plessz, 2013)

Contrairement au terme « usages », qui décrit la diversité de faire avec un objet ou une activité (Boutet, 2009), celui de « pratique » permet d'articuler les dimensions matérielles, cognitives et normatives (Dubuisson-Quellier, Plessz, 2013) de ce « faire avec ». Le terme de pratique souligne à la fois la régularité de l'activité étudiée (comme lorsqu'on dit pratiquer un sport, pratiquer un instrument de musique etc.), son inscription dans le temps, sa routinisation, mais aussi le sens qui est attribué à cette activité, à l'échelle individuelle et collective.

Dans cette HDR, je proposerai une approche de géographie socioculturelle des pratiques vidéoludiques. Ce faisant, j'analyserai finement la place prise par les jeux vidéo, ses usages, ses objets, sa culture, dans le quotidien de celles et ceux qui les pratiquent, y compris de manière occasionnelle. Pour cela, je mobiliserai la notion de « mode d'habiter » développée depuis la fin des années 1990 dans la géographie sociale. Je montrerai comment les jeux vidéo peuvent nous aider à comprendre les bouleversements dans notre rapport à l'espace induits par la diffusion et la banalisation des outils et des cultures numériques et comment ces derniers peuvent façonner nos modes d'habiter. En entrant par la question des pratiques, j'appelle ainsi à dépasser les débats théoriques et sémantiques sur l'articulation entre espaces physiques et espaces immatériels, espaces dits « réels » et espaces « virtuels », sur lesquels j'aurai l'occasion de revenir. Les mondes virtuels, qu'il s'agisse du World Wide Web ou des univers vidéoludiques, font désormais partie intégrante de nos sociétés contemporaines. Ils ne sont pas moins réels et ne constituent pas des mondes séparés du monde physique. Au contraire, ils outillent notre quotidien. Les lectures d'un monde numérique comme « sur », « à part » ou « à côté » de notre monde physique ne suffisent plus aujourd'hui pour comprendre l'articulation fine de ces différentes expériences spatiales et la place des technologies numériques dans nos routines. L'un des apports théoriques de mon travail est de proposer une redéfinition du couple espace/pratiques non pas en tâchant de qualifier les espaces (cyber, hybrides, augmentés etc.) dans lesquelles nos pratiques numériques ont lieu, mais plutôt en caractérisant les pratiques numériques (et en particulier les jeux vidéo) selon les manières dont elles investissent les

différents espaces dans lesquels elles prennent place. Je tâcherai notamment de montrer comment la banalisation des outils numériques nous oblige à repenser la qualification des espaces par les fonctions qu'on leur attribue, c'est-à-dire non pas qualifier l'espace selon les pratiques qui s'y déroulent (l'espace scolaire, l'espace des transports, la zone industrielle, la zone résidentielle etc.) mais plutôt qualifier les expériences spatiales à partir des modalités selon lesquelles se déroulent. Cela m'amène à proposer une grille d'analyse des pratiques numériques à partir de trois dimensions (ou modalités) que je propose de nommer *cospatialité*, *métrique relationnelle* et *pervasivité*.

Pour des géographes habitué.es à manipuler des découpages spatiaux (la région, la zone piétonne, l'espace privatif etc.) ou à définir l'espace à partir de ses usages (l'espace de travail, l'espace universitaire, l'espace de la mobilité etc.), l'exercice peut paraître malaisé. Il rejoint des réflexions dans le domaine de l'architecture ou de l'art contemporain qui visent à repenser la manière de pratiquer et réinvestir les espaces du quotidien. C'est le cas chez l'architecte d'origine suisse Bernard Tschumi. Il est notamment connu en France pour avoir dessiné, entre autres, le parc de la Villette à Paris, l'école d'architecture et des territoires à Marne-la-Vallée, le Zénith à Rouen ou encore le réaménagement en 2014 du parc zoologique de Paris (anciennement nommé zoo de Vincennes). Dans ses textes et ses réalisations, l'architecte en appelle à penser la « disjonction » entre ce qu'il appelle « le concept d'espace » (autrement dit la manière dont un espace est conçu, dont ses usages futurs sont envisagés) et « l'expérience de l'espace ». Cette disjonction doit être anticipée, selon lui, dès l'étape du projet. Dans un ouvrage publié en 2014 et qui rassemble des textes écrits ou des communications réalisés entre 1975 et 1991, Tschumi indique sa fascination pour le travail des artistes de « l'Internationale Situationniste »⁶ mais aussi la manière dont les rues de Paris ont été détournées de leur fonction initiale (se mouvoir) à l'occasion du mouvement de mai 68 (Tschumi, 2014). Lui-même a prôné ce qu'il appelle une architecture de guérilla, qui consiste par exemple à construire en trois jours une « maison du peuple » dans un bâtiment désaffecté ou alors, avec ses étudiant.es de l'Architectural Association à Londres, à investir la gare désaffectée de Kentish Town (dans le *borough* londonien de Camden). À travers ses enseignements et ses projets, Tschumi critique

⁶ Ce mouvement artistique et politique, très actif dans les années 1960, se voulait une critique explicite et radicale du capitalisme et de la société de classes. Dans le domaine des arts, il s'est surtout caractérisé par une critique de l'art contemporain, considéré comme un art « bourgeois », une critique de la société du spectacle, et la promotion de l'art dans tous les domaines de la vie quotidienne. L'Internationale Situationniste a donné lieu des expériences sociales et des performances artistiques qui s'appuyaient beaucoup sur le détournement, l'auto-dérision, le jeu et la mobilisation des expériences urbaines habitantes.

l'architecture comme « un produit conforme de la société dominante » (Tschumi, 2014, p. 15). En opposition à la normalisation imposée par les professionnels de l'urbanisme des comportements et des usages de l'espace, Tschumi plaide l'instabilité fonctionnelle. Il prend notamment l'exemple d'un bâtiment localisé à l'intérieur du parc de la Villette qui avait été initialement conçu comme un espace de jardinage, puis réaménagé en restaurant après le démarrage du chantier, pour être finalement transformé en atelier de peinture et de sculpture pour enfants. En référence directe à Henri Lefebvre, Tschumi exhorte les architectes à ne pas oublier qu'un bâtiment est aussi un espace vécu. Il critique la notion de programme architectural qui va parfois à l'encontre d'une approche sensible de l'aménagement d'un espace ou d'un futur bâtiment. Le géographe urbain Xavier Piolle, spécialiste de l'analyse des pratiques socio-spatiales, ne disait pas autre chose lorsqu'il écrivait dès 1982 : « le cadre urbain ne détermine pas l'usage qui en est fait » (Piolle, 1982, p. 50). On pourrait aussi prendre l'exemple de l'esplanade de la Bibliothèque Nationale de France, réalisée par Dominique Perrault dans le 13^{ème} arrondissement de Paris, et qui est aujourd'hui sans doute le plus grand studio de répétition de danse de la capitale. Tous les soirs ou presque, danseuses et danseurs de salsa, de zumba ou encore de breakdance viennent y répéter, en groupes ou en solo, profitant de la place et de l'absence de voisinage pour diffuser de la musique sur haut-parleurs. L'architecture est elle-même mise à profit, lorsque les parois vitrées des tours d'archivage des livres servent de miroirs aux sportives et sportifs pour répéter leur pas de danse et travailler la synchronisation. En résumé, la « disjonction » que prône Tschumi n'est pas un appel à penser séparément espace et usage de cet espace, mais au contraire à penser que la relation entre les deux ne va pas de soi et que cette dernière peut évoluer en fonction des usages : « *la disjonction contemporaine entre usage, forme et valeurs sociales détermine une relation d'interchangeabilité entre objet, mouvement et action* » (Tschumi, 2014, p. 133). Cette relation peut être une relation de réciprocité, par exemple patiner dans une patinoire ; d'indifférence, par exemple patiner dans une cour d'école ; voire de conflit, par exemple patiner dans une église. En transformant notre rapport aux espaces du quotidien, en permettant des pratiques dans des lieux qui ne leur sont pas initialement dédiés, en brouillant les limites entre le privé et le public, l'intime et l'extérieur, l'individuel et le collectif, le loisir et le hors-loisir, les outils numériques contribuent à cette disjonction. Les jeux vidéo nous donneront justement l'occasion de l'observer dans le cours de ce volume « inédit ».

Encadré n°2. Manières d'écrire.

Dans cette HDR, je fais volontairement usage de l'écriture inclusive, au risque parfois d'alourdir le style. En cela, il ne s'agit pas juste de céder à un effet de mode, mais de reconnaître que les filles et les femmes ont été pendant longtemps les « oubliées » des pratiques vidéoludiques, comme nous avons pu le montrer dans notre ouvrage collectif *La fin du Game ?* (Ter Minassian *et al.*, 2021).

Par ailleurs, le ou la lectrice pourra constater que j'alterne parfois entre le « je » et le « nous ». L'exercice d'autoréflexivité auquel incite la HDR peut entrer en contradiction avec l'injonction croissante à mener des recherches collectives, sur contrat, dans lesquels il est parfois difficile de faire la distinction des apports de chaque participant.e. Cela a été particulièrement le cas pour le projet Ludespace que je mobiliserai dans des chapitres ultérieurs. Le « nous » de ce texte sera employé pour restituer la dimension collective de ces réflexions, et pas simplement par formule de politesse. Le « je » renverra à des réflexions personnelles et non à une dérive égocentrée de l'écriture de la HDR.

5. UN OBJET DE RECHERCHE A DEPASSIONNER ?

Pour inciter les géographes à travailler sur les jeux vidéo, il reste peut-être à lever une dernière réticence, celle du caractère en apparence futile de l'objet d'étude. Moi-même, on pourrait me reprocher d'être « trop impliqué » dans cette pratique, d'être un passionné. Si la question de la réflexivité de la recherche est importante, quel que soit l'objet, elle l'est d'autant plus dans le cas des jeux vidéo qui ont fait l'objet de plusieurs paniques morales depuis les années 1980 et qui restent encore trop souvent associés à une pratique enfantine, frivole, synonyme de temps perdu. Les jeux vidéo n'auraient donc leur place ni dans les amphis ni dans les laboratoires de recherche.

Le sociologue Max Weber le disait déjà au début du 20^{ème} siècle : la passion n'est pas incompatible avec la rigueur du travail scientifique (Weber, 1994). Elle peut même en être le préalable. De plus, l'intérêt porté à titre personnel pour un objet d'étude n'empêche pas une lecture critique de cet objet. Ce postulat est au cœur de la philosophie phénoménologique d'Alfred Schütz qui, dès le milieu du 20^{ème} siècle, défendait le projet d'étudier les pratiques ordinaires et la vie quotidienne (Schütz, 2008). Selon le philosophe, le monde est « intersubjectif » : s'y croisent et y interagissent des individus qui ont toutes et tous leur subjectivité. Le but des sciences sociales est alors d'« *expliquer la réalité sociale en tant qu'elle*

est appréhendée par une personne dont la vie quotidienne se déroule à l'intérieur du monde social lui-même » (Schütz, 2008, p. 42). Ce postulat est fondateur de toute une partie de la sociologie, de l'anthropologie mais aussi de la géographie contemporaines, qui cherchent à rendre compte de l'interprétation de l'action et de ses contextes du point de vue de celles et ceux qui effectuent cette action. Comme le souligne Schütz, dans la vie quotidienne, l'individu se pense au centre d'un monde intersubjectif et organisé, et agit en fonction d'intentionnalités qu'il ou elle porte aux objets constitutifs de ce monde. Les chercheur.es sont aussi partie prenante du monde social et agissent avec leur propre subjectivité. Mais en tant qu'observatrices ou observateurs désintéressé.es, elles et ils doivent suspendre leur intentionnalité et accepter de ne plus être au centre de ce monde. Ce décalage peut sembler d'autant plus difficile à opérer lorsqu'on travaille sur des objets du quotidien qui nous sont proches, physiquement, mais aussi mentalement, parce qu'ils sont appréhendés, ou utilisés de manière quotidienne. C'est peut-être une difficulté supplémentaire inhérente à la géographie, dont l'imaginaire disciplinaire s'est construit pour partie sur le travail sur le terrain, le déplacement parfois lointain, la rencontre avec l'altérité. La mise à distance critique dans l'analyse serait alors d'autant plus facile que l'objet (ou le terrain) de recherche est lui-même distant de notre quotidien. Mais comment alors porter un regard critique sur des pratiques qui sont – littéralement – à portée de main ? Ce que dit Schütz, ce n'est pas que l'observatrice ou l'observateur scientifique doit s'enfermer dans une posture objective, si tant qu'elle puisse exister, mais qu'elle ou il doit admettre qu'il existe d'autres altérités, d'autres expériences, d'autres pensées, d'autres pratiques que la sienne, en relation à son objet d'étude. L'originalité de la pensée de Schütz, à l'époque où il écrit, n'est donc pas tant d'affirmer une impossible objectivité de la pensée scientifique, mais plutôt la nécessaire prise en compte des différentes « intersubjectivités ». Moi-même je m'intéresse aux jeux vidéo parce que je joue aux jeux vidéo, mais ce que j'y vois et ce que j'en fais n'est pas nécessairement ce que d'autres joueuses et joueurs y voient, ou en font :

« En décidant d'adopter l'attitude désintéressée d'un observateur scientifique – dans notre langage, en délimitant la tranche de vie consacrée au travail scientifique – le chercheur se coupe de sa situation biographique à l'intérieur du monde social. Ce qui est admis dans la situation biographique de la vie de tous les jours peut devenir objet d'investigation pour le chercheur, et vice-versa ; ce qui peut sembler de la plus haute pertinence à un niveau peut devenir complètement inessentiel à l'autre. Le centre d'intérêt a été entièrement déplacé, déplaçant ainsi la hiérarchie des plans et des projets. » (Schütz, 2008, p. 46)

Le fait d'être moi-même relativement engagé dans la pratique m'a permis de formuler des hypothèses, des pistes de réflexion mais qui resteront en l'état tant qu'elles n'auront pas été

confrontées au terrain. Pour les jeux vidéo, comme pour n'importe quel autre objet de recherche, l'objectivité des sciences sociales ne réside donc pas dans une posture supposément extérieure à l'objet, puisque les chercheur.es continuent de faire partie du monde social observé, mais « *au sens où leurs propositions sont sujettes à une vérification contrôlée et ne doivent pas se référer uniquement à une expérience privée et incontrôlable* », sous-entendu celle du chercheur.e (Schütz, 2008, p. 83).

Le volume inédit de mon HDR est l'occasion de mettre en œuvre cette vérification contrôlée. Pour cela, il est découpé en quatre grands chapitres. Le premier présente une revue de littérature des travaux de géographie sur les jeux vidéo et permet de préciser la spécificité de ma démarche. Le deuxième chapitre mobilise la notion de mode d'habiter pour montrer la place des pratiques et des cultures vidéoludiques au quotidien. Le troisième chapitre propose, au prisme de l'analyse précédente, une montée en théorie pour repenser les relations entre espace et usages de l'espace à partir de trois modalités spatiales des pratiques vidéoludiques : la cospatialité, la métrique relationnelle et la pervasivité. Enfin, le dernier chapitre propose quelques pistes programmatiques ou chantiers de réflexions futurs pour opérationnaliser les propositions formulées dans ce volume et ouvrir de nouvelles perspectives de recherche, à partir de trois entrées possibles : la ludicisation des espaces et des politiques publiques ; l'utilisation croissante des jeux vidéo au musées ; les liens entre jeux vidéo et pratiques touristiques.

CHAPITRE 1. ÉTUDIER LES JEUX VIDÉO : UNE GÉOGRAPHIE CULTURELLE DE PLUS ?

Dans l'introduction au numéro double de la revue des *Annales de géographie* consacré aux relations entre géographie et fiction, Henris Desbois, Philippe Gervais-Lambony et Alain Musset développent un argumentaire convaincant pour encourager les géographes à s'intéresser aux œuvres de fiction (Desbois, Gervais-Lambony, Musset, 2016). Selon eux, la littérature de jeunesse permet d'élargir les horizons géographiques des enfants, de se confronter à l'altérité, voire de susciter des vocations de géographes. Les auteurs soulignent également les effets des œuvres de fiction sur les espaces « réels », qui participent à la construction de représentations collectives d'un lieu, mais servent aussi de référentiels pour des aménagements touristiques (les lieux de tournage de la saga cinématographique *Star Wars* en Tunisie, la résidence de Sherlock Holmes à Londres etc.). Ils insistent enfin sur la capacité des œuvres de fiction à parler de nos mondes contemporains, notamment dans les récits dystopiques ou d'anticipation, et à restituer la dimension sensible, humaine de l'expérience des espaces. Les auteurs concluent ainsi leur propos :

« Il s'agit bien de reconnaître l'importance du non mesurable, « le pouvoir de l'imagination » (Appadurai, 1996), l'importance du subjectif et des émotions (Guinard et Tratnjek, 2016), l'importance ainsi de l'expérience qui est bien « au cœur » de nos vies dans l'espace.

La subjectivité, l'imagination, sont aussi essentielles à l'intelligence du monde que le chiffrage et la mesure. » (Desbois, Gervais-Lambony, Musset, 2016, p. 244)

Citant aussi bien des romans, des films que des jeux vidéo, ce texte prend acte de l'intérêt croissant des géographes pour l'étude des espaces fictionnels, pour leur dimension « référentielle », c'est-à-dire leur capacité à faire référence à des espaces réels et à en montrer certains caractéristiques ou singularités, mais aussi en tant que tels, en tant que « *terrain de recherche à proprement parler* » (Desbois, Gervais-Lambony, Musset, 2016, p. 239). L'article est convaincant dans ses arguments, peut-être les auteurs en éludent-ils un dernier dont l'évidence même explique sans doute l'oubli. Si les géographes doivent s'intéresser aux œuvres

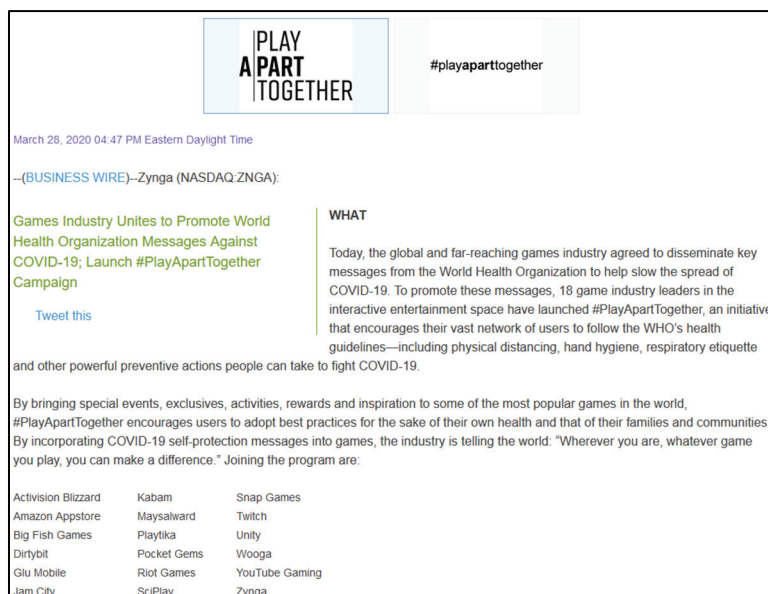
de fiction, c'est parce que nous sommes nombreuses et nombreux à lire des livres, regarder des films et même jouer à des jeux vidéo. Les données de la dernière enquête ministérielle sur les pratiques culturelles des Français.es en témoignent : en 2018, 62 % des 15 ans et plus avaient lu au moins un livre au cours des douze derniers mois, elles et ils étaient 29 % à en avoir lu dix et plus. Dans la même enquête, 63 % des Français.es étaient allé.es au cinéma au moins une fois au cours des douze derniers mois, et 47 % au moins trois fois. Quant aux jeux vidéo, les Français.es étaient tout de même 44 % à y avoir joué au moins une fois au cours de l'année 2018 (même si j'aurai l'occasion de revenir sur ce résultat plus loin)⁷.

La pandémie de covid-19 et les périodes de confinement ou de couvre-feu en 2020 et 2021, évoqués en introduction générale, ont apporté un éclairage nouveau sur l'importance des loisirs domestiques comme espace repli et de compensation aux entraves à la liberté de mouvement et aux pratiques sociales qu'on pouvait considérer comme allant désormais de soi⁸. Témoignage anecdotique de cette importance, l'Organisation Mondiale de la Santé et plusieurs acteurs majeurs de l'industrie du jeu vidéo avaient conjointement lancé au printemps 2020 une campagne de communication avec le mot-clé #PlayApartTogether, pour encourager les personnes à rester chez soi et à profiter des loisirs en ligne pour maintenir les liens sociaux familiaux ou amicaux sans risquer de propager le virus (figure 4).

⁷ Toutes les données de l'enquête ainsi que les éditions précédentes sont désormais disponibles en ligne sur le site Internet du ministère de la Culture : <https://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Etudes-et-statistiques/L-enquete-pratiques-culturelles>

⁸ En 2021, le syndicat national de l'édition se réjouissait d'une progression de 19 % des ventes de livre pour cette année, par rapport aux volumes de 2019, l'imputant à différentes sorties à succès notamment dans la bande dessinée, la mise en œuvre du « Pass Culture » pour les jeunes publics, mais aussi les différentes périodes de confinement. Des progressions similaires ont été observées dans le domaine de la vente dématérialisée de jeux vidéo, notamment au tout début du premier confinement de mars 2020 : <https://www.lesechos.fr/tech-medias/hightech/le-confinement-fait-exploser-les-ventes-de-jeux-video-1190759>.

Figure 4. Message Twitter des principaux éditeurs internationaux de jeux vidéo pour inciter à respecter les gestes barrières



Source : <https://www.businesswire.com/news/home/20200328005018/en/Games-Industry-Unites-to-Promote-World-Health-Organization-Messages-Against-COVID-19-Launch-PlayApartTogether-Campaign>

Aujourd'hui, les pratiques culturelles et de loisirs font partie du quotidien d'une grande partie des individus, même si les inégalités d'accès restent une question cruciale⁹. Elles méritent donc d'être prises en considération par les géographes, au même titre que d'autres activités essentielles de nos vies quotidiennes comme le travail ou les mobilités. Dans ce premier chapitre je soulignerai l'intérêt de développer les approches géographiques sur les pratiques vidéoludiques, plutôt qu'une « géographie des jeux vidéo ». Je partirai d'une revue de littérature sur la géographie des loisirs pour montrer la place relativement faible directement accordée à l'étude des pratiques culturelles. Je montrerai en parallèle l'intérêt croissant des géographes pour les jeux vidéo, même si ces derniers restent encore un objet de recherche marginal au sein de notre discipline. Surtout, si les enjeux didactiques et pédagogiques de leur usage ont déjà fait l'objet de recherches nombreuses et anciennes, l'étude des publics et des pratiques vidéoludiques reste encore largement en chantier. Je m'emploierai à en montrer l'intérêt et les

⁹ Les données de l'enquête ministérielle de 2018 sur les pratiques culturelles montrent par exemple que le taux de pénétration de la lecture chute à 38 % chez les personnes non diplômées, alors qu'il est de 81 % chez les personnes diplômées du supérieur. Les écarts sont sensiblement les mêmes pour la fréquentation des salles de cinéma : 33 % des personnes interrogées non diplômées y sont allées au moins une fois au cours de l'année 2018, contre 81 % chez les personnes diplômées du supérieur. Quant aux départs en vacances, la part des Français.es qui ne prennent pas une semaine de vacances au cours de l'année reste élevée, avec 23,9 % en 2019 (contre 34,8 % en 2004), même si l'observatoire des inégalités souligne qu'elle est en diminution : https://www.inegalites.fr/L-acces-aux-vacances-progresse-mais-des-inegalites-perdurent?id_theme=19

enjeux, en opérant un détour par la sociologie de la culture et en m'appuyant sur de débats théoriques antérieurs qui ont concerné la géographie du tourisme.

1. L'ÉMERGENCE TARDIVE DES PRATIQUES DANS LA GÉOGRAPHIE DES LOISIRS

Si les jeux vidéo méritent d'être étudiés par les géographes, dans quelle approche, ou plutôt quelles approches, les inscrire ? L'intérêt récent qui leur est porté relève-t-il d'une simple mode, liée à l'arrivée en poste de jeunes collègues ayant grandi avec les jeux vidéo, ou bien est-il le reflet de transformations plus profondes de notre discipline, à la suite des différents « tournants » qui ont affecté les sciences sociales depuis les années 1980 ? C'est l'hypothèse que je souhaite défendre ici.

Comme le souligne Paul Claval, « *Cela fait trente ans que pour caractériser les problèmes que connaissent aujourd'hui les sciences de l'homme et de la société, on parle de tournant : tournant linguistique en histoire, tournant spatial en sociologie, tournant culturel en géographie* » (Claval, 2015, p. 1). Selon Jacques Lévy, ce dernier tournant a effectivement permis de porter le regard depuis une quarantaine d'années maintenant sur les représentations et les imaginaires spatiaux, et d'ajouter au programme scientifique de la géographie des objets qui jusqu'alors étaient restés marginaux ou limités aux travaux de quelques pionniers. Pour reprendre le titre de l'ouvrage du géographe Chris Philo, cité par Lévy : « *more words, more worlds* » (Philo, 1991, cité dans Lévy, 2008). Ce constat est valable dans la plupart, si ce n'est tous les sous-champs disciplinaires s'intéressant au tourisme, aux loisirs et aux pratiques culturelles. Dans le cas de la musique par exemple, Claire Guiu montre bien que si les premières recherches démarrent dès les années 1970 aux États-Unis, c'est véritablement à partir des années 1980 qu'elles connaissent un certain essor, marqué par un « *renouvellement des approches de la culture ainsi que par un élargissement des thèmes de recherche* » (Guiu, 2006). Au premières approches diffusionnistes viennent s'ajouter d'autres pistes de travail, telles que les environnements sonores, les identités territoriales, la mise en image sonore des espaces ou encore les questions de genre ou d'appartenance ethnique étudiées au prisme des pratiques musicales (Raibaud, 2010). Cette évolution est notable aussi bien pour la littérature, le cinéma ou le sport¹⁰. Elle s'explique par des tendances lourdes, des hybridations intra ou

¹⁰ Il serait vain de présenter ici une revue de littérature complète de chacun de ces thèmes qui à eux seuls occuperaient (et occupent) des thèses à part entière. Je me contenterai de quelques jalons et renvois à des travaux plus exhaustifs pour appuyer l'argumentation.

interdisciplinaires, des courants de pensée dominants en géographie selon les époques considérées.

1.1 Une prédominance ancienne des approches internalistes

Un constat global ressort de cette évolution : les géographes sont de plus en plus nombreuses et nombreux à s'intéresser ou à écrire sur les films (Musset, 2012 ; Borzakian, 2019), mais assez peu sur les spectatrices et les spectateurs ; sur les livres (Tissier, 1981), la littérature jeunesse (Meunier, 2016), le roman policier ou la bande dessinée (Champigny, 2010), mais assez peu sur les lectrices et les lecteurs ; et enfin sur les jeux vidéo, mais assez peu sur les joueuses et les joueurs. Pour le dire autrement, si l'analyse des œuvres et des espaces diégétiques occupe aujourd'hui une place légitime dans la discipline géographique, l'étude de leurs usages, de leurs publics, autrement dit de leur « réception », pour reprendre le vocabulaire de la sociologie de la culture, reste encore largement à faire.

L'exemple de la géographie du cinéma le montre bien. Ce loisir, qui partage un certain nombre de caractéristiques avec les jeux vidéo¹¹, intéresse les géographes depuis longtemps, mais sans que l'expérience cinématographique ou bien les publics et leurs pratiques, dans leurs dimensions spatiales, aient été finement étudiés. Comme le rappelle la notice consacrée aux relations entre espace et cinéma dans l'édition augmentée du *Dictionnaire de géographie et de l'espace des sociétés* :

« L'approche spatiale des modes de réception des produits audiovisuels, en revanche, a été largement ignoré par les géographes – signe de leur difficulté à s'appropriier l'échelle du corps et de l'individu (Staszak, 2001) – et traitée avec parcimonie par les sociologues et les économistes (voir Forest, 2012). On peut pourtant postuler que chaque modalité de réception implique un rapport spécifique aux images, une interaction particulière entre un ou plusieurs spectateurs et l'œuvre visionnée. (...) Finalement, c'est le contenu des films eux-mêmes qui a le plus intéressé les géographes, notamment anglophones. (...) Toutefois, l'étude de la réception, donc de la capacité des spectateurs à interpréter librement le contenu symbolique des films, voire à jouer un rôle actif dans un processus de co-construction du sens, constitue le point aveugle et, partant, la principale faiblesse théorique de travaux souvent limités à des études de contenu. » (Lévy, Lussault, 2013, p. 180)

Ce constat est partagé par Nashidil Rouiaï, dans une thèse récente consacrée à la production cinématographique à Hong Kong comme outil de *soft power* (Rouiaï, 2016). La revue de

¹¹ Outre le fait que les deux nécessitent un écran de projection (cinéma, télévision, ordinateur ou téléphone), on ne compte plus les adaptations de jeux vidéo au cinéma ou en séries télévisées, et réciproquement, sans oublier l'usage de technologies communes ou la circulation de la main d'œuvre entre ces deux industries créatives (Blanchet, 2010).

littérature qu'elle effectue (et à laquelle je renvoie directement), lui permet d'identifier quelques travaux pionniers en France, comme *La ville dans le cinéma* de Jacques Belmans (1977) ou une *Géographie du Western* de Jacques Mauduy et Gérard Henriet (1989). Plus globalement, Rouiaï distingue deux grandes familles d'approches géographiques du cinéma et de la production cinématographique. La première rassemble les approches internalistes, qui privilégient l'étude de ce que le dictionnaire de la géographie cité précédemment appelle « l'espace diégétique ». Ces travaux s'intéressent à l'analyse des représentations spatiales véhiculées par les œuvres, et cherchent à « [faire] parler les images ciné-géographiques et [explorer] les imaginaires géographiques que sont capables de créer les films » (Rouiaï, 2016, p. 33). La deuxième famille regroupe les approches externalistes qui s'intéressent plutôt aux « modalités de construction, de production et de consommation des œuvres cinématographiques » (Rouiaï, 2016, p. 33), autrement dit les espaces de la production, de la distribution et de la réception de l'industrie du cinéma. Or, les premières dominent largement, comme en atteste le sommaire du numéro double n° 695-696 des *Annales de géographie*, publié en 2014, qui compte 13 articles (hors l'introduction), tous exclusivement consacrés à l'espace diégétique ou la dimension référentielle des films étudiés¹². Du côté des approches externalistes, c'est avant tout le cinéma comme industrie et ses effets sur les territoires qui ont été étudiés, comme en attestent les travaux de Allen Scott aux États-Unis (2005) ou de Bruno Lusso (2011) en France. Les recherches géographiques sur le cinéma se sont récemment enrichies de travaux portant sur les pratiques du film dans la recherche et l'enseignement¹³, mais les spectatrices et les spectateurs restent encore les grands oubliés de cette géographie.

Sans doute le manque de temps explique-t-il cette sur-représentation des approches internalistes, celui de la recherche étant de plus en plus en concurrence avec celui des responsabilités pédagogiques et collectives, et des tâches administratives. On comprend alors qu'il paraisse plus simple, voire plus agréable, de travailler sur les espaces diégétiques, plutôt que de passer plusieurs heures à faire du comptage ou à faire remplir des questionnaires à la sortie des cinémas multiplexes ou des grandes chaînes de librairie. Peut-être avons-nous aussi mis du temps à nous approprier les bons outils méthodologiques pour réaliser ce type d'études

¹² Ces approches internalistes sont encore plus présentes dans les travaux de géographie littéraire, à l'image de l'ouvrage collectif *Lire les villes* (Madoeuf, Cattedra, 2012) et qui fait suite au colloque du même nom, dans lequel bon nombre de géographes se sont prêtés à cet exercice de « géocritique » (pour reprendre l'expression de Michel Collot, 2014).

¹³ On peut dresser ce constat à partir du colloque organisé en 2018 à l'université de Bordeaux sur le thème du « film dans la pratique de la géographie », et dont le descriptif proposait trois déclinaisons : analyser des films en tant que géographe ; réaliser des films en tant que géographe ; enseigner l'objet film aux étudiant.es géographes. Voir le site Internet du colloque : <https://colloquefilmgeo.wordpress.com/>

à des échelles auxquelles les géographes sont encore peu habitués à travailler, celle du corps (Staszak, 2001). Comme on le verra plus tard, le cas des travaux de géographie sur les jeux vidéo, aussi bien dans la littérature francophone qu'anglophone, met bien en évidence ce déséquilibre, mais qui existe déjà dans d'autres sous-champs disciplinaires. Ainsi, en dehors du tourisme, notamment sous l'impulsion de l'équipe MIT (Knafou *et al.*, 1997 ; équipe MIT, 2008 ; Guyonnard, Vacher, 2018), et dans une moindre mesure du sport, les recherches géographiques qui documentent spécifiquement les pratiques restent encore relativement peu nombreuses.

1.2 Le cas de la géographie du sport : une attention précoce pour les pratiques

À ce jour, c'est en effet du côté de la géographie du sport que l'analyse des pratiques elles-mêmes a été la plus poussée. On peut l'expliquer par plusieurs éléments. D'abord, la dimension spatiale de cette activité présente une forme d'évidence, qui tient à la matérialité des équipements ou des aménagements sportifs. Et contrairement à d'autres loisirs qui existent à travers une réalité physique dissociable de leurs producteurs¹⁴ ou leurs récepteurs¹⁵, par exemple un enregistrement audio ou vidéo, un livre imprimé, une peinture dans un musée, le sport n'existe que par l'engagement corporel des personnes qui le pratiquent. Enfin, les pratiques sportives sont elles-mêmes plus répandues que beaucoup d'autres loisirs culturels tels que l'écriture, la peinture ou la photographie¹⁶, avec un spectre large d'engagement, des activités en amateur.e aux pratiques les plus professionnelles.

Un rapide survol de la littérature scientifique francophone en géographie du sport permet de dégager trois éléments :

- un intérêt ancien porté sur les sports collectifs les plus médiatisés et les plus pratiqués, notamment le football (Bale, 1978 ; Augustin, 1995 ; Ravenel, 1997 ; Piraudeau, 2008) et plus secondairement le rugby (Le Lay, 2020) ;
- une focalisation sur les pratiques professionnelles, au détriment des pratiques ludosportives¹⁷, amateurs ou occasionnelles (Gaubert, 2016) ;

¹⁴ Celles et ceux qui les produisent : réalisatrices et réalisateurs, romancier.es etc.

¹⁵ Celles et ceux qui les consomment : cinéphiles, mélomanes, lectrices et lecteurs etc.

¹⁶ Là encore les enquêtes publiques nationales permettent de dresser ce constat. Selon le baromètre national des pratiques sportives de 2018, 66 % des Français.es de 15 ans et plus avaient pratiqué au moins une activité physique et sportive au cours des douze derniers mois (<https://www.vie-publique.fr/rapport/278813-barometre-national-des-pratiques-sportives-2020>). Seuls 11 % des Français.es de 15 ans et plus avaient eu une pratique musicale en amateur.e au cours de l'année 2018.

¹⁷ J'emprunte cette expression à Jean-Pierre Augustin, qui parle de « cultures sportives » au sein desquelles les pratiques dites « ludo-sportives » se distinguent du sport par un degré d'institutionnalisation, de codification et de compétition plus faible (Augustin, 2011).

- un intérêt récent pour le sport et les loisirs dans l'espace public, mais cette fois-ci au détriment des sports et loisirs domestiques.

Une exception notable à ces trois tendances est un numéro visiblement peu connu des *Cahiers de géographie* publiés par les annales littéraires de l'université de Besançon. Le n° 30, sorti en 1989 et dirigé par Daniel Mathieu et Jean Praicheux est consacré au « tiers-temps » et aux « loisirs urbains ». Il rassemble plusieurs travaux menés au sein du laboratoire de géographie humaine et régionale de l'université de Franche-Comté, en s'appuyant pour partie sur des travaux d'étudiant.es et pour partie sur des recherches réalisées au sein de l'équipe porteuse de ce numéro de revue. L'article introductif définit le « tiers-temps » comme le « *temps résiduel, celui théoriquement laissé à la discrétion des hommes au-delà du temps de production et du temps contraint* » (Mathieu, Praicheux, 1989, p. 3). Il prend acte du fait que ce tiers-temps occupe une place grandissante dans la vie quotidienne des individus. Pourtant « *rare sont les analyses de nature géographique : seule l'étude du tourisme, aux implications évidentes, a, depuis quelques années déjà, connu une certaine faveur* » (Mathieu, Praicheux, p. 3), d'où le souhait des auteurs de présenter cette publication collective qui entend appréhender le tiers-temps dans une perspective géographique, c'est-à-dire à travers toutes ses implications spatiales. À contre-courant des tendances citées précédemment dans le champ de la géographie du sport, ce sont ici les activités de loisirs occasionnelles et quotidiennes qui sont mises en avant. On trouve ainsi dans le numéro un article sur la fréquentation des espaces verts à Besançon (rédigé par les coordinateurs Daniel Mathieu et Jean Praicheux). Des enquêtes dans trois parcs de la ville de Besançon leur permettent alors d'identifier des variations en termes de rythme de fréquentation et de distances parcourues selon les parcs, et selon les catégories de personnes interrogées.

L'article de René Daugé porte plus spécifiquement sur les loisirs des adolescent.es de 14 à 19 ans habitant le quartier de Planoise à Besançon (Daugé, 1989). Il s'appuie sur une enquête réalisée en 1985 au domicile des personnes interrogées, sur la base d'un échantillon théorique de 400 adolescent.es construit à partir du recensement de 1982, ainsi qu'un formulaire budget-temps laissé aux enquêté.es pour retracer une semaine « type »¹⁸. Plus que les résultats de l'enquête, aujourd'hui obsolète, c'est la construction de la démarche et le regard qu'elle porte sur les loisirs domestiques qu'il m'intéresse de souligner ici. Justement, le questionnaire est très précis sur les activités, sur le modèle des enquêtes ministérielles sur les pratiques culturelles (radio, télévision, lecture de livre ou de bandes dessinées, musique etc.), et sur les équipements

¹⁸ Le questionnaire principal était complété d'un questionnaire plus succinct adressé à des associations de quartier.

utilisés (baladeur, magnétoscope, skis, raquette de tennis, bicyclette etc.). Ce degré de précision met d'autant plus en évidence l'absence de questions sur la possession d'une console de jeu ou d'un micro-ordinateur, ou la pratique de jeux vidéo. Peut-être les enquêteurs ont-ils estimé que la probabilité de rencontrer ce type d'équipement électronique était trop faible pour être envisagé, dans un quartier relativement populaire où les enfants d'ouvrier.es représentaient environ 20 % de l'échantillon au moment de l'enquête, c'est-à-dire à un moment où le coût d'acquisition d'équipements vidéoludiques restait élevé en France. Cette absence paraît d'autant plus surprenante que l'enquête prend pourtant en considération d'autres loisirs domestiques tels que la cuisine, le tricot ou la couture. Dans une approche désormais classique de sociologie de la consommation culturelle, l'enquête met ainsi en avant des pratiques différenciées selon les milieux sociaux des adolescent.es enquêté.es :

« Le statut socio-culturel marque moins l'espace que le cycle de vie, mais il influence le nombre de choix proposés et la façon dont la quantité des loisirs agit sur le développement de la personnalité de l'adolescent ; les niveaux socio-culturels faibles sont symbolisés par l'absence de lecture, de bricolage et l'intérêt pour le sport télévisé, puis, à l'échelle du quartier, la fréquentation du Club des jeunes, le café, les arts martiaux. (...) Les milieux élevés se distinguent par des activités plus artistiques (dessin, littérature), la cuisine et la lecture, les visites à la Maison pour Tous, la piscine, la patinoire et le tennis. » (Daugé, 1989, p. 126)

Avec un tel niveau d'enquête et d'analyse, on ne peut que regretter l'absence de questions sur les jeux vidéo. L'autre fait saillant de l'enquête tient au caractère condescendant du regard porté sur les loisirs domestiques, qui n'est pas sans rappeler les risques de misérabilisme dénoncé par Grignon et Passeron (1989) dans la sociologie des cultures populaires. Ainsi, l'analyse de l'enquête amène son auteur à souligner que « *de manière générale, les loisirs intérieurs se distinguent par la pauvreté de leur apport dans le développement de la personnalité de chaque adolescent* » (Daugé, 1989, p. 120) quand, à l'inverse, les pratiques d'extérieur et en particulier les pratiques sportives sont mises en avant pour leur rôle dans l'épanouissement physique des enfants et adolescent.es.

Par l'attention qu'il porte de manière précoce à l'étude des pratiques culturelles ordinaires sous l'angle de la géographie, ce numéro des *Cahiers de géographie* de l'université de Besançon est visiblement une exception¹⁹. C'est justement son caractère exceptionnel qui permet peut-être de souligner paradoxalement le désintérêt porté jusqu'à récemment par les géographes aux

¹⁹ Le n° 30 a été complété par un n° 32 publié en 1992 sur le même thème. Plus centré sur les loisirs sportifs (ski de fond, ski nordique, activités nautiques notamment), on y retrouve le même souci de partir des pratiques.

pratiques culturelles. Plusieurs recherches au cours de la dernière décennie, que ce soit dans le domaine des loisirs urbains ou de la musique, viennent contrebalancer ce constat. Fabrice Escaffre par exemple s'est attaché à comparer différentes pratiques ludo-sportives dans plusieurs quartiers de l'agglomération toulousaine (Escaffre, 2011). Il montre ainsi comment la juxtaposition de sports à l'ancrage spatial différencié (sports collectifs, sports de glisse tels que le skate, le bmx, le jogging etc.), produit des interactions allant de la simple co-présence au conflit d'usage dans l'espace public. Travaillant sur la musique rap en France et aux États-Unis, Séverin Guillard a étudié les scènes dites *open mics* (Guillard, 2014). Équivalents du « bœuf » dans le monde du jazz, ce sont des événements, des concerts, durant lesquels la scène est ouverte et toute personne est invitée à venir se produire. Ces *open mics* fonctionnent alors comme des espaces de légitimation de pratiques en voies de professionnalisation et en retour « contribuent également à forger les représentations associées au lieu, participant en cela à la construction de la scène en tant qu'espace symbolique » (Guillard, 2014). Robin Lesné s'est lui intéressé à l'urbex et au parkour et pour cela a suivi plusieurs adeptes de cette pratique dans la région Hauts-de-France et en Belgique francophone urbaine (Lesné, 2021)²⁰.

Retenons de la présentation rapide de ces différents travaux un attachement à la compréhension fine des pratiques et une attention accordée à l'analyse à des échelles micro-géographiques. Du point de vue de l'émergence tardive d'approches géographiques sur les pratiques culturelles (et non sur les objets-supports de ces pratiques), les jeux vidéo semblent *a contrario* cumuler tous les handicaps. Premièrement, ils constituent un loisir aujourd'hui essentiellement pratiqué dans un cadre domestique²¹. Les jeux vidéo se distinguent d'autres loisirs et notamment le sport²², par l'absence d'un fort engagement des participant.es dans une activité motrice et un plus faible impact spatial, contrairement aux pratiques sportives qui requièrent salles de sports, terrains, stades et autres infrastructures, et qui ont amené certain.es auteur.es à souligner leur rôle dans l'aménagement des territoires (Augustin, 1995) et la géopolitique (Le Magoariec, 2020). Deuxièmement, l'analyse des pratiques vidéoludiques du point de vue de la géographie

²⁰ Biais dans le travail de repérage bibliographique ou biais lié à la construction scientifique de ces pratiques comme objets de recherche ? On notera le caractère particulièrement genré de ces travaux de géographie puisque pour la plupart, les chercheurs sont de sexe masculin.

²¹ je reviendrai plus précisément sur l'importance de l'espace domestique pour les pratiques vidéoludiques dans le chapitre suivant.

²² Certes il existe aujourd'hui des pratiques vidéoludiques compétitives, dites « e-sportives » mais dont l'importance semble encore en deçà de la couverture médiatique dont elles bénéficient aujourd'hui. Elles ont alimenté artificiellement des effets d'aubaine, dont témoigne la création de plusieurs écoles de formation à ces pratiques, avec parfois des arnaques à la clé : <https://www.numerama.com/tech/266266-locaux-insalubres-epidemie-de-gale-lecole-desport-nantaise-fait-scandale.html>.

implique de travailler à des échelles spatiales fines, celles de l'espace domestique, du corps, voire de l'écran d'ordinateur ou du téléphone. Or, comme dit précédemment, les géographes français.es ont longtemps été réticent.es à travailler à ces échelles (Staszak, 2001). Troisièmement, les jeux vidéo partagent avec le cinéma ou la littérature la caractéristique de pouvoir être étudiés tant du point de vue des approches internalistes, que du point de vue des approches externalistes.

Et si ces différents handicaps ne reflétaient pas au contraire l'intérêt d'étudier les jeux vidéo, non seulement pour eux-mêmes mais aussi pour de nombreux autres objets de recherche dans notre discipline ? La pluralité des approches possibles et la richesse du dialogue multidisciplinaire sont telles aujourd'hui en ce qui concerne les jeux vidéo, qu'elles appellent à ne pas couper cet objet de recherche de questionnements transversaux qui peuvent intéresser l'ensemble de la géographie.

2. UN INTERET RECENT MAIS FOISONNANT DES GEOGRAPHES POUR LES JEUX VIDEO

Aujourd'hui, les jeux vidéo occupent une place très marginale au sein de la géographie francophone, inversement proportionnelle à celle qu'ils occupent dans les loisirs adolescents et même de certain.es adultes. Les thèses françaises dans notre discipline portant spécifiquement sur les jeux ou les jeux vidéo se comptent encore par unités. Une exception notable est celle de Manouk Borzakian sur la *Géographie ludique de la France*, soutenue en 2010, et que je mobiliserai plus loin. Des recherches plus récentes existent, qui mobilisent les jeux ou les jeux vidéo, mais plutôt comme aide à la production de données de recherche ou bien comme outil de mise en œuvre de démarches participatives. Le premier cas est illustré par la thèse de Mélanie Mondo (2022) qui porte sur l'utilisation des « traces numériques » appliquées à l'étude des pratiques touristiques. Elle se livre à une analyse critique de l'utilisation de ce type de données individuelles pour étudier notamment les déplacements et les variations spatio-temporelles de fréquentation de sites touristiques. Pour cela, sa méthodologie comprenait entre autres la création d'une application que les touristes étaient invité.es à télécharger et utiliser. Il ne s'agissait pas à proprement parler d'un jeu vidéo, mais plutôt d'une application reprenant des mécanismes de jeux vidéo, par exemple la collection de « badges » correspondant à des lieux à visiter, « afin que l'utilisateur trouve un intérêt à la télécharger », tout en évitant de l'influencer dans ses choix d'itinéraire (Mondo, 2022, p. 197). Plusieurs expérimentations en cours utilisent de manière similaire des applications mobiles plus ou moins « gamifiées » pour encourager touristes, visiteuses et visiteurs d'espaces protégés ou de parcs naturels à participer

à l'observation et la recension d'espèces faunistiques ou floristiques (George *et al.*, 2016 ; Schoeny, 2022). En parallèle, d'autres recherches mobilisent les jeux vidéo comme dispositif de participation, en particulier dans le domaine de l'aménagement (Le Breton, 2022) et de la gestion des risques (Amalric *et al.*, 2017).

Les travaux anglophones sur les jeux vidéo laissent entrevoir une plus grande pluralité d'approches. James Ash et Lesley Anne Gallacher (2011) en proposent la classification suivante :

- un premier ensemble de travaux ont pour point commun l'étude de la géographie *dans* les jeux vidéo, incluant l'analyse des représentations de la nature, des idéologies incorporées (qu'ils s'agissent des modèles urbains ou des questions de genre ou d'ethnicité) ou encore l'usage des jeux vidéo pour simuler l'espace ;
- un deuxième ensemble porte sur la géographie *des* jeux vidéo, avec un sous-ensemble rassemblant des études sur la production et la consommation, et un autre plutôt sur la géographie des communautés en ligne ;
- enfin un troisième ensemble de travaux considère les jeux vidéo comme pratique géographique, prenant au sérieux l'idée que les images à l'écran sont des espaces à part entière et s'intéressant à ces images à partir des théories non représentationnelles (Ash, 2009) plutôt qu'à partir de l'analyse de leur dimension référentielle.

La classification proposée dans ce volume inédit de HDR recoupe en grande partie celle de Ash et Gallacher. Il me semble cependant important de spécifier les analyses s'inscrivant dans des préoccupations essentiellement didactiques et pédagogiques, du fait de leur importance numérique dans les publications. À l'inverse, les travaux portant sur les joueuses et les joueurs, indépendamment du caractère immatériel, physique ou hybride de leurs pratiques, se distinguent par le faible nombre de travaux identifiés. Mais avant de se lancer dans cette revue de littérature, plusieurs précautions s'imposent. D'abord, il est difficile ici de parler de jeux vidéo sans parler de jeux. La raison en est simple : les premiers jeux vidéo commercialisés²³ remontent aux années 1970 mais leur popularité auprès du grand public tient surtout à la démocratisation des ordinateurs personnels et des consoles de salon à partir des années 1980 (Triclot, 2011). Or, dès les années 1960 et dans les décennies suivantes, urbanistes (Feldt, 1966)

²³ J'entends ici par « jeux vidéo commercialisés » des jeux conçus et vendus pour le grand public. *Pong*, à partir de 1972, est l'un des premiers du genre, même si d'autres jeux vidéo avaient déjà été conçus précédemment, notamment *Oxo* (1952) et *Spacewar!* (1961). Je laisse aux spécialistes de l'histoire du jeu vidéo le soin de trancher la question de savoir quel est « le » premier jeu vidéo (Triclot, 2011).

et sociologues (Meier, Duke, 1966 ; Manocchia, 1999) expérimentaient déjà l'usage des jeux dans l'enseignement secondaire et supérieur. La réflexion sur les apports didactiques ou pédagogiques des jeux vidéo profite donc de ces expériences antécédentes. Elle bénéficie de l'héritage de débats parfois anciens en philosophie, psychologie de l'enfance et dans le champ de l'éducation sur la place du jeu à l'école. Dès 1889, Pauline Kergomard, inspectrice générale des écoles maternelles sous la 3^e République en France, écrivait : « *le jeu, c'est le travail de l'enfant ; c'est son métier, c'est sa vie. L'enfant qui joue à l'école maternelle s'initie à la vie sociale* » (Kergomard, 1889, p. 54). Je fais l'hypothèse que c'est parce que les jeux vidéo ont d'abord été envisagés comme des outils d'innovation didactique ou pédagogique que les géographes ont privilégié l'analyse des représentations spatiales dans les jeux vidéo, à partir de questionnements sur leur degré de réalisme et les éventuels biais idéologiques inhérents à ces représentations.

La deuxième précaution est de ne pas tomber dans la critique anachronique de jeux développés il y a parfois plusieurs décennies. Les connaissances, mais également les publics et les outils ont évolué depuis²⁴. L'enjeu est donc moins ici de discriminer les différentes expérimentations et d'évaluer les limites des modèles urbains sous-jacents, que de souligner l'ancienneté de l'intérêt des géographes pour les jeux vidéo, et les différentes pistes de réflexion qui ont été suivies. Ces travaux peuvent donc être regroupés de la manière suivante :

- des questionnements sur les apports didactiques et pédagogiques des jeux vidéo dans l'enseignement de la géographie, d'abord à partir de jeux créés de toutes pièces, et progressivement à partir de jeux commerciaux ;
- les représentations du monde et de la société véhiculés par les jeux vidéo, les idéologies à déconstruire (notamment les stéréotypes de genre, d'ethnie et de nationalité) ;
- des travaux sur les écosystèmes industriels et les dimensions spatiales de l'industrie du jeu vidéo ;
- plus rarement des réflexions conceptuelles sur la nature de l'espace vidéoludique ;
- plus rares encore, les pratiques des joueuses et joueurs de jeux vidéo et les dimensions spatiales de ces pratiques.

²⁴ Dans *APEX*, jeu de simulation développé à la fin des années 1960 par Richard D. Duke pour former des étudiant.es mais aussi les agent.es de l'Air Pollution Control Institute de Los Angeles, le temps de traitement des actions entre deux tours de jeu prenait... une semaine (cité dans Dupuy, 1972).

2.1 L'héritage de l'usage des jeux et des jeux vidéo pour l'enseignement

On l'a souligné à plusieurs reprises, l'engouement pour l'utilisation des jeux et des jeux vidéo dans l'enseignement, de la maternelle à l'université, est ancien. Avec l'article de Gabriel Dupuy publié en 1972 dans *L'actualité économique*²⁵, il est possible d'attester de la précocité et du foisonnement de l'intérêt des géographes pour les usages didactique et pédagogiques de ce qui est englobé à cette époque dans la catégorie large de « jeux de simulation », qu'ils soient en version papier ou avec support électronique. Dupuy en dénombre déjà une centaine dès le début des années 1970, notamment dans le domaine de l'aménagement et de l'urbanisme, citant plusieurs exemples (*CLUG*, *APEX*, *Metropolis* etc.), pour la plupart des simulations ludiques créées *ex nihilo*, et développés par des urbanistes et des sociologues. Dupuy évoque même, pour le cas français, le lancement en 1970 d'un programme du ministère de l'Équipement et du Logement, destiné à promouvoir la planification urbaine dans les grandes villes françaises, avec notamment pour mission de compiler une bibliographie des jeux de simulation, de traduire *APEX* et de soutenir la création de jeux urbains « français ». Comme le souligne encore G. Dupuy :

« L'exemple de *CLUG* permet de voir ce qui caractérise un jeu de simulation :

- tout d'abord une volonté de représentation de la réalité : ici le fonctionnement spatialisé d'un système capitaliste ;
- mais aussi des « moteurs » humains qui, par leurs décisions, mettent en œuvre les mécanismes de la simulation ;
- enfin, une certaine dose de motivation des joueurs obtenue soit par la concurrence (gagner plus que les autres), soit par la performance personnelle (faire de mieux en mieux, exprimer ses croyances, son idéal dans un rôle).

Ce sont ces trois composantes qui distinguent les jeux de simulation des jeux ordinaires, et aussi des modèles mathématiques visant à représenter un phénomène. » (Dupuy, 1972, p. 89)

D'emblée on trouve donc dans ces premiers jeux de simulation les composantes qui caractérisent aujourd'hui les jeux sérieux et les détournements des jeux commerciaux utilisés en classe ou à l'université pour enseigner la géographie. Ces composantes sont : une spatialisation des phénomènes et du fonctionnement des écosystèmes ; le rôle des acteur.es et des décideur.es ; enfin un scénario ludique qui vise à engager les joueuses et les joueurs dans le

²⁵ Il a été possible de retrouver trace de cet article grâce à l'entretien réalisé par Carine Henriot et Nathalie Molines, publié dans la revue *Netcom* (Henriot, Molines, 2020).

jeu par des mécanismes de compétition ou de coopération (ce que Dupuy appelle une « dose de motivation »).

2.1.1 Une dissémination ancienne et progressive

Dans son article publié en 1995 dans la revue *Simulation and Gaming*, Rex Walford retrace, à partir du cas britannique, un quart de siècle de développement de jeux de simulation (vidéo ou non) en géographie (Walford, 1995). C'est d'abord au collège et au lycée, et enfin à l'université que se diffuse l'usage des jeux dans l'enseignement de la géographie. Ce constat peut surprendre : on se serait attendu à une évolution inverse, les universitaires étant en général plus libres et autonomes dans la définition du contenu de leur cours que leurs collègues du primaire ou du secondaire. La période 1965-1970 est, selon Walford, une période de genèse et d'expérimentation, avec des jeux portant sur l'exploitation des ressources, l'usage des sols ou encore la protection de l'environnement. La période suivante (correspondant plus ou moins à la décennie 1970) est une phase de « dissémination » et de « diffusion » : l'usage du jeu dans l'enseignement de la géographie sort de la confidentialité, avec plusieurs publications d'ouvrage ou de numéros de revue consacrés aux jeux de simulation²⁶. À partir des années 1980, l'usage des jeux de simulation s'implante progressivement et de manière durable dans le paysage éducatif de la géographie. Cette familiarité plus grande s'accompagne aussi d'une plus grande conscience des limites des dispositifs.

Qu'est-ce qui explique cet essor si précoce des jeux de simulation en géographie ? Walford identifie plusieurs facteurs possibles (Walford, 1995). Le premier est le « tournant quantitatif » que connaît la discipline dans les années 1960 et 1970, avec l'introduction de nouvelles approches (statistiques) et de nouveaux outils (traitement informatisé des données) pour produire de la connaissance géographique. Le second est l'intérêt pour la modélisation, qui lui-même coïncide avec un tournant théorique et la volonté d'une partie des géographes de formaliser des « lois de l'espace ». Le troisième facteur est l'évolution de la didactique en géographie, qui coïncide avec la massification de l'enseignement public, surtout à partir des années 1970 et 1980, et la recherche de pédagogies alternatives pour y faire face.

Avec Meier et Duke (1966), on peut ajouter deux autres éléments d'explication. Le premier est la complexification des écosystèmes urbains et des métiers de l'urbanisme et de l'aménagement, qui amènent les enseignant.es à sensibiliser leur public à la diversité des actrices et acteurs, des modèles et des métiers dans ce domaine d'activité. Le second élément

²⁶ Walford cite notamment un numéro spécial en mai 1972 dans le *Bulletin of Environmental Education*, en 1981 dans le *Journal of Geography in Higher Education*, et en 1994 dans le journal *Teaching Geography*.

d'explication est l'arrivée dans les bureaux d'étude de nouvelles générations d'urbanistes qui ont été formé.es à l'informatique ou la simulation, et qui cherchent à développer et promouvoir cette expertise dans leur carrière professionnelle :

« Within planning staffs, there is a junior contingent who view simulations, along with monorails and malls, as ultramodern and therefore, very fashionable, but there is also a group who have learned to do simple computer programming and who have been exposed to courses in systems analysis. For the latter, to undertake a simulation represents the path to prestige and promotion. » (Meier, Duke, 1966, p. 4)

De manière complémentaire, Yvan Hochet, professeur d'histoire-géographie au collège, membre du réseau LUDUS et lui-même utilisateur du jeu et du jeu vidéo à l'école, explique l'engouement croissant de l'usage pédagogique des jeux vidéo pour plusieurs raisons (Hochet, 2011) : l'évolution du public, qui pousse certains enseignant.es à réfléchir à la meilleure manière d'adapter leurs pratiques pédagogiques²⁷ ; le fait aussi que se retrouvent désormais en classe des enseignant.es qui ont grandi avec les jeux vidéo, dans les années 1980 et 1990 ; et enfin la généralisation des outils numériques dans notre quotidien, y compris dans un cadre scolaire (*via* les espaces numériques de travail, les outils collaboratifs, le carnet de correspondance en ligne etc.), qui créent une certaine familiarité, pas nécessairement synonyme d'aisance, avec le numérique.

L'article de Rex Walford remonte à 1995. Depuis, je propose d'identifier deux grandes tendances interdépendantes :

- l'usage non plus seulement de jeux de simulation créés *ex nihilo* mais aussi de jeux commerciaux (notamment ceux des séries *SimCity* et *Civilization*), détournés de leur fonction initiale que serait le plaisir ludique ;
- la montée en puissance d'un discours critique sur les représentations spatiales dans les jeux vidéo utilisés dans l'enseignement.

²⁷ Comme je l'ai souligné, ce constat était déjà dressé par Walford en 1995, mais il portait surtout sur la massification des publics. Depuis, la question sur l'évolution des publics qui travaille les collègues est plutôt l'arrivée en classe et à l'université de nouvelles générations dont le rapport aux outils numériques et à l'accès à une diversité de source d'informations, diffère très largement des générations précédentes. John Morgan (2001) constatait il y a quelques années déjà l'écart croissant entre le capital culturel de ses étudiant.es, baigné.es de cultures populaires, et les thèmes et les approches de la culture géographique universitaire, à son avis trop élitaire. Il proposait de placer les cultures populaires au cœur de l'enseignement de la géographie, pour en faire un « outil heuristique » permettant aux étudiant.es de mieux comprendre le monde et les dynamiques sociales, notamment dans le contexte de la mondialisation.

2.1.2 Des jeux vidéo pour quoi faire ? Apports et limites dans les débats géographiques

Dans le contexte universitaire francophone, la multiplication des journées d'étude et colloques témoignent de ces tendances²⁸, de même que les publications régulières consacrées à des exemples d'utilisation en classe (école ou université). Deux séries de jeux vidéo commerciaux se distinguent particulièrement dans ces différents débats : *SimCity* et *Civilization*. Le premier est un jeu de type « construction de ville » (*city builder*) dans lequel les joueuses et joueurs endossent le rôle du maire. Le second est un jeu de développement à l'échelle de la planète et du temps long de l'histoire de l'humanité, dans lequel les joueuses et joueurs jouent le rôle de dirigeant.e d'une grande civilisation qui doit se développer avec (mais le plus souvent contre) les civilisations voisines. Ces deux séries de jeux partagent plusieurs caractéristiques qui nous intéressent particulièrement ici :

- la déclinaison en différents épisodes depuis les années 1990, avec à chaque fois des graphismes toujours plus détaillés et animés, mais surtout un modèle de simulation de plus en plus riche ;
- le fait de placer la joueuse ou le joueur dans un rôle omnipotent, soutenu par une représentation surplombante du terrain de jeu ;
- et enfin les vertus didactiques et pédagogiques prêtées à ces deux séries de jeux, que ce soit pour enseigner la géographie, l'urbanisme, la gestion des flux, les mobilités, les dynamiques urbaines, ou encore le commerce international.

Si la plupart des auteur.es utilisent donc désormais des jeux commerciaux, d'autres s'appuient sur des jeux vidéo, ou des jeux utilisant le support informatique, parfois créés pour et avec les étudiant.es (Henriot, Molines, 2020). Dans la très grande majorité des cas, les auteur.es sont plutôt lucides sur les apports et les limites de l'usage des jeux vidéo dans un cadre d'enseignement (Genevois, Leininger-Frézal, 2010). Du côté des atouts, sont souvent mis en avant :

- le fait de pouvoir apprendre par l'expérience (« *learning by doing* », voir Meier, Duke, 1966, p. 9), selon une approche itérative basé sur une démarche d'essai/erreur (Feldt, 1966 ; Gaber, 2007) ;
- favoriser l'engagement des joueuses et des joueurs en les mettant dans une posture proactive (Squire, 2006) ;

²⁸ On peut citer les éditions 2017 (La Rochelle), 2019 (Marseille) et 2022 (Lille) du colloque *Jeux & Enjeux*, ainsi que les trois journées d'études organisées à Lille en 2016, 2018 et 2021 consacrées à l'urbanisme, l'architecture et le jeu. Dans les comités scientifiques respectifs de toutes ces manifestations, la géographie était représentée.

- encourager à la délibération et à la prise de décision collective (Gordon, Koo, 2008 ; Le Breton, Bailleul, 2020) ;
- sensibiliser à la complexité des systèmes urbains (Gaber, 2007) tout en permettant d'animer des données et des flux, ce qui n'est pas toujours possible dans les SIG (Macmillan, 1996) ;
- mais aussi, notamment pour les enseignant.es qui ont assez tôt mobilisé le jeu vidéo en classe, apprendre à leurs élèves ou étudiant.es à utiliser un ordinateur et les familiariser avec des outils de simulation utilisés dans notre discipline (Adams, 1998).

Au fond, comme le résumait Éric Sanchez, Muriel Ney et Jean-Marc Labat, les jeux vidéo permettent d'autres manières d'enseigner, notamment par l'expérimentation et la mise en situation, et semblent des outils pédagogiques adaptés à des générations d'élèves et d'étudiant.es qui n'ont pas nécessairement ni les mêmes attentes ni les mêmes bagages que les générations précédentes :

« Les jeunes apprennent de leurs pairs et partagent des savoirs informels au sein de *réseaux sociaux* rendus possibles par les technologies, alors qu'à l'université, c'est plutôt la *diffusion pyramidale* de savoirs d'expertise qui prévaut. Réseau vs pyramide, acteurs engagés vs public attentif, les modèles se distinguent par le degré d'autonomie qui est accordé aux jeunes, par la liberté qui leur est laissée de faire des choix, de prendre des initiatives. Ils se distinguent également par la manière dont l'information est traitée. Face à un ordinateur, un jeune gère différentes tâches à la fois, il surfe sur l'information alors que ses enseignants exigent de lui un traitement approfondi de l'information en effectuant une tâche à la fois. » (Sanchez, Ney, Labat, 2011, p. 49)

D'un autre côté, un certain nombre de limites à l'usage des jeux vidéo dans l'enseignement sont régulièrement invoqués dans les débats scientifiques ou de didactique, principalement :

- la nécessaire simplification des simulations (Meier, Duke, 1966) qui frise parfois la caricature et limite le fonctionnement des systèmes à un behaviorisme réducteur (Genevois, Leneinger-Frézal, 2010) ;
- le caractère peu réaliste du rôle quasi omnipotent et incontesté du personnage incarné (Lobo, 2005) ;
- l'absence quasi totale de la dimension sociale des espaces, des inégalités urbaines, de la ségrégation ou des conflits d'usage (Dupuy, 1972 ; Ter Minassian, 2020), en particulier dans les deux séries *SimCity* et *Civilization* sus-mentionnés²⁹ ;

²⁹ Il existe bien entendu des contre-exemples. Dans *CityLife*, la ségrégation est au contraire au cœur du moteur de jeu puisque l'objectif est de garantir la valeur foncière et immobilière des terrains et des logements, en s'assurant

- la quasi impossibilité de sortir des cadres pré-établis par celles et ceux qui ont conçu le jeu.

En raison de cette dernière critique, Michael Longan considère que c'est le jeu qui « se joue » des joueuses et des joueurs, et non l'inverse :

« The uncritical player, who is willing to be controlled by this landscape, if such a player truly exists, cannot play the game in a way other than the way its designers intended. In this sense the game plays the player. In *GTA III*, the very landscape itself makes playing as a “good guy” difficult. There is indeed no way to buy a car in the game, and to work as a taxi driver one must steal a taxi. Driving anywhere without running over pedestrians takes patience. Similarly, playing *Sim City* as an evil mayor leads quickly to disaster. » (Longan, 2008, p. 35)

Si cette dernière limite est particulièrement importante c'est parce qu'elle pose la question de la réception par les joueuses et les joueurs des représentations sociales et spatiales à l'œuvre dans les jeux vidéo. Cette question intéresse bien entendu les géographes, comme je le développerai ultérieurement, mais aussi les sociologues (Trémel, 2001). C'est pourquoi la plupart des auteur.es cités insistent sur le fait de ne pas déconnecter l'expérimentation vidéoludique de la séquence pédagogique dans laquelle elle s'inscrit. Yvan Hochet rappelle le rôle de l'enseignant.e et la nécessité d'une phase de briefing et de débriefing pendant le cours : « *mettre l'élève devant un logiciel ludo-éducatif ou purement ludique en espérant qu'il apprenne seul relève de la pensée magique* » (Hochet, 2011, p. 106). Il ne s'agit donc pas simplement d'utiliser mais aussi de critiquer l'usage que l'on peut faire des simulations et des modèles urbains, que cela soit par l'intermédiaire des dispositifs « sérieux » (comme les SIG, les modèles d'analyse spatiale etc.) ou plus ludiques (jeux de simulation, jeux vendus dans le commerce etc.). C'est pourquoi Yvan Hochet imagine trois manières d'utiliser le jeu vidéo dans l'enseignement de la géographie, en traitant le jeu vidéo comme on traiterai aujourd'hui le cinéma en classe (Hochet, 2011) :

- apprendre « avec », c'est-à-dire organiser l'apprentissage à partir du visionnage du film ou l'utilisation du jeu vidéo, considérant que le médium n'est ici qu'une porte d'entrée sur le savoir académique ;

que des classes sociales antagonistes (appelées « cultures » dans le jeu) ne cohabitent pas trop près, au risque de générer des « tensions culturelles » (euphémisme dans le jeu pour parler de conflits sociaux). En l'absence d'entretien mené auprès du studio de développement, et ce dernier ayant fermé en 2011, il n'est pas possible de savoir si *CityLife* est une illustration volontaire et détournée des théories sociologiques de l'École de Chicago et une critique implicite de la ségrégation, ou au contraire une acceptation parfaitement assumée de la division socio-spatiale à l'œuvre dans les villes contemporaines.

- apprendre « sur », c'est-à-dire utiliser le jeu vidéo pour décrypter avec les élèves ou les étudiant.es ce que le jeu vidéo montre (ou non) de la réalité d'un territoire, d'un écosystème etc., et partant interroger les limites du médium. Comme le dit également Paul C. Adams, « *students must be coached to see the software as a tool for learning about the city, not as a transparent window on urban processes* » (Adams, 1998, p. 49) ;
- apprendre « autour », ce qui est plus rare de l'aveu d'Yvan Hochet, c'est-à-dire travailler cette fois-ci non pas le jeu lui-même mais les conditions de sa production (par exemple la géographie de l'industrie du jeu vidéo) et de sa réception (polémiques autour de certains jeux, caractère politique de certaines productions ou encore sensibilisation aux usages excessifs).

Comme on peut le voir, les vertus tout comme les limites prêtées à l'usage des jeux vidéo en classe ou à l'université sont nombreuses. Dans la plupart des cas, il s'agit d'analyses qui émanent de la réflexivité et du retour d'expérience des enseignant.es et enseignant.es-chercheur.es sur leurs propres usages. En revanche, la critique sur ce que fait cet usage des jeux au métier d'enseignant.e reste peut-être encore à faire³⁰. Autrement dit, on a beaucoup discuté de la manière dont les jeux vidéo et les jeux en général transforment l'activité en classe, mais moins la manière dont ils transforment les institutions éducatives. Dans cette perspective Rebecca Nesson et Charles Nesson soutiennent que l'usage des jeux vidéo, particulièrement ceux qui proposent des mondes numériques dans lesquels les joueuses et les joueurs peuvent interagir, permettrait de transformer le rapport au savoir et à l'institution scolaire ou universitaire, en offrant des expériences d'apprentissage s'affranchissant, dans une certaine mesure, du cadre classique et des normes et des conventions qui les contraignent :

« Students possess a strong shared set of norms about classroom configurations and behaviors, learned through years of schooling, that they bring to new class experiences. These norms help organize the educational experience by providing rules about when to speak, where to sit, when one can enter and leave the space, and more. The look

³⁰ Une anecdote personnelle permettra peut-être d'illustrer plus clairement ce dernier propos. En 2015, j'ai eu l'occasion de participer à une table ronde organisée aux « Rendez-vous de l'histoire de Blois » autour de l'utilisation des jeux vidéo à l'école. Animée par une représentante du ministère de l'Éducation nationale, la discussion a rassemblé des collègues du secondaire présentant leurs expérimentations, et moi-même dont il était attendu, du fait de mon statut d'enseignant-chercheur et de spécialiste des jeux vidéo, que je prenne plutôt le rôle de « détracteur ». Au final, les discussions orientées et la conclusion formulée par la représentante du ministère n'étaient pas tant de questionner la place des jeux vidéo à l'école, que de la promouvoir ouvertement, sous réserve des limites que nous avons été amenées à exprimer. Des investigations approfondies seraient nécessaires pour analyser la position des institutions éducatives vis-à-vis des jeux vidéo, par exemple en étudiant ce que les rapports officiels et les textes de l'Éducation Nationale disent de leur usage à l'école, ou en menant des entretiens auprès d'actrices et d'acteurs dans les écoles, les rectorats et les universités.

and feel of a classroom signals to those present that the classroom norms are in effect. » (Nesson, Nesson, 2008, p. 275)

Ce sont justement ces normes que l'utilisation de mondes numériques viendrait bouleverser, modifiant la position sociale et spatiale des élèves ou étudiant.es vis-à-vis de leurs enseignant.es. Nesson et Nesson en attendent des bénéfices en termes de production et d'acquisition des savoirs, au profit des élèves ou étudiant.es les plus en difficultés ou en conflit avec les normes habituelles des institutions éducatives. Dans son texte de 1995, Rex Walford appelait cependant à rester vigilant sur le risque que l'utilisation des jeux de simulation en classe devienne une nouvelle norme qui se substituerait aux autres : « *Games and simulation in geography classrooms should continue to be used into the 21st century as long as overload of prescribed material does not drive teachers into regressive methods* » (Walford, 1995, p. 244).

Il faut en effet reconnaître qu'aujourd'hui, notre métier d'enseignement et de recherche n'échappe pas à des injonctions multiples à l'innovation, que ce soit par le biais d'appels à projets, de primes ou de congés pour « projet pédagogique », généralement individualisés alors même que l'innovation s'élabore le plus souvent dans un cadre collectif. La géographie en tant que discipline est peut-être mieux armée que d'autres pour faire face à cette injonction. Comme l'ont déjà souligné plusieurs collègues (Leininger-Frézal *et al.*, 2020), l'apprentissage par l'expérience et la pratique est présente dans notre discipline dès la fin du 19^{ème} et tout au long du 20^{ème} siècle, par le biais des relevés de terrain, de la cartographie, du croquis, de la photographie, des sorties et voyages d'étude, des films etc. Ceci nous permet peut-être d'accueillir avec un peu plus de recul l'innovation pédagogique « par le haut ». Victor Potier a soutenu en 2017 une thèse de sociologie portant justement sur la fabrique de jeux sérieux à l'université afin de décrypter les « rouages de l'innovation pédagogique », ses actrices et ses acteurs (Potier, 2017). Il part du constat que cette production académique est en augmentation, mais reste largement expérimentale, artisanale et encore difficile à quantifier. Selon lui, cet essor est malgré tout « *un point d'observation privilégié sur les transformations des conditions de production de l'innovation académique (pratiques de coordination, perméabilités entre mondes professionnels, gestion par projets, valorisation des produits de la recherche) et sur l'articulation de logiques marchandes à des logiques de recherche universitaire* » (Potier, 2020). Il observe notamment comment les jeux vidéo, et en particulier les jeux sérieux ont émergé comme une nouvelle catégorie de l'innovation pédagogique, soulignant le caractère performatif de cette expression. Apparaît comme innovation pédagogique ce qui est présenté

comme tel par celles et ceux qui les promeuvent. À travers l'exemple du portage de plusieurs expérimentations et des collègues impliqués, Potier montre comment l'inscription dans une trajectoire de promotion de l'innovation pédagogique par les jeux sérieux permet d'obtenir des ressources (heures de décharge, financements) dans un contexte de plus en plus concurrentiel, et favorise la réorientation professionnelle pour certaines trajectoires de carrière qui peuvent parfois éloigner les collègues du volet « recherche » de notre métier :

« Ce n'est donc pas la création de jeu vidéo qui transforme les formes de travail de recherche universitaire, pas plus que ce ne sont les transformations de l'Université qui expliquent l'engouement soudain d'une partie de la recherche ou des pouvoirs publics pour les « serious games ». Il s'exerce plutôt un effet d'homologie de structure entre l'établissement d'une gestion par projet de la recherche et la logique entrepreneuriale qui caractérise la conception de « serious games » ; ces logiques se correspondent et s'entretiennent. Le « serious game » est donc une catégorie d'innovation qui participe aussi de la production d'une catégorie d'innovateurs, une catégorie de professionnels entreprenante, progressiste et orientée vers une modernisation de leurs pratiques et de leur institution. » (Potier, 2020)

Pour lever toute ambiguïté : en reprenant ici les propos de Victor Potier, je ne porte aucun jugement de valeur sur des trajectoires de carrière dont les motivations peuvent être multiples et parfois sous contraintes (événements personnels, familiaux, mutations institutionnelles, charges administratives ou pédagogiques lourdes etc.). Il m'importe surtout de constater que la généralisation de l'essor du jeu vidéo dans l'enseignement au nom de l'innovation peut produire, ou plutôt accompagner, si l'on suit les analyses de Potier, des effets institutionnels qui dépassent la simple question des apports de cet outil en classe. Là encore, ces effets restent à investiguer.

Aujourd'hui, les réflexions et les expérimentations sur l'intérêt didactique et pédagogique des jeux et des jeux vidéo dépassent le cadre scolaire. Des acteurs de l'aménagement urbain, des opérateurs du tourisme culturel ou patrimonial, des institutions muséales s'intéressent à leur usage pour promouvoir des démarches participatives, proposer des expériences immersives ou encore valoriser des collections artistiques et des projets culturels. J'aurai l'occasion dans le dernier chapitre de ce volume de HDR de revenir sur ces initiatives, de plus en plus nombreuses. Elles montrent que le débat sur les apports et les limites des jeux dans la transmission de connaissances est loin d'être clos. Ces questionnements rappellent l'importance d'analyser les discours, les représentations spatiales, que les jeux vidéo mettent en scène, parfois de manière biaisée.

2.2 Les espaces en jeu (vidéo)

En 2008, nous écrivions avec Samuel Rufat que « *ce sont paradoxalement les réserves émises quant à l'utilisation pédagogique des jeux vidéo qui les fondent comme objets géographiques : l'omniprésence des représentations spatiales qu'ils véhiculent et la manière dont celles des concepteurs et celles des joueurs entrent en dialogue* » (Ter Minassian, Rufat, 2008). Rappeler le rapprochement avec l'étude géographique des œuvres artistiques, qu'elles soient de cinéma, de littérature ou même de peinture (Staszak, 2003) est ici essentiel. L'argument principal est que, tout comme un film, une série télévisée ou un roman, le jeu vidéo donne à voir *une certaine* représentation de l'espace et de la société. Sans refaire toute l'histoire de la discipline, cette approche par les œuvres de fiction est en lien avec le tournant humaniste en géographie (Desbois, Gervais-Lambony, Musset, 2016) et l'intérêt porté, depuis les années 1980, aux géographies sensibles, aux rapports affectifs et émotionnels à l'espace (Davidson *et al.*, 2006), et bien entendu aux représentations spatiales. Comme le résume Leigh Schwartz : « *within and beyond geography, it is important to investigate imaginative representations and how they shape human understanding and interaction with the external environment* » (Schwartz, 2008, p. 1-2). Un grand nombre de travaux l'ont bien montré : le rapport à l'espace des individus est bien façonné par les caractéristiques de cet espace mais aussi par l'expérience, qu'elle soit positive ou négative, que les individus en ont, et les représentations parfois médiées (par le biais du cinéma, de la photographie, de l'écriture etc.), qui en sont données. C'est pourquoi il est désormais établi que ces espaces représentés et mis en scène ne sont pas de simples traductions de la réalité, mais bien des réalités réinterprétées par son ou ses auteur.es.

2.2.1 Les jeux vidéo supports de stéréotypes et d'idéologies socio-spatiales

En résumé, les représentations médiées de l'espace ne sont pas des représentations neutres. Cette affirmation est valable pour les jeux vidéo (Salter, 2011). Et parce que ces derniers sont désormais bien inscrits dans le paysage culturel d'une grande partie de la population, du moins dans nos sociétés occidentalisées, et qu'ils sont de plus en plus mobilisés dans un cadre pédagogique, les représentations spatiales que les jeux vidéo véhiculent justifient que les géographes s'y intéressent (Schwartz, 2008). Plusieurs auteur.es, pas nécessairement issu.es de la discipline géographique d'ailleurs, se sont ainsi penché.es sur les représentations, voire les idéologies à l'œuvre dans les jeux vidéo. Harry J. Brown, par exemple, mobilise la philosophie de Michel Foucault (notamment *Surveiller et punir*, 1975) pour dénoncer l'apologie de l'idéologie de l'ordre et de la surveillance généralisée à l'œuvre dans certains jeux vidéo de rôle

(Brown, 2008). Shoshana Magnet s'est intéressée au jeu vidéo *Tropico* et critique à la fois la vision impérialiste et caricaturale qui y est donnée de l'espace caribéen, mais aussi la mise en scène hypersexualisée des femmes (notamment sur les boîtiers de jeu) qui accompagne le rôle de dictateur qu'endosse la joueuse ou le joueur (Magnet, 2006). Elle s'inquiète de l'usage pédagogique de la série *Tropico* (par exemple pour enseigner les systèmes urbains ou la gouvernance), alors même que ce jeu fait l'apologie de la violence et des rapports de domination derrière des graphismes et des animations plutôt colorés et humoristiques. L'anthropologue Kacper Poblócki s'inquiète également de l'usage pédagogique qui peut être fait des jeux de la série *Civilization* pour enseigner l'histoire du monde (Poblócki, 2002). Il rappelle que chacun des opus de cette série qui existe depuis plus de trente ans maintenant est le reflet de son époque. Le premier volet, commercialisé à partir de 1991, s'inscrit clairement dans l'héritage de la Guerre Froide, avec deux principaux moyens d'atteindre la victoire : la conquête militaire sur l'ensemble des autres civilisations ou bien la course à l'espace (être la première civilisation à lancer une fusée pour atteindre Alpha Centauri), ce qui rappelle la compétition que se sont livrés les États-Unis et l'URSS dans les années 1960 pour mettre en orbite le premier satellite, faire voyager le premier humain dans l'espace, puis se poser sur la Lune. Les premiers *Civilization* restent des jeux vidéo créés par des Occidentaux et n'envisagent l'épanouissement d'une société qu'à travers le spectre des sociétés occidentales et de leur mode de développement :

« *Civilization* proves that the history of the West is the only logical development of the humankind that would have happened anywhere and any time, regardless of the initial conditions and players' strategies. The garden designed by Meier [créateur du jeu] merges all the possible paths into the master narrative of the Western success. » (Poblócki, 2002, p. 168)

Dans ces débats, les jeux vidéo de guerre et les jeux vidéo de tir prennent bien entendu une large place, à la mesure de celles qu'ils occupent aussi bien dans les polémiques médiatiques que dans les rayonnages des magasins spécialisés ou des plateformes de distribution en ligne. À leur égard, de nombreux auteur.es³¹ ont critiqué l'apologie de la violence et des rapports de domination à l'œuvre dans les jeux vidéo. Dans leur ouvrage *Digital Play*, Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greig de Peuter (2003) mobilisent la notion de « masculinité militarisée » (*militarized masculinity*), pour critiquer la figure dominante du mâle alpha (souvent armé...) présente dans une grande partie de la production vidéoludique des années 1980 et 1990, et

³¹ Il faut reconnaître que ce sont moins les géographes que les ludologues ou les spécialistes des *Media Studies* ou des *Communication Studies* qui se sont initialement saisi.es de ces débats.

encore aujourd'hui. Quant aux personnages féminins dans les jeux vidéo, elles sont le plus souvent réduites à une représentation hypersexualisée (Cassell, Jenkins, 1998).

L'espace et la représentation des corps humains sont le reflet de ces rapports de violence et de domination. C'est en tout cas la thèse défendue par Mark B. Salter, pour qui une grande partie des jeux de guerre traduisent de manière convergente les dynamiques de la guerre contemporaine, en particulier l'effacement des corps et des scènes de bataille au profit d'une déshumanisation de la violence légitime (Salter, 2011). Pour le dire autrement, les jeux vidéo tendent selon lui à rendre plus acceptable, voire plus légitime l'usage de la force militaire, en invisibilisant les corps de l'ennemi (par exemple dans les jeux de stratégie en vision zénithale) et en dépolitisant la violence inhérente aux guerres (en évacuant la présence des civils ou en réduisant la guerre à des exploits héroïques d'un seul héros – souvent de sexe masculin - incarné par la joueuse ou le joueur). Cela explique sans doute, selon Salter, pourquoi certains gouvernements désormais utilisent le jeu vidéo comme biais de recrutement de futurs soldats. L'exemple le plus connu était *America's Army*, un jeu de guerre financé par l'Armée américaine et qui a servi explicitement, de 2002 à 2022, à convaincre les joueuses et les joueurs à envisager une carrière militaire (voir figure 5)³².

Figure 5. Publicité pour le jeu vidéo *America's Army. Proving Grounds* (2002-2022)



Source : bande annonce officielle du jeu vidéo sur console Playstation 4.

L'une des particularités de ce jeu vidéo est que *tou.tes les joueur.es* endossent le rôle de l'armée américaine. Dans la plupart des autres jeux de tir à la première personne, la joueuse ou le joueur

³² Pour l'analyse des relations historiques entre le complexe militaro-industriel aux États-Unis et l'industrie du jeu vidéo, je renvoie à l'ouvrage du journaliste Ed Halter, 2006, *From Sun Tzu to Xbox. War and video games*.

choisit un camp qui est représenté graphiquement par des tenues, des armes, des voix ou des lignes de dialogue qui lui sont spécifiques et qui permettent l'assimilation du personnage à un camp, une faction ou un pays (voir figure 6).

Figure 6. Illustration du boîtier de jeu *Command & Conquer Red Alert 2* (2000)



Dans *America's Army* justement, chaque groupe voit ses membres représenté.es comme appartenant au camp américain, et les membres du groupe adverse comme l'ennemi, si bien qu'à aucun moment du jeu, on se bat contre des soldat.es américain.es.

2.2.2 Prendre en compte les stratégies des joueur.es pour déconstruire les discours véhiculés par les jeux

Une particularité caractérise cependant le jeu vidéo par rapport à d'autres formes de productions artistiques supports de représentations : sa dimension interactive. Cette caractéristique a été largement débattue au sein des *Video Game Studies*, comme je l'ai rappelé en introduction. Selon certain.es auteur.es, c'est justement cette dimension interactive qui facilite l'incorporation par les joueuses et joueurs des normes et valeurs véhiculées par le jeu (Fortin, Mora, Trémel, 2006). Mais elle peut aussi être mobilisée pour créer ou détourner des jeux vidéo afin de porter des messages ou des revendications sociales ou politiques (Servais, 2020a). Avec Samuel Rufat, nous avons souhaité apporter notre petite contribution à ces débats (Ter Minassian, Rufat, 2008 ; Rufat, Ter Minassian, 2012). Nous nous étions pour cela appuyés sur les travaux du ludologue Gonzalo Frasca (2001). Selon lui, les jeux vidéo peuvent supporter ou véhiculer des représentations spatiales ou sociales à travers trois éléments : la thématique générale, les objectifs à atteindre, et enfin les mécanismes de jeu. Sans refaire toute la démonstration, disponibles dans les articles sus-mentionnés, nous avons tâché de montrer que

dans le cas des jeux des séries *SimCity* et *Civilization*, les mécanismes du jeu encourageaient les joueuses et les joueurs à adopter certaines stratégies dominantes et à en délaisser d'autres. Ainsi, dans les premiers opus de la série *Civilization*, il était bien plus aisé de gagner en faisant la guerre aux pays voisins, et les impacts de la pollution industrielle étaient très limités. Sylvain Genevois et Caroline Leininger-Frézal se sont livrés à un travail similaire portant sur les *green games*, une déclinaison des jeux sérieux dans le domaine de l'environnement et du développement durable (Genevois, Leininger-Frézal, 2010). En s'appuyant sur un corpus de jeux issus d'institutions et d'organismes publics et privés variés (la chaîne de cafés Starbucks, l'ADEME, UNICEF, l'entreprise IBM, la Cité des sciences et de l'industrie etc.), ils se sont intéressés aux modèles d'apprentissage sous-jacents et aux valeurs véhiculées (ce qu'ils appellent l'éthique du jeu) par ces différents *green games*. Ils ont bâti une typologie des jeux aux potentialités éducatives inégales, entre :

- des jeux behavioristes à causalité linéaire (apprendre les « bons » gestes) ;
- des jeux à portée documentaire et un objectif de décentrement (montrer d'autres espaces, d'autres environnements que les espaces familiers des élèves) ;
- et enfin des jeux qui permettent de confronter les élèves au fonctionnement complexe des écosystèmes.

Dans leur corpus d'étude comme dans le nôtre, il m'importe donc de souligner que les représentations spatiales véhiculées par un jeu vidéo ne résident donc pas seulement dans la *mise en scène* de ces représentations (graphismes, animation, thématique etc.), mais aussi dans leurs *conditions d'émergence*, qui se situent au croisement du cadre opérationnel établi par les règles, eux-mêmes conçus par les créatrices et créateurs du jeu, et des choix opérés par les joueuses et les joueurs.

En conclusion, tout une partie de la littérature en *Video Game Studies* s'est intéressée aux mécanismes de jeu, aux règles de conception, à la meilleure façon d'accompagner ou guider les actions des joueuses et des joueurs. Ces débats ont abouti à la production de nombreux manuels de *game design* (Salen, Zimmerman, 2003) mais aussi à quelques travaux plus réflexifs sur la manière d'utiliser ou détourner les règles d'un jeu pour véhiculer un discours politique ou social (Bogost, 2007). Ainsi, depuis la fin des années 1990, les savoirs professionnels dans le monde du jeu vidéo se sont progressivement construits et les métiers se sont professionnalisés. En parallèle, l'industrie du jeu vidéo est devenue une des premières industries culturelles et créatives au monde. Son fonctionnement, ses écosystèmes, son ancrage territorial intéressent désormais un nombre croissant de chercheurs.es.

2.3 Industries et écosystèmes industriels des jeux vidéo

Comme aime à le rappeler en France les principales organisations représentatives de éditeurs et studios de développement (SELL, SNJV), l'industrie du jeu vidéo a connu ces dernières années une forte progression, y compris en 2020, année du confinement (SELL, 2021). Son chiffre d'affaires estimé équivaut désormais à ceux de l'industrie du cinéma et de la musique réunis³³. De plus, elle se caractérise par une progression continue de ses publics : chaque année, elles et ils sont toujours plus nombreux dans les enquêtes d'opinion et les sondages à se déclarer « joueuses » ou « joueurs » de jeux vidéo. Si la sociologie et les *Media Studies* ont permis de produire quelques monographies, souvent à caractère ethnographique, du fonctionnement « de l'intérieur » des studios de jeux vidéo (Zabban, 2011 ; O'Donnell, 2014), on connaît encore mal son organisation spatiale. Contrairement à la géographie de l'industrie du cinéma qui peut désormais compter sur plusieurs travaux, celle du jeu vidéo reste encore largement à faire. On trouve quelques chiffres de la répartition par grandes aires géographiques ou par pays de cette industrie, mais dès qu'il s'agit de descendre à une échelle plus fine, celles des territoires ou celles des studios, les données et les travaux manquent.

Pourtant, l'essor de l'industrie du jeu vidéo n'a pas échappé au regard des chercheurs, mais l'analyse de son ancrage spatial n'a suscité que tardivement leur intérêt. Peut-être faut-il y voir les effets d'un courant de la pensée économique qui, avec l'avènement d'Internet et des outils numériques dans les années 1990, avait espéré voir s'uniformiser le monde et disparaître les rugosités de l'espace géographique (Graham, 1998 ; Lasserre, 2000 ; Moriset, Malecki, 2009).

2.3.1 Des théories macro...

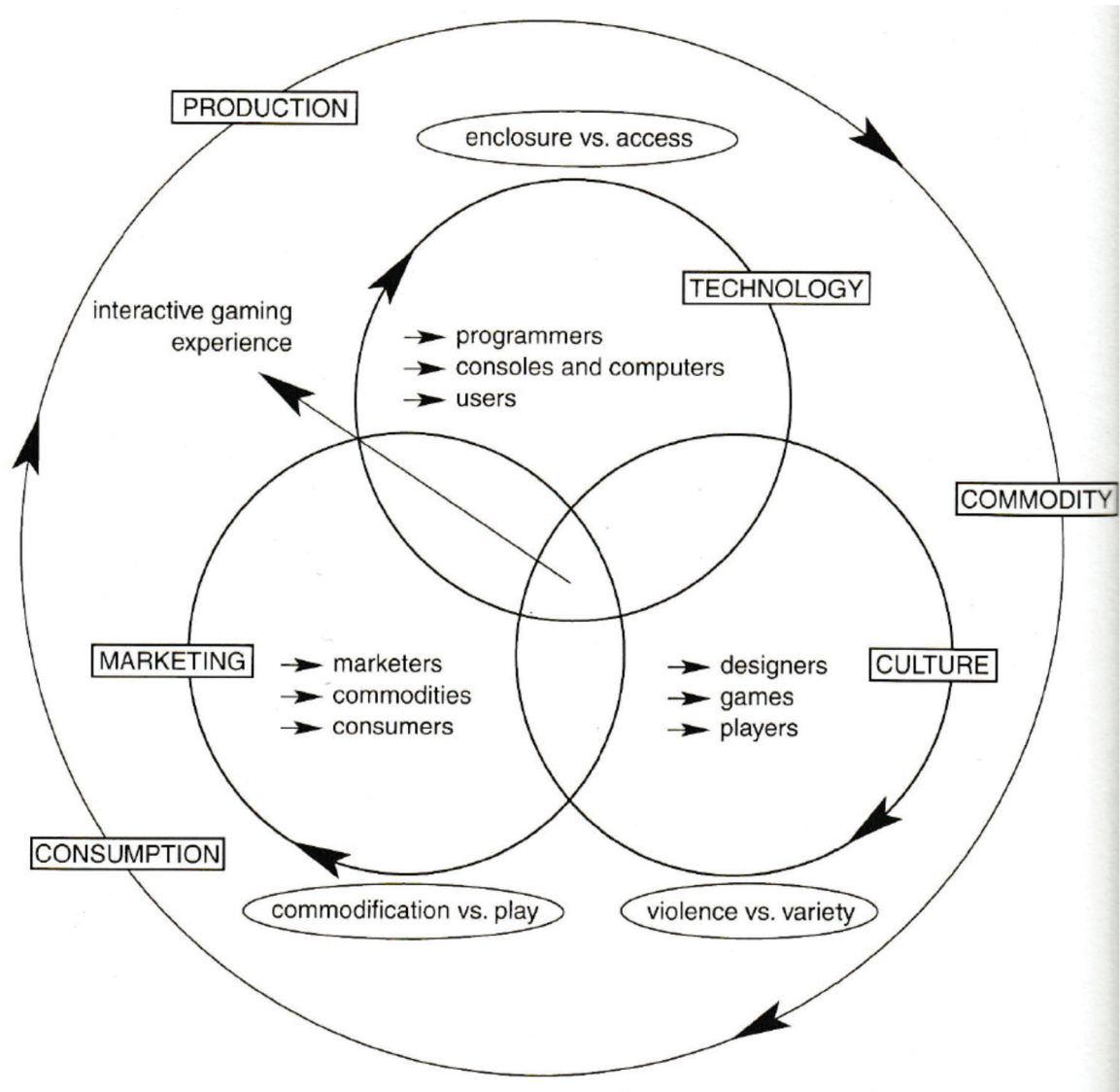
Quelques théories générales ont été formalisées, avec dès 2003, la publication par Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greig De Peuter de l'ouvrage *Digital Play*, ancré dans le champ des études des médias et des communications, et qui reste marquant dans la littérature scientifique sur les jeux vidéo. Mobilisant ce qu'ils nomment le « modèle des trois circuits » (technologie, culture, marketing)³⁴, ces trois auteurs tâchent de décortiquer les logiques à l'œuvre dans la production de jeux vidéo :

³³ 2,6 milliards d'€ de chiffre d'affaires pour le secteur du jeu vidéo en 2021 ; 2 milliards pour la musique enregistrée ; 850 millions environ pour la projection cinématographique. L'industrie du livre reste malgré tout l'une des premières industries culturelles en France, avec un chiffre d'affaires en 2021 de plus de 9 milliards d'€ (Ministère de la Culture, 2022).

³⁴ Si les auteurs parlent ici de circuit et non de cercle, c'est parce que chaque composante (chaque circuit) de ce modèle est au préalable considéré comme étant en soi un espace de circulation du capital : de la production à la marchandisation de biens (y compris informationnels), puis à leur consommation qui à son tour alimente la production etc.

- le circuit de la culture concerne la production et la consommation de biens culturels (livres, films, musique et bien sûr jeux vidéo) ;
- le circuit de la technologie inclut les « artefacts numériques » (ordinateurs, consoles, logiciels) et les infrastructures nécessaires au fonctionnement des autres circuits ;
- enfin le circuit du marketing inclut la R&D, la publicité et l'ensemble des services qui accompagnent la commercialisation et la consommation des biens culturels.

Figure 7. Les trois circuits de l'interactivité dans un marché globalisé, d'après Kline et alii, 2003.



Source : Kline *et alii*, 2003, p. 58.

Chacun de ces circuits tourne du fait de la présence d'acteurs économiques (studios de développement, agences de marketing), de consommatrices, de consommateurs et de biens culturels qui rendent possible la circulation du capital au sein de chaque circuit et d'un circuit à l'autre. Pour les auteurs, les logiques de production de jeux vidéo se situent à l'intersection de ces trois circuits. Ainsi, la multiplication dans les années 1980 et 1990 de jeux plutôt violents

et à destination d'un public masculin (ce qu'ils appellent la « masculinité militarisée » évoquée plus haut) repose moins sur le caractère intrinsèquement violent de ce média, que sur des logiques industrielles et consuméristes qui mettent en coïncidence des contraintes de production de contenu, des attentes de la part des publics et des stratégies marketing. C'est ce qui amène les auteurs à considérer que « *the primary question that the industry faces is whether to stay within the tried and true formulas of digital death, destruction, and dominion, or risk experiment with more diverse game models – a choice between “violence or variety”* » (Kline, Dyer-Witthford, De Peuter, 2003, p. 55). Pour le dire autrement, dans les années 1980 et 1990, les studios avaient plus à perdre, économiquement, à produire autre chose que des jeux vidéo violents qu'à explorer d'autres voies créatives.

Comme tout modèle, celui-ci a le mérite de la clarification et les limites de la simplification. Il est résolument ancré dans une théorie critique des médias qui interroge les logiques de production et de consommation des biens culturels, en l'inscrivant dans un contexte qui reste nord-américain, même lorsque le chapitre neuf de l'ouvrage s'intéresse aux conditions d'externalisation ou de sous-traitance dans des pays du Sud comme le Mexique, la Chine ou l'Inde. De ce fait, l'approche proposée par Kline, Dyer-Witthford et De Peuter sous-estime la diversité spatiale des politiques publiques, que ce soit d'aide à la création culturelle, de soutien aux entreprises ou de régulation des ventes et des pratiques³⁵, mais aussi des contextes de production des industries culturelles et créatives. Des travaux plus récents (Parker, Jenson, 2017) ont montré que d'autres logiques que celle d'accumulation du capital pouvaient être à l'œuvre, notamment chez les petits studios et les travailleur.es indépendant.es. Pour résumer, la théorie des trois circuits semble particulièrement adaptée pour comprendre au sein de l'industrie du jeu vidéo le fonctionnement des grands studios ou des grands éditeurs, moins pour les autres formes d'organisation de la production vidéoludique.

Cette théorie a été prolongée par Dyer-Witthford et De Peuter dans leur ouvrage *Games of Empire* (2009), considérant les jeux vidéo comme un des moteurs de l'hypercapitalisme global du 21^{ème} siècle (p. 29), en s'appuyant notamment sur deux piliers : le *militainment*, c'est-à-dire l'interpénétration des sphères de l'industrie militaire de la production vidéoludique, et le *ludocapitalism*, autrement dit la marchandisation des pratiques culturelles. Cette théorie « macro » du fonctionnement de l'industrie du jeu vidéo peut être mise en perspective avec des analyses plus fines, notamment portées par Jennifer Johns. Dans le prolongement des travaux de Allen Scott sur l'interpénétration entre espaces, culture et économie dans le cas de l'industrie

³⁵ Via le système PEGI (Pan European Game Information) par exemple, qui vise à sensibiliser les joueuses et les joueurs – ou plutôt leurs parents – sur le contenu de certains jeux.

du cinéma, Johns remet en question l'idée que l'industrie du jeu vidéo serait a-spatiale sous prétexte qu'il s'agirait d'une industrie culturelle interconnectée, globalisée et qui fonctionnerait en réseau d'entreprises (Johns, 2006). Pour cela, la géographe mobilise la théorie du Global Production Network (GPN) : « *The GPN framework has three key elements: how value is created, enhanced and captured, how power is created and maintained within the production network, and how agents and structures are embedded in particular territories* » (Johns, 2006, p. 153). À partir d'un corpus d'entretiens avec des cadres d'entreprises de fabrication de consoles et de studios de développement et d'édition, l'auteure montre que du côté de la production de matériel, le réseau de fabricants de consoles et de sous-traitants (pour la fabrication de certains composants) fonctionne selon les logiques de l'économie globalisée avec, pour le dire rapidement, la R&D dans les grands pôles de la mondialisation, et les usines d'assemblage dans les pays du Sud. Du côté de la production des logiciels, c'est-à-dire les jeux eux-mêmes, Johns montre l'inégale capacité des actrices et des acteurs à capter la valeur marchande du marché du jeu vidéo, qui se double de rapports de force souvent inégaux entre d'un côté les fabricants de console et les éditeurs (lorsque le fabricant de console n'est pas lui-même éditeur), et de l'autre les studios de développement. Il découle de tous ces éléments une structure organisationnelle complexe de l'industrie du jeu vidéo, mêlant relations marchandes, logiques de sous-traitance, rapports de forces et inscription dans des pratiques culturelles régionales.

2.3.2 ... aux cas d'étude

Depuis ces premiers travaux qui visaient plutôt la compréhension globale des écosystèmes industriels autour du jeu vidéo, ont émergé un certain nombre de recherches ou de monographies qui documentent plus spécifiquement des logiques régionales, voire locales (Wolf, 2015). Le récent ouvrage collectif sobrement intitulé *Game Production Studies* (Sotamaa, Švelch, 2021) inclut ainsi plusieurs chapitres traitant de l'industrie ou de la création de jeux vidéo dans différents pays, telles que la République tchèque, la Pologne, la Chine ou la France. Comme le signalent les coordinateurs de cet ouvrage : « *While the field of game studies has developed quickly in the past two decades, it still feels as if the study of the video game industry and different modes of video game production have been mostly dismissed by game studies scholars* » (Sotamaa, Švelch, 2021, p. 9). Ce qui permet à Sotamaa et Švelch de dresser ce constat, c'est que des monographies nationales existent bien, mais restent encore peu nombreuses. La revue de littérature à ce sujet permet de dégager plusieurs éléments :

- la faible place des travaux de géographie alors même que la question spatiale et territoriale est bien présente dans un certain nombre de recherches ;
- des tentatives pour sortir de l'américano-centrisme ou du japano-centrisme dans l'histoire de cette industrie.

Encadré n° 3. L'industrie du jeu vidéo : un chantier pour les géographes.

Si j'évoque le premier point, c'est moins par repli ou chauvinisme disciplinaire, que par le souhait de partager un étonnement. De plus en plus de recherches tendent à montrer qu'il existe des variations territoriales dans l'industrie du jeu vidéo, que ce soit par l'existence de styles de jeux caractéristiques de certaines aires géographiques (le « jeu de rôle à la japonaise » par exemple, le jeu dit « à la française » etc.) ou d'écosystèmes de production propres à certaines scènes régionales, voire nationales. L'existence de ces styles de jeux ou de ces écosystèmes s'explique pour partie par un ancrage spatial et l'appui sur des ressources, politiques, sociales et culturelles régionales. La dimension spatiale de l'industrie du jeu vidéo apparaît alors comme une porte d'entrée féconde pour en comprendre les ressorts et les acteurs, et des notions au cœur de notre discipline sans en être toujours l'exclusivité (territoire, échelle, écosystème, aire régionale, centralités, périphéries etc.) semblent pertinentes pour comprendre le fonctionnement de l'industrie du jeu vidéo. Je formule donc le vœu que d'autres géographes se saisissent de ces questions et s'inscrivent dans les débats internationaux émergents.

Parmi les approches géographiques, on peut citer les travaux de deux chercheurs japonais, Yuko Aoyama et Hiro Izushi, qui se sont intéressés aux évolutions dans ce qui a constitué historiquement les trois grands pôles de l'industrie du jeu vidéo : le Japon, les États-Unis et le Royaume-Uni (Aoyama, Izushi, 2003 et 2006). Ils se sont notamment penchés sur l'ancrage socio-culturel, l'appui sur des industries pré-existantes et des transferts de compétences, qui expliquent les évolutions différenciées qu'a connues l'industrie du jeu vidéo dans ces pays respectifs. Ainsi, au Japon, le développement du secteur est venu de grands groupes (comme Nintendo ou Sega), selon une logique d'intégration verticale (les grands éditeurs passant contrats de développement à de plus petits studios), bénéficiant de l'attractivité de l'emploi pour des artistes issus du monde des *manga* et du cinéma d'animation, très implanté dans ce pays. Aux États-Unis, le développement de l'industrie du jeu vidéo a plutôt été porté par de petits mais nombreux studios, et notamment dans le secteur du jeu sur borne d'arcade, au moins jusqu'au « crash » économique des années 1982 et 1983. L'autre particularité des États-Unis

par rapport au Japon c'est que les transferts de compétences se sont faits moins depuis le secteur de la bande dessinée (*comics* ou *manga*) ou du cinéma, que du secteur de l'informatique et de l'électronique³⁶. Enfin, dans le cas du Royaume-Uni, Aoyama et Izushi rappellent que les mathématiciens et les chercheurs britanniques, à l'instar d'Alan Turing (1912-1954), ont longtemps été pionniers dans la recherche théorique dans le domaine de l'informatique. Et pourtant, le développement de l'industrie du jeu vidéo a plutôt été le fait de *bedroom coders*, qui ont contribué à forger l'image mythifiée du jeune développeur auto-formé et auto-entrepreneur, travaillant dans sa chambre ou son garage, plus ou moins intégré à des réseaux informels d'entre-aide par le biais de conventions ou de revues spécialisées, et profitant, sur le marché de l'ordinateur individuel, de l'arrivée dans les années 1980 et 1990 de nouvelles machines moins onéreuses et plus aisément programmables.

Ces dernières années, les *Video Game Studies* ont vu émerger un certain nombre de travaux portant sur d'autres espaces nationaux ou aires régionales, permettant de sortir d'une vision diffusionniste (centralités/périphéries) de l'industrie du jeu vidéo et d'éclairer la diversité territoriale des situations, y compris dans une perspective historique. Les textes rassemblés par Mark J. P. Wolf dans l'ouvrage *Video games around the world* (2015) l'illustrent parfaitement :

« Most video game history books, however, are produced largely for a North American audience who remembers the games and so the books are thus compiled from the resources available in North America. After the rise of Nintendo following the North American Video Game Industry Crash of 1983, some Japanese history would be included and perhaps some information on Europe. » (Wolf, 2015, p. 2)

Parmi les cas d'étude, présents dans cet ouvrage ou ailleurs, on peut notamment citer l'Australie (Banks, Cunningham, 2016), le Canada (Parker, Jenson, 2017), le Chili (Baeza-González, 2021), la Chine (Simon, 2020), la Corée du Sud (Paberz, 2012 et 2020), l'Irlande (Kerr, Cawley, 2012), la Pologne (Ozimek, 2021) ou encore la Scandinavie (Jørgensen *et al.*, 2015). Sans doute manque-il d'autres références, notamment sur le continent africain et la Russie. Tous ces exemples montrent qu'il existe, parfois au même moment que dans l'ancienne Triade de la mondialisation (Japon, États-Unis, Europe occidentale), un marché de création et de consommation de jeux vidéo. Ces monographies mettent en évidence des caractéristiques et des dynamiques spatiales différenciées. Ainsi, la proximité du marché

³⁶ Aoyama et Izushi comparent notamment le parcours de deux figures « légendaires » de l'histoire du jeu vidéo, Shigeru Miyamoto, créateur des séries *Super Mario* et *The Legend of Zelda* chez Sega, et Nolan Bushnell, créateur du studio Atari qui a connu un succès planétaire avec sa borne d'arcade du jeu *Pong* lancée en 1972. Le premier est diplômé en design industriel et a un temps envisagé une vocation de dessinateur de *manga* ; le second est ingénieur en électronique.

américain facilite au Canada l'implantation de grandes compagnies mais aussi le développement de tout un tissu de créatrices et créateurs indépendant.es (Parker, Jenson, 2017). La fiscalité avantageuse proposée par l'Irlande pour les entreprises du numérique a encouragé de grands studios comme Blizzard à y implanter une partie de leurs fonctions-supports (comme le *community management* pour les jeux de rôle en ligne massivement multi-joueur.es) ou le développement d'outils de *middleware* (Kerr, Cawley, 2012). Dans les anciens pays de la sphère d'influence de l'ex-URSS, la circulation de copies pirates de consoles américaines a permis dès les années 1980 la timide structuration d'un marché du jeu vidéo et l'émergence d'une scène constituée de développeur.es amateur.es (Švelch, 2021). En Finlande, en Norvège et en Suède, le niveau de vie plutôt élevé a facilité la pénétration précoce des ordinateurs individuels dans les foyers, y compris dans les milieux populaires, tandis que l'absence d'un écosystème industriel et l'étroitesse du marché de consommation a longtemps limité l'intérêt porté aux jeux vidéo par les industries de l'électronique, laissant le champ libre au développement de scènes dites « indépendantes » (Jørgensen *et al.*, 2015). À l'inverse, en Afrique du Sud dans les années 1980, les jeux vidéo restaient une pratique réservée à une élite blanche et urbaine, plutôt aisée, ayant accès aux produits culturels internationaux... et à l'électricité (Wolf, 2015).

Au-delà des différences globales par pays, les analyses à des échelles plus fines montrent la structuration infra-nationale de l'industrie du jeu vidéo et leur ancrage dans des configurations territoriales particulières. Dans le cas de l'Australie par exemple, John Banks et Stuart Cunningham (2016) insistent sur la diversité des « scènes » locales de développement, avec une orientation plutôt artistique de la scène indépendante à Melbourne (le jeu vidéo comme « œuvre d'art »), bénéficiant entre autres du soutien financier de l'État de Victoria pour les industries créatives (cinéma, jeux vidéo), et une orientation plutôt « commerciale » de la scène à Brisbane ou à Sydney, du fait d'une relative absence d'aides publiques à la création et donc d'une dépendance plus forte au marché pour garantir la pérennité des studios.

Qu'en est-il en France ? S'il existe bien un tableau généraliste de l'industrie du jeu vidéo (Benghozi, Chantepie, 2017), les recherches plus précises sont encore rares. La revue de sciences sociales *Réseaux* a consacré quelques numéros (n° 173-174 en 2012), dont un numéro récent sur les « mondes de production du jeu vidéo » (n° 224 en 2020), que j'ai eu l'honneur de coordonner avec ma collègue Vinciane Zabban (voir volume « travaux » de cette HDR). Ce dossier rassemble quelques textes issus de recherches doctorales récentes ou en cours, qui montrent toute la diversité des approches et des chantiers possibles, que ce soit sur les conditions de travail, les logiques de production, les genres de jeu, la monétarisation des

pratiques ou encore l'histoire de cette industrie en France. On peut également évoquer l'existence de la seule thèse de géographie³⁷ portant sur l'industrie française du jeu vidéo, pourtant soutenue il y a plus de dix ans maintenant (Lusso, 2011). Cette recherche avait notamment mobilisé le cadre théorique de la géographie économique des clusters industriels pour analyser les effets d'ancrage et les réseaux d'acteurs de l'industrie de « l'image en mouvement » (jeux vidéo mais aussi cinéma d'animation) dans les métropoles lilloise, lyonnaise et marseillaise. Ce travail peut être complété par d'autres recherches, notamment en sociologie, et selon des approches de monographie de studio (Zabban, 2011 ; Andlauer 2019) ou d'histoire de l'industrie (Blanchet, Montagnon, 2020), même si globalement, la géographie de cette industrie culturelle en France reste largement à faire.

2.4 Les jeux vidéo : des espaces singuliers ?

Les trois premiers ensembles de travaux à caractère géographique sur les jeux vidéo (enjeux pédagogiques, représentations spatiales et industrie du jeu vidéo) représentent une grande partie de la littérature scientifique. Comme souligné précédemment, les chercheur.es en jeux vidéo s'accordent désormais à considérer que l'espace est au cœur des jeux vidéo : on peut s'y déplacer, explorer, l'aménager. Il fait parfois l'objet de la convoitise des joueur.es qui s'affrontent dans des jeux de guerre et des jeux de stratégie. Mais quelle est la nature de cet espace ?

Cette question occupe une place plus marginale dans la littérature géographique, même si quelques travaux existent³⁸. Peut-être est-ce dû au fait qu'il a fallu dans un premier temps, pour une communauté scientifique plus habituée à travailler sur le concret, le dur, le « vrai » terrain, admettre que les espaces numériques étaient aussi des espaces à part entière. Cette difficulté est à inscrire plus largement dans le débat sur la nature des espaces numériques en général (World Wide Web, forums en ligne, réseaux sociaux etc.) et leur articulation avec les espaces dits « réels ». En cela, je souscris totalement aux propositions de Boris Beaudé de s'intéresser à Internet en tant qu'espace à part entière (Beaudé, 2012 et 2021). Dans un chapitre ultérieur, j'aurai l'occasion de revenir sur ces débats et tâcherai de formuler des pistes pour dépasser ce qui apparaît parfois comme une impasse dans cette opposition entre espaces physiques et espaces numériques.

³⁷ À ce jour, au moment de rédiger ce volume, et à ma connaissance.

³⁸ Les travaux de géographie sur la nature de l'espace et les représentations spatiales dans les jeux traditionnels et les jeux de plateau (donc non vidéoludiques) sont encore plus rares (voir par exemple Bizet, Bussi, 1997 ; Borzakian, 2009). Cela peut surprendre, étant donné que les réflexions pédagogiques sont inversement plus anciennes et plus nombreuses sur les jeux traditionnels que sur les jeux vidéo.

La deuxième raison qui peut expliquer la rareté de ces réflexions sur la nature de l'espace dans les jeux vidéo est que les travaux de géographes sur cet objet de recherche sont historiquement issus des courants modélisateurs ou quantitativistes, considérant d'abord ce média comme un outil, avant d'être un espace. Avec les progrès technologiques et l'amélioration des capacités de calcul des ordinateurs et des téléphones personnels, la diffusion de jeux vidéo aux univers toujours plus étendus et/ou réalistes a sans doute contribué à ce que soit désormais prise au sérieux la question de la nature des espaces numériques. Une première forme de réponse consiste à considérer ces espaces comme réels car ils ont une matérialité : celle de la console, de l'écran d'ordinateur, de télévision ou de téléphone sur lequel se joue la partie, mais aussi celle du support du code informatique du jeu (une cartouche, un CD, un disque dur), voire celle des infrastructures (les réseaux, les serveurs informatiques pour les jeux en ligne etc.). C'est cette matérialité multiple et multi-située qui fait exister les espaces vidéoludiques. Cette proposition rejoint celle, déjà ancienne, de Henry Bakis qui invite à considérer la matérialité physique du cyberspace à travers « l'espace technologique des réseaux et des flux » (Bakis, 2007), ou, plus récemment, celle de Frédéric Douzet (2014) qui parle de « couche physique » du cyberspace pour désigner les infrastructures, serveurs, câbles sous-marins, réseaux etc., permettant l'existence d'Internet comme réseau de circulation d'informations numériques.

Une deuxième forme de réponse consiste à considérer ces espaces comme étant réels parce qu'il s'y passe des choses qui affectent *réellement* les joueur.es. Comme le souligne Leigh Schwartz, « *not all virtual environments offer the same appeal. However, they do provide spaces for socialization, exploration, fantasy, productivity, or other activities; although intangible, virtual environments are used by actual people and are also real* » (Schwartz, 2008, p. 1). Ce qui rend ces espaces réels n'est donc pas nécessairement leur caractère tangible, matériel, mais le fait qu'ils soient fréquentés par des individus qui y agissent et interagissent, bref qui y vivent de « vraies » expériences (Servais, 2020b). Certes, les joueuses et les joueurs n'oublient pas que les environnements vidéoludiques sont des environnements simulés, mais l'expérience qui peut en être faite est quant à elle bien réelle :

« Games attempt to create this sense of “inhabiting space,” not only by enabling the player to project his consciousness into an avatar who may respond to the environment, but also by simulating an environment that responds to the player. The more closely these simulated responses mimic causality as experienced in the actual world, the more convincing the sense of inhabiting the virtual world. » (Schwartz, 2008, p. 12)

Si je rejoins complètement la première partie de cette proposition, la deuxième me semble plus discutable : la capacité de production d'expériences spatiales ne passe pas nécessairement par le degré de réalisme des boucles de rétroaction entre l'environnement simulé et les actions des joueuses et des joueurs. C'est en tout cas dans cette perspective que nous avons travaillé dans le cadre de nos recherches collectives sur les pratiques vidéoludiques, comme nous le verrons dans un chapitre ultérieur. Les jeux vidéo produisent des émotions et des expériences marquantes pour celles et ceux qui les pratiquent, mais pas uniquement grâce à leurs graphismes réalistes (Ter Minassian *et al.*, 2021).

Une troisième forme de réponse à la question de savoir si les espaces vidéoludiques sont bien des espaces réels passe par la mobilisation des théories non représentationnelles en géographie.

Encadré n° 4. Les théories non représentationnelles en géographie.

Comme le rappellent Claire Hancock et Jean-François Staszak, l'expression (au pluriel) « théories non représentationnelles » a émergé dans les années 1990 autour du département des sciences géographiques de l'université de Bristol, en Angleterre (Hancock, 2021). Elle rassemble plusieurs courants de la géographie sociale et de la géographie culturelle qui ont en commun de prendre leur distance avec l'analyse de la dimension référentielle des images et des symboles de l'action humaine. Les théories non représentationnelles partent d'une critique de la géographie culturelle qui, selon elles, considèreraient, parfois exclusivement, l'étude des mots, des images, des symboles, des représentations, comme autant de « filtres » ou d'écrans entre les individus et le monde objectivable, autant d'illusions ou d'idéologies, que l'analyse géographique se devrait de dissiper. Dans cette géographie, que les théories non représentationnelles cherchent donc à dépasser, les représentations spatiales sont avant tout considérées et analysées dans leur dimension référentielle, c'est-à-dire par rapport aux espaces auxquelles elles font référence, leur degré de réalisme, leur proximité avec l'espace réel qui a servi de socle, ou encore à travers les biais, les déformations éventuelles liées à la perception que chaque personne peut avoir d'un espace en fonction de sa position sociale ou de ses expériences passées. Pour les partisan.es de ce courant récent de la géographie culturelle, les représentations ne sont justement pas de simples intermédiaires entre le monde et la pensée humaine, elles produisent des mondes en tant que tels (Anderson, Harrison, 2010), qui font sens et qui donnent du sens aux actions humaines. Il n'y aurait donc pas d'un côté un monde « là-bas dehors » (Anderson, Harrison, 2010, cité et traduit traduit dans Hancock, 2021), constitué d'un ensemble d'objets aux caractéristiques physiques, objectivables, et de l'autre le monde des représentations, constitué de l'ensemble des perceptions, discours, émotions ou intériorisations

qui seraient projetés sur le monde physique. L'objectif des théories non représentationnelles est bien d'étudier ce « troisième monde » pour lui-même, en tant qu'il est constitué des relations et interactions produits par la rencontre entre le monde physique et le monde de la pensée humaine, et de l'analyser en tant que tel et non pas en tant que reflet déformé ou représentation biaisée de la réalité. Ainsi, les travaux qui se réclament des théories non représentationnelles « situent la fabrication du sens et de la signification dans l'« abondance des actions et des interactions » plutôt que dans une dimension supplémentaire qui serait celle du discours, de l'idéologie ou de l'ordre symbolique » (Anderson, Harrison, 2010, cité et traduit dans Hancock, 2021, p. 326).

Il est frappant de constater l'analogie entre les débats des théories non représentationnelles et ceux de la géographie du numérique. Dans les deux cas, il s'agit bien d'étudier ce qui émerge de deux mondes (monde physique et monde de la pensée humaine, pour les premiers ; monde physique et monde numérique, pour les seconds). C'est peut-être justement cette analogie qui explique le succès des théories non représentationnelles auprès des (rares) géographes qui se sont penchés sur la question de la nature de l'espace dans les jeux vidéo.

Le géographe James Ash s'inscrit dans la perspective des théories non représentationnelles pour appréhender non pas le contenu de l'image vidéoludique mais la nature de l'image elle-même. Partant de l'idée qu'on a trop souvent considéré ces images pour leur dimension référentielle, il propose « *an alternative spatiality of images, by theorising the spaces that images themselves produce, rather than the way in which space is represented in images or the spaces in which images are located* » (Ash, 2009, p. 2105). Selon lui, les images ne sont pas seulement des représentations spatiales, elles ont leur propre spatialité, qui n'est pas le simple reflet d'une spatialité extérieure (une photo représentant un paysage existant par exemple). Ash mobilise la philosophie de Heidegger pour insister sur la manière dont les images créent un monde. Il reprend pour cela l'analyse du penseur allemand du célèbre tableau des souliers de Van Gogh peint en 1886 (voir figure 8).

Figure 8. *Les vieux souliers* (version d'Amsterdam), Van Gogh, 1886.



Source : https://www.francetvinfo.fr/culture/arts-expos/au-grand-palais-des-toiles-des-bohemiens-et-quelques-cliches_137749.html

Lorsque Heidegger regarde ce tableau, il ne voit pas juste des chaussures, il voit aussi un outil d'une activité humaine (la marche) et voit ce qui peut conduire à cette activité (aller travailler aux champs). Ainsi, tout objet contient en lui un monde, qui est un monde des possibles, en fonction de ce que l'observatrice ou l'observateur peut y voir : « *Heidegger (1971) suggests this image sets up a "world" because, upon viewing it, the painting always refers back to a broader context of other "equipment" and objects of which the shoes are part* » (Ash, 2009, p. 2112). Si Heidegger avait connu les jeux vidéo, peut-être les aurait-il pris en exemple plutôt que les souliers de Van Gogh (au risque de perdre en légitimité scientifique auprès d'un public élargi). En effet, comme le rappelle Ash, les jeux vidéo se prêtent d'autant mieux à l'idée que les images contiennent un monde, qu'ils créent les conditions d'une immersion simulée dans un espace de navigation. Les spécialistes de jeux vidéo parlent même désormais de « monde ouvert » pour désigner une certaine catégorie de jeux aux espaces particulièrement étendus et dans lesquels les possibilités de déplacement sont peu contraintes. Les propriétés spatiales des images vidéoludiques sont ainsi variables d'un jeu à l'autre : la navigation y est plus ou moins large, bornée, « scriptée³⁹ », les déplacements à l'intérieur d'un espace vidéoludique prennent plus ou moins de temps, ce qui fait dire à James Ash que les propriétés des images vidéoludiques sont en réalité des propriétés spatiotemporelles.

³⁹ Dans le langage de la conception des jeux vidéo, le terme désigne le fait que certains événements ou certaines actions ne peuvent se produire qu'à des moments, des lieux ou dans des conditions précises.

Les jeux vidéo construisent donc un monde pour les joueuses et les joueurs, mais ce monde n'existe qu'à travers l'expérience qui en est faite. Cette expérience est médiée par ce que James Ash appelle la matérialité affective des images vidéoludiques : « *By "affective materiality" I mean that images affect the whole body, on a series of biological, existential, and sensory levels that are not determined by the historical moment of their production* » (Ash, 2009, p. 2016). Pour Ash, l'expérience vidéoludique est avant une expérience corporelle, qui mobilise essentiellement les sens du toucher et de la vue : on regarde l'écran mais on agit avec les mains (qui tiennent les contrôleurs), parfois les pieds (dans certains jeux de danse) ou les bras (dans les jeux avec reconnaissance de mouvement). Toutes les parties du corps ne sont pas mobilisées, et pas nécessairement au même moment ou pour les mêmes actions. Pour Ash, l'expérience vidéoludique est donc une expérience qui « territorialise » le corps du joueur⁴⁰.

Comme on peut le voir, les théories non représentationnelles fournissent des pistes stimulantes et renouvelées pour l'analyse de la nature des espaces vidéoludiques. De ces approches, je retiens donc deux enseignements pour l'étude géographique des jeux vidéo : d'une part, la volonté de sortir des analyses strictement internalistes ; d'autre part, dans l'héritage d'une géographie humaniste assumée par les tenants des théories non représentationnelles, mettre l'accent sur les actions, l'expérience vécue et ordinaire des individus. Pour conclure ce raisonnement, l'enjeu est donc bien de s'intéresser aux pratiques, c'est-à-dire à ce que les joueuses et les joueurs *font réellement* avec les jeux vidéo et les espaces vidéoludiques, sans se limiter aux effets potentiels ou supposés à partir de l'analyse des représentations spatiales. Or, l'étude des pratiques vidéoludiques reste l'un des champs les moins explorés par la géographie.

2.5 Où sont les joueuses et les joueurs ? Les jeux vidéo et leurs pratiques

Comme le soulignaient James Ash et Lesley Anne Gallacher en 2011, non seulement les jeux vidéo sont sous-représentés dans les études géographiques de la culture populaire, mais lorsqu'ils sont étudiés, c'est rarement du point de vue de l'expérience (Ash, Gallacher, 2011). Cette proposition peut sembler un peu moins vraie aujourd'hui, notamment au regard de l'essor

⁴⁰ Dans *L'Homme spatial* (2007), Michel Lussault invite à la prudence dans l'emploi parfois excessif du terme de territoire. Pour distinguer les échelles collectives et individuelles des processus d'appropriation spatiale, il suggère de réserver le terme de « territoire » dans le premier cas et propose celui de « domaine » dans le second. Aussi, pourrait-on dire que l'expérience vidéoludique est une expérience qui « domanialise » le corps du joueur plutôt qu'il ne le territorialise. Cette nuance peut sembler futile. Elle invite, particulièrement lorsqu'il s'agit de travailler sur des objets dont la spatialité n'est pas évidente, à ne pas trop aisément tomber dans des catégories d'analyse bien établies (comme espace, territoire) au prétexte qu'elles permettent de légitimer l'approche géographique de tels objets. Pour le dire autrement : ce n'est pas en parlant de territoire que ces objets deviennent géographiquement pertinents, c'est en s'intéressant à leurs propriétés spatiales. Boris Beaudé a la même réserve à l'encontre du terme de territoire pour décrire les spatialités d'Internet (Beaudé, 2012).

ces vingt dernières années de travaux sur les pratiques des jeux en ligne. Mais elle reste encore valable, tant dans la littérature francophone qu'anglophone.

2.5.1 Les jeux en ligne dans le viseur

Les joueuses et les joueurs occupent une place paradoxale dans le champ des *Video Game Studies* : elles et ils sont souvent convoqué.es, et l'expérience vidéoludique souvent évoquée, mais rarement étudié.es en tant que tel.les. Ou lorsque les pratiques sont étudiées, ce sont plutôt les plus visibles, que ce soit les compétitions électroniques (Taylor, 2012) ou la pratique des jeux de rôle en ligne massivement multi-joueur.es (MMORPG) dont l'un des plus connus *World of Warcraft*, au détriment d'autres pratiques souvent moins spectaculaires mais beaucoup plus répandues. À partir d'une analyse bibliométrique de la littérature anglophone sur les jeux vidéo entre 2001 et 2014, Samuel Coavoux, Manuel Boutet et Vinciane Zabban ont souhaité montrer que les *Video Game Studies* ont peut-être été avant tout des « *World of Warcraft Studies* » (Coavoux *et al.*, 2016), du fait de la surreprésentation de la catégorie MMORPG dans les articles et travaux relevés (18 % de l'ensemble des jeux ou types de jeux cités). Et pourtant, ces jeux rassemblent une part assez faible des joueuses et joueurs de jeux vidéo⁴¹. Selon les auteur.es de cette étude, plusieurs éléments peuvent expliquer ce paradoxe, le premier étant une forme de « dépendance au sentier » encourageant à travailler sur des sujets déjà défrichés :

« Once a particular vocabulary has been built and a body of references established around a common object, it becomes easier to study that object: methods of inquiry become stabilized and each new study meets with a public of interested colleagues. » (Coavoux, Boutet, Zabban, 2016, p. 13)

La seconde explication avancée est que du fait de leur richesse et de la diversité des pratiques qu'ils autorisent, y compris pour prolonger le plaisir ludique (forums en ligne, écriture de *fan fictions*, conventions de joueur.es etc. ; voir Barnabé, 2015), les MMORPG ont été un objet d'étude particulièrement propice à la multiplicité des approches, assurant une forme de cohérence interdisciplinaire à partir d'un objet d'étude commun, dans un champ scientifique relativement jeune et par ailleurs caractérisé par la diversité des préoccupations et des ancrages

⁴¹ Seulement 7,8 % des personnes interrogées de 11 ans et plus avaient joué à des MMORPG au cours des douze derniers mois, selon l'enquête menée en 2012 dans le cadre du projet Ludespace. Par comparaison, elles étaient 17 % à avoir joué à un jeu de sport, et même plus de 40 % à avoir joué à un jeu préinstallé par défaut, comme le *Démineur* ou le *Solitaire* (Ter Minassian *et al.*, 2021).

scientifiques. Pour le dire autrement, les MMORPG ont peut-être été l'objet d'étude le plus rassembleur pour ces communautés de recherche en devenir (Coavoux, Boutet, Zabban, 2016).

2.5.2 *Le jeu vidéo comme expérience de l'espace*

Il n'en reste pas moins que l'étude des pratiques elles-mêmes a longtemps été le parent pauvre des *Video Game Studies* et des approches géographiques qui se sont plutôt concentrées, comme j'ai tâché de le montrer précédemment, soit sur les enjeux pédagogiques, soit sur les représentations spatiales à l'œuvre. Pourtant, de nombreux travaux s'accordent à souligner l'importance des jeux vidéo comme expérience spatiale, à l'instar de Laurie Taylor :

« Video game spaces are more than simply the sum of their code – they are experiential spaces generated through code and the player's interaction with the execution of that code through the medium of the screen » (Taylor, 2003).

Mais de quelle expérience parle-t-on ? Et comment mettre en relation cette expérience « virtuelle » avec les expériences spatiales plus conventionnelles étudiées par les géographes ? Peu de travaux ont abordé frontalement ces deux questions. Parmi les exceptions notables, Manouk Borzakian a étudié les pratiques de jeux traditionnels (Borzakian, 2010). Sa thèse de géographie prend au sérieux la question de l'inscription spatiale des pratiques ludiques en étudiant à plusieurs échelles quelques jeux (principalement échecs, dame, go, bridge, scrabble) dits « institutionnels » car bénéficiant de l'existence de fédérations régulant les règles et les compétitions. D'abord, il s'est intéressé à la géographie des pratiques à l'échelle internationale et nationale, montrant qu'il existait des variations, y compris entre régions françaises, dans la distribution de certaines pratiques⁴². Il souligne le rôle moteur de certains pays dans l'essor et la diffusion de certains de ces jeux. Plusieurs cartes de sa thèse montrent aussi des différences d'implantation assez nette de ces fédérations en France, lui permettant d'identifier des « régions ludiques » et de montrer des disparités d'insertion des fédérations dans la hiérarchie urbaine. Enfin, à une échelle plus fine encore, celle des jeux de tablier qu'il étudie (échecs, go etc.), Borzakian montre que les plateaux de jeu « *se présentent sans aucune ambiguïté comme l'expression d'une réalité non ludique* » (Borzakian, 2009). Ainsi, dans le cas du *xiang-qi*, également appelé « échecs chinois », l'espace du jeu correspond à une représentation

⁴² Borzakian reconnaît lui-même un biais dans son analyse, puisqu'il n'existait pas à l'époque de son travail de données fines sur la distribution géographique des pratiques des jeux qu'il a étudiés. Il s'agit donc plutôt d'une géographie des personnes adhérentes à des fédérations, ce qui traduit déjà un certain engagement, que d'une géographie des pratiques ludiques de scrabble, de go ou encore d'échecs (Borzakian, 2010).

symbolique de l'espace et de la structure sociale traditionnels de son pays d'origine. « *Quant au plateau de go, ses dix-neuf fois dix-neuf intersections correspondent aux trois cent soixante et un jours du calendrier lunaire chinois et, parmi neuf points névralgiques répartis régulièrement, le plus central est appelé, au Japon comme en Chine, le « milieu du ciel »* » (Borzakian, 2009).

La distribution spatiale des certaines pratiques ludiques a également été étudiée par Marie Redon dans le cas des jeux d'argent et de pari à l'échelle d'Haïti (Redon, 2012). Comme le rappelle l'auteure, près des trois quarts des habitant.es de l'île vivent en dessous du seuil de pauvreté. C'est aussi un territoire dans lequel deux jeux d'argent et de mise sont particulièrement présents : les combats de coq, appelés *gaguère* ou *gagaire*, et la loterie, appelée *borlette*. Ces jeux représentent pour celles et ceux qui les pratiquent des gains économiques potentiels et la promesse d'une ascension sociale fondée sur la compétition ou le tirage au sort. Ce qui intéresse Marie Redon, ce ne sont pas les jeux en tant que tels mais le fait que :

« les lieux de jeu, ici les *gaguères* et les *banques de borlette*, marquent non seulement les paysages haïtiens des villes et des campagnes de leur visibilité, mais ils contribuent aussi à structurer les relations sociales et économiques du pays. » (Redon, 2012, p. 99)

Elle souligne en effet que ces lieux, mais aussi leur organisation, leur rythme, leurs enjeux économiques, diffèrent d'une pratique à l'autre et n'impliquent pas les mêmes types de relations sociales et marchandes. Une cartographie de la répartition des *gaguères* et des *borlettes* à l'échelle d'Haïti lui permet de montrer que l'implantation des premières présente un semis qui gagne l'ensemble du territoire, y compris en ville, et contribue à des sociabilités locales, tandis que les secondes tendent à se diffuser à partir des voies de communication, des carrefours et au fur et à mesure que le raccordement à l'électricité progresse dans les territoires.

Les travaux de Borzakian comme ceux de Redon montrent la pertinence d'une étude des pratiques et des publics par l'espace. Ils mettent dans les deux cas en évidence les caractéristiques territoriales qui peuvent expliquer la diffusion de telle ou telle pratique dans un espace, mais aussi en retour les effets de cette diffusion sur les territoires d'accueil. Alexandre Grondeau et Boris Lebeau ont mené des analyses similaires dans le cas de la géographie mondiale des casinos et des jeux d'argent (Grondeau, Lebeau, 2022 ; voir aussi Lebeau, Redon, 2022). Leurs travaux portent cependant sur des jeux traditionnels, des jeux institutionnels ou des jeux d'argent et non des jeux vidéo même si Marie Redon note sur son terrain que les jeux

de loterie s'électronisent, avec l'emploi d'écrans vidéo pour annoncer et diffuser les résultats dans les différents lieux de loterie.

Pour documenter l'expérience spatiale des joueur.es de jeux vidéo, un détour par la sociologie et l'anthropologie semble donc indispensable. Un des ouvrages fondateurs d'une anthropologie des espaces numériques est le travail de Tom Boellstorff, publié en 2008 sous le titre *Coming of Age in Second Life*⁴³. Cet ouvrage n'est pas le premier consacré aux jeux vidéo en ligne, mais c'est l'un des premiers à prendre au sérieux l'hypothèse que l'expérience vidéoludique est une expérience spatiale à part entière et à l'argumenter à partir d'une enquête anthropologique et en partie auto-ethnographique dans un jeu en ligne à succès de la décennie 2000. *Second Life* est aujourd'hui passé de mode, encore que le groupe Méta (anciennement Facebook) ait annoncé relancer son projet de Métavers à l'automne 2021. Mais le travail de Tom Boellstorff reste précieux en ce qu'il mobilise tout un appareil théorique et un vocabulaire géographiques pour étudier l'expérience spatiale des joueuses et des joueurs dans cet espace particulier. L'auteur ne se contente donc pas de postuler cette expérience, il la documente en étudiant comment fonctionnent l'orientation et le déplacement. Surtout, il montre comment des communautés en ligne (se) construisent dans certaines portions de *Second Life*, aménagent leur espace, parfois même se mobilisent et manifestent contre l'implantation d'une discothèque ou d'un magasin qui vient rompre l'harmonie paysagère ou les pratiques d'un lieu, comme manifesterait un collectif de riverain.es dans la « vraie vie ». Au fond, ce dont témoigne le travail de Boellstorff, c'est qu'une partie des joueuses et joueurs de *Second Life*, sans doute peut-être les plus assidu.es, les plus engagé.es, est attachée à l'espace numérique qu'elles et ils fréquentent. Ces joueur.es le font vivre, en bref, elles et ils habitent cet espace.

Cette analyse a été prolongée par le travail du sociologue Jean-François Lucas dans sa thèse consacrée aux villes dans *Second Life* (Lucas, 2013). L'auteur s'inscrit dans la perspective de Boellstorff, soulignant la nécessité de « *traiter Second Life comme une culture à part entière* » (cité dans Lucas, 2013, p. 236). Croisant la sociologie latourienne et la géographie de l'habiter, mobilisant notamment les travaux de Michel Lussault, l'auteur questionne la capacité des joueuses et joueurs de *Second Life* à habiter les espaces dits « virtuels » :

« En interrogeant symétriquement les manières dont les individus agissent sur le monde, celles par lesquelles ce même dispositif socio-technique les fait agir et, enfin, les manières dont l'individu s'attache, se laisse attacher, et

⁴³ L'ouvrage a été traduit en français en 2013 sous le titre *Un anthropologue dans Second Life*.

est attaché indépendamment de sa volonté, nous montrerons qu'il est possible d'analyser certaines réalités de *Second Life* au travers du processus de l'habiter. » (Lucas, 2013, p. 28)

En utilisant une méthodologie plurielle associant observations, analyse de données des joueur.es et discussions informelles, Jean-François Lucas propose au final une typologie des pratiques spatiales dans *Second Life* qui lui permet de distinguer « le passant », « le logeur », « l'occupant », « le squatteur », le « résident » et enfin « l'habitant ».

Au final, il ressort de ce rapide panorama que l'approche par l'étude de l'expérience spatiale des joueur.es de jeux vidéo peut être féconde, non seulement pour comprendre l'inscription de ces pratiques ludiques dans les territoires, comme dans le cas de Marie Redon ou de Boris Lebeau, mais aussi pour appréhender l'expérience des espaces numériques (étudiée notamment par Boellstorff, Lucas et d'autres) comme une expérience spatiale à part entière, qui ne se réduit d'ailleurs pas à un seul type d'expérience ou de relation à l'espace. De ce point de vue, la géographie des pratiques ludiques reste en retard par rapport à d'autres disciplines, et notamment la sociologie qui s'en est saisie plus précocement.

3. CROISEMENTS DISCIPLINAIRES ET DETOURS SOCIOLOGIQUES

Par rapport à la géographie, la sociologie a exprimé un intérêt plus précoce pour l'étude des pratiques culturelles. Les travaux de sociologie dédiés au temps libre et aux loisirs sont relativement anciens, (Dumazedier, 1962). En France, l'ouvrage de Pierre Bourdieu, *La Distinction* (1979), constitue à ce titre un repère et un jalon essentiel pour la compréhension des débats scientifiques posés par l'étude sociologique des pratiques culturelles. Ces premières recherches prennent acte de l'essor du temps libre au cours du 20^{ème} siècle, mais aussi des inégalités sociales d'accès aux loisirs. Elles partent notamment du postulat que les pratiques culturelles sont socialement situées. De ce fait, l'analyse géographique des pratiques vidéoludiques nécessite de prendre en considération leur distribution sociale, en mobilisant par exemple les théories et les outils de la sociologie de la culture.

Et pourtant, comme le soulignent Samuel Coavoux et David Gerber dans un article consacré aux pratiques de jeux de société, même au sein de la sociologie des loisirs les travaux « *prennent rarement en compte le jeu, comme le montrent les enquêtes de la statistique publique* », en référence aux grandes enquêtes ministérielles évoquées précédemment (Coavoux, Gerber, 2016). Les auteurs rappellent que lorsque la sociologie des loisirs s'est saisie du jeu, c'est donc plutôt pour parler soit des jeux en dehors des espaces domestiques, comme

les courses hippiques (Digard, 2001) ou les jeux d'argent (Yonnet, 1980), soit pour s'intéresser à des formes engagées comme les compétitions d'échecs ou le jeu de rôle (Fine, 1983 et 2012). L'exception reste le cas des pratiques ludiques chez les enfants, dans la mesure où cette question recoupe des préoccupations sociales et scientifiques liées aux modes d'éducation formel ou informel des plus jeunes, la parentalité, ou encore le rapport aux institutions scolaires (Dajez, Roucoux, 2010). Les pratiques ludiques et vidéoludiques seraient-elles elles-mêmes des objets d'étude illégitimes au sein d'une sociologie attentive à la distinction et à la légitimation sociale de certains produits culturels ?

Le mémoire d'habilitation à diriger des recherches de Vincent Berry, récemment soutenu (Berry, 2022) a été justement l'occasion pour l'auteur de retracer les différentes enquêtes sur les pratiques culturelles en France et de situer la place des jeux et des jeux vidéo dans ces dernières⁴⁴. À travers cette « enquête sur les enquêtes », il s'agit de montrer pourquoi, ou plutôt pour quoi, ces enquêtes se sont intéressées aux jeux et ce qu'elles nous disent de l'évolution du regard porté sur la place du jeu dans la société française du 20^{ème} et du 21^{ème} siècle. Berry identifie ainsi plusieurs périodes dont les bornes ne sont pas nécessairement très clairement définies. Entre les années 1960 et les années 1980, les enquêtes accordent une importance particulière aux loisirs populaires comme la chasse, la pêche ou les courses de chevaux. Ce souci de capter les loisirs met en évidence un monde de la culture et des jeux principalement populaire et masculin, où dominent certaines pratiques d'espaces publics, comme les paris sportifs ou les jeux de cartes au café. L'enquête ministérielle sur les pratiques culturelles des Français de 1973 donne à voir en parallèle un univers ludique domestique plus bourgeois. Dans la période suivante, correspondant aux décennies 1980 à 2000, Vincent Berry met en évidence l'augmentation généralisée des pratiques ludiques, mais aussi la diversification des loisirs et des jeux enquêtés. Plusieurs tendances de fond apparaissent alors, comme l'effondrement des pratiques de paris sportifs, que le sociologue Paul Yonnet associe à la paupérisation de la classe ouvrière (Yonnet, 1980), l'essor des jeux de tirage et de grattage, mais aussi l'émergence du jeu de rôle et des jeux électroniques. Cette période correspond, selon Vincent Berry, à une progression des loisirs domestiques et d'intérieur. Enfin, depuis les années 2000, l'auteur souligne la place croissante des jeux vidéo dans les enquêtes sur les loisirs et les jeux, correspondant à l'intérêt porté par ces enquêtes aux nouvelles technologies. Cette période consacre l'essor des pratiques ludiques domestiques, l'essor des sociabilités en ligne (dans le

⁴⁴ Il serait parfaitement vain de reprendre ici tout le travail effectué par Vincent Berry d'identification de la littérature sociologique sur les jeux et les jeux vidéo. Je me contenterai de livrer quelques éléments de synthèse et renvoie à son texte pour une revue de littérature plus précise et exhaustive.

cadre des jeux en ligne notamment) mais aussi des préoccupations autour des jeux vidéo qui dépassent le cadre strictement ludique (avec par exemple des enquêtes sur l'addiction ou les apports pédagogiques du jeu vidéo à l'école).

3.1 Sociologie de la consommation culturelle et sociologie de la réception culturelle

Où en est aujourd'hui la sociologie des jeux, et particulièrement des jeux vidéo, et que peut nous apporter le croisement disciplinaire à la compréhension des dimensions spatiales des pratiques vidéoludiques ?

D'abord, en s'appuyant sur un petit texte de synthèse proposé par Bernard Lahire (2009), on peut distinguer deux approches sociologiques des pratiques culturelles : la sociologie de la consommation culturelle d'un côté ; la sociologie de la réception de l'autre. La première puise ses références dans les travaux de Pierre Bourdieu. Elle « *entend saisir la distribution inégale des œuvres, des compétences ou des pratiques culturelles. C'est fondamentalement « une sociologie des inégalités culturelles et des fonctions sociales de l'art »* (Lahire, 2009, p. 7). La sociologie de la consommation culturelle s'intéresse ainsi aux inégalités de distribution des pratiques culturelles au sein de la société et à la manière dont ces pratiques participent à des stratégies d'appartenance de classe et de distinction par rapport aux autres classes sociales. Cette manière d'envisager la sociologie de la culture trouve une application dans les grandes enquêtes nationales du ministère de la Culture que j'ai déjà eu l'occasion de citer, qui cherche à montrer la distribution des pratiques culturelles selon les grands indicateurs sociodémographiques d'âge, de genre, de niveau de diplôme, de catégorie socio-professionnelle et de type de commune d'appartenance⁴⁵.

La sociologie de la réception quant à elle s'intéresse plutôt aux formes variées de l'expérience culturelle (réception, appropriation, voire détournement), et la diversité de ces expériences selon les milieux sociaux, les âges, le genre etc. Les références théoriques de ce courant de la sociologie de la culture sont plutôt, toujours selon Lahire, du côté de Richard Hoggart, Jean-Claude Passeron ou encore Michel de Certeau. La question des inégalités d'accès à la culture n'est jamais très loin dans cette sociologie de la réception, mais elle explore aussi d'autres dimensions que la position sociale (la dimension morale par exemple, ou politique), dans la consommation de produits culturels.

⁴⁵ La 6^{ème} édition de cette enquête date de 2018. Elle consacre une partie du questionnaire aux pratiques de jeux vidéo, à côté de la musique, de la lecture, de la radio, du cinéma ou encore du spectacle vivant. Quelques questions portant sur les jeux vidéo étaient déjà présentes dans l'édition précédente de 2008 mais de manière moins approfondie.

Lahire souligne enfin que ces deux courants de la sociologie de la culture ne sont pas antinomiques, ils se superposent même parfois au sein de mêmes travaux et certains auteurs peuvent naviguer de l'un à l'autre au gré de leurs recherches. Chacun de ces courants fait donc appel à un appareil théorique et méthodologique différent, mais connaît également des limites inhérentes. Pour la sociologie de la consommation culturelle, l'œuvre porte en soi les codes de sa distinction : elle est en quelque sorte « marquée socialement ». Ce postulat aboutit à distribuer les produits culturels entre loisirs élitistes ou loisirs populaires, ou bien les œuvres elles-mêmes, par exemple la musique populaire et la musique savante, le roman de gare et le roman de la « grande » littérature etc. Or, dans le cas de l'étude de pratiques culturelles distinctives, « *le sociologue ne doit jamais présupposer l'existence de connaissances, de compétences ou d'appétences chez les enquêtés les plus riches en capital culturel* » (Lahire, 2009, p. 9). Autrement dit, on ne peut préjuger d'un fort capital culturel dans les catégories sociales les plus aisées, et inversement de la pauvreté culturelle des classes populaires. Dans la sociologie de la réception culturelle, c'est l'expérience de l'œuvre, l'interprétation qui en est faite, qui prime. Le risque ici est plutôt de surinterpréter les expériences et l'inventivité des tactiques déployées par les individus pour détourner les œuvres et s'échapper des cadres souvent bornés de leur réception, au risque justement d'oublier les rapports de classe ou de distinction sociale qui se jouent dans certaines pratiques culturelles.

De récentes recherches consacrées au jeu et au jeu vidéo montre la pertinence de ces questionnements sociologiques de la culture appliqués aux jeux vidéo. Ces travaux soulignent que le jeu rend possible les sociabilités intergénérationnelles dans la famille (Coavoux, Gerber, 2016), participe à la primo-socialisation des enfants et à la transmission culturelle (Octobre *et al.*, 2018), joue un rôle important dans les sociabilités entre pairs (Delalande, 2009) au même titre que d'autres loisirs comme les séries télévisées (Pasquier, 2005). Vincent Berry et Samuel Coavoux ont ainsi étudié les pratiques du jeu de société en France, qui concernent plus de 8 Français sur 10, et pour un quart d'entre eux de manière régulière (au moins une fois par mois), avec des variations liées à l'âge, le genre, mais aussi la parentalité et le milieu social (Berry, Coavoux, 2021). À partir d'une méthodologie mixte (enquête statistique et « test de culture ludique »), ils aboutissent à la conclusion suivante :

« L'examen de la distribution des titres selon la position sociale montre, comme sur les autres pratiques culturelles, un phénomène de différenciation sociale complexe : d'une part, certains titres se caractérisent par un public plutôt élitiste, et ont alors de faibles niveaux de pratique dans les classes populaires ; d'autre part, les jeux grand public demeurent pratiqués au moins autant, et parfois plus souvent, par les classes supérieures que par les classes

populaires. En conséquence, les membres des classes supérieures connaissent et ont pratiqué, en moyenne, un nombre supérieur de jeux que les membres des classes populaires. » (Berry, Coavoux, 2021)

Comme on peut le voir à travers cette longue citation, cette approche par la distribution des pratiques est proche du programme scientifique de la sociologie de la consommation culturelle attentive à repérer des logiques dans la différenciation sociale de certaines pratiques. Cependant, elle ne rend pas plus compréhensible l'expérience ludique (ou vidéoludique) elle-même. Pour cela, Manuel Boutet mobilise la sociologie pragmatiste pour comprendre le caractère « situé » de la pratique de certains jeux vidéo :

« Peu d'intérêt a été encore porté au caractère situé de l'activité de jeu et à son sens pour ses acteurs, en tant qu'il ne se résume pas à un discours idéologique véhiculé par l'œuvre, mais peut constituer une part intelligente et réflexive de leurs vies et de leurs identités. Ce simple résultat suffirait à contredire une partie de la littérature existante sur ces pratiques, tout comme la place qui leur est donnée dans les faits divers. » (Boutet, 2012, p. 209)

Il s'agit selon lui de montrer que l'expérience vidéoludique ne se résume pas à une logique d'acceptation ou de rejet du message de l'œuvre. Il invite plutôt à regarder comment les joueuses et joueurs sont amené.es à donner du sens à leur activité. L'approche ethnographique lui permet alors de repérer ce qu'il appelle des « styles de jeu », c'est-à-dire des manières différentes de vivre l'expérience ludique. Un même jeu peut soutenir plusieurs manières de jouer, par exemple : jouer seul à un MMORPG en enchaînant les mêmes actions répétitives, jusqu'à l'assoupissement devant l'écran d'ordinateur ; jouer dans une salle de jeux en réseau à un jeu coopératif en cherchant à maximiser le rendement d'une partie ; ou encore assumer un style de jeu agressif et « méchant »⁴⁶ en interprétant des trolls dans un jeu multi-joueur.es (Boutet, 2012).

3.2 Les jeux vidéo : une expérience socialement et spatialement située

Ces différentes approches sociologiques sont à concevoir de manière complémentaire et, disons-le clairement : elles ont fortement nourri mes travaux au sein d'un collectif réunissant certain.es auteur.es mentionné.es plus haut autour d'une préoccupation commune cherchant à comprendre et expliquer la diversité des publics et des pratiques vidéoludiques.

Ce détour par la sociologie permet d'emblée de souligner les apports du croisement pluridisciplinaire entre sociologie et géographie dans l'étude des dimensions spatiales des

⁴⁶ Ou encore « jouer role-play », en langage vernaculaire.

pratiques vidéoludiques. D'un côté, la sociologie des jeux et des jeux vidéo, du moins telle qu'elle est pratiquée aujourd'hui dans le monde francophone, nous permet de rester attentives à la distribution inégale des pratiques au sein des publics, en interrogeant non seulement la présence/absence d'une pratique mais aussi en regardant plus finement quel type de pratique ou de jeux est présent auprès de quel public. Cette approche nous permet de décentrer le regard, en fournissant un appareil théorique et méthodologique pour sortir des analyses internalistes accordant la primauté à la dimension représentationnelle ou référentielle des contenus vidéoludiques. Elle nous encourage également à étudier des pratiques qui ne sont pas nécessairement les plus spectaculaires ou les plus médiatisées et qui pour autant peuvent être très présentes auprès de certain.es joueuses et joueurs. Pour le dire autrement, cette approche nous permet de prendre au sérieux le caractère populaire, dans les deux sens du terme, des jeux vidéo aujourd'hui. Enfin, cette sociologie ouvre la voie à l'analyse des expériences vidéoludiques, en regardant de manière compréhensive le sens que les individus donnent à l'activité de jeu, et la place qu'ils octroient aux jeux vidéo dans leur espace social.

D'un autre côté, la géographie de l'expérience vidéoludique inscrit au cœur de l'analyse la relation des individus aux espaces numériques. Ce faisant, elle permet d'interroger la présence des joueuses et des joueurs dans les jeux vidéo (traces, navigation, créativité et malléabilité de l'espace vidéoludique), mais aussi la capacité des jeux vidéo à fournir, comme d'autres outils numériques, une présence multi-située. L'espace apparaît alors comme un ensemble de ressources matérielles, technologiques et symboliques qui rendent possible ou au contraire peuvent contraindre l'expérience vidéoludique. Et pour cette raison il en découle que l'espace apparaît aussi comme un cadre propice à l'analyse de certaines pratiques vidéoludiques spécifiques : le jeu au travail, le jeu en mobilités, le jeu à la maison etc.

Finalement, l'espace vidéoludique se prête particulièrement bien à la définition proposée par Michel Lussault des relations entre les individus et leur espace. Comme il le souligne dans *L'homme spatial* (2007), l'espace n'est pas le simple support des activités humaines, il est à la fois une ressource et le résultat de cette dernière. Dès lors, l'auteur considère l'expression « pratique spatiale » comme tautologique, dans la mesure où toute pratique est nécessairement située dans un espace et s'appuie sur les ressources offertes par ce dernier. Et c'est exactement ce que font les joueuses et les joueurs dans un jeu vidéo : elles et ils l'exploitent, l'aménagent, se l'approprient, le visitent ou parfois le conquièrent, dans la limite des ressources que les développeur.es du jeu ont bien voulu mettre à leur disposition. Et les transformations opérées sur l'espace vidéoludique en retour reflètent les actions des joueuses et des joueurs et facilitent le sentiment de s'approprier et d'habiter cet espace, tout en produisant des sociabilisés ludiques.

CONCLUSION DU CHAPITRE

Dans ce chapitre, j'ai tâché de montrer comment ont émergé et se sont structurés les travaux s'intéressant aux dimensions spatiales des jeux vidéo comme objet de recherche. J'ai identifié cinq entrées possibles : les enjeux pédagogiques, les représentations spatiales, l'industrie du jeu vidéo, la nature de l'espace dans les jeux vidéo, et enfin les pratiques et les expériences spatiales. Chacune de ces entrées renvoie à des débats théoriques et des hybridations pluridisciplinaires dans lesquels la géographie en tant que discipline occupe une place paradoxalement marginale au regard du « tournant spatial » opéré dans les *Video Game Studies*. Alors, doit-on plaider pour une « géographie des jeux vidéo » ?

Il paraît évident de considérer que l'étude des jeux vidéo relèverait *a priori* d'une géographie culturelle ouverte à l'analyse des imaginaires et des représentations spatiales véhiculées par les objets de culture. Pourtant, les débats récents qui ont traversé la géographie culturelle et indirectement la géographie sociale rendent la réponse pas si aisée. Ainsi, dans un texte qui dresse un bilan de la géographie culturelle à l'occasion d'un colloque organisé en 2014 pour le 22^{ème} anniversaire de la revue *Géographie et cultures* dont il a été le fondateur, Paul Claval revient sur les contributions de la géographie culturelle et ses limites (Claval, 2015). Il défend l'idée que les principaux apports de ce sous-champ disciplinaire se sont aujourd'hui diffusés au-delà de son périmètre initial. Toujours selon Claval, ces apports sont les suivants :

- la prise en considération de l'étude des imaginaires, des représentations, des mots, des symboles dans de nombreux autres sous-champs de la géographie ;
- le passage d'une géographie dominée par le regard à une géographie plurielle dans sa manière d'appréhender l'espace, avec désormais des approches sensibles liées à l'ouïe, le toucher, le corps ;
- l'intérêt porté aux questions mémorielles et à l'épaisseur temporelle des espaces ;
- enfin, le passage d'une épistémologie de l'explication à une épistémologie de la compréhension, nécessitant de décentrer le regard, de « *se défaire de ses idées pour s'imprégner de celles mises en œuvre par ceux que [le géographe] étudie* » (Claval, 2015, p. 2), ce qui n'est pas sans rappeler la phénoménologie d'Alfred Schütz, évoquée en introduction générale.

Pour Claval, ces idées sont aujourd'hui présentes dans nombre de travaux de recherche sans que ces derniers revendiquent nécessairement une appartenance à la géographie culturelle, ce qui l'amène à dire qu'un « *bouleversement complet de la démarche est donc en cours : c'est pour cela qu'il vaut mieux parler d'approche culturelle que de géographie culturelle* » (Claval, 2015, p. 8). On retrouve ce débat dans la géographie anglophone à la même époque :

« *most of the assertions of cultural geography made since the mid 1980s are now so much common-sense – hegemonic even* » (Cresswell, 2010, p. 169).

D'un autre côté, d'autres sous-champs disciplinaires et notamment la géographie sociale, se sont appropriés des objets qui ont pu sembler être longtemps le domaine de prédilection de la géographie culturelle, comme le cinéma, la musique ou les pratiques urbaines. Yves Raibaud fait ce constat dans son ouvrage *Géographie socioculturelle* (2011). Selon lui, géographie sociale et géographie culturelle se superposent aujourd'hui dans l'étude de certains objets de recherche. La géographie sociale aurait ainsi pris un peu de distance avec les approches strictement structuralistes et/ou déterministes, et la géographie culturelle quant à elle aurait pris de la distance avec une « géographie du fait culturel ». Il en découle sa proposition de travailler selon une approche dite « socioculturelle » :

« Le paradigme socioculturel évite de considérer les cultures comme de simples construits en montrant que ce sont des phénomènes en construction permanente dans lesquels des personnes luttent pour leur reconnaissance individuelle ou collective. Mais il évite également de considérer que les cultures sont propres à chaque individu ou groupe en montrant la complexité des constructions identitaires qui amènent chaque individu à être d'un et plusieurs lieux à la fois, les interactions qui existent entre les catégories sociales et les catégories culturelles, les enjeux politiques et économiques qui en découlent, la matérialisation de ces dynamiques dans l'occupation de l'espace. » (Raibaud, 2011, p. 251)

Si je me reconnais dans cette définition d'une *approche socioculturelle* des pratiques culturelles, faut-il pour autant plaider pour une *géographie socioculturelle* des jeux vidéo ? Au risque d'un paradoxe dans un texte qui leur sont consacrés, j'aurais tendance à récuser cette expression. Je m'appuie pour cela sur les réflexions proposées par Jacques Lévy dans un texte publié il y a une quinzaine d'années au sujet de la géographie culturelle (Lévy, 2008). En tant qu'objets de culture populaire, massifiés à partir des années 1980 et supports d'imaginaires géographiques, les jeux vidéo ont profité du tournant culturel en sciences humaines et sociales décrit précédemment, même si les recherches restent encore marginales, en géographie plus qu'en sociologie, en France plus que dans le monde anglophone. Cela légitime-t-il pour autant la formalisation d'un champ à part entière de la géographie ? Lévy prend l'exemple de la géographie du tourisme :

« C'est en cassant la branche que l'activité des géographes sur le tourisme a changé la donne. Dans le monde francophone, cela s'est fait, grâce aux travaux de l'équipe MIT (2002 ; 2005), par la construction d'un concept de tourisme qui s'est révélé soudain très central au sein des problématiques de l'habiter. 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 de termes tels que quotidienneté, altérité, mobilité, historicité des lieux, patrimoine, capital spatial, etc. » (Lévy, 2008, p. 31)

La question que soulève l'auteur est moins celle de la qualité des travaux produits dans le champ de la géographie du tourisme que celle de la pertinence de constituer une branche autonome d'études propres à tel ou tel objet de recherche. Ce qu'il souligne ici est au contraire l'effort des géographes au sein de l'équipe MIT (Mobilités, Itinéraires, Tourismes) notamment, de chercher à produire sur le plan théorique une montée en généralité à partir de l'objet « tourisme », apte à nourrir les recherches géographiques sur d'autres objets ou d'autres notions. C'est d'ailleurs ce que plaide Ash et ses collègues au sujet du tournant numérique en géographie (Ash *et al.*, 2018). Et c'était déjà le projet des chercheur.es membres de l'équipe constituée à l'initiative de Rémi Knafou à partir de 1993 et devenue l'équipe MIT en 1998⁴⁷. L'article publié dans la revue *L'espace géographique* en 1997 et qui s'apparente à un programme scientifique, légitime l'étude du tourisme par son apport pour la géographie en général :

« En effet, il est au cœur de la contradiction de la société industrielle et son analyse est donc susceptible de nous donner des éclairages sur la mutation en cours. Phénomène récent à l'échelle de l'histoire, il a aussi la particularité de s'être rapidement transformé depuis sa création, simultanément à l'évolution profonde du temps hors travail dans nos sociétés. (...) Dans le cadre de la mutation actuelle, il est sans doute aussi le vecteur de nouveaux rapports aux lieux de vie. » (Knafou *et al.*, 1997, p. 195)

Cela amène les mêmes auteur.es à conclure que « *l'analyse du tourisme est donc susceptible d'éclairer, d'une manière nouvelle, les outils et concepts de la géographie, et par là même de produire de nouveaux outils pour saisir la mutation en cours* » (Knafou *et al.*, 1997, p. 197). C'est cette posture que je défends ici. J'ai d'ailleurs tâché de montrer précédemment que l'étude des espaces vidéoludiques pouvait se prêter à différentes entrées : par l'économie et l'industrie, par les représentations culturelles, ou encore par les pratiques. Les jeux vidéo sont bien un objet de recherche pour la géographie, mais qui peut se regarder depuis différents points de vue. Lévy posait la question au sujet de la géographie culturelle : « *est-elle bien une branche de la géographie (...) ou n'est-elle pas plutôt un programme de travail, un projet pour l'ensemble de la géographie* » (Lévy, 2008, p. 31). Dans le cas des jeux vidéo, je pencherais plutôt pour la deuxième option.

⁴⁷ Au sujet de la création de l'équipe, son positionnement institutionnel et scientifique et ses apports, voir Knafou, 2018.

CHAPITRE 2. LES PRATIQUES VIDÉOLUDIQUES DANS LES MODES D'HABITER

Dans le chapitre précédent, j'ai tâché de montrer la diversité des approches géographiques possibles pour étudier les jeux vidéo. J'ai souligné l'intérêt de croiser les disciplines, entre géographie et sociologie, mais aussi les sous-champs disciplinaires, entre géographie sociale et géographie culturelle. Enfin, j'ai insisté sur la rareté des travaux sur les pratiques elles-mêmes. Ce deuxième chapitre me permet de mettre en œuvre le cadre théorique proposé dans l'introduction générale et le chapitre précédent, pour une analyse des dimensions spatiales des pratiques vidéoludiques. Ce faisant, je me situe à l'intersection d'une géographie culturelle sensible à la dimension expérientielle des pratiques de loisirs, et d'une géographie sociale attentive aux disparités d'accès à certaines pratiques et à leur inégale distribution au sein de la société.

D'emblée, il convient de préciser l'échelle géographique à laquelle je vais me situer. À l'échelle mondiale, les données disponibles sont souvent très agrégées et parcellaires. Quelques grands groupes de consultance ou d'analyse des marchés, comme Newzoo ou l'IDATE, se sont spécialisés dans la production d'indicateurs pour caractériser les mutations globales de l'industrie du jeu vidéo dans le monde et les grandes tendances nationales ou par aires géographiques. Le plus souvent, ces données portent sur l'industrie et le commerce : volumes de vente, répartition par consoles, classement des jeux les plus vendus, chiffres d'affaires etc. Il apparaît ainsi que la France était le 7^e marché du jeu vidéo en 2022, avec des revenus pour l'industrie estimés à presque 4,3 milliards de dollars, très loin derrière les États-Unis (47,6 milliards) et la Chine (plus de 50 milliards)⁴⁸. Ce dernier pays est aussi celui qui compte le plus grand nombre de joueuses et de joueurs, estimé à plus de 740 millions en 2022 contre 197 aux États-Unis, 78 au Japon et 39,3 en France. Mais ces indicateurs agrégés, basés sur des méthodes de calcul pas toujours explicités, ne disent au fond pas grand-chose des pratiques elles-mêmes.

⁴⁸ <https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues>

Au-delà de ces quelques chiffres globaux, il existe bien des tendances singulières propres à certaines grandes aires régionales, du côté de la production comme de la pratique, documentées par des travaux journalistiques ou scientifiques. L'industrie du *gold farming* dans les pays d'Asie du Sud-Est a ainsi pendant un temps intéressé les médias et les chercheur.es (Dyer-Witthford, De Peuter, 2009).

Encadré n° 5. Le *gold farming*, ou la sous-traitance de l'acte de jouer.

L'expression désigne de manière péjorative une pratique (faiblement) rémunérée qui consiste à jouer un personnage dans un jeu et à répéter de manière intensive certaines tâches particulièrement fastidieuses (« *to farm* » dans le vocabulaire vidéoludique riche en anglicismes) pour collecter des ressources « virtuelles » : de l'or, du matériel d'artisanat etc. Ces ressources sont ensuite revendues à des joueuses et des joueurs en monnaie réelle. Cette forme de travail par le jeu s'est particulièrement développée au cours de la décennie 2000 avec la popularisation des jeux en ligne massivement multi-joueur.es. Souvent situées dans les pays en développement de l'Asie du Sud-Est, les entreprises qui proposent ce type de service permettent à des joueuses et des joueurs des pays occidentaux de progresser plus vite en sous-traitant, au sens propre du terme, les tâches les plus rébarbatives.

Plus récemment, avec la montée en puissance des technologies *blockchain* et NFT (*non fungible token*)⁴⁹, de nouveaux types de produits et de nouvelles pratiques se développent notamment dans les pays pauvres de l'aire Pacifique, par exemple aux Philippines⁵⁰. Aux côtés des jeux vidéo dits *pay-to-win*, dans lesquels joueuses et joueurs sont incité.es à des microtransactions pour rentabiliser le temps passé devant leur écran, augmenter la puissance de leur personnage ou acheter des objets virtuels, se développent désormais les jeux dits *play-to-earn* qui permettent, au prix de longues heures à jouer à des jeux souvent de médiocre qualité, d'amasser de la monnaie virtuelle ou des NFT qui eux-mêmes peuvent être revendus contre de la monnaie réelle⁵¹. Des productions spécifiques peuvent également exister d'une aire géographique à l'autre : les experts.es aiment à comparer et différencier les jeux vidéo de rôle « à la japonaise » (JRPG) des autres jeux de la même catégorie⁵² et continuent de débattre en France, de

⁴⁹ https://www.lemonde.fr/pixels/article/2021/12/23/pourquoi-les-nft-sont-devenus-un-sujet-sensible-dans-le-jeu-video_6107164_4408996.html

⁵⁰ <https://restofworld.org/2021/axie-players-are-facing-taxes/>

⁵¹ <https://start.lesechos.fr/innovations-startups/tech-futur/gagner-de-largent-en-jouant-que-vaut-la-promesse-du-play-to-earn-140908>

⁵² Le terme de JRPG (*japanese role-playing game*) désigne un sous-genre de la catégorie « jeux vidéo de rôle » répondant à des codes culturels (notamment l'influence des mangas dans les graphismes ou la construction des

l'existence d'une *French touch* dans l'industrie du jeu vidéo, après le domaine de la mode ou de la musique⁵³.

Du côté des pratiques, la Corée du Sud, la Chine ou le Japon sont souvent cités pour être des pays dans lesquels les compétitions électroniques, l'*e-sport* et plus globalement les jeux vidéo en ligne massivement multi-joueur.es sont particulièrement répandus, au point que le Gouvernement chinois a fini par s'inquiéter des effets du temps passé sur écran pour les plus jeunes. Il a ainsi mis en place à l'automne 2021 une réglementation limitant à une heure par jour les vendredi, samedi et dimanche l'accès aux jeux en ligne pour les moins de 18 ans⁵⁴. Enfin, en dernier exemple, dans ses travaux d'ethnologie des créatrices et créateurs de jeux vidéo en Corée du Sud, Chloé Paberz s'est intéressée à l'« altérité sud-coréenne » d'un pays souvent présenté comme « l'autre pays des jeux vidéo », en comparaison avec le Japon (Paberz, 2012, p. 249). L'auteure montre ainsi les ressorts multiples, à la fois techniques (diffusion précoce de l'Internet haut débit, prédominance du jeu sur ordinateur plutôt que sur console), juridiques (embargo sur les produits industriels japonais dans les années 1980 et 1990), et culturels (retransmission des matchs en direct, large couverture médiatique) qui expliquent l'essor des pratiques de compétition électronique dans ce pays (Paberz, 2012).

Comme toute donnée agrégée à l'échelle d'un pays ou toute analyse portant sur des espaces nationaux, celles sur la production et la pratique des jeux vidéo gommant des disparités géographiques, sociales et de styles de jeu. Elles permettent de situer grossièrement des caractéristiques qui frisent parfois la caricature culturaliste, voire le racisme : les Sud-Coréen.nes sont très fort.es dans l'*e-sport*, les Européen.nes de l'Est adorent les jeux de tir, et les Allemand.es trichent⁵⁵. Mon propos se situe résolument à une autre échelle, celle des individus, dans le cadre d'une approche socioculturelle sensible à la fois aux dimensions spatiales des pratiques vidéoludiques (et non des espaces vidéoludiques en eux-mêmes, comme souligné en introduction générale), et à l'expérience individuelle de ces produits culturels, dans une approche inspirée de la sociologie de la réception.

personnages) et des systèmes de combat et de progression spécifiques, quand les jeux vidéo de rôle « à l'américaine » se sont pendant longtemps directement inspirés de leurs prédécesseurs en version papier comme *Donjons & Dragons*. Il importe surtout ici de souligner qu'au sein d'une production souvent présentée comme mondialisée et uniformisée, il existe encore des produits à fort ancrage spatial, si ce n'est dans les faits, du moins dans les représentations des joueuses et des joueurs.

⁵³ <https://www.jeuxvideo.com/dossiers/00013256/jeux-video-la-french-touch.htm>

⁵⁴ <https://www.france24.com/fr/asi-pacifique/20210830-la-chine-va-interdire-aux-mineurs-de-jouer-plus-de-trois-heures-par-semaine-aux-jeux-en-ligne>

⁵⁵ Bien entendu, je ne souhaite pas ici contribuer à relayer ces clichés qui circulent sur certains forums ou réseaux de jeux vidéo, mais simplement illustrer les visions uniformisantes des cultures ludo-sportives nationales qui peuvent exister (comme dans d'autres univers ludo-sportifs, d'ailleurs).

Selon moi, les jeux vidéo offrent justement la possibilité d'analyser finement les spatialités des pratiques numériques, en partant non pas de leur distribution dans l'espace, selon des approches plus classiques de la géographie sociale ou culturelle, mais plutôt de la place de ces pratiques dans les espaces du quotidien. Je procéderai pour cela en deux temps. D'abord, je présenterai une partie des résultats d'enquête issue de la recherche collective Ludespace portant sur les publics et les pratiques des jeux vidéo en France. Comme on le verra, il me semble vain de chercher à documenter la variabilité spatiale des pratiques, même si cette étape paraît incontournable dans une perspective géographique, ou de chercher à identifier des manières de jouer « à la française ». Les analyses menées dans notre recherche montrent que l'intérêt d'une approche géographique des pratiques vidéoludiques réside plutôt dans l'analyse de la place qu'elles occupent dans les espaces-temps du quotidien. Partant de ce résultat, je mobiliserai dans un second temps la notion de « mode d'habiter », qui me permettra de souligner que les pratiques de jeux vidéo, et plus globalement les pratiques culturelles, sont des pratiques spatiales et sociales qui contribuent tout autant que d'autres (se déplacer, travailler etc.), à la fabrique d'un « habiter situé », propre à chaque individu. Pour le dire autrement, les jeux vidéo au même titre que les autres pratiques culturelles, contribuent à « l'habitabilité » des espaces. Je préciserai le cadre théorique de cette approche et illustrerai cette proposition en mobilisant des données de terrain inédites et exploratoires sur des collectionneurs⁵⁶ de jeux vidéo. La spécificité des jeux vidéo est de donner accès à des espaces et des contenus multi-situés, à la fois numériques et réels, en ligne et hors ligne, nécessitant de repenser l'articulation de ces espaces et de ces contenus entre eux. Les « modes d'habiter » se nourrissent désormais tout autant des pratiques d'espaces physiques que numériques.

1. LES JEUX VIDEO AU QUOTIDIEN : ESPACES DES PRATIQUES ET PRATIQUES DANS L'ESPACE

J'ai eu la chance en 2011 d'obtenir un financement pour trois ans de l'Agence nationale de la recherche (ANR) dans le cadre de l'appel JCJC « jeunes chercheuses, jeunes chercheurs », et pour un projet portant sur les publics et les pratiques de jeux vidéo en France. L'objectif principal était de dresser un panorama des pratiques à partir de plusieurs entrées disciplinaires : géographie, sociologie, philosophie, sciences de l'éducation, sciences du langage. L'équipe rassemblée pour ce projet a privilégié l'entrée par l'espace (répartition spatiale des pratiques,

⁵⁶ Je suspens ici volontairement l'écriture inclusive car toutes les personnes rencontrées au cours de cette enquête exploratoire étaient de sexe masculin.

inscription des pratiques dans les espaces, appropriation des espaces numériques) pour tâcher de comprendre quelle place occupaient aujourd'hui les jeux vidéo dans le quotidien des joueuses et des joueurs. Ce projet de recherche a donné lieu à la publication de plusieurs articles, chapitres d'ouvrage, et un livre collectif publié en 2021 aux éditions PUFR sous le titre *La fin du game ? Les jeux vidéo au quotidien*.

Il ne s'agit bien entendu pas ici de reprendre l'intégralité de nos analyses, dont une partie est disponible dans les articles joints au volume « travaux » de cette HDR, mais plutôt de les réinterroger en insistant, à partir de quelques résultats significatifs, sur les dimensions spatiales que cette recherche collective a permis de décrire. Ce faisant, je souhaite mettre en perspective ce que nous a appris l'enquête sur la place des jeux vidéo dans le quotidien des joueuses et des joueurs, à l'aune de la problématique de ce volume inédit de HDR, en montrant que le caractère numérique de ce loisir ne doit pas nous induire en erreur : les jeux vidéo sont une pratique culturelle fondamentalement spatiale.

Au moment où nous démarrions cette recherche, peu de données étaient disponibles sur les pratiques des jeux vidéo en France, à l'exception de quelques questions générales dans les dernières enquêtes ministérielles (notamment l'édition 2008) évoquées dans le chapitre précédent, et des sondages sollicités par l'industrie. Ces derniers sont souvent réalisés en ligne et sur des échantillons à géométrie variable, comme nous avons déjà eu l'occasion de le critiquer (Rufat *et al.*, 2014 ; voir aussi Berry, 2022). Les analyses et commentaires qui en ont émané étaient tiraillés entre deux discours : d'un côté celui de certains médias ou certaines associations familiales s'inquiétant, sur fond de panique morale, de la banalisation des pratiques de jeux vidéo et notamment des jeux en ligne au détriment du temps scolaire, du temps familial ou du temps consacré à des loisirs considérés comme plus sérieux ; d'un autre côté, le discours des industriels et des acteurs du secteur mettant en avant l'augmentation de l'âge moyen et la féminisation des publics. Selon ces mêmes acteurs, ces deux phénomènes traduiraient le fait que les jeux vidéo auraient mûri et représentaient désormais un secteur incontournable des industries culturelles et créatives en France. Face à ce constat, notre recherche se voulait inédite, à plus d'un titre : d'abord, en proposant une enquête sur un échantillon représentatif de la population française, mais surtout en proposant un cadre d'analyse selon une démarche compréhensive, visant moins à « juger » qu'à décrire et expliquer la place des jeux vidéo dans le quotidien des joueuses et des joueurs.

Encadré n° 6. Diversité des méthodes d'enquête dans Ludespace.

La recherche a nécessité d'associer plusieurs méthodologies complémentaires. La principale a été la réalisation d'une enquête téléphonique (autour de 20 mn) auprès de 2 500 personnes environ, à partir d'un échantillon représentatif de la population française d'environ 2 000 personnes de 18 ans et plus, et d'un sous-échantillon d'environ 500 personnes pour les 11-17 ans. Les questions portaient sur les caractéristiques socio-démographiques des personnes interrogées, leur mode de vie, leurs pratiques des jeux vidéo mais aussi d'autres loisirs afin de replacer les jeux vidéo au sein de leurs autres pratiques culturelles. La deuxième méthodologie a été une campagne d'entretien semi-directifs (environ 40 personnes) pour entrer de manière plus fine dans l'analyse des pratiques, au cours desquels la méthode des cartes mentales a été mobilisée, demandant aux enquêtés de dessiner des espaces vidéoludiques (voir volume « travaux »). Enfin la troisième méthode d'enquête, inspirée de la linguistique interactionnelle, a consisté à filmer des sessions de jeux vidéo dans différents contextes (selon le nombre de partenaires, le type de jeu, le type de matériel etc.) afin d'analyser le plus finement possible les interactions sociales et spatiales qui se déroulent à l'occasion d'une partie de jeu vidéo.

L'objectif de ce chapitre de HDR n'est pas de m'appropriier ou (auto)plagier les résultats d'une enquête collective qui a déjà fait l'objet de nombreuses publications. Je me propose de réinterroger ici les résultats de notre recherche au prisme de deux questionnements personnels :

- au regard de la distribution géographique des pratiques vidéoludiques, ces dernières seraient-elles une pratique a-spatiale ?
- peut-on décrire autrement les spatialités des pratiques vidéoludiques, voire des pratiques culturelles en général, que par leur distribution dans l'espace ?

En revanche, j'insisterai moins sur la diversité des publics et des pratiques de jeux vidéo, que nous avons déjà largement démontré et documenté dans d'autres publications (voir volume « travaux » de cette HDR).

1.1 Des pratiques a-spatiales ?

Avec les premiers résultats de l'enquête par questionnaire est arrivée une déception pour les géographes de l'équipe de recherche : la répartition des pratiques de jeux vidéo à l'échelle de la France ne semblait pas montrer de variation significative selon les régions ou bien les types

de commune de résidence⁵⁷, contrairement à ce qui a pu être observé pour d'autres sports ou loisirs (Ravenel, 1997, Froidure, Ravenel, 2010 ; Joncheray *et al.*, 2017). On aurait aimé par exemple retrouver des « régions ludiques françaises », comme pour les fédérations de pratiquant.es de jeux de bridge, de scrabble ou d'échecs, analysées par Manouk Borzakian dans sa thèse (Borzakian, 2010). À défaut, on aurait aimé constater des ressorts sociaux différenciés de la pratique vidéoludique selon les types de commune de résidence, comme Dominique Crozat l'avait observé pour les bals publics en milieu urbain, périurbain et rural (Crozat, 2000). Est-ce à dire que la distribution des pratiques de jeux vidéo est a-spatiale ? Ne serait-ce pas plutôt que la dimension géographique des pratiques vidéoludiques se situe à une échelle fine, celle des individus et de leur quotidien ?

1.1.1 La diffusion massive des pratiques vidéoludiques dans toutes les strates urbaines

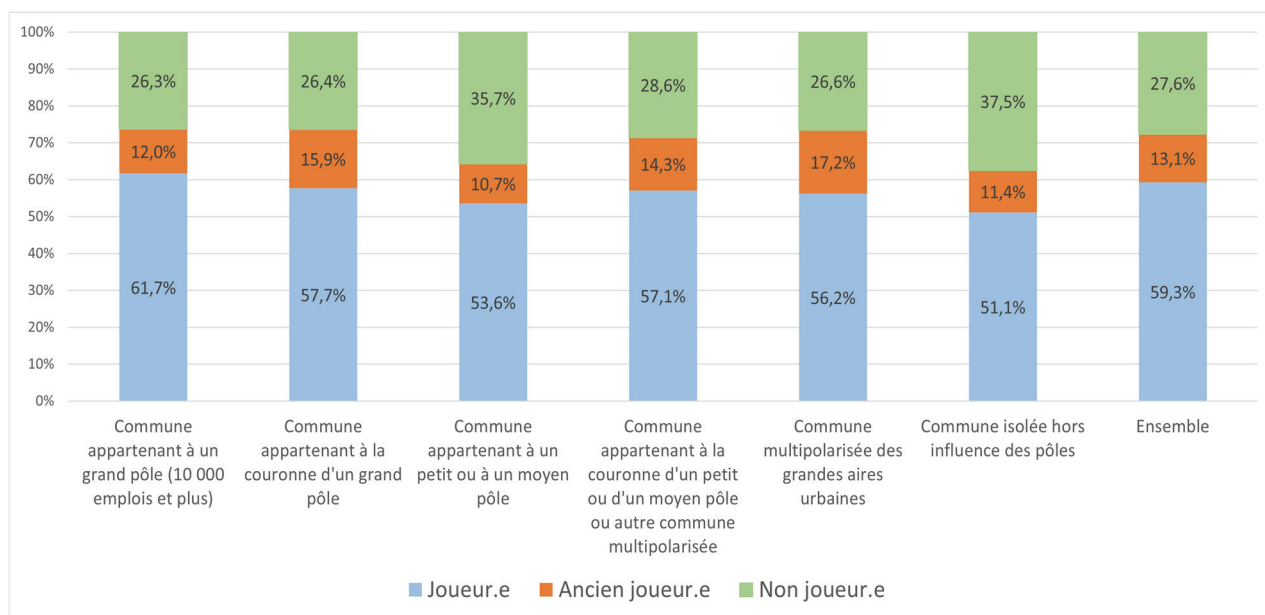
Lorsqu'on observe par exemple la répartition des enquêté.es adultes par type de commune de résidence et selon le fait de pratiquer ou non⁵⁸, des variations apparaissent mais avec des écarts finalement plutôt faibles (figure 9). Les chiffres varient ainsi entre 51 % de joueuses et joueurs parmi les personnes interrogées habitant dans une commune hors influence des aires urbaines, à presque 62 % pour les adultes habitant dans un grand pôle urbain. Les populations adultes habitant dans un pôle urbain ou dans une commune agglomérée semblent donc plus enclines à jouer à des jeux vidéo que celles habitant hors des pôles urbains.

⁵⁷ La passation de l'enquête téléphonique ayant eu lieu à l'été 2012, nous avons repris pour notre questionnaire le découpage INSEE en « zonage des aires urbaines » (2010). Ce dernier distinguait les aires urbaines par taille (petite, moyenne, grande) mais aussi les communes situées à l'influence de plusieurs aires urbaines, en particulier dans les régions comptant plusieurs grandes agglomérations. Pour des besoins de taille minimale d'effectifs et de robustesse des calculs statistiques, certaines de ces catégories ont été regroupées par la suite au moment des analyses (par exemple « commune appartenant à un petit ou à un moyen pôle »).

⁵⁸ Le questionnaire comprenait trois séries de six questions allant des catégories de jeu les plus communes aux catégories de jeu les plus expertes, avec des formulations calquées sur les grandes enquêtes ministérielles sur les pratiques culturelles (« au cours des douze derniers mois, avez-vous... »). Nous avons alors considéré que le fait de répondre au moins une fois « oui » permettait de qualifier la personne interrogée de joueuse ou joueur, et le fait d'avoir répondu au moins une fois « non » mais *avant* les douze derniers mois la ou le qualifiait d'ancien.ne joueuse ou joueur. Pour les personnes qui ont répondu « non » à toute cette série de questions, nous avons adopté la catégorie « non joueuse » ou « non joueur ». Pour les enjeux théoriques et méthodologiques de cette approche, je renvoie à Ter Minassian *et al.*, 2021, p. 29.

Figure 9. Répartition des joueuses et joueurs adultes selon le type de commune de résidence, en %

(n = 2 042)



Source : enquête Ludespace, 2012. Réalisation personnelle.

Mais encore fallait-il s'assurer que ces variations géographiques étaient bien dues à des relations de causalité. Pour cela, d'autres outils de l'analyse statistique ont été mobilisés, et notamment le test dit du « khi² », couramment utilisé pour vérifier l'indépendance de la relation statistique entre deux variables⁵⁹. En l'occurrence, il s'est avéré non significatif⁶⁰, c'est-à-dire que même en agrégeant les deux catégories « non joueur.se » et « ancien joueur.se », il est difficile d'établir une relation d'interdépendance entre le fait de jouer aux jeux vidéo et le type de commune de résidence⁶¹. On parvient à la même conclusion en agrégeant non seulement les catégories « non joueur.se » et « ancien joueur.se », mais également le type de commune de résidence⁶², comme le montre la figure 10.

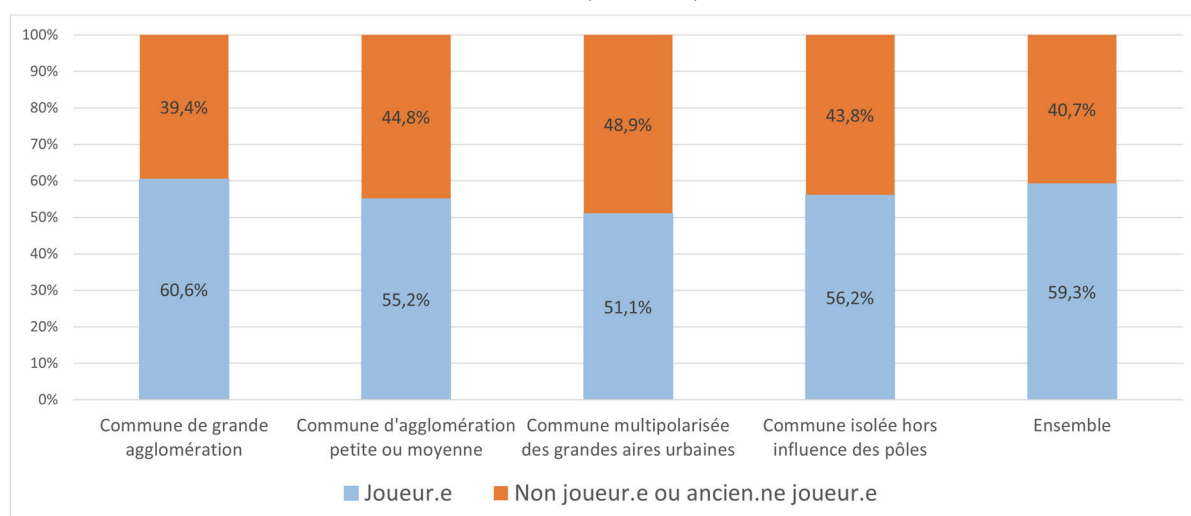
⁵⁹ Pour rappel, en analyse statistique bivariée, le test dit « d'indépendance du khi² » permet de comparer la distribution observée dans les données utilisées par rapport à une distribution théorique de référence qui postule l'indépendance mathématique entre les deux variables qui font l'objet du test. Ainsi, plus les valeurs de la distribution observée se rapprochent de la distribution théorique de référence, plus on peut avancer l'hypothèse d'une indépendance de la relation mathématique entre les deux variables. À l'inverse, plus la distribution observée est éloignée de la distribution théorique, plus cela conforte l'hypothèse d'une relation de dépendance entre les deux variables. Pour résumer : l'absence d'un résultat significatif du test permet de conclure qu'il n'y a pas de relation interdépendante significative entre les deux variables utilisées.

⁶⁰ khi² de 16,78 contre une valeur théorique de 18,31 pour une marge d'erreur de 5 %. Autrement dit, il y a très forte probabilité (95 %) qu'il n'y ait pas d'interdépendance entre les deux variables testées.

⁶¹ khi² de 8,15 contre une valeur théorique de 11,07 pour une marge d'erreur de 5 %.

⁶² khi² de 5,829 contre une valeur théorique de 7,81 pour une marge d'erreur de 5 %.

Figure 10. Répartition des joueuses et joueurs adultes selon le type de commune de résidence (agrégée), en % (n = 2 042)



Source : enquête Ludespace, 2012. Réalisation personnelle.

Certes, on observe bien des différences, mais il apparaît surtout que la proportion de joueuses et joueurs parmi les habitant.es des grandes agglomérations est à peine plus élevée (60,6 %) que la moyenne (59,3 %) et surtout, que cette différence ne semble pas directement liée à la commune de résidence, puisque le test du khi² s'est avéré non significatif.

Ces résultats datent d'une enquête menée en 2012. Loin d'être obsolètes, ils ont pu être confortés par des travaux plus récents, et notamment l'enquête ministérielle sur les pratiques culturelles de 2018. On y retrouve une répartition sensiblement proche de la proportion de joueuses et joueurs de jeux vidéo selon le type de commune de résidence :

Tableau 1. Proportion de joueuses et joueurs de jeux vidéo, en % (population de 15 ans et plus)

Par catégorie d'unité urbaine	1997	2008	2018
Commune rurale	14	30	41
Commune de moins de 20 000 habitants	20	35	39
Commune de 20 000 à 100 000 habitants	20	36	43
Commune de plus de 100 000 habitants	22	39	47
Paris <i>intramuros</i>	19	38	46
Reste de l'agglomération parisienne	23	40	49
Ensemble	19	36	44

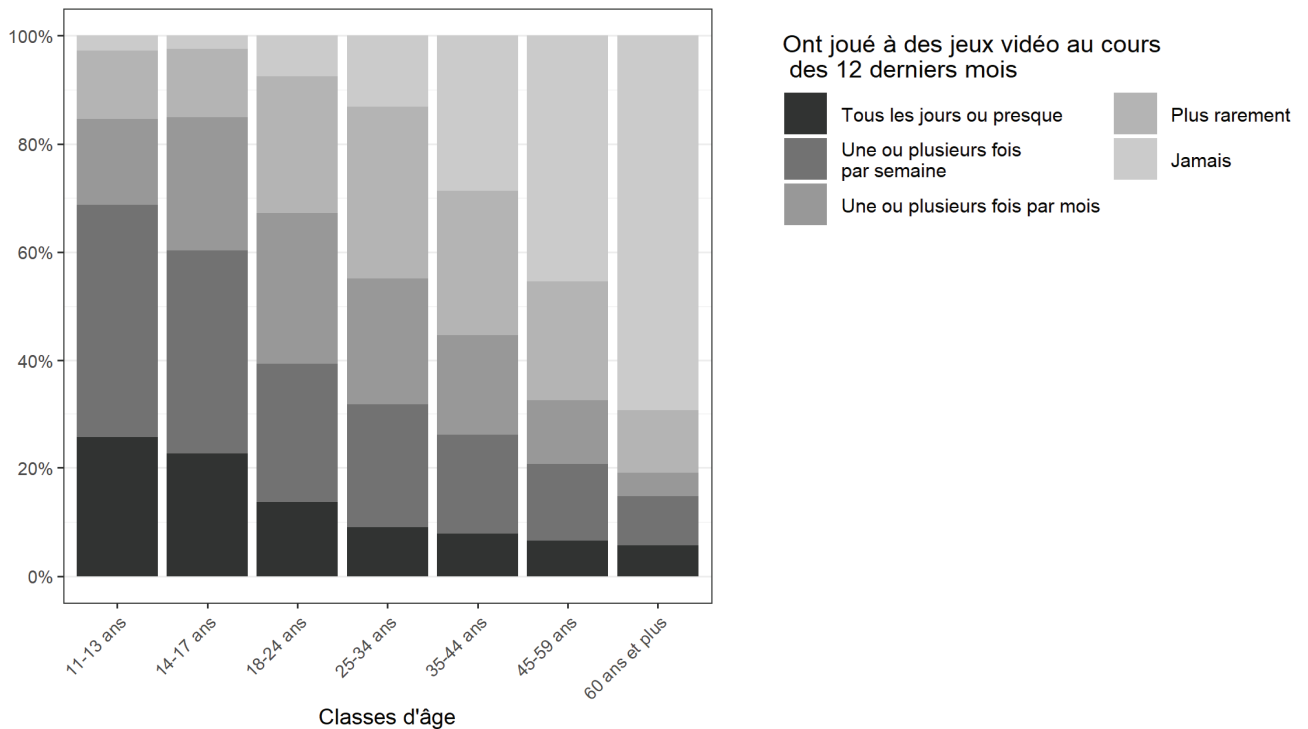
Source : enquête « Pratiques culturelles des Français », 2018.

Même si le découpage géographique et l'âge minimal de l'échantillon (15 ans au lieu de 18 ans) diffèrent dans l'enquête ministérielle de ceux que nous avons adoptés en 2012, les résultats sont cohérents, à six années d'intervalle, avec celles de l'enquête Ludespace. Ils montrent à l'évidence une progression très forte depuis les années 1990 des pratiques vidéoludiques parmi la population française. Elles confirment une légère surreprésentation chez les personnes habitant dans les zones les plus urbanisées, mais qui reste peu marquée (47 % de joueuses et joueurs dans les unités urbaines de plus de 100 000 habitants, contre 39 % dans les unités urbaines de moins de 20 000 habitants). Le suivi au long cours (de 1997 à 2018) de l'enquête ministérielle permet de souligner une tendance déjà ancienne d'uniformisation des pratiques : non seulement la proportion de joueuses et joueurs progresse dans toutes les catégories d'unité urbaine mais elle progresse plus fortement entre 1997 et 2008 qu'entre 2008 et 2018.

Ce qu'il faut retenir de la comparaison de ces différentes enquêtes, c'est donc que le jeu vidéo est désormais une pratique culturelle largement diffusée dans toutes les strates urbaines, périurbaines et rurales. Comment alors expliquer les disparités observées ? D'abord, la répartition de la population statistique produit des effets de masse variables : fondée sur un échantillon représentatif de la population adulte française, la base de données de l'enquête Ludespace comprenait par exemple 1 158 adultes résidant dans un grand pôle urbain, contre seulement 88 adultes résidant dans une commune isolée des aires urbaines. Cette très grande disparité invite donc à la prudence au moment de comparer des pourcentages sur des tailles de population si disparates.

Par ailleurs, les autres traitements statistiques des données issues de l'enquête Ludespace ont montré que les deux principaux déterminants de la pratique vidéoludique restaient incontestablement l'âge et le genre de la personne interrogée (voir figure 11).

Figure 11. Fréquence de jeu au cours des 12 derniers mois par classe d'âge, en % (n = 2 542)



Source : Ter Minassian *et al.*, 2021, p. 34.

Ce résultat important vient confirmer d'autres enquêtes plus anciennes ciblées sur des publics spécifiques, notamment chez les enfants et les adolescent.es (Octobre, 2010). Il a été largement développé dans d'autres textes (voir notamment Ter Minassian *et al.*, 2021) et nous a permis d'écrire et d'expliquer que plus les enquêté.es sont jeunes, plus leurs pratiques étaient intenses et diversifiées. Encore aujourd'hui, ce sont chez les plus jeunes (11-17 ans) que le taux de pénétration des pratiques vidéoludiques reste le plus élevé. Au risque de déplaire aux acteurs de l'industrie, il reste également supérieur chez les hommes que les femmes, même si les écarts se réduisent dans les tranches d'âge les plus basses. Ainsi, en 2012, 65,6 % des hommes de 18 ans et plus avaient déclaré jouer aux jeux vidéo au cours des douze derniers mois, contre 53,5 % des femmes. Chez les adolescent.es et les pré-adolescent.es, les joueuses sont presque aussi nombreuses (97 %) que les joueurs (99,6 %). Des disparités apparaissent cependant dans l'intensité et la diversité de la pratique. 43 % des filles jouent au moins une fois par semaine, contre presque 90 % chez les garçons, et elles jouent globalement à un panel de catégories de jeu moins diversifié.

Ce détour par une approche socio-démographique de la distribution des publics de jeux vidéo montre que si des différenciations spatiales existent, elles s'expliquent peut-être moins par des écarts de styles de vie entre population urbaine et population rurale, que par des disparités

démographiques (âge, sexe, et dans une moindre mesure la catégorie socio-professionnelle) de la population résidant dans ces communes. C'est sans doute encore plus vrai pour les pratiques numériques que pour d'autres pratiques culturelles pour lesquelles l'accessibilité à certains équipements (salle de cinéma, conservatoire de musique, studio d'enregistrement etc.) peut être une difficulté. Dans un article daté de 2007 sur les pratiques de sociabilité et l'agencement du « coin informatique » chez les utilisatrices et utilisateurs d'Internet résidant dans le périurbain, Paulette Duarte notait déjà une uniformité des usages, des sociabilités et des agencements domestiques. L'auteure concluait sur l'absence d'un style d'usage propre aux utilisatrices et utilisateurs d'Internet vivant en périurbain (Duarte, 2007). Pour le dire autrement, ce n'est pas parce qu'une commune est plus rurale que ses habitant.es utilisent moins Internet (ou jouent moins aux jeux vidéo), c'est parce que la population y est globalement plus âgée. La redynamisation socio-démographique de certains territoires périurbains et ruraux et la poursuite du desserrement des ménages avec enfants hors des cœurs d'agglomération amènera peut-être dans quelques années à revoir ce constat.

1.1.2 Une pratique culturelle « ubiquiste »

Au final, les jeux vidéo apparaissent comme une pratique plus ubiquiste et partagée au sein de la population française que d'autres pratiques culturelles. Cette hypothèse est confortée par la comparaison des résultats du test d'indépendance du χ^2 pour chacune des pratiques culturelles renseignées dans l'enquête Ludespace (voir tableau 2). On peut ainsi constater des écarts très significatifs, en particulier pour le théâtre, l'opéra, la visite d'un musée ou bien le fait d'avoir assisté à une rencontre sportive dans un stade. Cette relation d'interdépendance à l'égard de certaines des pratiques culturelles susmentionnées reste faible cependant, comme en attestent les résultats du test dit « V de Cramer »⁶³. La sociologie de la consommation culturelle a souligné la distribution inégale de certaines pratiques au sein de la population française, selon l'âge et les milieux sociaux (voir chapitre précédent). L'enquête ministérielle de 2018 montre par exemple que seulement 29 % des 15 ans et plus avaient visité un musée ou une exposition au cours des douze derniers mois, alors qu'elles et ils étaient 63 % à être allé.es au moins une fois au cinéma sur la même période.

⁶³ Ce test est souvent utilisé de manière complémentaire au test du χ^2 . Une fois une relation d'interdépendance établie, il permet de vérifier l'intensité de cette relation. Plus elle est proche de 1, plus elle est forte.

Tableau 2. Tests d'indépendance du χ^2 à partir de la variable « type de commune de résidence » et chacune des pratiques culturelles interrogées (n = 2042)

Pratique culturelle	χ^2	V de Cramer
Cinéma	9.88	0.07
Théâtre-opéra	41.18	0.14
Bibliothèque	10.62	0.07
Ludothèque	6.64	0.06
Concert de musique classique ou jazz	10.75	0.07
Autre concert	0.57	0.017
Musée, exposition	16.15	0.09
Rencontre sportive	12.79	0.08
Pratique régulière d'un sport	2.60	0.035
Pratique régulière de musique ou de théâtre	8.50	0.06
Autres pratiques ludiques	3.82	0.04

Source : enquête Ludespace, 2012.

Les différences observées dans le tableau 2 s'expliquent certainement également par un enjeu d'accessibilité à des équipements de rang intermédiaire ou supérieur pour les personnes interrogées. À l'inverse, l'évolution dans la commercialisation des jeux vidéo depuis les années 1980 a permis une plus grande facilité d'accès aux produits par la baisse des prix ainsi que la multiplication des points de vente, qu'ils soient physiques (grandes surfaces, magasins spécialisés, boutiques d'occasion) ou dématérialisés (plateformes de distribution en ligne, sites de téléchargement légaux ou illégaux). L'industrie elle-même s'est diversifiée, offrant une plus large palette de genres de jeux, avec des durées de vie, des coûts d'entrée (que ce soit financier ou en termes de compétences ludiques) et prérequis matériels (ordinateur avec une puissante carte graphique, console de salon ou smartphone) très différents, permettant aux jeux vidéo désormais de s'adapter à des rythmes, des fréquences et des styles de pratiques vidéoludiques très variés.

L'approche géographique n'est donc pas entièrement disqualifiée dans l'analyse des publics et des pratiques vidéoludiques. Simplement, elle implique de prendre de la distance avec des analyses diffusionnistes ou qui chercheraient à faire coïncider la répartition d'une pratique avec des découpages spatiaux. Pour le dire autrement, les différenciations spatiales sont sans doute moins dans la répartition géographique par unités urbaines ou découpages administratifs (par région, par département, par type de commune etc.) que dans l'entrecroisement des routines des

individus et des caractéristiques territoriales de leurs lieux de vie. Travailler sur la dimension spatiale des pratiques culturelles implique donc de prendre au sérieux les propos du géographe Xavier Piolle qui invitait déjà au début des années 1990 à « *nous interroger sur la pertinence d'une localisation systématique du social, d'une relation de causalité que bien peu mettaient en doute, entre proximité géographique et lien social au sens le plus large* » (Piolle, 1990, p. 350). Plusieurs éléments l'ont amené à formuler cette proposition, sur la base de ses propres travaux portant sur les pratiques urbaines, notamment :

- les pratiques de mobilités ou de socialisation sont loin d'être uniformes à l'intérieur d'un même espace délimité (le quartier, le voisinage etc.)⁶⁴ ;
- les habitant.es d'un même quartier sont inégalement présent.es ou investi.es dans les activités de leur quartier ;
- il existe des formes de territorialités nomades ou itinérantes, en lien avec l'accroissement des mobilités longue distance, y compris pour le travail, et la multirésidentialité.

Les propos de Piolle vont plus loin qu'une simple critique du déterminisme géographique. Plutôt que de chercher à tout prix à « localiser le social », c'est-à-dire tâcher de caractériser la « bonne » échelle spatiale des relations et des pratiques sociales d'un individu (l'immeuble, la rue, le quartier, la ville etc.), au risque parfois d'attribuer un rôle « *exclusif de la proximité spatiale dans le lien social* » (Piolle, 1990, p. 355), l'auteur encourage à étudier le « déploiement dans l'espace » de ces pratiques, ainsi que les « stratégies de localisation » et la « structuration sociale » mobilisées par les individus à cette occasion. Les jeux vidéo se prêtent particulièrement bien à ce type d'analyse en ce qu'ils peuvent désormais se pratiquer sur différents supports et dans différents contextes. Dans une perspective de géographie socioculturelle, ce qui importe c'est donc la manière donc chaque individu construit une pratique culturelle en l'intégrant à sa vie quotidienne, à ses routines, aux espaces qu'il ou elle fréquente régulièrement, et les variations de sa pratique en fonction de tous ces éléments.

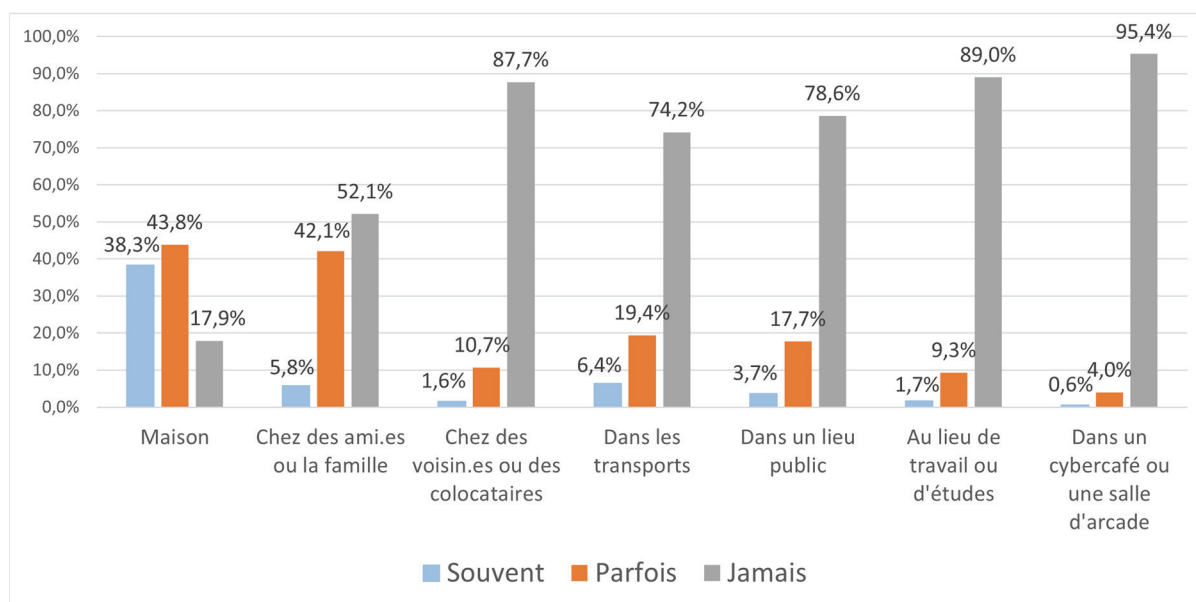
1.2 L'importance des routines pour comprendre la différenciation des pratiques

Plusieurs « indices » nous mettent sur la voie d'un entremêlement des pratiques de jeux vidéo avec les routines quotidiennes. D'abord, il est nécessaire de souligner qu'aujourd'hui l'espace domestique reste le premier espace où se jouent les jeux vidéo. Parmi les joueuses et les joueurs adultes interrogés dans l'enquête Ludespace (1 210 personnes), plus de 8 personnes sur 10

⁶⁴ Cette proposition serait peut-être à réviser au prisme du développement plus récemment des ensembles résidentiels fermés et des *gated communities*.

déclaraient jouer parfois ou souvent à la maison, et même la moitié déclarait jouer chez des ami.es ou d'autres membres de la famille, autrement dit dans d'autres espaces domestiques (figure 12).

Figure 12. Fréquence de jeu selon les lieux de la pratique chez les joueur.es adultes, en % (n = 1 210)

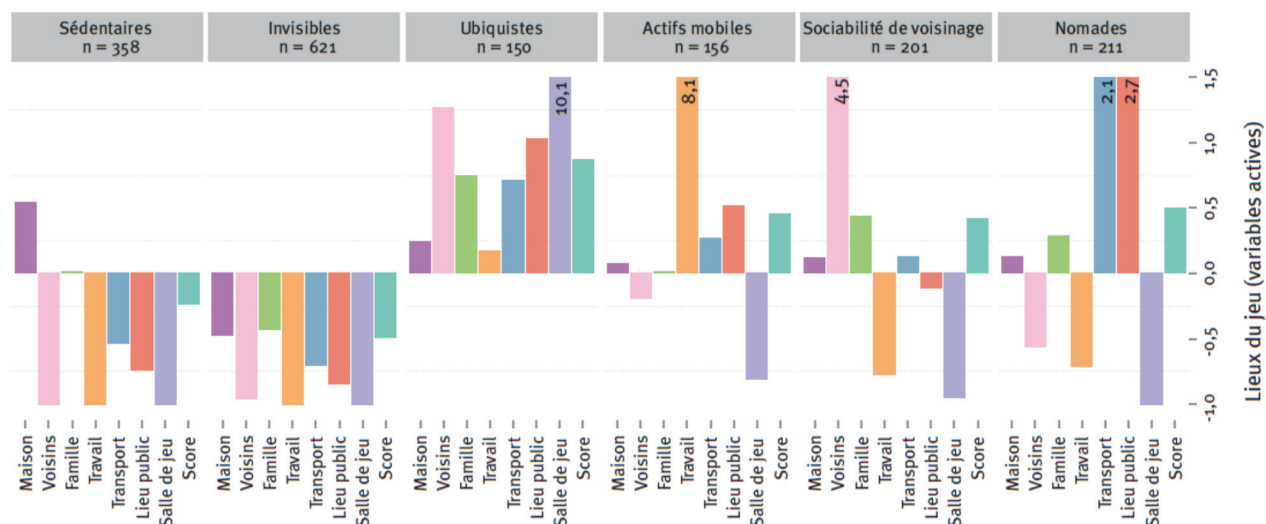


Source : enquête Ludespace, 2012. Réalisation personnelle.

Pour autant, les jeux vidéo sont aujourd'hui joués dans les espaces publics et en particulier les transports. Même si elles restent très en deçà des pratiques dans les espaces domestiques, celles dans les espaces publics sont loin d'être non négligeables. Elles sont en tout cas bien supérieures à celles dans des lieux théoriquement spécifiquement dédiés aux pratiques numériques, tels que les cybercafés ou les salles de jeux d'arcade, qui ont tendance à disparaître en France depuis la généralisation du haut débit et de la fibre optique. Ainsi, parmi les joueuses et les joueurs adultes interrogé.es, elles et ils étaient plus de 25 % à déclarer en 2012 jouer dans les transports publics et près de 20 % dans d'autres lieux publics, contre moins de 5 % dans les cybercafés. Les chef.fes d'entreprise et les patrons seront heureux de constater que seulement 1 adulte sur 10 jouent sur leur lieu de travail, même si Manuel Boutet a bien montré dans ses enquêtes que cette pratique existait et qu'elle était même parfois très imbriquée dans le rythme de la journée au bureau (Boutet, 2011). Dans l'enquête Ludespace, nous avons également documenté le cas d'enquêté.es pour qui le jeu vidéo pouvait constituer un vecteur de socialisation avec les collègues de travail, et un passe-temps durant les temps morts de la journée ou d'un déplacement professionnel (voir textes proposés dans le volume « travaux » de cette HDR).

Cette distribution de la pratique de jeux vidéo, cette fois-ci à l'échelle des espaces du quotidien, nous a amené à tâcher de caractériser dans une approche multidimensionnelle les écosystèmes des pratiques. Cette typologie des joueuses et des joueurs selon les lieux de la pratique a été conçue et réalisée par notre collègue géographe Samuel Rufat à partir des données de l'enquête Ludespace (figure 13).

Figure 13. Typologie des joueuses et joueurs de jeux vidéo de 11 ans et plus selon les lieux de la pratique (n = 1 697)



Source : Rufat, Ter Minassian, Coavoux, 2014, p. 318.

Cette typologie a permis de montrer des profils avec des différences parfois assez marquées, tant en termes de jeux pratiqués qu'en termes d'espaces de la pratique, ce qui a abouti à identifier six grandes catégories. Pour chacune de ces catégories est représentée la sur-représentation ou au contraire la sous-représentation de chaque espace pour cette catégorie de joueuse ou joueur par rapport aux autres catégories⁶⁵. En résumé : plus un espace se distingue de la moyenne, que ce soit en négatif ou en positif, plus cet espace est sous- ou sur-représenté au sein de cette catégorie de joueuses et joueurs par rapport aux autres catégories. Un des résultats les plus surprenants de cette analyse est la proportion forte d'individus dans la catégorie que nous avons nommée « les invisibles ». Cette dernière regroupe le tiers des personnes interrogées (621 adultes sur les 1 697 considérés comme joueuses et joueurs dans l'enquête Ludespace). Leur spécificité est de n'avoir aucun espace sur-représenté dans leurs pratiques par rapport aux autres catégories de joueuses ou joueurs. Mais le jeu dans les espaces

⁶⁵ Plus précisément, à l'intérieur de chaque classe (« sédentaires », « invisibles » etc.), une barre représente l'écart standardisé (en positif ou en négatif) entre la moyenne de chaque catégorie spatiale (« maison », « voisins » etc.) associée à cette classe, et la moyenne générale pour ce même catégorie spatiale pour l'ensemble des classes.

domestiques, que ce soit chez soi ou chez d'autres membres de la famille, est celui qui s'approche le plus de la moyenne par rapport aux autres catégories. En bref, les « invisibles » rassemblent les femmes et les hommes qui jouent peu, surtout à la maison, surtout sur de petits jeux sur mobiles souvent considérés avec condescendance par les médias spécialisés et une partie des chercheur.es en *Video Game Studies*. Ces invisibles passent ainsi souvent sous les radars médiatiques ou scientifiques, alors qu'ils constituent une part non négligeable des pratiques vidéoludiques ordinaires.

Nous avons déjà largement commenté d'autres aspects de ce graphique dans plusieurs publications (Rufat *et al.*, 2014 ; Ter Minassian, Boutet, 2015 ; Ter Minassian *et al.*, 2021), c'est pourquoi je me contenterai de souligner ici que ces résultats reflètent bien la nécessité de penser la diversité géographique des pratiques de jeux moins par échelle (nationale, régionale etc.), géotype (la ville, le périurbain, l'espace rural etc.) ou chorotype (la maison, l'école, la gare ferroviaire etc.) que par l'inscription des pratiques individuelles dans les espaces du quotidien. Bien entendu, cela ne signifie pas que les caractéristiques territoriales n'influent pas : encore faut-il qu'il y ait des transports publics pour que les personnes puissent déclarer y jouer. Mais ce qui importe, c'est que les personnes interrogées prennent (ou non) les transports publics, pour que puisse s'y déployer une pratique vidéoludique en mobilité, au risque de retomber dans une approche déterministe du questionnement géographique.

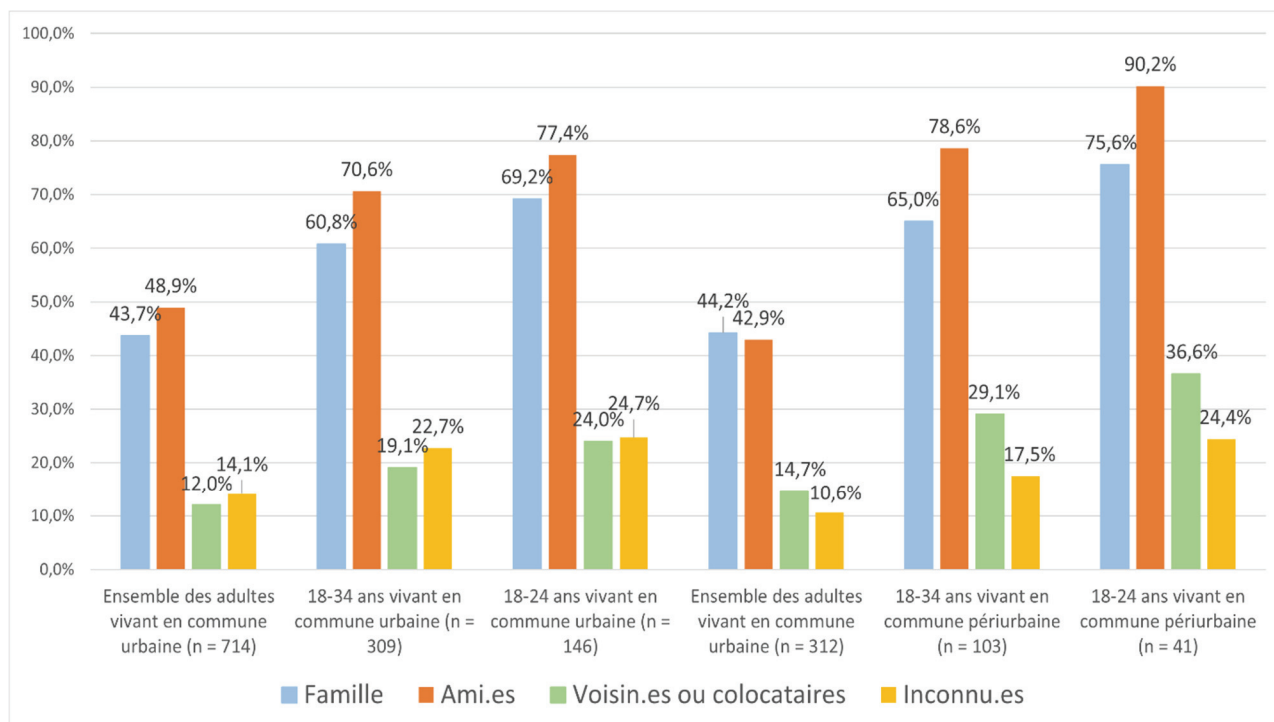
Ce résultat a des conséquences importantes sur le plan théorique et méthodologique. D'abord, il nécessite de se départir du réflexe de rentrer dans l'analyse par l'espace, ou plutôt par catégorie d'espace, le risque étant de perdre une partie de la richesse des pratiques des individus et des sens que ces derniers accordent à leur pratique. Ainsi, dans notre enquête, nous avons montré que certain.es enquêté.es ne jouaient pas aux mêmes jeux vidéo, et n'avaient pas les mêmes attentes en fonction des moments et des lieux de la journée (ou de la soirée). Si l'espace domestique reste aujourd'hui le principal lieu de la pratique, il peut être complémentaire d'autres espaces dans lequel se déploient d'autres pratiques aux fonctions sociales différentes (occuper les temps morts du déplacement, retrouver ses ami.es, avoir un prétexte pour se promener en ville etc.). C'est ici que la notion de disjonction entre espace et fonction, chez Bernard Tschumi, peut s'avérer utile. Sur le plan méthodologique, ce renversement de l'approche nécessite soit de documenter des pratiques fines, à partir d'entretiens par exemple, soit de travailler sur des échantillons statistiques suffisamment étendus pour garantir la robustesse des tests mathématiques. Je prendrai ici l'exemple de la question des variations de sociabilité liées aux jeux vidéo selon les types de publics.

1.3 Une sociabilité de voisinage par le jeu ?

Le jeu dit « multi-joueur.es » représente désormais une part très importante à la fois des jeux commercialisés et des pratiques, qu'il s'agisse de jeux en ligne ou hors ligne, à plusieurs devant le même écran ou chacun devant son propre appareil mais au même endroit (pour des parties de jeu « en réseau » par exemple) ; qu'il s'agisse de jeux de compétition, de tir, de sport, de plateforme, de jeux de rôle etc. Les formes de jeux les plus spectaculaires et les plus médiatisées concernent justement ces catégories, notamment les jeux par équipes dans le cas de compétitions électroniques.

L'enquête Ludespace a permis de demander aux personnes interrogées si elles jouaient parfois ou souvent avec des ami.es, des voisin.es ou colocataires, d'autres membres de la famille ou bien encore des personnes inconnues, par exemple lors de parties en ligne. L'échantillonnage de la population enquêtée a permis de tester ces variations de sociabilité selon les tranches d'âges et les lieux de résidence (figure 14).

Figure 14. Les partenaires de jeu chez les adultes et les jeunes adultes urbain.es et périurbain.es, en %



Source : enquête Ludespace, 2012. Réalisation personnelle.

Étant démontré que les populations les plus jeunes avaient des pratiques plus intenses et diversifiées, mon hypothèse était que les espaces périurbains favorisaient une sociabilité de voisinage qui pouvait déboucher sur des différenciations fines entre jeunes adultes urbains et périurbains⁶⁶.

Les résultats montrent d'abord que les ami.es et les membres de la famille sont de très loin les partenaires principaux du jeu vidéo, chez les adultes vivant en ville (dont près de la moitié déclarent avoir joué au moins une fois au cours des douze derniers mois avec des ami.es, mais seulement 12 % avec des voisin.es ou colocataires) comme chez les adultes vivant dans des communes périurbaines. Chez les plus jeunes (18-24 ans), la proportion est globalement plus forte que chez les 18-34 ans (et *a fortiori* plus forte encore que pour l'ensemble des adultes) pour tous les types de sociabilité. Cette différence tend à montrer que plus les joueuses et les joueurs sont jeunes, plus elles et ils sont enclin.es à jouer avec des partenaires différent.es. Dans ce contexte, les 18-34 ans vivant en commune périurbaine se distinguent par des sociabilités vidéoludiques plus importantes avec leurs voisin.es ou colocataires. Près d'une personne sur trois dans ce groupe déclarait en 2012 avoir joué au moins une fois au cours des douze derniers mois avec des voisin.es ou des colocataires, contre seulement 19 % chez les 18-34 ans vivant en ville⁶⁷. Il semblerait donc bien qu'il y ait des effets de socialisation de voisinage liés au jeu dans les communes périurbaines. On peut l'illustrer avec l'exemple d'un de nos enquêté.es qui raconte les pratiques de jeux vidéo de ses enfants. Lionel, 38 ans au moment de l'enquête, chef de cuisine dans la restauration collective, habite une rue pavillonnaire en grande banlieue parisienne avec sa femme et ses deux filles, Léna et Camille, respectivement âgées de 9 et 8 ans. Ces dernières jouent souvent avec le voisin d'en face, un jeune garçon de l'âge de ses filles, et passionné de jeux vidéo :

« Lionel : il vient avec un ou deux jeux, le même. Euh... Je ne sais plus ce qu'il a comme jeu. Franchement je ne sais pas trop. Je ne regarde pas trop à quoi il joue, le même mais... Je ne sais plus. Je vous dirais des bêtises. Je ne sais pas.

Enquêteur : D'accord. Mais alors elles ne l'aiment pas trop, mais quand même elles aiment bien quand il vient avec des nouveaux jeux.

⁶⁶ Compte tenu de la taille réduite de la population statistique, j'ai exclu de cette analyse les adultes des communes rurales (45 répondant.es). Par ailleurs, le sous-échantillon des 11-17 ans n'ayant pas été constitué de la même façon que l'échantillon principal des adultes de 18 ans et plus, la comparaison s'avérait difficile. Cette tranche d'âge a donc également été exclue.

⁶⁷ J'exclus de l'analyse les 18-24 ans, l'échantillon étant particulièrement faible pour la catégorie de jeunes adultes de cette tranche d'âge vivant dans une commune périurbaine. On peut cependant noter que ce sont chez ces personnes que la proportion de joueuses et joueurs jouant avec leurs voisin.es semble la plus forte.

Lionel : Oui voilà. Oui. Elles aiment bien ... Il a des jeux et tout, donc elles vont jouer avec lui, et tout. Parce que la grande, elle ne l'aime pas trop, mais la petite, elle l'aime beaucoup.

(...)

Enquêteur : Et ils sont dans la même classe ?

Lionel : Non. Mais même école.

Enquêteur : Ah d'accord.

Lionel : Et ils sont un peu en compétition scolaire, parce qu'il est très brillant et ma fille, bon, je touche du bois, mais elle l'est aussi. Donc c'est un petit peu qui est, qui aura la... Et la plus petite qui est un peu je-m'en-foutiste... c'est... Elle l'adore. C'est son petit, son petit amoureux. Ma petite. Et c'est pour ça, quand il vient, elle est contente. Quand il vient avec des jeux, et tout. (...) [Léna, la grande sœur] elle profite qu'il vient pour qu'il lui débloque un jeu. La dernière fois elle avait du mal et tout. Il va venir. Tac. Il va lui débloquer le jeu et elle va être bien contente qu'il débloque le jeu, mais ce n'est pas pour autant qu'elle va l'aimer.

(...)

Enquêteur : Et elles, elles ne vont jamais jouer chez lui ?

Lionel : Si mais quand elles vont jouer chez lui, elles vont jouer avec des jeux comme *La bonne paye* et tous ces trucs-là. »

Cet extrait d'entretien, très riche, montre l'entremêlement des logiques familiales, amicales (voire amoureuses), mais aussi scolaires et de voisinage. Il montre aussi le caractère ordinaire de la place des pratiques ludiques, que ce soient des jeux de société ou des jeux vidéo, dans la vie de ces jeunes filles vivant en périurbain. Cet exemple nous permet de conforter l'hypothèse d'une articulation entre pratiques culturelles, mode de vie, et socialisation de proximité dans les communes périurbaines, même si des investigations plus fines seraient sans doute nécessaires pour aller plus loin. Certains travaux de sociologie ont notamment montré l'existence de différenciations sociales et spatiales dans les pratiquantes habitantes des adolescent.es selon leur lieu de vie. Julian Devaux, par exemple, a travaillé sur des jeunes habitant.es d'une petite commune rurale (400 habitants environ) de l'Île-de-France (Devaux, 2015). Il a montré l'importance, au moment de la préadolescence, de l'ancrage dans les espaces proches (la maison, le jardin, chez les ami.es habitant le village), fortement lié à une autonomie sous contraintes dans les déplacements, en particulier chez les filles. Par ailleurs, l'interconnaissance forte, héritée d'une socialisation primaire par la scolarisation dans l'établissement scolaire du village, a tendance à « *structurer de manière durable les réseaux de sociabilités juvéniles, au moins durant les premiers âges de la période adolescente* » (Devaux, 2015, p. 343), sans empêcher de premiers éléments de différenciation sociale, notamment à travers les pratiques sportives ou culturelles extra-scolaires. Cette différenciation s'accroît à partir de la fin de la période des « années collègue » (entre 13 et 16 ans environ). Elle s'opère au

détriment des enfants issu.es des classes populaires qui continuent de se caractériser par un fort ancrage dans les espaces de la proximité, tandis que les enfants issu.es des catégories sociales plus élevées démontrent une « *progressive distanciation de l'espace local* » (Devaux, 2015), que ce soit par des gains en autonomie de déplacement (vélo, puis scooter), des socialisations familiales ou des activités pratiquées hors de la commune de résidence. On comprend alors tout l'enjeu de regarder les sociabilités qui s'opèrent à travers certaines pratiques culturelles, dont les jeux vidéo qui sont particulièrement représentés à cet âge, pour saisir comment se construisent des manières de socialiser et habiter les espaces du quotidien. On comprend aussi l'intérêt de comparer des manières d'habiter qui sans doute varient d'un type d'espace résidentiel à l'autre. À ce titre, la notion de « mode d'habiter », développée par la géographie sociale depuis les années 1990, paraît féconde pour comprendre les dimensions spatiales des pratiques vidéoludiques et leur place dans les routines quotidiennes des individus.

2. LES JEUX VIDEO DANS LA CONSTRUCTION DES « MODES D'HABITER »

La proposition théorique esquissée dans l'introduction de l'ouvrage *La fin du Game ?* (Ter Minassian *et al.*, 2021) et que j'aimerais développer ici est que les pratiques de jeux vidéo, dont on peut sans hésitation souligner désormais le caractère à la fois banal et répandu, participent de la construction des modes d'habiter des individus. Cette proposition est une invitation à prendre plus globalement en considération les pratiques culturelles et de loisirs dans l'étude géographique des modes d'habiter. L'exemple des collectionneurs de jeux vidéo me permettra d'illustrer cette proposition.

2.1 Habiter l'espace par les pratiques culturelles

La notion de « mode d'habiter » s'est progressivement imposée dans la géographie sociale et la sociologie de l'habiter sous l'impulsion, entre autres, de la géographe Nicole Mathieu qui la propose pour la première fois dans un texte de 1996. Il s'agissait alors pour elle de repenser les relations entre l'urbain et le rural en Europe à l'aune des phénomènes géographiques et démographiques de la fin du 20^{ème} siècle, notamment la recomposition des relations villes-campagnes, la périurbanisation et la « renaissance » d'une partie des campagnes françaises (Mathieu, 1996). Selon elle, parler de mode d'habiter, permet d'« *appréhender l'ensemble des relations (évolutives) qui s'établissent entre ces deux pôles généralement pensés séparément : les lieux et les milieux d'une part, les individus et « les gens » de l'autre* » (Mathieu, 2012, p. 51). À partir de cette définition, la notion de mode d'habiter se distingue de celle de « mode

de vie », qui s'inscrirait selon elle dans une vision à la fois culturaliste et statique des territoires urbains et ruraux, sans prise en compte de la diversité des manières de vivre à l'intérieur de ces espaces. La notion de « mode d'habiter » se distingue également de celle de « genre de vie », héritée d'une géographie classique, qui renvoie à des catégorisations des relations entre les individus et leur environnement aujourd'hui dépassées du fait de la plus grande mobilité des sociétés humaines et d'une plus grande spécialisation des lieux et des temps (Schmitz, 2012). La notion de mode d'habiter s'est également nourrie des inflexions théoriques du terme « habiter » (Stock, 2012). D'une part, ce dernier ne se limite plus à l'espace de résidence mais désigne l'ensemble des espaces pratiqués de manière plus ou moins régulière par un individu. D'autre part le terme d'habiter entend explorer toutes les différentes dimensions, y compris sensibles, affectives, du rapport aux espaces fréquentés. En résumé la notion de mode d'habiter se distingue de celle de « mode de vie » en postulant une diversité des manières d'habiter un même espace, ce que laisse par exemple entrevoir les travaux de Julian Devaux précédemment cités, mais se distingue aussi de celle de « genre de vie » en ne se limitant pas à l'espace résidentiel. Les « modes d'habiter » invitent alors à prendre en considération :

- les mobilités résidentielles et au-delà (liées au travail, à la consommation, aux loisirs etc. ; voir Schmitz, 2012) ;
- la capacité des individus à s'appropriier et transformer leurs espaces du quotidien (Lussault, 2007 ; Stock, 2012) ;
- l'analyse conjointe de la dimension factuelle (les pratiques), idéale (les représentations) et physique (la matérialité) de l'habiter (Morel-Brochet, Ortar, 2012) ;
- les variations d'un individu à l'autre.

L'expression « mode d'habiter » s'est imposée aujourd'hui dans tout un pan de la géographie sociale, sans qu'elle soit d'ailleurs systématiquement définie, ou alors encore trop souvent utilisée comme synonyme de « mode de vie ». On la retrouve notamment dans des travaux portant sur les trajectoires résidentielles (Cailly, Dodier, 2007), l'appropriation des espaces domestiques (Morel-Brochet, Ortar, 2012) ou encore les conditions de vie des populations âgées (Chaudet, Chapon, 2014) comme des plus jeunes (Cavaillé, 2020). Certains loisirs, comme le jardinage, ont été étudiés, mais dans une moindre mesure et dès lors qu'ils permettaient, à travers les pratiques et les représentations, d'appréhender la dimension sensible du rapport à l'espace domestique et à la nature (Paris, 2012).

Quelle est alors la place des pratiques culturelles, et en particulier des pratiques culturelles numériques dans la construction de ces modes d'habiter ? En quoi le numérique nourrit-il les modes d'habiter l'espace au quotidien ? Patricia Sajous et ses collègues ont apporté quelques

premiers éléments de réponse dans leur enquête portant sur l'usage des outils numériques chez des ménages périurbains d'Île-de-France (Sajous *et al.*, 2015). Notant d'abord la relative absence de travaux, au moment où elles écrivent, sur les rapports entre ces outils et les espaces du quotidien, elles proposent de décentrer l'analyse, en s'intéressant non pas aux éventuelles substitutions ou ce qu'elles appellent « complémentarités-inductions » entre les différents réseaux techniques (principalement automobile, transports collectifs et outils numériques d'aide à la mobilité), par exemple dans le cadre du télétravail ou des achats en ligne, mais plutôt en mettant la focale sur « la combinaison des savoir-faire » (Sajous *et al.*, 2015). Les auteures avancent ainsi que :

« La domestication des techniques n'a pas pour unique objectif de pallier des dysfonctionnements et d'affranchir l'individu – notamment dans le cas des TIC [technologies de l'information et de la communication] – des contraintes matérielles qui pèsent sur les arbitrages de la vie quotidienne. Par exemple, le territoire, loin de se dématérialiser, est partie prenante de ces arbitrages, non seulement comme contrainte (les faibles densités et la dispersion des ressources imposant aux programmes d'activités des tensions spatio-temporelles caractéristiques du périurbain), mais aussi comme ressource valorisée par les résidents. » (Sajous *et al.*, 2015)

Il ressort de leur enquête qualitative menée entre 2012 et 2014 que les outils numériques apparaissent bien comme des outils de gestion des incertitudes (liées aux transports), plutôt que des substituts aux déplacements. Pour les ménages interrogés, ces outils ne sont pas vus et vécus comme une manière de compenser d'éventuelles caractéristiques négatives des territoires périurbains (par exemple l'éloignement des grandes polarités urbaines, l'absence de certains services, commerces ou équipements culturels, la rareté de l'offre de transports en commun etc.). Les enquêtés expriment plutôt une forme d'évidence qui s'impose dans l'usage des outils numériques, et qui tient à leur banalisation : « *les TIC viennent compléter la boîte à outils des ménages pour réduire la part d'incertitude dans l'effectuation des schémas établis de déplacements. Mais ils ne constituent pas pour autant un paramètre reconnu de configuration des programmes d'activités, des routines et du système des territoires vécus* » (Sajous *et al.*, 2015). Les auteures concluent que « *si l'usage des TIC par les ménages périurbains paraît donc bien susceptible d'accompagner le processus d'ancrage, il n'en est pas le ressort* » (Sajous *et al.*, 2015). C'est pourquoi elles proposent de considérer les outils numériques comme un « adaptateur territorial », c'est-à-dire un outil qui n'intervient pas nécessairement dans l'arbitrage des choix résidentiels périurbains mais qui en revanche accompagne l'ancrage du ménage dans le territoire et facilite l'habitabilité de ces espaces. L'enquête ayant été menée entre 2012 et 2014, on peut supposer que la place des outils

numériques dans les arbitrages résidentiels a pu se renforcer, du fait d'un certain nombre d'évolutions récentes telles que l'essor du télétravail, la hausse constante des coûts du carburant et la pandémie de covid-19. Les auteures elles-mêmes soulignent qu'au moment de leur recherche, les statistiques dont elles disposaient étaient éparses et sous-estimaient certainement l'ampleur croissante des usages ordinaires des outils numériques.

Dans le prolongement de ces travaux, j'avance ici l'idée que les jeux vidéo et leurs usages peuvent aussi jouer ce rôle d'adaptateur territorial et, ce faisant, contribuer à la construction des modes d'habiter. Les jeux vidéo partagent ainsi les mêmes caractéristiques que celles décrites par Sajous et ses collègues pour les outils numériques en général : on imagine mal un ménage s'installer dans tel quartier ou telle commune parce que s'y trouve une forte concentration de « pokéstop » pour le jeu *Pokémon Go* ou parce que s'y tient tous les ans un festival réputé en lien avec les jeux vidéo. En revanche les pratiques vidéoludiques peuvent contribuer à l'ancrage de ce ménage dans un territoire ou un espace social. Ainsi, les jeux vidéo, comme tout autre loisir, participent de « l'habitabilité récréative » des territoires, pour reprendre l'expression de Corneloup *et al.* (2014). Ces auteurs prennent en effet l'exemple d'un terrain d'enquête dans une commune située en Isère, à proximité du massif du Vercors, pour souligner trois dimensions de l'habitabilité récréative :

- la « géographicité », c'est-à-dire l'appropriation sensible, corporelle et imaginaire d'un lieu par des pratiques de loisirs et notamment sportives ;
- la « socialité », c'est-à-dire la construction de liens sociaux, qui contribuent à l'ancrage social des habitant.es, que ce soient des liens de proximité ou plus distendus (participation à différentes manifestations, engagement associatif etc.), voire médiés par les réseaux électroniques (communautés de pratiques, forums dédiés à certaines activités sportives ou de plein air) ;
- enfin la « culturalité », qui consiste à « *s'approprier les formes culturelles engagées dans l'action récréative* » (Corneloup *et al.*, 2014, p. 52), par exemple la connaissance du terrain, de l'histoire ou de l'actualité sportive, ou encore le développement d'une expertise d'usage, soit autant d'éléments qui contribuent à renforcer le sentiment d'appartenance à une communauté située.

Différentes enquêtes que j'ai pu mener avec mes collègues géographes et sociologues, que ce soit sur les pratiques ordinaires ou sur les professionnel.les de l'industrie du jeu vidéo, ont permis de montrer la place structurante des jeux vidéo dans les loisirs, les mobilités et les sociabilités des joueuses et des joueurs. Certains exemples ont été détaillés ailleurs (voir notamment Zabban, Ter Minassian, Noûs, 2020 ; Ter Minassian *et al.*, 2021 ; voir également le

volume « travaux » de cette HDR). L'exemple des collectionneurs de jeux vidéo permettra de développer les réflexions esquissées dans ces textes, en montrant la pertinence de la notion de mode d'habiter pour caractériser la place des jeux vidéo dans les routines et les espaces-temps du quotidien.

2.2 Collectionner et habiter par les jeux vidéo

Les propos qui suivent s'appuient sur trois longs entretiens semi-directifs (entre 1h30 et 2h) à caractère exploratoire menés au cours de l'année 2016 auprès de collectionneurs de consoles et de jeux vidéo anciens. Ces entretiens n'ont jusqu'à maintenant fait l'objet d'aucune valorisation écrite ou orale. Les analyses qui suivent sont donc inédites, d'où mon choix de les mobiliser ici. Je laisse cependant de côté les descriptions des collections elles-mêmes et les logiques diverses qui ont conduit ces trois enquêtés à accumuler et collectionner des objets vidéoludiques, sujets plus périphériques à celui des modes d'habiter.

Encadré n° 7. Étudier le *retrogaming* ou les collectionneurs ?

Au départ, il s'agissait pour moi d'étudier l'engouement croissant pour le phénomène de *retrogaming*. Cette expression renvoie à la (re)découverte de l'histoire de jeux vidéo par le biais d'ouvrages spécialisés, d'expositions ou de festivals, les efforts de patrimonialisation, mais aussi le fait de jouer ou rejouer à des vieux jeux vidéo, que ce soit sur des consoles d'époque ou des machines récentes qui simulent l'environnement technologique d'origine. Dans ce dernier cas, on parle alors d'« émulation ». Le *retrogaming* est désormais un phénomène bien ancré dans le paysage vidéoludique, présent dans de nombreux pays. Il suscite des activités culturelles (festivals, expositions etc.) et marchandes spécifiques (marché de l'occasion, échanges entre collectionneurs, ventes aux enchères, *remakes* proposés par certains éditeurs de jeux vidéo etc.), ainsi que des espaces de socialisation dédiés (associations de collectionneurs, groupes Facebook, forums en ligne, chaînes Youtube ou Twitch etc.). En étudiant les personnes revendiquant faire du *retrogaming*, je souhaitais également éprouver plus avant l'hypothèse développée dans Ludespace que l'étude des pratiques ludiques domestiques permettait de comprendre des formes de « domanialisation » (Lussault, 2007) et d'habitabilité des espaces microgéographiques (le logement, le salon, la cuisine etc.).

2.2.1 Une activité de passionnés

Pour les trois enquêtés rencontrés en 2016, le jeu vidéo occupe une place importante dans leur vie, pas tant en termes de fréquence ou de temps consacré à jouer, même s'ils ont beaucoup

joué durant leur enfance et continuent encore, mais plutôt parce que le fait de jouer et collectionner est générateur de pratiques culturelles, de sociabilités, de mobilités et d'agencement de l'espace domestique. L'ensemble de ces pratiques souligne tout l'intérêt de prendre en considération les pratiques culturelles dans la construction des modes d'habiter. Les trois enquêtés sont des hommes, Arnaud, Jérôme et Sylvain (prénoms anonymisés). Ce n'est sans doute pas un hasard compte tenu de ce qui a été dit précédemment de l'engagement plus intense dans les pratiques de jeux vidéo chez les hommes et les garçons que chez les femmes et les filles. Jérôme et Arnaud sont amis et c'est par le biais du premier que j'avais eu le contact du deuxième.

Arnaud a 33 ans et est célibataire au moment de l'enquête. Après avoir mené des études dans une école privée de cinéma, il est devenu documentariste et a le statut d'intermittent du spectacle. Il travaille souvent avec des associations. Il est locataire d'un appartement à Orléans. Jérôme a 33 ans également. Il vit en couple avec sa femme et ses deux enfants en bas âge, dans un appartement dans le Val-de-Marne qu'il venait d'acheter avec sa compagne au moment de l'enquête. Jérôme a une carrière relativement discontinue de vendeur dans une chaîne de magasins de jeux vidéo, depuis 2004 environ. Après des études universitaires en lettres modernes et en sciences du langage, il a été amené à travailler dans différentes boutiques franchisées, à Paris *intra-muros*, dans les Hauts-de-Seine puis à Orléans, où il a rencontré Arnaud. Il était au moment de l'enquête sans emploi car venait de revenir en Île-de-France, sa compagne y ayant trouvé un nouveau travail en tant qu'assistante d'éducation. Quant à Sylvain, 39 ans, en couple avec une fille qui venait de naître au moment de l'enquête, il tenait en 2016 depuis quatre ans un magasin de jeux vidéo et de consoles d'occasion près de la place de la République à Paris. Auparavant, il avait été pendant cinq ans cadre commercial en Île-de-France pour une grande entreprise le temps passé dans les embouteillages a fini par le dégoûter de son travail. Il loge avec sa compagne dans un appartement de l'Ouest parisien, et travaille désormais dans sa boutique avec son associé. La localisation de son magasin ne tient pas du tout au hasard. D'une part, c'est le quartier dans lequel il habitait au moment où il lançait son commerce avec son associé. Travailler dans le jeu vidéo était sans doute pour lui une manière de se réconcilier avec des temps de trajet acceptables et un meilleur confort de vie. D'autre part, le secteur de la Place de la République est encore aujourd'hui une centralité commerciale pour les amatrices, amateurs et collectionneurs de jeux vidéo d'occasion.

On le voit d'emblée, les jeux vidéo occupent une place importante dans l'univers quotidien des trois enquêtés, à commencer par leur travail, y compris pour Arnaud qui s'interroge du fait de son activité de documentariste sur les différentes relations à l'image dans les jeux vidéo et au

cinéma : « *j'ai retrouvé ce que je recherchais dans le jeu, je l'ai retrouvé dans le jeu vidéo. Au sens où il y avait quelque chose de participatif. Alors que dans l'art ou dans le cinéma (...) on est plutôt dans le contemplatif* ». L'autre point commun important est que tous trois sont de grands consommateurs de jeux vidéo depuis leur enfance. Arnaud l'explique par le fait qu'il était fils unique et Jérôme au contraire par le fait qu'il avait un grand-frère de dix ans plus âgé que lui et qui l'a « initié » aux jeux vidéo. Au moment de l'enquête, ils reconnaissaient cependant tous trois avoir moins de temps pour jouer qu'avant : Jérôme par exemple, avec ses deux enfants, joue une petite demi-heure le soir, de temps en temps. Quant à Sylvain, accaparé par la boutique, il se réserve un lundi par mois, mais peut profiter également des transports en commun pour jouer sur sa console portable Nintendo 3DS, ce qui était impossible lors de ses trajets en voiture en tant que cadre commercial. Le changement de travail lui a donc offert de nouveaux espaces de déploiement de sa pratique vidéoludique.

Surtout, ce qui distingue ces enquêtés de celles et ceux que nous avons rencontrés dans le cadre de l'enquête Ludespace, c'est qu'ils se définissent tous les trois comme des collectionneurs. Chacun doit posséder pas moins d'une petite dizaine de machines, datant souvent des années 1980 et 1990, auxquels s'ajoutent près de 300 jeux pour Jérôme, autour de 500 pour Sylvain et plus de 800 pour Arnaud, sans compter boîtiers, notices et parfois coffrets *collector*. Stocker autant de matériel nécessite de la place. La pratique du jeu vidéo devient alors moteur d'agencement de l'espace domestique.

2.2.2 Adapter l'espace domestique à sa pratique culturelle

Comme le rappelle Jean-François Staszak, cette échelle d'analyse constitue un point d'entrée pertinent pour étudier les processus d'appropriation de l'espace, alors même qu'il a été longtemps négligé par les géographes, notamment francophones (Staszak, 2001). Et pourtant, en comparaison de l'espace de la ville ou même du quartier, l'espace domestique est celui sur lequel l'individu a le plus de prise, la plus grande capacité d'intervention : c'est l'échelle du « territoire fondamental » (Staszak, 2001). Ce qui se joue alors dans l'agencement de l'espace domestique, c'est non seulement l'adaptation de l'espace aux besoins primaires de l'habiter (se nourrir, se loger etc.), mais aussi la manière dont l'individu entend définir, à cette échelle, les relations entre la sphère publique et la sphère privée, le social et le familial, l'intime et le non-intime, voire, pour les travailleur.es de certains secteurs d'emploi tertiaire, le professionnel et le personnel. Cela passe par l'organisation des pièces, l'accès que l'on donne à tout ou partie du logement à ses invité.es, l'ameublement ou encore la décoration. Des travaux de sociologie et d'anthropologie, ont ainsi montré que la place – au sens physique du terme – des équipements

informatiques au sein du foyer était le reflet de la valeur sociale qui leur était accordée (Pharabod, 2004 ; Duarte, 2007). Ainsi, dans le cas des jeux vidéo, exposer les objets ou au contraire les cacher peut en dire long sur leur importance dans la vie des individus. De ce point de vue, Jérôme, Arnaud et Sylvain ont fait des choix différents. Sylvain ne ressent pas nécessairement le besoin d'exposer sa collection chez lui :

« Sylvain : vous savez, deux armoires Ikea, deux étagères pas trop mal faites, tout rentre hein.

Enquêteur : D'accord. C'est stocké dans le salon.

Sylvain : Les consoles elles sont dans des boîtes à chaussures, dans un placard, et puis il y a une espèce d'étagère-vitrine avec mes jeux dedans. Ils sont pas exposés, je veux dire, ils sont mis en tranche, ils sont pas comme ça (*montre la vitrine du magasin*). (...) Mais ça prend pas tant de place que ça. Ça en prend un peu mais bon, comme si les gens qui aiment bien lire, ils ont une bonne bibliothèque de bouquins. Bah c'est pareil. »

Il faut souligner que quelques « pièces » de sa collection sont particulièrement rares et estimées à 4 000, voire 5 000 €, et que dans le milieu des collectionneurs de jeux vidéo, la crainte du cambriolage est réelle et alimentée par des cas attestés, comme le rappelle Sylvain à la fin de l'entretien⁶⁸. Mais surtout, du fait de son métier, Sylvain (tout comme Jérôme) baigne littéralement, toute la journée, dans un univers vidéoludique, jusqu'aux musiques diffusées dans sa boutique, comme j'ai pu moi-même le constater pendant l'entretien. Indirectement, Jérôme confirme que travailler dans un magasin de jeu vidéo peut être un prolongement du plaisir de jouer à des jeux vidéo :

Jérôme : Sincèrement, euh... sur la douzaine de magasins que j'ai faits, je peux dire sans hésiter qu'il y a 80 % qui y connaissent pas grand-chose.

Enquêteur : D'accord (*rires*).

Jérôme : Ouais, c'est énorme ! Non, non, du tout. Il y a pas de vrai... euh, il y a pas de vrai passionné dans ce genre de magasins, non. C'est très rare. De trouver un vrai passionné. Notamment parce qu'ils sont vieux, déjà. Et que comme je vous l'ai dit les vieux, ils les évincent donc euh... C'est très très dur. »

À condition d'accorder certain crédit aux propos de Jérôme, le cas de Sylvain paraît donc assez spécifique : il est passionné par le jeu vidéo et vit aujourd'hui par le jeu vidéo. Jérôme également assume complètement cette passion, au point de l'exposer chez lui. Il m'accueille au moment de l'entretien dans un salon relativement étroit, rempli de meubles, eux-mêmes pleins

⁶⁸ La presse régionale a pu également se faire écho ces dernières années de cas de cambriolages visant des collections de jeux vidéo et de consoles : <https://www.ouest-france.fr/normandie/eure/dans-l-eure-une-association-specialisee-dans-les-jeux-vidéos-se-fait-voler-400-pieces-2c761082-14d6-11ed-8a78-078da6dc529c>

de consoles, de boîtes, de câbles, de manettes, et bien entendu de jeux vidéo : « *tout est planqué là-dedans, là-dedans (désignant les différents meubles du salon) (rires). Il y en a aussi là-dedans, enfin il y en a un petit peu partout, c'est caché (rires)* » (voir photo 1).

Photo 1. Chez Jérôme, les jeux vidéo nécessitent beaucoup de rangements.



Source : Hovig Ter Minassian, 2016.

Le plus frappant pour moi est la vitrine qui rappelle, de manière totalement assumée, ce que l'on peut trouver dans des magasins de jeux vidéo que Jérôme a beaucoup fréquentés en tant que client mais surtout en tant que vendeur (voir photo 2).

Photo 2. Jérôme expose sa collection de jeux vidéo dans l'espace domestique.



Source : Hovig Ter Minassian, 2016

Cette vitrine lui permet d'exposer ses « pièces » préférées :

Jérôme : Alors les vitrines c'est vrai que c'est venu beaucoup plus tard les vitrines. Je... c'est vraiment quand je suis arrivé à Orléans que j'ai commencé à faire ça, ça me faisait marrer. Histoire de... Comment dire, de refaire dans les magasins, ce que je voyais dans les magasins quand j'étais petit, quoi (*rires*). C'est vraiment ça hein ! D'ailleurs si vous allez à République c'est vraiment comme ça que c'est fait. Ça a toujours été comme ça.

Enquêteur : Oui, c'est vrai qu'il y a un côté un peu boutique de jeu vidéo, effectivement, dans ces vitrines. Mais celle-là vous l'avez remontée d'Orléans du coup ?

Jérôme : Tout à fait. Bah j'avais une deuxième vitrine euh... il y a trois mois, que j'ai revendue. Pour faire de la place. »

L'installation est complétée par un téléviseur à écran plat dans le salon, et une autre petite télé à tube cathodique dans la chambre, sur laquelle il branche ses plus vieilles consoles, pour le confort visuel.

Malheureusement, en emménageant dans ce nouvel appartement du Val de Marne, Jérôme a dû se débarrasser d'une partie de sa collection, faute de place. Il a revendu une des deux vitrines qu'il possédait et plusieurs dizaines de jeux auxquels il ne touchait plus du tout. Avant de remonter sur l'Île-de-France, Jérôme et sa femme ont vécu quelque temps dans la région de Montargis. Ils logeaient alors dans une maison forestière, en bois, suffisamment grande pour qu'il puisse y dédier une pièce spécifique à sa passion : « *à la base, c'est vrai qu'au chalet j'avais une pièce dédiée, à ça. C'est pour ça. J'avais une pièce où je pouvais ranger tous mes jeux. Clairement, j'avais fait une pièce ado, une pièce avec des poster dans tous les sens. Je me suis fait plaisir* ». Dans le cas de Jérôme, plus encore peut-être que chez Sylvain, l'agencement de l'espace domestique (pièce dédiée, ameublement, exposition de certains objets, etc.) est un moyen d'affirmer sa passion. Aux yeux d'un visiteur extérieur, l'espace domestique est alors le reflet d'une trajectoire biographique et ludique et d'un ancrage encore fort des jeux vidéo dans les pratiques culturelles de la personne, quand bien même le temps quotidien ou hebdomadaire aurait fortement diminué suite à différents épisodes de la vie (changement d'emploi, mise en couple, déménagement, etc.). Ces objets et équipements ont alors autant une fonction de marquage de l'espace domestique, qu'une fonction mémorielle. Comme le rappelle l'anthropologue Marion Segaud, « *rendre propre (sien) l'espace, c'est le singulariser pour le construire selon [s]es sentiments et [s]a culture* » (Segaud, 2010, p. 72), ce qui est exactement à l'œuvre ici.

Quant à Arnaud, c'est une relation ambivalente de plaisir et de culpabilité, qu'il exprime tout au long de l'entretien, avec parfois beaucoup d'hésitations. Il souligne par exemple de lui-même

passer « trop de temps » sur les forums en ligne de jeux vidéo. Ce « plaisir coupable » se traduit par des interrogations sur la place prise par sa collection dans son logement, et par une certaine distance qu'il entretient avec d'autres collectionneurs :

« Moi la plupart des gens que j'ai rencontrés, les collectionneurs, que je trouve très sympas, que... c'est des gens que j'aime bien et tout. Mais après je trouve qu'il y a un peu, un truc un peu, un peu *geek*... Qui des fois peut être un peu euh... (*hésitations*) ... Je trouve que c'est pris avec un peu de sérieux, je pense, voilà. Je trouve que ça prend trop de place. (...) Mais il y a un truc un peu... à la fois qui touche à une certaine immaturité, à (*hésite*)..., et moi j'essaie de faire attention avec ça. (...) Voilà, ce que je peux reprocher à certaines personnes, dans le jeu vidéo, qui sont à fond, c'est que je trouve quand même qu'il y en a beaucoup qui sont quand même bornés à fond là-dessus quoi. »

Photo 3. Les jeux vidéo du sol au plafond chez Arnaud.



Source : Hovig Ter Minassian, 2016.

Et pourtant, chez lui, les jeux vidéo sont partout, littéralement du sol au plafond, comme on peut le voir sur les photos précédentes. Mais c'est moins par souhait de mettre en valeur sa collection que pour des raisons pratiques (le vidéo-projecteur dans son salon lui sert d'écran commun à toutes ses machines, pour jouer ou regarder des films), et par la difficulté à trouver de la place pour tout ranger : « *franchement je me demande pourquoi j'entasse tout ça quoi. Je me demande quoi. Surtout, surtout que c'est en grande partie un peu nostalgique quoi* ». Arnaud envisage ainsi de stocker une partie de ses boîtes dans le grenier de la maison dans laquelle il loge, car il n'assume pas complètement son statut de collectionneur, surtout lorsqu'une fille ou une petite amie vient lui rendre visite à domicile :

« Arnaud : Tu vois, imaginons que je drague une fille, qu'on se voit plusieurs fois, tout ça, et que bien sûr t'échanges sur des choses, je ne dis jamais à une fille que je joue à des jeux vidéo. Je ne dis... ou quand vraiment je sens que euh... Il y a une sorte de confiance mutuelle. Je dis que je joue un petit peu, ou que, voilà, ça peut arriver. Si elle vient un jour chez moi, et qu'elle voit des consoles tout ça et qu'on en parle cinq minutes, je fais

souvent des petites blagues du genre « *ouais mais je vois un psy* » tout ça (*rires*).

Enquêteur: D'accord. Tu en joues.

Arnaud: J'en joue Oui. Exactement.

Enquêteur: Et, parce que, effectivement le premier réflexe là quand on arrive ici, avec toutes ces consoles exposées etc.

Arnaud: Oui en même temps on les voit quoi.

Enquêteur: Oui on les voit, les jeux, les boîtes... Je sais pas, je sais pas si ça leur fait peur, ou quoi ?

Arnaud: Non, je crois pas. Non, non, non. Parce qu'elles savent, entretemps, elles m'ont assez vu pour savoir que je suis pas une sorte de représentation. Et puis il y a des filles à qui ça peut plaire aussi. On a quand même beaucoup évolué. Mais c'est vrai que moi j'ai quand même un... J'essaie de faire gaffe. Si je pouvais avoir une salle où je pouvais foutre tout ça ailleurs, je le ferais. »

Ce goût pour la collection de jeux vidéo et de machines anciennes est donc producteur d'un agencement de l'espace domestique, il génère également des mobilités et des sociabilités (hors ligne ou en ligne) spécifiques.

2.2.3 La brocante et le magasins spécialisé, « hauts lieux » des collectionneurs

Arnaud et Jérôme ont tous deux pendant longtemps fréquenté les brocantes dominicales à Orléans et dans les environs, à la recherche de bonnes affaires. Arnaud raconte cette expérience, à laquelle il a mis fin du fait notamment des horaires particulièrement matinaux, difficilement compatibles avec sa vie personnelle et amoureuse :

« Enquêteur : D'accord, et donc tu coup tu achètes exclusivement en brocante ? Comment tu fais ?

Arnaud : Alors, j'ai fait beaucoup, beaucoup les brocantes. Et puis au bout d'un moment j'ai arrêté, j'en avais marre. Parce que t'as les magasins spécialisés qui sont là et puis qui chopent tout aussi, en même temps. Donc j'en avais ras le cul.

Enquêteur : Ha vous étiez en concurrence ?

Arnaud : Ouais. Ouais. C'était particulier, comme tous les commerçants quoi. Et puis sauf que moi... et puis j'en avais marre de me lever à 5h du mat' quoi.

Enquêteur : Ah tu te levais à 5h du mat' pour aller aux brocantes ?

Arnaud : Ah ouais, ouais, ouais. Ah parce que sinon c'est mort, tu chopes rien.

Enquêteur : Ah bon ?

Arnaud : Eux ils sont là entre 5 et 7-8 heures, et ils raflent tout quoi.

Enquêteur : OK. Parce que les prix sont vraiment intéressants ?

Arnaud : Ah ouais mais c'est incomparable. Incomparable.

(...)

Enquêteur : D'accord. Et les brocantes, tu les faisais dans la région ?

Arnaud : Je les faisais dans la région ouais. (...) Je restais dans le coin.

Enquêteur : D'accord. Et donc, ça tu as arrêté pour le coup ?

Arnaud : J'ai arrêté euh... J'ai arrêté parce que j'en avais marre de me lever. Franchement le dimanche j'avais pas envie de ça, quoi. Donc j'ai arrêté pour ça. Voilà dès que euh... et puis dès que j'avais une copine c'était impossible de lui dire « *ha tiens, je vais...* ». Enfin, j'avais une de mes ex à qui ça posait pas de problème. Mais la dernière avec qui j'étais, je me voyais pas me barrer à cinq heures du mat' pour aller faire une brocante. »

Chez Jérôme, c'est plutôt un dégoût progressif des comportements de certains « ratisseurs », qui l'a amené à mettre à cette pratique entre parenthèses :

« Il y a un bon foyer rétro à Orléans, avec des magasins très performants [nom de la boutique] etc. Et du coup ces gens-là en fait, bah s'amuse à venir à 4h du matin à toutes les brocantes quoi. Donc du coup, ils m'ont vraiment dégoûté de faire des brocantes. J'adorais ça avant. (...) J'aime bien, même, pour me balader quoi. J'aime bien, j'aime bien les brocantes quoi. Pas forcément pour acheter des jeux hein, pour acheter un peu de tout. Pour acheter des *Mythes et Légendes* [série de livres « dont vous êtes le héros »] par exemple, j'aime bien (*rires*), que j'ai connus au collège, à part ça. (...) Alors c'est les gérants des magasins ou des gars, euh... des « ratisseurs » quoi, on appelle ça des « ratisseurs », quoi, qui en font leur business, quoi. Voilà. »

Chez Sylvain également on retrouve se plaisir de trouver la bonne affaire, de « chiner », mais qu'il investit *via* des magasins spécialisés ou des vendeurs en ligne plutôt que dans les brocantes, précisément pour les raisons évoquées par Jérôme et Arnaud. C'est particulièrement le cas, selon lui, en région parisienne du fait de la forte concentration de commerçants spécialisés ou de revendeurs pour qui les brocantes sont un moyen de récupérer des lots peu onéreux :

« Aujourd'hui pour faire des brocantes c'est : plus en région parisienne. Point. C'est 5 heures du matin. C'est à la lampe-torche. Vous allez agresser les mecs sur leur stand avant même qu'ils aient mis à vendre en disant « *jeux vidéo, jeux vidéo, jeux vidéo ! J'achète, j'achète ! Jeux vidéo, j'achète !* ». Parce que vous avez des mecs qui sont spécialisés dans ça aujourd'hui, qui... euh... arrivent à 5 heures, qui rachètent tout. Et qui ouvrent leur stand à 10h en revendant tout ce qu'ils ont acheté le matin dans la même brocante ! C'est plus une brocante, ça devient un truc de business. »

Désormais, Arnaud fréquente plutôt les magasins spécialisés dans les jeux vidéo et les chaînes de magasins d'occasion (Cash Converter, Easy Cash etc.), tout comme Jérôme qui, du fait de son métier, a longtemps eu accès à des tarifs privilégiés, en tant que vendeur, et la possibilité de « préempter » les jeux revendus par sa propre clientèle. Car le plaisir d'explorer, de chercher, de pister un jeu rare continue de faire pleinement partie du plaisir de la collection pour les trois

personnes enquêtées⁶⁹, malgré un dégoût progressif pour les brocantes, comme en atteste Sylvain :

« Le meilleur moment dans la collection, c'est de découvrir les titres et de les acheter (*se reprend*), de les chercher. Parce que ce qui est sympa, c'est ce que j'ai fait... J'aurais pu en acheter plus d'un coup, mais je prenais mon temps, j'essayais de trouver la bonne affaire, d'acheter au prix auquel je voulais à peu près acheter, dans l'état où je le voulais etc. Et c'est un plaisir. Parce que, voilà, on cherche. »

Ce travail de « chine » se fait désormais dans des magasins « physiques », des lieux ou quartiers spécifiques, comme le quartier Oberkampf, dans le 11^{ème} arrondissement à Paris, qui a connu depuis les années 1990 une forte concentration de commerces spécialisés dans l'importation de produits japonais, notamment de jeux vidéo et leurs produits dérivés. Sylvain constate même un renouveau de ces magasins d'occasion qui permettent de pouvoir regarder avant de l'acheter, notamment pour des client.es exigeant.es sur l'état du produit, et de pouvoir bénéficier des conseils des vendeur.es.

La recherche et collecte d'objets se fait aussi dans les espaces numériques, sur les réseaux sociaux, les groupes Facebook, les forums spécialisés, voire les applications sur smartphone dédiées à la cotation de jeux vidéo anciens. Jérôme, Arnaud et Sylvain ont chacun leur espace privilégié de prospection (des forums dédiés à certaines consoles pour Jérôme et Sylvain, les groupes Facebook pour Arnaud). Arnaud a également eu l'occasion de participer à des tournois ou des festivals dédiés à la culture vidéoludique (comme la Japan Expo à Paris). En revanche, aucun des enquêtés rencontrés n'a beaucoup investi les associations de conservation des vieilles machines ou les événements *retrogaming*, même si cela leur arrive d'organiser chez eux ou chez des amis des soirées de jeux vidéo.

2.2.4 Les jeux vidéo au cœur des modes d'habiter des collectionneurs

Au final, pour ces trois enquêtés, collectionner des jeux vidéo est plus qu'un simple passe-temps, y compris pour Jérôme qui ne travaille pas directement dans les métiers du jeu vidéo.

Cette pratique occupe une place essentielle dans leurs modes d'habiter :

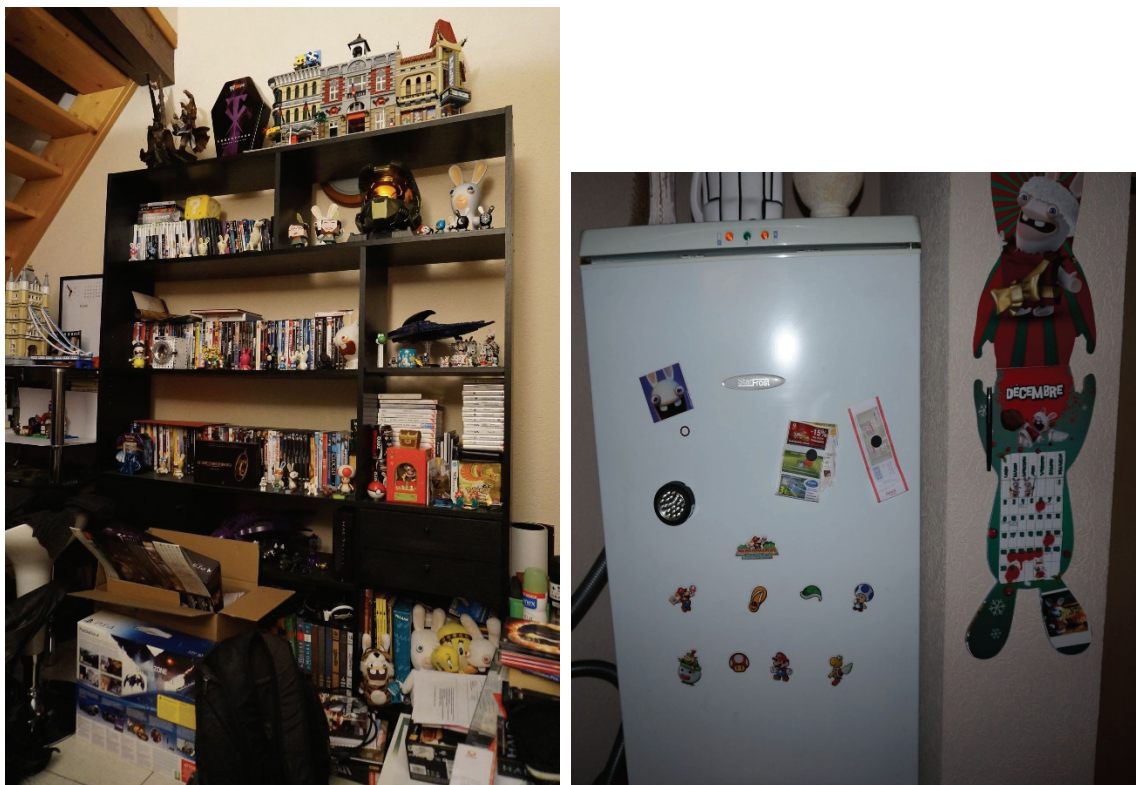
- elle détermine des agencements spécifiques de l'espace domestique, selon la configuration des lieux mais aussi le statut et la visibilité que les enquêtés souhaitent accorder à leur collection ;

⁶⁹ Beaucoup de jeux vidéo sont eux-mêmes des chasses aux trésors...

- elle est génératrice de mobilités spécifiques (aller en brocante, participer à des tournois, assister à des festivals, fréquenter des magasins spécialisés etc.) ;
- elle contribue à l'habitabilité des déplacements, comme Sylvain qui occupe son temps de trajet en jouant la Nintendo 3DS ;
- elle intervient dans les arbitrages entre vie professionnelle et vie personnelle, à l'image de Sylvain pour qui le commerce de jeux vidéo a été l'occasion de radicalement changer de mode de vie, ou Jérôme pour qui cela a été l'occasion de devenir plus autonome financièrement ;
- elle génère également des sociabilités en ligne qui eux-mêmes alimentent et prolongent le plaisir vidéoludique, que ce soit en cherchant des jeux pour compléter les collections ou tout simplement en discutant jeux vidéo avec d'autres collectionneurs ;
- elle représente un engagement financier non négligeable ;
- enfin, elle contribue au maintien de certaines activités marchandes et à l'animation d'espaces, voire de quartiers spécifiques qui tirent leur singularité de la concentration de magasins spécialisés.

En revanche, la notion d'habitabilité récréative ne semble qu'en partie permettre de décrire cette place des jeux vidéo dans les espaces-temps du quotidien des collectionneurs. Certes, les jeux vidéo sont bien, pour nos trois enquêtés, moteurs de « socialité » et de « culturalité » (pour reprendre les termes de Corneloup *et al.*, 2014). On le voit à travers l'investissement dans des réseaux sociaux, des forums spécialisés, ou tout simplement le soin pris par Arnaud, Jérôme ou Sylvain, de démontrer leur expertise et leur connaissance du sujet du *retrogaming* durant les entretiens. La dimension de « géographicit  » semble *a priori* moins pertinente, telle que décrite par Corneloup *et al.* (2014), sans doute parce que cette dernière a été pensée à partir de loisirs et de sports de nature, donc pratiqués en extérieur. Or, les jeux vidéo restent essentiellement une pratique culturelle domestique, comme souligné à plusieurs reprises dans ce texte. Adopter la notion d'habitabilité récréative nécessite donc de penser la géographicit  à l'échelle micro-géographique. Pour certain.es de nos enqu t .es, les joueuses et les joueurs habitent leur logement par les jeux vidéo, et les jeux vidéo habitent leur logement. C'est notamment le cas pour Jérôme ou encore Jeanne, une enqu t e dont les pratiques ont été détaillées ailleurs (Ter Minassian, 2016), et dont l'espace domestique est satur e de produits d riv s en lien avec la culture vid oludique : livres, figurines, consoles, jeux, mais aussi  l ments de d coration, magnets sur le frigo et vaisselle   l'effigie des *Lapins Cr tins* (voir photo 4).

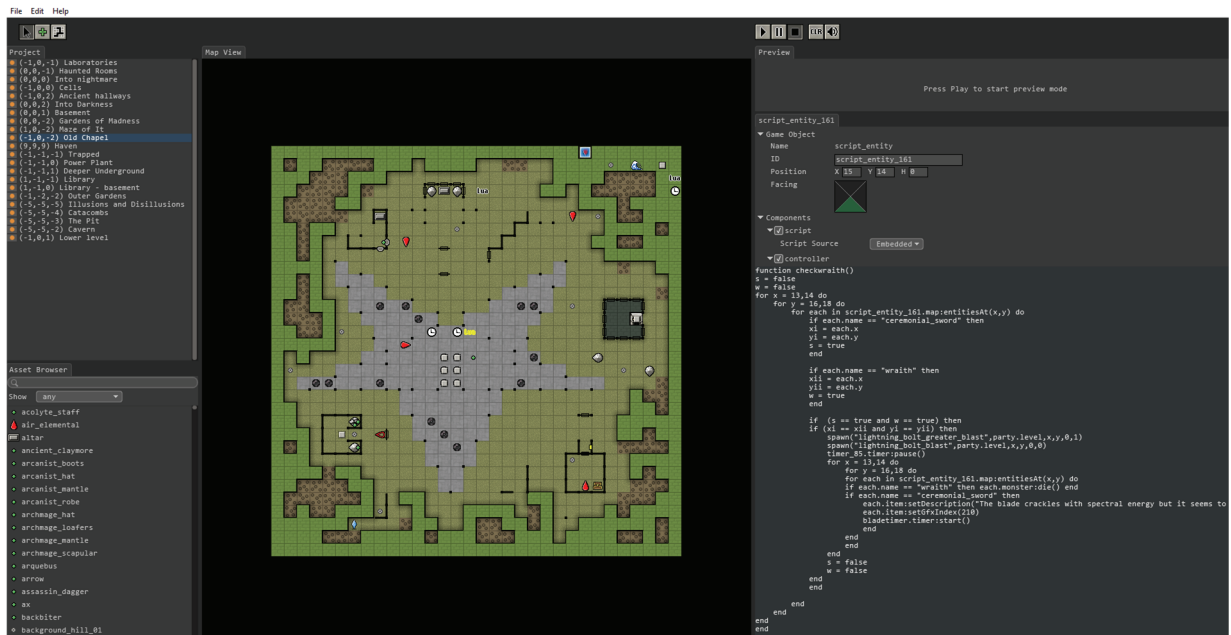
Photo 4. L'intérieur domestique chez Jeanne et son compagnon, tous deux passionnés de jeux vidéo.



Source : David Gerber, 2013.

J'ai ici pris le cas des collectionneurs de jeux vidéo, mais d'autres exemples auraient pu être mobilisés pour illustrer la place des pratiques vidéoludiques dans les modes d'habiter, comme la création de jeux vidéo en amateur ou bien la production de *fan fiction*. Ces deux champs de pratiques ont fait l'objet de différentes recherches, principalement en sociologie et en sciences de l'information et de la communication, qui montrent que produire des jeux vidéo en amateur, écrire des histoires ou même faire des dessins ou des cartes en rapport avec des univers vidéoludiques, étaient autant de moyens de prolonger le plaisir ludique ou de le réinvestir différemment, surtout lorsque le temps disponible pour jouer vient à manquer (Hurel, 2020). Comme pour les métiers de la musique, il est cependant parfois difficile de faire la différence entre l'amateur.e et l'amateur.e éclairé.e, entre l'expert.e en voie de professionnalisation et le ou la professionnelle aguerri.e (voir figure 15). Entrer par les pratiques elles-mêmes et leur place dans les modes d'habiter permet justement de contourner cette difficulté, en observant au plus près des individus, ce que les joueuses et les joueurs font avec les jeux vidéo et ce que ces derniers leur font faire, en termes de pratiques spatiales (créer des espaces numériques, aller à des expos, des rencontres, en magasin etc.) ou sociales. La question des collections de jeux vidéo apporte une dimension spatiale supplémentaire à l'analyse, à travers l'agencement de l'espace domestique.

Figure 15. Capture d'écran de l'éditeur de *Legend of Grimrock II*



Source : archives personnelles.

CONCLUSION DU CHAPITRE

Dans ce chapitre, j'ai tenu à montrer la place prise aujourd'hui par les jeux vidéo dans les espaces-temps du quotidien d'une grande partie de la population française. J'ai tâché de montrer que la dimension spatiale de ces pratiques était moins à chercher dans l'analyse de leur distribution géographique par géotypes ou chorotypes, que de leur contribution aux modes d'habiter. Cette manière d'aborder l'étude des pratiques vidéoludiques m'a permis de renverser la perspective en s'intéressant aux différentes dimensions spatiales de ces pratiques, plutôt qu'à leur distribution dans l'espace. Ces dimensions sont nombreuses : la place des jeux vidéo dans les espaces du quotidien, l'imbrication dans des routines, la configuration de certains espaces (notamment domestiques) pour rendre possible cette pratique, ou encore les mobilités et les pratiques sociales induites par l'activité de jeu. Toutes ces dimensions permettent de mieux comprendre la manière dont les joueuses et les joueurs de jeux vidéo inscrivent leur pratique dans leurs vie quotidienne, « bricolent » des pratiques parfois très routinisées en profitant des espaces et des temps disponibles à différents moments de la journée (ou de la nuit) pour jouer, avec des attentes variables.

J'ai également tâché de montrer le caractère convergent de certaines interprétations ou résultats sur les jeux vidéo avec ceux de travaux portant sur d'autres objets de recherche, comme les usages des outils numériques dans les espaces périurbains ou les sociabilités adolescentes. L'intérêt d'analyser la place des pratiques culturelles numériques dans la vie quotidienne des individus dépasse donc la seule étude de ces pratiques, elle permet d'enrichir notre compréhension des modes d'habiter, d'autant plus que les outils et les espaces numériques aujourd'hui y sont de plus en plus présents. C'est pourquoi il me semble important d'élargir aujourd'hui le périmètre d'analyse des modes d'habiter en intégrant ces outils et ces espaces numériques. On pourrait presque dire qu'il existe différents « modes d'habiter vidéoludique » de son quotidien qui, à des pratiques spatiales et des mobilités « physiques », associent des espaces, des sociabilités et des pratiques en ligne, totalement inscrites dans les routines des individus. Passer par les modes d'habiter pour analyser les pratiques vidéoludiques permet non seulement de prendre la mesure de la place de ces dernières dans le quotidien des joueuses et des joueurs, mais aussi d'enrichir la notion de mode d'habiter en lui ajoutant une nouvelle dimension, celle de toutes les pratiques en ligne dans lesquels les individus naviguent, de manière plus ou moins régulière ou quotidienne. Cet enrichissement nécessite, selon moi, de dépasser les catégories aujourd'hui disponibles pour décrire les différentes modalités d'articulation entre espaces réels et numériques. C'est ce que je vais m'efforcer de faire dans le chapitre suivant.

CHAPITRE 3 REPENSER LES ESPACES NUMÉRIQUES À PARTIR DES PRATIQUES

Espace virtuel, cyberspace, géocyberspace (Bakis, 1997), espaces hybrides (De Souza e Silva, 2006), digiplace (Zook, Graham, 2007), code/space (Dodge, Kitchin, 2011), datasphère (Douzet, 2020)... Les expressions ne manquent plus aujourd'hui pour parler des espaces numériques et décrire ce que Nigel Thrift considérait en 1996 comme une nouvelle expérience de l'espace (Thrift, 1996). Avec la parution du roman *Neuromancer* de William Gibson en 1984, s'est imposée une représentation géographique du monde de la donnée numérique : celle d'un espace différent mais connecté au monde réel, qui se superpose à ce dernier, et auquel les individus se connecteraient par l'intermédiaire d'outils, d'implants, d'interfaces, qui équipent ou prolongent le corps humain (le clavier, la souris d'ordinateur et bientôt la puce électronique dans le cerveau⁷⁰). En réalité, comme le souligne Henri Desbois, cette vision fantasmée du cyberspace et ses différentes déclinaisons dans l'œuvre de Gibson, est assez éloignée de « notre » cyberspace actuel (Desbois, 2017). Mais de *Tron* (1982) à la quadrilogie de *Matrix* (1999-2021), en passant par les romans *Ready Player One* (2011) ou *Le problème à trois corps* (2016), la représentation d'un monde numérique comme le reflet « virtuel » du monde réel, s'est largement diffusée par l'intermédiaire du cinéma ou de la littérature de science-fiction. La discipline géographique s'est bien entendu intéressée à ces questions, dès les années 1990, comme je l'ai souligné dans l'introduction générale de ce volume. Deux principaux questionnements ont structuré trois décennies de réflexions scientifiques à ce sujet. Quelle est la nature de ces espaces, comment les qualifier, d'une part ? Et comment ces espaces numériques s'articulent-ils au monde réel, avec quels effets, d'autre part ?

Depuis ces premiers travaux, les outils et données numériques ont pris une place croissante, pour ne pas dire incontournable, dans nos quotidiens. L'utilisation d'Internet n'est plus l'apanage de certaines sociétés occidentales, même si des inégalités subsistent d'un pays à

⁷⁰ https://www.francetvinfo.fr/sciences/high-tech/le-nouveau-projet-delon-musk-une-puce-implantee-dans-notre-cerveau_4095997.html

l'autre, et à l'intérieur d'un même pays, d'une catégorie sociale à l'autre⁷¹. Grâce aux technologies embarquées, et notamment le smartphone et la tablette tactile, l'accès aux espaces numériques, que ce soit pour travailler, jouer ou naviguer au sein des réseaux sociaux, ne se limite plus aux terminaux fixes. Et désormais, les données numériques sont au cœur de la production et la gestion au quotidien de certains espaces ou flux de déplacement. Alors, cette représentation des espaces réels et numériques séparés mais connectés, cette métaphore du cyberspace ne serait-elle pas désormais obsolète ? Le cas des pratiques vidéoludiques ne montre-t-elle pas au contraire une banalisation et une imbrication très forte des espaces et réseaux numériques dans les modes d'habiter ?

Jusqu'à la fin des années 1990, note Samuel Kinsley, les travaux de géographie ont plutôt un caractère spéculatif sur les effets potentiels de la pénétration du numérique dans l'économie et nos vies quotidiennes (Kinsley, 2014). La spatialité est présente, mais plutôt convoquée comme une métaphore pour tenter de nommer les espaces numériques mais sans forcément décrire finement ce qui s'y passe. Ces premiers travaux ont plutôt une portée programmatique : ils soulignent la nécessité de ne pas passer à côté des transformations majeures qui s'opèrent alors dans l'économie et la société en lien avec la diffusion des outils numériques, et d'identifier des chantiers de recherche, des pistes pour la suite. Un certain consensus a émergé depuis pour dépasser les oppositions réel/virtuel et matériel/immatériel, ce qui a amené Kinsley à soumettre l'idée que le terme de cyberspace était peut-être aujourd'hui un peu daté, renvoyant à des oppositions trop binaires qui ne correspondent plus à la réalité de nos espaces quotidiens : « *we therefore need to move beyond the frictionless immateriality of "virtual geographies" towards a greater attention to the material conditions of contemporary digitally inflected spatial formations* » (Kinsley, 2014, p. 365). Le nombre croissant de travaux et la multiplication des mots disponibles pour tenter de caractériser ces espaces et leur articulation mutuelle montre à la fois le besoin d'un nouveau vocabulaire pour penser la place grandissante du numérique dans les espaces quotidiens et les modes d'habiter, mais aussi la difficulté de la tâche, du fait, entre autres, de la vitesse de renouvellement des technologies et des outils : « *virtual geography like the net and cyberspace itself is confused, anarchic, illformed and rapidly evolving* » (Batty, 1997, p. 350).

⁷¹ Dans le cas français, ces inégalités d'usages des outils numériques semblent plus tenir à des enjeux d'illectronisme qu'à des enjeux d'accessibilité, dans un pays où le taux de couverture en haut débit par exemple est quasiment maximal (98,8 % du territoire national en 2023, selon l'ARCEP). D'après le Baromètre 2021 du CREDOC sur la diffusion des outils numériques dans la société française, encore 23 % de la population de 12 ans et plus se considère comme « pas très », voire « pas du tout » compétente pour effectuer des démarches administratives en ligne et 33 % « pas très », voire « pas du tout » compétente pour utiliser les outils bureautiques (CREDOC, 2021).

Je souhaiterais ici prendre au sérieux la suggestion de Samuel Kinsley : et si nous avons besoin de tourner la page du cyberspace ? Les travaux (personnels et collectifs) menés sur les pratiques vidéoludiques et présentés dans les chapitres précédents, m'amènent à tenter une proposition théorique pour penser la place du numérique non pas à partir d'une nouvelle typologie pour qualifier les espaces (virtuels, réels, numériques, hybrides etc.), mais à partir d'une description des différentes modalités spatiales selon lesquelles se déroulent pratiques numériques, en l'occurrence ici des pratiques vidéoludiques. Je tâcherai de montrer en quoi partir des dimensions spatiales de ces pratiques ordinaires permettent de repenser une articulation longtemps dominée par la métaphore du cyberspace. Pour cela, je formulerai un nouveau cadre d'analyse théorique qui propose trois dimensions ou modalités pour caractériser les spatialités des pratiques vidéoludiques : *coprésence*, *métrique relationnelle*, *perversivité*. Ces dimensions peuvent nous aider à penser notre rapport aux espaces numériques en général. Elles illustrent le processus de « disjonction » décrit par Tschumi (2014) entre conception d'un espace et expérience de cet espace, que les outils numériques contribuent à renforcer. Dans un premier temps, je ferai un rapide rappel de la littérature géographique sur le cyberspace et ses déclinaisons. Je soulignerai ensuite la nécessité de revoir la manière de penser l'articulation entre espaces réels et numériques. Enfin, je développerai ma proposition des trois dimensions spatiales descriptives des pratiques vidéoludiques.

1. POUR EN FINIR AVEC LE CYBERESPACE

Le terme de cyberspace s'est rapidement imposé dans la littérature géographique. Dès 1997, Michael Batty propose une typologie des espaces virtuels pour distinguer la géographie à l'intérieur des ordinateurs, qu'il nomme *cspace* ; la géographie produite par la mise en réseau des ordinateurs, ou *cyberspace* ; et enfin la géographie des réseaux qui rendent les deux précédents possibles, ou *cyberplace*. Le premier terme - *cspace* - désigne donc les espaces « *into c(computer)space, inside computers and their networks* » (Batty, 1997, p. 340), regroupant les espaces simulés, produits au sein des espaces numériques, tels que les espaces de modélisation, les espaces des systèmes d'information géographique mais aussi les espaces vidéoludiques. Le terme de *cyberspace* désigne les espaces produits du fait de l'interactivité entre ordinateurs distants (« *interactivity between remote computers defines cyberspace* », Batty, 1997, p 343). Il s'agit donc des espaces constitués par la mise en réseau d'ordinateurs ou de machines, tels que le World Wide Web ou les « intranets », c'est-à-dire les réseaux en ligne mais à accès restreint. Enfin, le terme de *cyberplace* désigne « *the substitution, complementation, and elaboration of*

physical infrastructures based on manual and analog technologies by digital » (Batty, 1997, p. 346). En résumé, le terme regroupe l'ensemble des infrastructures (câbles, ordinateurs, caméras, postes de contrôle etc.) qui sont installées dans les espaces physiques et rendent possible le fonctionnement du *cyberspace*. Pour Batty, les espaces et infrastructures regroupés sous le vocable *cyberplace* est l'équivalent, pour les technologies numériques, des infrastructures plus conventionnelles (les routes, les ponts, les fils électriques etc.) qui rendent possibles le fonctionnement des espaces physiques par des technologies plus anciennes, telles que l'électricité, l'automobile etc.

1.1 La diversité des géographies du numérique

On le voit d'emblée avec le texte de Batty, les géographes naviguent dans un vocabulaire qui rend parfois difficile la comparaison des propositions théoriques entre elles. De plus, il est nécessaire de distinguer les espaces physiques qui rendent possibles l'existence des espaces numériques, et les espaces physiques sur lesquels les espaces numériques produisent des effets. Cette difficulté s'est accrue au cours des dernières années avec le développement de nouveaux outils de simulation et l'usage dans le monde de l'industrie de tout un vocabulaire (réalité alternée, mixte, alternative etc.) qui brouille parfois le sens des mots.

Encadré n° 8. Virtuelle, augmentée ou alternée : les déclinaisons multiples du numérique.

Aux difficultés théoriques que nous venons de présenter s'ajoute le foisonnement récent d'expressions et de termes, parfois très proches, pour désigner le développement de technologies contemporaines, en particulier dans le domaine des jeux vidéo.

L'expression « réalité virtuelle » (VR pour *Virtual Reality*) désigne des technologies qui permettent de reproduire un monde virtuel dans lequel les utilisatrices et utilisateurs vont être plongés en mobilisant principalement la vue, l'ouïe et la cinesthésie. L'outil le plus évident est le casque dit « de réalité virtuelle », dont l'usage commence à se répandre dans le domaine des jeux vidéo.

L'expression « réalité augmentée » (AR pour *Augmented Reality*) désigne des technologies qui permettent de superposer des couches d'information ou des représentations à l'environnement direct des utilisatrices et utilisateurs, via des dispositifs d'affichage (écran de téléphone, lunettes connectées etc.). Dans le domaine des jeux vidéo, *Pokémon Go* fait partie des plus connus dans cette catégorie : les joueuses et joueurs peuvent visualiser sur leur écran de téléphone des informations – et parfois des monstres – qui se superposent au plan de leur quartier ou à la

fonction caméra de leur appareil. Les filtres de l'application Snapchat fonctionnent selon le même principe.

L'expression « réalité mixte » (MR pour *Mixed Reality*) est peut-être la plus difficile à définir des trois : elle renvoie à des projets encore en cours de développement et qui s'apparentent peut-être plus à un prolongement ou une complexification de la VR qu'une vraie rupture technologique. Dans tous les cas, le principe général est de pouvoir intégrer (par encodage en temps réel) des objets de la vie courante dans un environnement simulé. Le projet de casque du groupe Meta (Facebook)⁷² annoncé pour fin 2023 est un bon exemple de ce type de technologie. Il s'agit d'un casque de réalité virtuelle doté de caméras qui permettent de filmer l'environnement de l'utilisatrice ou de l'utilisateur et de le reproduire, en le transformant si nécessaire, dans le « monde virtuel », là où pour la VR l'univers virtuel aurait déjà été « encodé » en amont.

Depuis les années 1990, trois ensembles de travaux de ces géographies numériques se dégagent (Kinsley, 2014). Le premier ensemble étudie la production « automatisée » de l'espace (Thrift, French, 2002), c'est-à-dire des espaces dont la reproduction et la gestion sont assurées par les infrastructures numériques. Les aéroports contemporains, les systèmes de transports ou de distribution d'énergie dits « intelligents », ou encore les projets de type *smart city* sont autant d'exemples. Dans cet ensemble, Dodge et Kitchin distinguent ce qu'ils nomment d'un côté les *code/spaces*, c'est-à-dire des espaces dépendants du code informatique et des données numériques pour fonctionner (les aéroports, les métros automatisés, auxquels on pourrait rajouter les salles de jeux en réseaux) des *coded spaces*, c'est-à-dire des espaces qui sont aujourd'hui investis par le code et les données numériques, mais qui n'en dépendent pas nécessairement, par exemple les espaces publics dotés de panneaux d'affichage numérique ou bien les centres commerciaux (Dodge, Kitchin, 2011).

Kinsley identifie un deuxième ensemble de travaux qui s'intéressent aux « *spaces of calculation* » (Kinsley, 2014). Il ne s'agit pas tant ici d'observer la manière dont le code informatique et les données numériques modèlent des expériences spatiales au quotidien, que de constater l'augmentation de la capacité du numérique à s'inscrire dans des mécanismes de régulation de la société et de l'espace. Pour le dire autrement, ces travaux étudient la manière dont aujourd'hui les algorithmes et les outils informatiques sont utilisés comme mode de gouvernance des espaces (Galloway, 2004), à l'aide de projections statistiques, d'algorithmes

⁷² <https://www.tomsguide.com/news/meta-quest-3-just-leaked-and-its-a-mixed-reality-headset>

prédictifs ou encore de maquettes virtuelles de projets urbains. Kinsley distingue ces travaux du premier ensemble même si dans les faits ils se recoupent souvent, car ils portent sur des objets qui n'interviennent pas directement dans la production ou la gestion automatisée d'espaces (contrairement à des capteurs numériques pour réguler les flux ou bien des bornes électroniques pour assurer les contrôles de sécurité). Ils servent plutôt d'outils d'aide à la décision politique. C'est aussi la position de différent.es auteur.es pour qui les bases de données ne sont pas seulement une représentation chiffrée de la réalité, elles en sont une couche supplémentaire. Ces auteur.es plaident en conséquence pour le développement de la cartographie participative afin de permettre à un plus grand nombre d'individus, et pas seulement les décideurs politiques, de se réapproprier cette couche de la réalité (Kabisch, 2008 ; Gautreau, Noucher, 2022).

Enfin, Kinsley identifie un troisième ensemble de travaux qui s'intéressent à la « transduction » opérée par les outils et données numériques. La transduction est un processus par lequel un objet passe d'un état à un autre :

« Just as code and computation can produce spatial formations they can also modulate them, iterating and transforming those relations within a given domain. These processes can be understood as “transductions”. »
(Kinsley, 2014, p. 369-370)

Ainsi, les outils du Web, les réseaux sociaux ou encore les jeux vidéo sont des objets « transductifs » : ils modèlent nos expériences quotidiennes, en transformant notre rapport à l'information, la socialisation ou encore les loisirs.

Cependant, comme le rappelait Stephen Graham dès 1998, l'émergence de ce cyberspace, de cet espace des réseaux, ne doit pas nous faire tomber dans le déterminisme technologique. La diffusion des outils numériques ne s'accompagne ni d'une uniformisation totale des espaces physiques, ni d'une substitution complète des espaces numériques aux espaces physiques (Graham, 1998). Cette précaution est d'autant plus précieuse que plus de vingt ans après le texte de Graham, on peut constater au quotidien que malgré l'essor du télétravail, les mobilités professionnelles continuent d'exister ; malgré le développement du commerce électronique et des réseaux sociaux, les déplacements de loisirs et touristiques perdurent ; et malgré la multiplication des outils du distanciel dans l'enseignement, étudiant.es et professeur.es continuent de fréquenter les universités. Les pratiques « hors ligne » existent encore, y compris dans le domaine du jeu vidéo, et c'est l'interpénétration de ces pratiques plutôt que la disparition de l'une au profit de l'autre, qui caractérise notre époque contemporaine. C'est cette

interpénétration qui m'a incité à proposer, dans le chapitre précédent, d'intégrer les loisirs électroniques dans l'analyse des modes d'habiter, notamment avec l'exemple des collectionneurs de jeux vidéo qui se servent des espaces numériques (forums en ligne, groupes Facebook etc.) pour assurer une partie de leurs activités. Graham invite donc plutôt à penser la « co-évolution » des mondes numériques et des espaces physiques. Cette dernière est nourrie par des phénomènes d'interaction mutuelle et de rétroaction, comme cela a pu être le cas pour des technologies de télécommunications plus anciennes, comme le télégraphe ou le téléphone (Graham, 1998).

Les trois ensembles de travaux décrits par Kinsley soulignent l'imbrication des dimensions spatiales, techniques, sociales du monde physique et des outils numériques. Le constat des effets plus ou moins directs des outils numériques sur les espaces réels est aujourd'hui communément admis dans la littérature scientifique (voir le tournant numérique évoquée en introduction générale). Dans l'ensemble, les géographes s'accordent à dire que le cyberspace, les mondes numériques, sont bien des espaces. Mais ces derniers sont-ils une composante supplémentaire de l'espace physique, réel, ou bien des espaces à part entière ?

1.2 Le cyberspace : un espace à part ou à côté du monde réel ?

Selon Paul Adams (1997), une des difficultés à penser le cyberspace vient du fait que ses caractéristiques ne sont pas celles du monde physique, cartésien, avec lequel les géographes ont habituellement affaire, mais plutôt celle d'une géographie désincarnée, dans laquelle la métrique réticulaire, celle des relations entre les nœuds d'un réseau, prime sur la métrique territoriale (voir aussi Beaudé, 2012) :

« In a word, the metaphor of cyberspace is about disembodiment. A system of interacting nodes is a kind of space, defined by interaction (as opposed to geometry, energy, or freedom of movement). In an interaction-defined space, up and down, inside and out, here and there take on particular meanings; vision ceases to be structured by the horizon and Cartesian geometry; movement shifts from a two- or three-dimensional space to a multidimensional space; phenomena in distant places are frequently connected instantaneously. » (Adams, 1997, p. 164)

Le cyberspace est ainsi avant tout un espace où la corporéité tend à s'effacer (même si nous sommes encore loin des implants décrits dans les ouvrages de William Gibson ou la série de films *Matrix*) et où les modalités de déplacement, de circulation et de coprésence diffèrent (Boellstorff, 2008). Ces caractéristiques en feraient donc un espace à la fois « à part » et « à côté » des espaces réels. C'est la difficulté à penser cette dialectique qui a amené plusieurs

géographes à proposer des néologismes pour tenter de caractériser la nature des espaces numériques. Dans une partie de ces travaux, le cyberspace (ou les espaces numériques) est désormais une composante de l'espace physique, une couche supplémentaire de notre réalité, qui s'est progressivement imposée comme incontournable des couches existantes. Dès 1997, Henry Bakis utilise le terme de géocyberspace pour désigner cette superposition qui incorpore la couche cyberspatiale. Dans un article plus récent (2007), il revient sur cette notion et la nécessité d'« *une vision globale de l'espace, englobant l'espace euclidien mais le transcendant tant avec l'espace technologique qu'avec l'espace social* » (Bakis, 2007). Le géocyberspace désignerait ainsi un ensemble de strates comprenant :

- le géoespace, qui correspond à l'espace au sens classique du terme, « *avec ses lieux et sa « rugosité »* ;
- « *L'espace technologique des réseaux et des flux* », qui correspond aux définitions conventionnelles du cyberspace ;
- et enfin « *les manifestations spatiales résultant de l'interface entre les deux premiers niveaux, en un « tout » définissant LA nouvelle réalité spatio-temporelle des sociétés de communication et d'information, dans une sorte de fusion entre l'espace physique, l'espace des réseaux et les nouvelles potentialités et usages sociaux en découlant* » (Bakis, 1997).

L'apport de la pensée du géographe Henry Bakis est donc de considérer l'espace produit par et dans les outils numériques comme faisant partie d'un ensemble, d'une superposition de strates ou de niveaux imbriqués, qui interagissent entre elles. À l'intérieur de cette superposition, le cyberspace ne constitue qu'une composante (ou une couche) parmi d'autres, correspondant à la manifestation des activités humaines nées de l'usage des outils numériques.

La proposition de Bakis, comme d'autres auteur.es, prend au sérieux les effets des espaces « virtuels » sur l'espace « réel », mais reste marquée par cette opposition binaire entre ce qui relèverait du physique (le géoespace, dans le vocabulaire de Bakis) et ce qui relèverait du numérique. C'est cette difficulté à penser les espaces numériques autrement que par rapport aux caractéristiques de l'espace physique qui a amené Boris Beaudé à proposer une conception qu'il qualifie lui-même d'unifiée, et non séparée, des espaces réels et numériques (Beaudé, 2012). Comme il le précise dans un texte récent, la recherche géographique sur Internet (et les espaces numériques) a longtemps été dominé par le « paradigme territorial », avec trois grandes orientations (Beaudé, 2021) :

- l'inégale territorialisation d'Internet et les fractures numériques, à toutes les échelles ;

- la manière dont les outils et espaces numériques ont renouvelé la production de l'information géographique (traces numériques, cartographie participative, outils de la géomatique etc.) ;
- et enfin une analyse critique de la place et du rôle des algorithmes dans la production et la gestion des espaces de plus en plus connectés.

Selon Beauce, ces entrées n'épuisent pas l'objet de recherche et ne permettent pas de « *saisir la spatialité de pratiques, pourtant massives, qui ne sauraient être appréhendées au seul prisme de la territorialité* » (Beauce, 2021, p. 183). L'auteur prend ainsi l'exemple des rencontres, des échanges qui ont lieu dans les espaces en ligne, tels que les forums de discussion ou les blogs (Beauce, 2012). Aux yeux des personnes qui fréquentent ces espaces, ces expériences sociales ont autant de sens que celles que ces mêmes personnes pourraient tenir dans un espace physique, réel. Elles ne sont pas moins riches ou moins importantes, elles sont de nature différente. Or, toujours selon l'auteur, qui s'inscrit en cela dans la perspective des réflexions de Jacques Lévy et de Michel Lussault, l'espace est d'abord une question de distance et de proximité et de la manière dont les individus gèrent cette distance, en tâchant de la réduire (par les transports, les mobilités, les communications) ou au contraire de l'accroître, symboliquement ou matériellement, que ce soit par des murs ou des règles de circulation différenciées selon les individus (Stock, 2020). Ainsi, « *la spatialité suppose que nous n'agissons pas dans l'espace, qui serait déjà là, mais que nous faisons avec l'espace* » (Beauce, 2021, p. 184).

Une fois débarrassé.es, donc, de la question de savoir si ces espaces et ces pratiques sont plus ou moins « réels » que les espaces physiques, il reste encore à caractériser la spatialité de ces espaces numériques. Prenant pour cela l'exemple d'Internet, Beauce mobilise les notions de *synchronisation* et de *synchorisation*. La première désigne le processus de partage d'un même moment mais pas nécessairement au même endroit. Ce peut être le cas lorsque deux personnes agissent ou communiquent en même temps sans que ces deux personnes soient proches physiquement. La synchronisation n'est bien entendu pas spécifique aux outils numériques (notamment les applications conversationnelles comme Skype ou Whatsapp). Ces derniers prolongent, et dans certains cas enrichissent (avec l'utilisation de la vidéo par exemple), des modes de conversation existants, notamment le téléphone.

Par ailleurs, les outils numériques permettent également la réduction de la distance sociale de manière désynchronisée : sans que les individus communiquent nécessairement au même moment, par exemple via des messageries plus ou moins instantanées⁷³ ou des fils de

⁷³ Elles ne le sont en réalité jamais complètement, même lorsque la latence est très réduite sur un réseau.

conversation sur un forum en ligne. Les espaces numériques permettent ainsi une forme de co-présence, caractérisée cette fois-ci non par la synchronicité mais par ce que Boris Beauce appelle la *synchoricité* (du mot grec *khôra* qui signifie le lieu) c'est-à-dire la possibilité d'agir dans un même espace mais pas nécessairement en même temps : « *la synchorisation est ce processus qui consiste à se donner un espace commun pour être et pour agir* » (Beauce, 2012, p. 67). Là encore, comme le souligne l'auteur, les logiques de synchorisation sont omniprésentes et bien entendu antérieures à Internet et aux espaces numériques⁷⁴. Après tout, le télégraphe, et même les correspondances épistolaires permettaient déjà des échanges certes allongés par les délais de circulation du courrier ou des messages, donc nécessairement désynchronisés. Les espaces numériques n'ont donc pas l'exclusivité de la synchoricité, mais ils sont *avant tout* caractérisés par la synchoricité. Ainsi, une de leurs particularités est justement, dans la plupart des cas, d'être des lieux où ces messages laissent des traces, sont stockés, archivés, ce qui rend possible de reprendre des échanges plus anciens⁷⁵. Les espaces de stockage de documents (films, images, textes etc.) auxquels il est possible d'accéder au moment où chacun.e le souhaite est un autre exemple de synchoricité. Certainement, dans le milieu académique, nous avons pratiquement toutes et tous déjà expérimenté le travail par synchoricité, en utilisant des documents partagés en ligne via des outils tels que google drive ou framapad.

Internet est donc un espace de la synchorisation, mais « *à la différence de la majeure partie des espaces de synchorisation, dont la pluralité est quasi infinie (chambres, cuisines, salles de classe, places publiques, stades, cinémas etc.), Internet est à la fois pluriel et singulier* » (Beauce, 2012, p. 68). Plusieurs différences de nature font d'Internet un espace de la synchorisation différent des autres :

- sa singularité (il n'y a qu'un seul Internet) ;
- son ampleur ;
- sa métrique « topologique » : sur Internet les lieux numériques et leurs utilisatrices et utilisateurs sont reliés non pas du fait de leur proximité physique, matérielle, mais du fait de leur connexité, de la présence de liens entre eux ;

⁷⁴ Nos bureaux d'universitaires sont selon moi un bel exemple de synchorisation : nos étudiant.es savent que c'est là qu'il est le plus logique et le plus facile de nous voir, mais ne savent jamais quand.

⁷⁵ Le propos est peut-être à nuancer aujourd'hui avec les applications plus récentes qui effacent automatiquement, dans un délai assez court (24h ou 48h), les vidéos ou les messages postés. C'est même un argument publicitaire pour certaines applications de rencontre amoureuse. D'autres logiciels de communication (Skype, Discord etc.) offrent désormais la possibilité de supprimer les messages y compris dans les fils de discussion en direct. Par ailleurs, le règlement européen dit RGPD (Règlement Général sur la Protection des Données) de 2016 crée dans son article 17 un « droit à l'effacement », ou « droit à l'oubli », pour permettre aux utilisatrices et utilisateurs de demander la suppression de leurs traces numériques sur Internet.

- et enfin le fait qu'Internet héberge lui-même une multitude d'autres espaces singuliers de synchronisation (Beaude, 2012).

On pourrait nuancer aujourd'hui les conclusions de l'auteur. Certains jeux vidéo multi-joueur.es en ligne nécessitent par exemple que tout le monde soit connecté.e en même temps, notamment dans les jeux de tir et dans les jeux d'affrontement par équipes. Par ailleurs, les récentes expérimentations de la Russie pour couper son Internet « national » (surnommé Runet)⁷⁶ du reste de l'Internet mondial, ainsi que les coupures ou la censure d'Internet dans certains pays autoritaires, posent la question de savoir si tout le monde utilise bien le même Internet. Il n'en reste pas moins qu'un des apports, selon moi, des réflexions de Boris Beaude est de déplacer le problème théorique posé aux géographes par la notion de cyberespace. En entrant par le couple synchronisation/synchronisation, Beaude invite d'abord à considérer Internet, et les espaces numériques en général, comme des espaces qui ne sont ni « dégradés » ni « moins riches » que les espaces physiques, mais de nature différente, caractérisés par d'autres logiques et d'autres métriques que les espaces matériels. Ainsi, et il faut particulièrement insister sur ce point, ce ne sont pas les espaces qui sont recomposés, mais notre cospatialité, c'est-à-dire notre capacité à être présent.es dans des espaces de nature différente et à mobiliser ces différentes ressources spatiales. Comme le souligne Beaude, « *l'hybridation n'est pas le mélange de deux espaces, elle n'est qu'une complexification de notre être au Monde, ajoutant aux relations territoriales des relations réticulaires d'une puissance communicationnelle remarquable* » (Beaude, 2012, p. 2019).

Le second apport de cette approche, et qui découle du premier, est de considérer la nature des espaces numériques à partir des expériences et des pratiques qui s'y déploient, et de la manière dont les utilisatrices et utilisateurs gèrent la distance. Les communications ont-elles lieu de manière simultanée ou différée ? Dans un ou plusieurs espaces de discussion différents ? Que deviennent les messages ? Et surtout, quelles expériences de socialisation produisent ces modes de faire par synchronisation ? Ce sont autant de questions qu'il paraît difficile de répondre sans regarder précisément ce que font les utilisatrices et utilisateurs des espaces numériques.

Les réflexions de Beaude sont selon moi d'autant plus convaincantes qu'aujourd'hui la plupart de nos espaces du quotidien sont équipés en technologies numériques. Les espaces numériques ont pris une telle place qu'on ne peut désormais plus les considérer comme un simple enrichissement des espaces réels, mais comme des espaces à part entière, substantiellement

⁷⁶ <https://www.zdnet.fr/actualites/la-russie-totalement-deconnectee-d-internet-39896419.htm>

différents, comme Boris Beaudé l'a souligné, mais complémentaires. C'est cette dernière idée que j'aimerais développer ici, qui m'amènera à proposer un dépassement de la notion de cyberspace, à partir de l'exemple des pratiques vidéoludiques. Pour cela, je m'appuie également sur les réflexions de Adriana de Souza e Silva, dans un texte intitulé « From Cyber to Hybrid » (De Souza e Silva, 2006).

2. L'HYBRIDATION DES ESPACES PAR LES PRATIQUES

La chercheuse en communication Adriana de Souza s'est particulièrement intéressée au développement des technologies permettant l'utilisation d'Internet en mobilité. Selon elle, la diffusion massive des smartphones et de l'accès à Internet via les données mobiles ou le wifi modèlent un nouveau rapport aux réseaux et aux espaces numériques. Pour le caractériser, elle propose la notion d'espace « hybride » :

« Because mobile devices create a more dynamic relationship with the Internet, embedding it in outdoor, everyday activities, we can no longer address the disconnection between physical and digital spaces. I name this new type of space hybrid space. (...)

Hybrid spaces are mobile spaces, created by the constant movement of users who carry portable devices continuously connected to the Internet and to other users. » (De Souza e Silva, 2006, p. 262)

Chez Adriana de Souza e Silva, la notion d'espace hybride ne renvoie donc pas à un troisième type d'espace, une troisième forme émergeant des deux précédents (espaces réels et espaces numériques), mais plutôt à un type d'espace dans lequel la limite entre espace réel et espace numérique a disparu. Penser les espaces en termes d'hybridité et d'hybridation est alors, selon elle, une manière de dépasser l'opposition « en ligne » et « hors ligne », dans la mesure où nous avons de moins en moins le sentiment d'entrer ou de sortir des espaces numériques. Pour certain.es d'entre nous, l'hybridation est quasi permanente, à l'image des celles et ceux qui consultent leurs réseaux sociaux, des sites d'information ou des jeux vidéo dans les transports, en classe ou au bureau.

2.1 Une distinction de moins en moins opératoire entre « en ligne » et « hors ligne »

En effet, ce que changent les technologies mobiles (téléphones, tablettes, et bientôt montres et lunettes connectées), c'est la possibilité « d'embarquer Internet » avec soi, et de pouvoir s'y connecter depuis presque n'importe où, à l'exception peut-être des zones blanches ou des zones

à faible connectivité. S'appuyant sur les travaux de Howard Rheingold (2002), Adriana de Souza e Silva rappelle d'ailleurs que pour les jeunes adultes au Japon, le smartphone constitue désormais l'outil privilégié d'accès à Internet. Avec ce type d'appareil, ce sont désormais les nœuds du réseau mondial qui deviennent mobiles, même si le cheminement entre les nœuds du réseau reste important⁷⁷. Cette hybridation des espaces amène Adriana de Souza e Silva à récuser l'opposition réel/virtuel qui semble désormais obsolète tant on peut aisément passer de l'un à l'autre dans nos sociétés occidentales. Pour le dire autrement, ce sont désormais des états qui se superposent. Même dans *Neuromancer* ou dans *Matrix*, le corps ne disparaît pas complètement et continue de servir d'interface pour accéder au « monde virtuel ».

Adriana de Souza e Silva n'est pas la première à souligner le caractère multi-situé des individus. L'originalité de sa proposition théorique réside dans l'idée que ce qui fait ce caractère multi-situé ne sont pas les outils, mais les usages qui en sont faits :

« Hybrid space is *not* constructed by technology. It is built by the connection of mobility and communication and materialized by social networks developed simultaneously in physical and digital spaces. » (De Souza e Silva, 2006, p. 265-266)

En effet, c'est le fait d'utiliser la technologie comme outil de socialisation, mêlant « en ligne » et « hors ligne », « ici » et « là-bas », « à côté » et « à distance », qui attribue à des espaces leur caractère hybride. Le caractère désormais banal, quotidien de ces déplacements vient renforcer cette hybridité : nous sommes désormais, en tout cas pour les usager.es les plus régulier.es de ces outils, pratiquement tout le temps *à la fois* et non pas *successivement* ici et là-bas, en ligne et hors ligne. Et ce sont ces circulations, ces pratiques, qui brouillent la limite entre les espaces réels et les espaces numériques. Les espaces dans lesquels se déploient nos pratiques ne sont pas hybrides parce qu'ils disposent d'un accès wifi à Internet ou qu'ils sont couverts par le réseau mobile, ils le deviennent au gré des pratiques différenciées des utilisatrices et utilisateurs qui composent avec les ressources et les contraintes à leur disposition. Pour le dire autrement, ce ne sont pas les caractéristiques des espaces qui donnent à nos pratiques leur caractère hybride, ce sont nos pratiques qui donnent à nos espaces leur caractère hybride.

En opérant ce renversement, De Souza e Silva prend à rebours un certain nombre de travaux focalisés sur les technologies mobilisées, qui cherchent à décrire le caractère hybride d'un

⁷⁷ On ne se connecte pas toujours du même endroit ; on n'emprunte pas toujours les mêmes infrastructures, on peut passer par des itinéraires ou l'accès au réseau est médiocre etc.

espace à partir de la manière dont il est équipé (géolocalisation, réalité augmentée, réalité virtuelle etc.), et en oubliant parfois l'expérience qui en est faite. C'est en fonction de la place que les individus accordent aux outils et usages du numérique dans leurs modes d'habiter que ces individus définissent, par leurs pratiques, le degré d'hybridation de leurs espaces du quotidien. Un parallèle peut être fait ici avec la notion de « curioitif » que Franck Cochoy propose pour décrire l'utilisation des smartphones dans le cadre d'actes d'achat ordinaires (Cochoy, 2011). Pour le sociologue, un outil numérique tel que le smartphone est bien un « dispositif technique » qui rend possible de nouveaux usages, mais à condition que ce dispositif rencontre une « disposition », en l'occurrence la curiosité, lorsque par exemple la consommatrice ou le consommateur utilise son smartphone pour flasher un QR code, chercher des informations en ligne ou consulter une application sur les « nutri-scores ». Le succès de ce type d'applications aujourd'hui auprès de certaines couches de la population s'explique parce que leur existence coïncide avec des préoccupations croissantes pour une alimentation de qualité et l'empreinte environnementale de nos modes de consommation, associées à un pouvoir d'achat qui permet d'arbitrer pour des produits plus sains parfois plus onéreux. Cochoy parle ainsi de « curioitif » pour « *souligner le caractère solidaire du tout formé par le dispositif et la curiosité, mais aussi pour bien saisir sa nature de cyborg inversé : alors qu'un cyborg est un être humain qui a reçu des greffons technologiques, je m'intéresse plutôt à des technologies qui ont reçu un implant humain, à un dispositif dans lequel on incorpore la curiosité* » (Cochoy, 2011, p. 10).

Comme on peut le constater dans les pages qui précèdent, les mots et les approches ne manquent pas pour tenter, dans une perspective géographique, de comprendre et saisir ce qui est en jeu dans l'invasion croissante de nos espaces du quotidien par les outils numériques. Les différentes propositions que nous venons de présenter offrent une pluralité de cadres d'analyse et de notions dans laquelle il est parfois difficile de se retrouver. La tentation est grande également de procéder par incrémentation de nouveaux termes pour qualifier les espaces numériques, plutôt que par sélection des termes existants. Au risque d'apporter une confusion supplémentaire, je souhaite prolonger la réflexion développée par Adriana de Souza e Silva, c'est-à-dire de partir des pratiques, et non des espaces eux-mêmes, pour tâcher de qualifier (et dépasser) l'articulation réel/virtuel. Ce faisant, il s'agit de remettre l'expérience spatiale au cœur de l'analyse, en prenant au sérieux l'appel de Samuel Kinsley :

« We are called to investigate further the forms of spatial experience that come about in the transductions of emerging technologies. Geographers are well equipped, theoretically and empirically, to discard the notion of immaterial “cyberspaces” and to conduct more nuanced and careful studies of contemporary digital geographies. » (Kinsley, 2014, p. 378)

2.2 Les limites des cadres théoriques actuels

Plusieurs réserves sur les approches déjà développées m’amènent à proposer un cadre d’analyse renouvelé à l’aune de l’étude des pratiques vidéoludiques. Je mets bien entendu de côté les critiques anachroniques qui consisteraient à reprocher aux auteur.es des années 1990 de ne pas avoir anticipé un certain nombre d’évolution, notamment l’explosion des technologies embarquées, l’essor du télétravail ou encore la massification et la diversification des espaces vidéoludiques. Il me semble plus utile de pointer d’abord le fait qu’un certain nombre de travaux se sont plutôt focalisés sur l’espace urbain et les espaces publics, ce faisant négligeant ce qui pouvait se passer à des échelles plus micro, l’espace domestique, voire le corps. Peut-être faut-il y voir là encore la réticence des géographes, déjà évoquée à de nombreuses reprises, à travailler à des échelles aussi fines (Staszak, 2001). Ce désintérêt relatif est sans doute dû également au spectaculaire essor au cours des années 2000 et 2010 des smartphones, des applications de réalité augmentée ou encore des jeux de géolocalisation, qui ont plutôt suscité l’intérêt pour les pratiques extra-résidentielles. Mais que faire alors des usages non mobiles, qui restent encore nombreux, notamment dans le cas des jeux vidéo ? Que faire des pratiques numériques sédentaires ? Dans les données du projet Ludespace, l’espace domestique reste encore le principal lieu de la pratique de jeux vidéo, comme je l’ai souligné dans le chapitre précédent (voir également volume « travaux »). Par ailleurs, technologie mobile ne rime pas nécessairement avec pratique en mobilité. Ainsi, les joueuses et joueurs sur téléphone portable ou tablette sont plus nombreuses à déclarer jouer parfois ou souvent à la maison (97,5 %) que dans les transports (59 %). La différence est tout aussi notable chez les joueuses et joueurs sur console portable : quasiment 99 % des enquêté.es qui jouent sur ce dispositif déclaraient le faire parfois ou souvent à la maison, mais seulement 56,7 % dans les transports. Par ailleurs, dans la typologie des pratiques que nous avons présentée et commentée dans le chapitre précédent, sur 1 697 personnes enquêtées, près de 1 000 d’entre elles appartenaient aux groupes des « sédentaires » et des « invisibles », c’est-à-dire des personnes qui jouent essentiellement à la maison et très rarement en déplacement. Cette invisibilisation des pratiques numériques domestiques en général contraste avec les différenciations fines, y compris spatiales, dans l’usage des équipements numériques au foyer, que certains travaux de sociologie ont pu montrer

(Pharabod, 2004). Ainsi, à associer systématiquement et de manière mécanique technologie mobile et pratique de mobilité, on prend le risque d'oublier la domestication des technologies et la sédentarité de certaines pratiques numériques.

Ceci m'amène à une seconde réserve, que j'ai déjà commencé à esquisser, liée à la focalisation mise sur l'analyse des outils, des technologies et des dispositifs, parfois au détriment des expériences et des pratiques. On le voit bien dans les différents travaux cités précédemment, beaucoup de géographes ont souhaité légitimer l'analyse des espaces numériques par le fait qu'on sous-estimait parfois leur matérialité : celle de leurs infrastructures, d'une part ; et celle de leurs effets sur les espaces réels, d'autre part. Sans doute était-ce un moyen d'affirmer que le terrain numérique était bien un « vrai » terrain, avec une présence physique dans l'espace, donc propice à l'analyse du point de vue de notre discipline. De fait, ceci a conduit un courant de cette géographie du numérique à s'intéresser avant tout aux technologies (modélisations en trois dimensions, systèmes d'information géographique, systèmes automatisés, reconnaissance faciale, caméras de vidéosurveillance, réseaux d'ordinateurs, téléphones portables etc.), menant à une difficulté théorique à penser conjointement ces technologies et les espaces produits par ces dernières. Mais du point de vue des usagères et des usagers, qu'est-ce que cela change ? Une personne qui utilisera un métro automatisé plutôt qu'un métro piloté par un conducteur ou une conductrice, aura-t-elle le sentiment d'être dans un espace « plus » numérique que dans un métro conventionnel ? On pourrait faire l'hypothèse que dans cet exemple, peu importe que nous soyons dans du « code/space » ou du « coded space », pour reprendre le vocabulaire de Dodge et Kitchin (2011), la personne percevra ces deux lignes de métro comme des infrastructures de transport, certes plus ou moins fiables ou tributaires d'aléas humains ou techniques, comme les grèves ou les incidents matériels. Il ne s'agit ici ni de sous-estimer la capacité réflexive des usagères et usagers sur leurs outils numériques au quotidien, ni de critiquer les typologies parfois très fines des collègues, mais plutôt de souligner que certaines ruptures technologiques peuvent paraître moins importantes dès lors qu'on se place du point de vue de l'expérience, de la pratique.

Ceci m'amène à une troisième réserve : avec l'intrusion du numérique dans nos vies quotidiennes, sans doute la qualification fonctionnelle des espaces (le lieu de travail, l'espace domestique, l'espace dévolu aux transports etc.) n'est-elle aujourd'hui plus adéquate pour saisir la richesse et la diversité des interactions et des pratiques qui y sont désormais possibles⁷⁸. La

⁷⁸ En réalité, nous n'avons pas besoin des technologies numériques pour observer ce brouillage des qualifications fonctionnelles de l'espace. Jon Goss le notait déjà en 1993 dans le cas des *malls*, ces grands centres commerciaux nord-américains, de plus en plus aménagés et construits comme des « *pseudoplaces* », c'est-à-dire des espaces qui

pandémie mondiale en 2019-2022 a accéléré les mutations du télétravail et transformé notre rapport à l'espace domestique en brouillant la frontière entre les deux. Mais déjà auparavant l'espace de travail pouvait être un lieu de pratiques vidéoludiques (Boutet, 2011), comme l'ont confirmé certain.es enquêté.es de notre recherche Ludespace. Les lieux d'enseignement, salles de classe ou amphithéâtres peuvent également donner lieu à des pratiques sociales et des loisirs multi-situées, lorsque nos élèves ou nos étudiant.es suivent le cours tout en naviguant dans les réseaux sociaux ou en jouant sur leur téléphone ou derrière leur écran d'ordinateur portable. Étudier les loisirs et en particulier les loisirs numériques, nécessite donc sortir de l'analyse de espaces dédiés aux loisirs ou au tourisme pour s'intéresser à la projection de ces loisirs dans la vie quotidienne. Ainsi un espace domestique peut être *aussi* un espace ludique ; un espace d'étude comme un amphithéâtre peut être *aussi* un espace de sociabilité, et un banc public peut être *aussi* un espace de l'intimité, comme l'avait chanté malicieusement Georges Brassens.

En entrant par les pratiques et leur place dans les espaces du quotidien, il est alors possible de regarder le sens accordé à une pratique non pas *en général*, mais selon les contextes socio-spatiaux dans lesquels chaque expérience singulière s'inscrit. Pour le dire autrement, ce n'est pas parce qu'une personne joue aux jeux vidéo, à la maison, dans les transports, ou au travail, qu'elle accorde le même sens à sa pratique. Les pratiques vidéoludiques, comme la musique, le théâtre ou d'autres pratiques culturelles, sont des pratiques « situées », socialement comme l'a montré la sociologie de la culture (voir chapitre 1), mais aussi spatialement. Elles ne prennent pas la même signification selon le lieux et les moments de la journée où elles se tiennent. L'exemple d'un des enquêté.es de Ludespace me permettra de le montrer.

Patrick est gendarme, 30 ans, habitant avec sa femme et sa fille âgée d'un peu plus d'un an dans la couronne périurbaine francilienne. Ses affectations l'amènent à surtout travailler de nuit. Il est passionné de football et de jeux vidéo. Il joue d'ailleurs beaucoup à des jeux vidéo de football, à différents moments de la journée ou de la nuit. L'après-midi, lorsque sa femme est au travail (sur Paris) et que sa fille fait la sieste, il joue pour tromper l'ennui. Il lance quelques parties sur sa console de salon et joue parfois en ligne avec des inconnu.es. À son lieu de travail, il participe à des petits tournois de football, entre collègues, sur un jeu de simulation de matchs sur téléphone portable. Ils ont un championnat amical à l'échelle de la caserne. Le jeu vidéo sert alors moins à passer le temps que comme outil de socialisation. Ils ont même à une certaine

tendent à faire oublier qu'ils sont avant tout des espaces commerciaux, dédiés à l'acte d'achat, pour y proposer une autre expérience sociale (Goss, 1993). Ainsi, ces *malls* sont désormais aujourd'hui à la fois des espaces commerciaux, mais aussi des espaces de loisirs, des espaces culturels, voire des destinations touristiques.

occasion ramené des consoles Xbox à la caserne pour jouer sur un autre jeu de football. Enfin, à la fin de son service, au milieu de la nuit, il joue souvent une petite demi-heure avant d'aller se coucher. En effet, résidant pas très loin de son lieu d'affectation, son trajet retour est trop court pour qu'il puisse « se vider la tête » (selon ses propres mots), mettre de côté les tracas professionnels. Cette petite demi-heure de temps à soi est aussi pour lui un moyen de prolonger la transition travail/maison. Il joue moins pour le plaisir du football (ou du jeu vidéo) que par besoin de décompresser, de se concentrer sur autre chose que le travail.

Sans entrer par les pratiques quotidiennes, il n'aurait pas été possible de saisir finement cette diversité des contextes et des sens accordés par Patrick aux pratiques vidéoludiques. Je rejoins là des constats similaires dressés pour d'autres loisirs, notamment la lecture (Mauger *et al.*, 2010). C'est ainsi la cartographie de ces pratiques, y compris dans des espaces qui ne leur sont pas initialement dédiés (comme la caserne de gendarmerie) qui permet d'identifier cette constellation de pratiques qui sont liées entre elles, dans ce cas précis, par l'intérêt pour un sport en particulier, et nourrissent un mode d'habiter propre à Patrick. Chez lui, l'opposition virtuel/réel n'a pas de sens, tant les espaces et les pratiques numériques sont inhérentes à ses routines quotidiennes.

À partir de ces critiques, je propose une autre lecture géographique des pratiques numériques, selon trois dimensions ou modalités spatiales descriptives : cospatialité, métrique relationnelle et pervasivité. Je m'appuierai pour cela sur des exemples de pratiques de jeux vidéo.

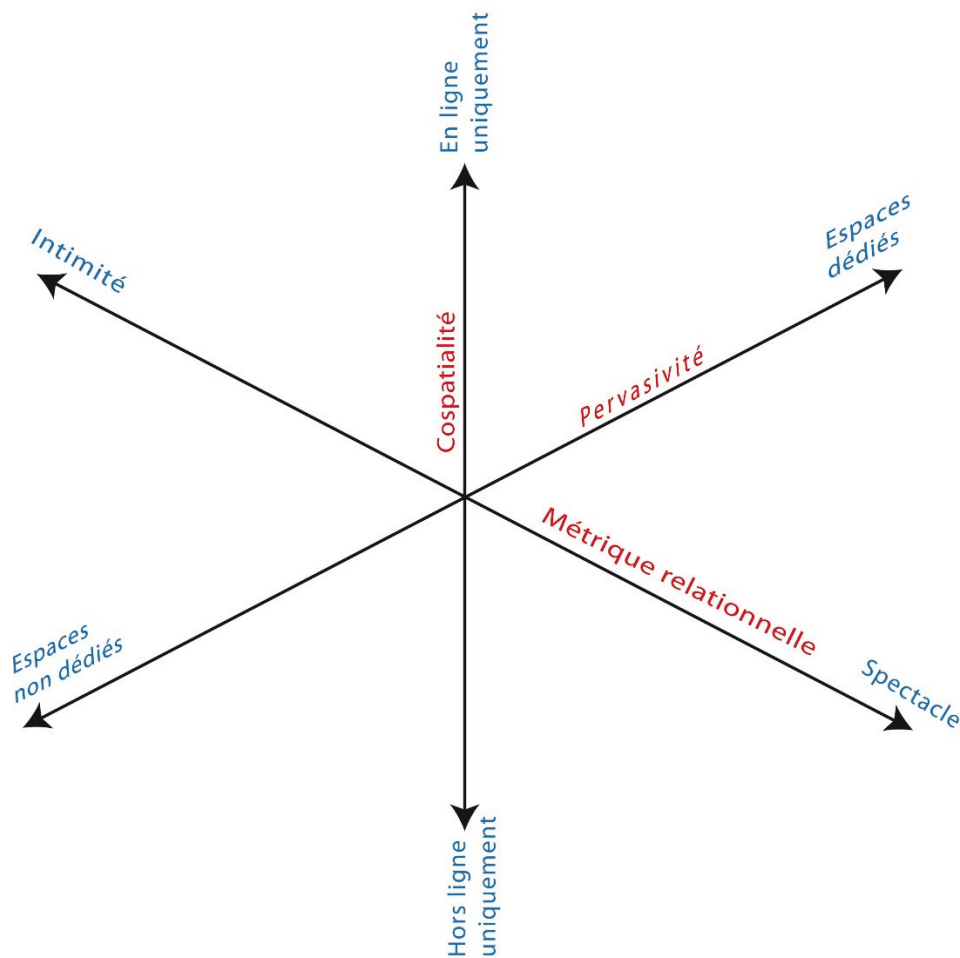
3. COSPATIALITE, METRIQUE RELATIONNELLE, PERVASIVITE : LES DIMENSIONS SPATIALES DES PRATIQUES VIDEOLUDIQUES

Ma proposition d'un vocabulaire descriptif des pratiques vidéoludiques à partir de leurs dimensions spatiales vise plusieurs objectifs :

- entrer non par les outils et les dispositifs (le téléphone, la tablette etc.) et les effets supposés de ces outils sur les pratiques, mais par les pratiques elles-mêmes et les manières dont elles contribuent à la construction des modes d'habiter ;
- tenter non pas de qualifier ces espaces (hybride, cyber, géocyber, numériques, virtuels etc.), mais plutôt tenter de qualifier les pratiques vidéoludiques selon les manières dont elles investissent les différents espaces dans lesquels elles prennent place ;
- et enfin élargir le spectre d'étude, non seulement aux jeux de géolocalisation ou à réalité augmentée, qui reviennent souvent dans la littérature scientifique (De Souza et Silva, 2006) mais à l'ensemble des pratiques vidéoludiques.

Une autre manière de souligner l'enjeu que je développe dans les pages suivantes est de rappeler que les pratiques spatiales sont plus riches que les fonctions de l'espace (se loger, se déplacer, travailler, se divertir etc.). Mes réflexions ici visent à rendre compte de la richesse et la diversité de ces pratiques et de traduire dans notre discipline la notion de « disjonction » proposée par Bernard Tschumi (2014). Pour cela, je propose une grille d'analyse spatiale des pratiques vidéoludiques à partir de trois dimensions descriptives, présentées sous formes d'axes, et nommées cospatialité, métrique relationnelle et pervasivité (figure 16).

Figure 16. Les dimensions spatiales des pratiques vidéoludiques



Source : élaboration personnelle.

3.1 Cospatialité, ou identifier le caractère multi-situé des pratiques

L'axe de la cospatialité propose de caractériser les pratiques vidéoludiques à partir d'un continuum allant du fait de jouer uniquement hors ligne au fait de jouer uniquement en ligne. C'est l'axe qui se rapproche le plus des réflexions portées aujourd'hui par différentes disciplines sur le statut des espaces et des pratiques numériques, qu'elles soient ludiques, sociales ou

professionnelles. Cet axe permet de répondre à la question suivante : sur quels types de ressources spatiales les individus s'appuient-ils pour rendre possible une situation donnée (en l'occurrence ici jouer à un jeu vidéo) ?

Chez Michel Lussault, la spatialité désigne l'ensemble des usages de l'espace par les opérateurs sociaux (Lussault, 2007, p. 18). C'est donc la capacité des individus ou groupes à pouvoir faire usage de l'espace, c'est-à-dire à pouvoir mobiliser les ressources matérielles, symboliques, que cet espace met à disposition. La cospatialité désigne alors *la possibilité d'être présent.e dans plusieurs espaces à la fois, et donc de mobiliser des ressources différenciées mais complémentaires à disposition dans ces différents espaces, qu'ils soient physiques ou numériques*. En référence aux travaux d'Adriana de Souza et Silva, c'est l'articulation entre toutes ces ressources qui produit alors le caractère hybride des espaces dans lesquels cette articulation a lieu. L'hybridité peut alors être considérée comme une des formes de cospatialité. Ces ressources peuvent être de différentes natures, techniques (accessibilité à Internet, disponibilité de certaines machines, existence d'un forum en ligne), mais aussi sociales et symboliques. La notion de cospatialité permet de penser l'articulation des espaces physiques et numériques de l'expérience vidéoludique à partir de l'individu lui-même et des différents espaces dans lesquels elle ou il se situe, plutôt que dans une tentative de dévoiler ou définir la nature des espaces concernés. La cospatialité acte donc le caractère désormais composite de nos espaces quotidiens, et propose de les penser à partir d'un gradient de mobilisation de ressources spatiales allant d'un extrême à l'autre⁷⁹. La cospatialité des expériences vidéoludiques peut alors prendre des formes très différentes, par exemple :

- jouer sur son téléphone mobile ou sa tablette tout en discutant avec des personnes dans la même pièce ;
- jouer à un jeu multi-joueur.es avec des ami.es, chacun chez soi ;
- jouer à un jeu sur console avec un.e partenaire de jeu dans la même pièce contre un.e adversaire en ligne.

Ces situations, qui font directement écho à des pratiques que nous avons rencontrées et documentées dans le cadre de nos recherches (Ter Minassian *et al.*, 2021), sont autant de témoins du caractère hybride de nos pratiques numériques au quotidien. Il me paraît vain de

⁷⁹ À ce jour, on aurait cependant du mal à penser une cospatialité qui serait strictement et uniquement hors ligne, donc à l'extrémité de l'axe, ailleurs que dans les utopies (ou plutôt les dystopies...) transhumanistes. Il existe cependant des types de pratiques exclusivement en ligne (des jeux qui se jouent uniquement via une connexion Internet par exemple : les jeux sur Facebook, les jeux multi-joueur.es en ligne etc.), mais qui même dans ce cas nécessitent de mobiliser des ressources spatiales « physiques » : le terminal de connexion, le serveur pour se connecter aux espaces en ligne, le canapé ou la chaise de bureau etc.

tenter de cerner laquelle des trois que je viens d'énoncer est « la plus » ou « la moins » composite. C'est plutôt la diversité et la nature des ressources spatiales disponibles dans chacune de ces situations qui les distinguent. Par exemple, les téléphones connectés, les smartphones, les ordinateurs avec accès Internet sont autant d'outils qui rendent possibles la cospatialité, en donnant accès à des ressources sociales (rencontrer de nouvelles personnes, retrouver ses amis à distance) ou informationnelles (sites Internet, forums de discussion etc.) dont ne dispose pas nécessairement l'espace d'où se fait cet accès. À l'inverse, la co-présence dans une même pièce va permettre des formes d'interactions sociales, y compris corporelles, que le jeu en ligne rend encore aujourd'hui difficilement imaginable.

Photo 5. Deux configurations différentes de cospatialité (enregistrements Ludespace, 2012).



Source : Ludespace, 2012.

Les deux situations présentées en photo 5 sont issues du corpus vidéo du projet Ludespace. En apparence, peu de choses les distinguent du point de vue de leur inscription dans l'espace. Dans les deux cas, deux personnes sont assises sur un canapé dans un salon, face à un écran. En réalité, ces deux situations témoignent bien de cospatialités différentes. À gauche, les deux adolescents jouent à un jeu de football en ligne contre des adversaires. À droite, l'homme joue à un jeu hors ligne sur console, tandis que sa compagne joue sur tablette à un jeu nécessitant une connexion à Internet, tout en intervenant, conseillant et parfois se moquant de son compagnon. Les ressources mobilisées sont donc différentes et les individus sont pris dans des expériences vidéoludiques différentes (jeu en ligne, jeu solo et jeu par procuration en ce qui concerne la compagne sur la photo de droite).

Je n'entends pas hiérarchiser ici ces différentes ressources, en considérant par exemple que les formes de socialisation en ligne seraient des socialisations « dégradées » ou moins fortes que les socialisations hors ligne, ou bien que les informations qu'on trouverait sur Internet seraient nécessairement moins fiables que celles disponibles dans un ouvrage papier. Simplement, elles sont de nature et de caractéristiques différentes, et parfois s'entrecroisent. C'est le cas pour un

des enquêtés du projet de recherche Ludespace, Philippe, informaticien de 35 ans au moment de l'enquête, habitant dans l'agglomération lyonnaise et à l'époque amateur du jeu de géolocalisation *Ingress*. Durant l'entretien, en racontant la pratique de ce jeu qui nécessite de se rendre en différents points de la ville pour « capturer » des portails du camp adverse, Philippe témoigne du fait que ce loisir vidéoludique lui a permis de rencontrer des personnes, de « faire des connaissances », mais aussi d'approfondir des relations amicales avec certains de ces collègues de bureau qui jouaient également à ce jeu et avec qui il lui arrivait d'organiser des virées *Ingress* : « *Et du coup des fois le soir on partait à deux et puis on allait faire le tour de Lyon sur deux ou trois trucs. Et on rencontrait du coup pas mal d'autres joueurs* ». Chez Philippe, la cospatialité de sa pratique vidéoludique de ce jeu de géolocalisation se caractérise par une circulation à la fois physique et numérique dans l'espace urbain lyonnais et sa transposition numérique. Elle alimente, le temps de sa pratique d'*Ingress*, un mode d'habiter l'agglomération lyonnaise caractérisé par ce va-et-vient entre expériences spatiales et sociabilités en ligne et hors ligne. Julien Morel confirme ce résultat par un travail plus systématique d'une population de joueuses et joueurs d'*Ingress*, en mobilisant différentes méthodes d'observation et d'analyse, notamment la captation vidéo et une campagne d'entretiens (Morel, 2014). L'auteur est ainsi en mesure d'identifier quatre types de mobilités urbaines liées à la pratique vidéoludique :

- le crochet (adapter son déplacement pour réaliser des actions dans le jeu, ce qui correspond bien au cas de Philippe) ;
- « en passant », lorsque le déplacement ludique se superpose au déplacement dans le monde physique, la localisation des portails n'impliquant alors pas de détour particulier ;
- Le « raid⁸⁰ », qui consiste à organiser spécifiquement, et parfois collectivement, un ensemble de déplacements à finalité ludique, pour récupérer le maximum de points ou de portails par exemple. Cette pratique caractérise plutôt les joueuses et les joueurs les plus investi.es ;
- et enfin, plus occasionnelles encore, les « mobilités collaboratives » (Morel, 2014), qui nécessitent une capacité de coordination à grande échelle en utilisant d'autres outils de communication que ceux fournis à l'intérieur du jeu.

⁸⁰ Terme issu du vocabulaire vidéoludique et largement popularisé par les jeux en ligne massivement multi-joueur.es, qui consiste à se donner rendez-vous en groupe à une heure définie à l'avance pour organiser une expédition collective (attaquer l'adversaire, prendre d'assaut un donjon, partir en quête etc.).

Pour les différent.es enquêté.es de Julien Morel comme pour notre enquêté Philippe, l'expérience urbaine devient ainsi une expérience composite, hybride, mobilisant des ressources présentes dans différentes strates physiques, numériques et informationnelles offertes par l'espace traversé.

3.2 Métrique relationnelle, ou positionner la « distance aux autres »

La dimension spatiale de la métrique relationnelle vise à caractériser le degré d'ouverture, de proximité, ou au contraire de mise à distance des autres individus, dans une situation vidéoludique particulière, selon les contextes et selon la posture ludique souhaitée par les participant.es. Cet axe permet de répondre à la question suivante : comment les individus gèrent-ils la distance (ou la proximité) avec leur environnement social, que ce soit les autres joueuses ou joueurs, un éventuel public proche (frère, sœur, parents, conjoint ou conjointe etc.) ou encore des inconnus (dans le cas de retransmissions de partie en direct) ?

Comme le rappelle le *Dictionnaire de géographie et de l'espace des sociétés* (Lévy, Lussault, 2003), la métrique est un « mode de mesure de la distance » (p. 609). Il s'agit d'une notion « essentielle pour la géographie, qui s'impose dès lors que l'on admet qu'il n'y a pas de distance en soi, mais *des* distances » (p. 607). L'enjeu est bien de disposer d'un vocabulaire suffisamment riche, et donc de distinguer différentes métriques (topographique, topologique etc.) pour caractériser les expressions multiples de la distance et de la proximité dans nos sociétés. En effet, il est aujourd'hui communément admis dans notre discipline que la métrique euclidienne (distance en mètres, kilomètres etc.) ne suffit pas à elle seule à rendre compte d'autres formes de distance (ou au contraire de proximité) sociale, fonctionnelle et symbolique. En sociologie urbaine, les travaux désormais anciens et incontournables de Jean-Claude Chamborédon et Madelaine Lemaire ont par exemple montré que proximité spatiale ne rimait pas nécessairement avec proximité sociale (Chamborédon, Lemaire, 1970). Au contraire, dans le cas des quartiers de grands ensembles qu'ils ont étudiés, le fait de mettre en coprésence des catégories sociales différentes n'a pas nécessairement créé de la proximité entre résident.es et, partant, c'était la notion même de « mixité » pourtant au cœur d'un certain nombre de politiques publiques, qu'ils invitaient à déconstruire. Xavier Piolle s'est appuyé sur ces travaux pour affirmer que l'appartenance à un même espace ne débouchait pas nécessairement sur une similarité des pratiques (Piolle, 1990). Quant au terme de « relationnelle » ou de « relation » que j'emploie ici, il doit être compris selon le sens commun, c'est-à-dire une personne que l'on connaît, avec qui on entretient des rapports plus ou moins intimes ou familiers, selon la définition du dictionnaire Larousse.

Dans le cas des pratiques vidéoludiques, la métrique relationnelle renvoie donc à *la mesure de la manière dont, dans une situation vidéoludique donnée, une joueuse ou un joueur produit de la distance ou au contraire de la proximité dans sa relation aux autres*. La métrique relationnelle vise à mettre en balance des situations variables, pouvant aller de pratiques intimes à la mise en spectacle, notamment dans le cas de diffusions en ligne de vidéos de parties de jeu, de compétitions électroniques ou de festivals. La diversification des supports de jeu, en particulier pour le jeu en mobilité, a également favorisé l'essor de la présence des jeux vidéo dans les espaces publics. Certains travaux ont bien montré, dans les mobilités et les espaces de transports (Berry, Hamilton, 2010), que les téléphones portables et les ordinateurs sont venus brouiller les délimitations entre sphère privée et sphère publique, ou bien entre sphère personnelle et sphère professionnelle. On retrouve cette interpénétration dans le cas des pratiques de jeux vidéo. Ainsi, certaines formes de jeu peuvent se dérouler dans l'espace public (par exemple attraper des monstres dans des jeux de géolocalisation comme *Pokémon Go*, ou bien jouer sur son téléphone dans le bus ou le tramway) sans que nécessairement la personne qui joue cherche à socialiser, engager la conversation ou se mettre en scène. De ce point de vue, l'outil du jeu (téléphone, tablette) et le fait de jouer peuvent au contraire apparaître comme une pratique et une technique de mise à distance et d'appropriation d'un espace à soi, au même titre que le fait d'écouter de la musique au casque, de poser un sac à côté de soi dans le bus ou mettre un masque de nuit dans le train ou l'avion, pour signifier aux personnes qui nous entourent que nous ne souhaitons pas être dérangé.es. Dans les espaces numériques, des outils identiques existent, de distanciation ou de filtrage des contacts avec qui on souhaite interagir, par exemple se signaler « absent.e » ou « indisponible », bloquer certaines personnes pour ne pas apparaître connecté.e sur leur écran, jouer sur un serveur privé dont seul.es les connaissances et les ami.es ont accès etc.

Cette gestion de la relation aux autres ne se superpose pas complètement avec la distance sociale car les ressorts de la mise à distance peuvent justement être multiples : homologie sociale, éloignement géographique, type de pratique, situation de jeu, moment de la journée etc. Elle ne se superpose pas non plus complètement avec l'opposition entre intimité et extimité (Tisseron, 2003). S'il existe bien aujourd'hui certaines pratiques qui s'appuient sur une intimité plus ou moins mise en scène (notamment dans le cas des joueuses et joueurs qui retransmettent et commentent en direct leurs parties de jeux vidéo), les ressorts de visibilité publique de certaines pratiques sont en réalité pluriels et ne se réduisent pas à de la mise en scène. Au contraire, pour certaines personnes, c'est le fait de jouer avec des inconnu.es qui peut être un repoussoir, mais pas nécessairement le jeu multi-joueur.es en général. C'était le cas pour un enquêté de

Ludespace, Mika, informaticien lyonnais, 32 ans au moment de l'enquête, qui expliquait préférer de loin jouer des parties de jeu en réseau local (LAN, pour *local area network*) plutôt qu'en ligne avec des inconnu.es :

« Je n'ai jamais trop accroché, contrairement aux LAN parce que justement il n'y a pas ce plaisir d'être à côté des copains ou de se dire : attends je vais faire ma pause-café, ou ma pause chocolat chaud, si on était un peu plus jeune, ou ma pause bière si on est un peu plus vieux, Enfin. Voilà mais au moins... On dit : attends là j'en ai marre. On se met en pause. On va descendre faire le goûter ou enfin... Ou se faire l'apéro ou n'importe quoi. Enfin c'est ça qui est le plus amusant, alors que quand on est sur un truc Internet ou LAN distant, là bah il n'y a pas ce genre de choses. »

Dans le cas de Mika, la recherche de proximité relationnelle (jouer avec ses ami.es plutôt qu'avec des personnes inconnues) se combine à une cospatialité privilégiant la co-présence physique. La situation de jeu qu'il décrit garantit de pouvoir profiter du jeu multi-joueur.es qu'il apprécie. Elle nécessite de mettre en réseau des machines (que ce soit *via* Internet ou *via* un réseau local), tout en offrant des ressources sociales (partager une après-midi ludique avec ses ami.es), voire alimentaires (la pause goûter ou la pause apéro) que n'offrirait pas une autre situation de cospatialité.

À l'inverse, de nouvelles formes de pratiques vidéoludiques ont émergé, en lien avec la multiplication des événements compétitifs consacrés aux jeux vidéo. La création de chaînes spécialisées dédiées au jeu sur les plateformes de diffusion vidéo (Youtube, Twitch etc.) et la pratique du *streaming* ont favorisé la mise en spectacle de certaines pratiques, parfois institutionnalisées dans le cas de festivals ou de tournois⁸¹. Dans leur article sur les *streameurs*, Samuel Coavoux et Noémie Roques ont justement bien souligné le jeu de proximité et de distance avec leurs publics que ces joueuses et joueurs de jeux vidéo essaient de créer en se filmant en train de jouer et de commenter leur partie (Coavoux, Roques, 2020). Cela passe notamment par la mise en scène d'un espace domestique et de façons de jouer qui se veulent au plus près des pratiques « ordinaires », mais ce n'est pas systématique. Ainsi, l'extimité (Tisseron, 2003) n'est qu'une des modalités possibles de la gestion de la relation aux autres dans une situation de jeu vidéo. Ce type de pratique peut d'ailleurs engendrer des relations asymétriques, lorsque le public se sent proche de la ou du *streameur* ou *YouTuber* sans que cette

⁸¹ Certains de ces outils ont d'ailleurs été mobilisés durant les premières semaines de confinement en France au printemps 2020. C'est ainsi que des enseignant.es ont utilisé les plateformes Discord ou Twitch pour garder le contact avec leurs élèves ou leurs étudiant.es. Par rapport à d'autres outils plus « sérieux », leur usage a été justifié par le fait que les publics visés (élèves et étudiant.es) avaient justement une plus grande proximité et une plus grande facilité d'usage de ces plateformes et qu'il serait donc ainsi plus aisé de garder le lien.

dernière ou ce dernier connaisse individuellement toutes les personnes qui suivent ses activités. Dans son mémoire de recherche sur les tournois électroniques de jeux vidéo, Lucas Perpère a également montré comment la mise en situation d'une intimité domestique n'était pas incompatible avec la mise en spectacle de la pratique (Perpère, 2017). Ainsi, dans le cas de certains tournois de football, les joueuses et les joueurs qui s'affrontent sont confortablement installés dans des fauteuils, comme pour reproduire les conditions banales d'une pratique aujourd'hui très diffuse, et faciliter le travail d'identification des publics à leur champion⁸². Les compétitions de sport électroniques étant encore aujourd'hui peu professionnalisées, en tout cas en France contrairement à la Corée du Sud évoquée au début de ce chapitre, elles donnent lieu à des mises en scène et des rassemblements de personnes aux statuts très variés. C'est pourquoi la distinction entre pratiques amateurs et pratiques professionnelles n'est pas simple, ces dernières étant encore très peu nombreuses si on s'en tient au nombre de joueuses et joueurs français.es salarié.es⁸³. Il semble plutôt exister un continuum de pratiques entre ces deux pôles, de même qu'il existe un continuum de pratiques de création de jeux vidéo, de l'amateur.e éclairé.e au *game designer* professionnel (Hurel, 2020). Décrire les pratiques par leurs dimensions spatiales et notamment la métrique relationnelle qui les caractérise permet justement de contourner cette difficulté en analysant le sens donné à la pratique et au contexte d'usage, plutôt que de tenter de définir la limite entre pratique amateur et pratique professionnelle.

Au final, ma proposition peut sembler assez proche de la notion de proxémie développée par Edward Hall (1971) pour désigner la manière dont chaque société humaine régule la distance physique socialement acceptable entre les individus. En effet, pour l'anthropologue, cette distance varie selon les cultures, et le positionnement dans l'espace des individus est le reflet de l'intériorisation par ces derniers des « schèmes culturels » propres aux sociétés auxquelles ils appartiennent (Lévy, Lussault, 2003, p. 750). Il serait alors possible de mesurer les distances physiques considérées comme culturellement et socialement acceptables selon les sociétés, en bref comment chaque société définit la « bonne distance » entre les individus (Guyonnard, Vacher, 2018). Je vois cependant deux limites à mobiliser dans le cas qui nous occupe ici

⁸² On pourrait même avancer l'hypothèse que ce sentiment d'identification est plus simple à créer dans les tournois de jeux vidéo de football que dans le cas du football professionnel, tant les conditions de vie et les écarts de salaires sont importants entre les superstars de la Ligue 1 et leurs fans. Cette distance est aussi spatiale dans les stades (barrières, vigiles, éloignement des gradins etc.), sauf lorsqu'elle est rompue par des séances de dédicace ou la possibilité d'assister aux entraînements.

⁸³ Une étude du PIPAME (Pôle interministériel de prospective et d'anticipation des mutations économiques) publiée en 2021 évoque le nombre de 189 joueur.es professionnel.les en France, ce qui paraît bien faible au regard du prosélytisme dans le soutien à ce secteur d'activités dont font preuve certains médias, associations et écoles d'entraînement spécialisées dans l'*esport* (PIPAME, 2021).

l'approche proxémique proposée par Hall. D'abord, l'anthropologue a pensé sa thèse à l'échelle des cultures humaines, voire des sous-cultures, tandis que je me situe plutôt à l'échelle des individus. Ensuite, dans la proxémie de Hall, les distances sont avant tout pensées selon une métrique euclidienne, avec quatre distances différentes : la distance intime, la distance personnelle, la distance sociale et enfin la distance publique. Dans les espaces numériques, la métrique est avant tout réticulaire (Beaude, 2012). Enfin, la publicisation de certaines pratiques vidéoludiques ne s'explique pas seulement par des schèmes culturels intériorisés mais également par des processus de marchandisation de la culture et de monétarisation des pratiques vidéoludiques.

3.3 Pervasivité, ou souligner la capacité « disjonctive » des pratiques

La dimension de pervasivité constitue le troisième élément de ma proposition. Elle sert à caractériser et différencier des pratiques ou des espaces qui seraient plus ou moins spécifiquement dédiés aux jeux vidéo, même temporairement, en permettant de répondre à la question suivante : l'expérience ludique a-t-elle lieu dans un espace qui lui est spécifiquement dédiée ?

Les fonctions d'un espace sont moins riches que les pratiques qui s'y déroulent : on y fait souvent plus de choses et des choses plus variées que ce pour quoi ces espaces ont été conçus. On lit dans les transports, on écoute de la musique, parfois on y somnole ou on y travaille. À l'inverse, les espaces professionnels ne le sont pas toujours, on y joue même, sans parler des amphithéâtres d'université qui sont aussi des lieux de socialisation pour les étudiant.es qui les fréquentent. Les outils numériques, à la suite d'autres technologies (le téléphone) ou d'autres loisirs (la lecture), participent de cette disjonction entre conception d'un espace et expérience de cet espace. Pour tâcher de caractériser la contribution des outils numériques à cette disjonction, je mobilise la notion de « pervasivité », utilisée dans le domaine de l'informatique pour décrire l'organisation de certains réseaux. Selon Dufort *et al.* (2015), la pervasivité dans le domaine du numérique recoupe trois dimensions : la variété des modes d'accès à l'information *via* la diversité des technologies disponibles ; le caractère ubiquitaire de cette accessibilité, qui s'accompagne d'une invisibilisation progressive des modalités d'accès ; enfin le potentiel d'adaptation ou d'interaction avec l'utilisatrice ou l'utilisateur (messages ou interfaces personnalisés, rétroactions etc.). Transposé au domaine du jeu vidéo, « le mot *pervasif* véhicule l'idée du mélange entre les éléments de la vie quotidienne et les éléments d'un scénario caractérisé par différents degrés d'interactivité » (Dufort *et al.*, 2015). Toujours selon elles, le jeu *pervasif* brouille alors plusieurs délimitations : sur le plan social, entre joueur.es et

non joueur.es (le public, les passants dans la rue etc.) ; sur le plan spatial (le « dans le jeu » et le « hors jeu ») ; et enfin sur le plan temporel puisque le temps de jeu cesse d'être un temps spécifiquement défini et circonscrit (Dufort *et al.*, 2015).

La photo suivante, prise à l'occasion d'un voyage d'agrément aux États-Unis à l'été de la sortie du jeu *Pokémon Go*, en 2016, montre que cette pervasivité a bien été comprise et traduite avec humour par les gérants de cette boutique.

Photo 6. Message d'encouragement à visiter une boutique, adressée aux joueuses et joueurs de Pokémon Go. Boulder (Colorado, USA)



Source : archives personnelles, 2016.

Il se trouve qu'en superposant la carte virtuelle de localisation des monstres que les joueuses et les joueurs de *Pokémon Go* peuvent attraper en se rendant sur place, les gérant.es se sont aperçu.es que leur boutique abritait deux « relais » (des pokéstops) qui servent à récupérer des objets utiles dans le jeu. Cette invitation à entrer dans la boutique et pourquoi pas en profiter pour faire des achats, montre bien le caractère polyfonctionnel de cet espace : dédié à la consommation marchande, mais aussi espace vidéoludique et point de rendez-vous potentiel de joueuses et joueurs. Nous sommes donc dans le cas où une pratique vidéoludique s'appuie sur une infrastructure, des équipements ou des lieux qui ne lui sont pas spécifiquement dédiés (la boutique pré-existait au lancement du jeu *Pokémon Go*), mais qui acquièrent une fonction supplémentaire, s'enrichissent d'usages complémentaires *via* la pratique vidéoludique et vont amener différents publics à se côtoyer : touristes, joueur.es de jeux mobile, amateur.es de livres.

À l'inverse, on trouve encore des lieux qui sont spécifiquement dédiés aux pratiques vidéoludiques, notamment les salles de jeux en réseau, les salles de jeux d'arcade ou les cybercafés.

En réalité, les espaces supports des pratique vidéoludiques le sont rarement exclusivement. Un peu d'observation informelle dans quelques bars à jeux vidéo à Paris, Lyon ou Nice, m'avait permis de constater que bien entendu semblaient s'y retrouver des personnes qui partageaient une appétence, voire une passion pour les jeux vidéo, mais qu'elles n'y allaient pas nécessairement pour jouer, quand bien même des consoles et des ordinateurs étaient mis à leur disposition. Ces bars à jeux vidéo sont aussi des lieux de consommation et des lieux de sociabilité, le jeu vidéo n'étant alors ici qu'un prétexte pour se retrouver ou rencontrer des personnes qui partagent les mêmes références culturelles ou ludiques. On retrouve cette même plurifonctionnalité des usages pour les espaces en ligne, tels les forums de discussion, les portails de connexion, les sites ou les blogs dédiés à des « guildes » ou des « clans » dans certains jeux vidéo. À l'exemple du forum en ligne associé à un jeu vidéo d'aventure, ces sites ont souvent un espace dédié à autre chose que le jeu vidéo qui constitue leur raison d'être (figure 17).

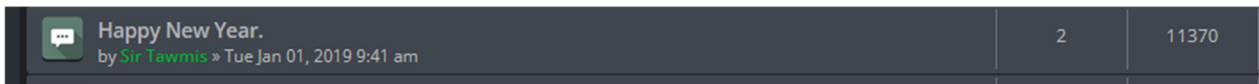
Figure 17. Capture d'écran de la rubrique « autres sujets » du forum officiel d'un jeu vidéo d'aventure

ANNOUNCEMENTS		REPLIES	VIEWS
	Druidstone release date announced; pre-orders starting now! by petri » Thu Apr 25, 2019 9:14 pm	6	121049
TOPICS		REPLIES	VIEWS
	Demons of Dex (roguelike) by petri » Sat Sep 26, 2015 5:59 pm	10	32551
	Druidstone: The Secret of the Menhir Forest by petri » Mon Apr 10, 2017 1:40 pm	82	137794
	Any Mortal Kombat fans? by Sir Tawmis » Wed Apr 24, 2019 10:00 pm	11	16276
	Do you have a pet dog? :) by Sir Tawmis » Tue Apr 12, 2022 2:28 am	0	1052

Source : archives personnelles, 2022.

Là, on y parle certes d'autres jeux vidéo, mais on vient aussi y commenter la sortie au cinéma du dernier épisode de la saga *Star Wars*, du dernier film des studios Marvel, on discute entre propriétaires d'animaux de compagnie... et on y souhaite le passage de la nouvelle année (figure 18).

Figure 18. Réveillonner sur un forum en ligne de jeux vidéo



Source : archives personnelles, 2022.

Ce sont ces différentes situations que la pervasivité cherche à caractériser, en permettant de *distinguer les cas où les pratiques vidéoludiques investissent des espaces qui ne leur sont pas spécifiquement dédiés*, et à l'inverse les cas où *ce sont les espaces dédiés aux pratiques vidéoludiques qui se retrouvent investis par d'autres usages et d'autres pratiques* parfois connexes aux jeux vidéo, mais qui remplissent d'autres objectifs que la pratique active.

Cette pervasivité peut aboutir à des réappropriations ou des configurations spatiales plus ou moins durables. Dans le cas de *LAN parties* que nous avons documentées dans le projet Ludespace, notre équipe de recherche a ainsi pu observer, à l'aide de photos et d'enregistrements vidéo, tout le travail de réaménagement de l'espace domestique que l'organisation d'une session de jeux vidéo en réseau nécessite parfois (photo 7).

Photo 7. L'espace domestique à l'épreuve de la pervasivité (enregistrement Ludespace, 2012).



Source : Isabel Colón de Carvajal, 2012.

Il faut déplacer la table basse du salon pour y installer une table ronde autour de laquelle trois personnes peuvent s'asseoir avec leurs ordinateurs portables respectifs ; ranger le bureau pour faire de la place à deux autres participant.es ; installer le ravitaillement dans la cuisine ; fermer les rideaux pour éviter le contre-jour ; et bien entendu, tirer les câbles et les multiprises.

Ces reconfigurations spatiales peuvent aussi intervenir dans les routines de mobilité. C'est le cas par exemple de Philippe, le joueur lyonnais d'*Ingress* que j'ai eu l'occasion de présenter plus haut :

« Du coup, en revenant du boulot, comme je suis en moto, je m'arrêtais à Bellecour, parce qu'il y avait un petit endroit où on pouvait prendre pas mal d'expérience. Et c'est vrai que ça m'est arrivé, d'arriver le matin à sept heures et demi, avant d'aller au boulot, de partir vingt minutes plus tôt, une demi-heure, pour pouvoir m'arrêter, hacker quelques portails en passage... Ou le soir en rentrant, passer du temps à se balader en ville justement. »
(Phillipe, 35 ans, informaticien habitant à Lyon).

La place Bellecour à Lyon devient un espace vidéoludique et inversement le jeu vidéo devient un « curioitif » (Cochoy, 2011) et offre à Philippe l'occasion de balades urbaines fréquentes.

Cospatialité, métrique relationnelle et pervasivité me permettent donc de caractériser et surtout différencier les pratiques vidéoludiques selon leurs dimensions spatiales. Ces trois axes rendent compte à la fois de la diversité des manières de pratiquer les jeux vidéo mais aussi du fait que la simple opposition entre pratiques en ligne et pratiques hors ligne ne suffit pas pour rendre compte de la richesse des configurations spatiales et des modes de socialisation ou d'appropriation spatiale que rendent possibles les pratiques vidéoludiques. Le paragraphe suivant montre comment positionner différentes pratiques observées dans nos recherches personnelles et collectives à partir de la combinaison de ces dimensions spatiales.

3.4 Variabilités inter et intra-individuelles

Pour résumer :

- la cospatialité désigne la possibilité d'être présent.e dans plusieurs espaces à la fois, et donc de mobiliser des ressources différenciées mais complémentaires à disposition dans ces différents espaces, qu'ils soient physiques ou numériques ;

- la métrique relationnelle renvoie à la mesure de la manière dont, dans une situation vidéoludique donnée, une joueuse ou un joueur produit de la distance ou au contraire de la proximité dans sa relation aux autres ;

- la pervasivité renvoie à la capacité d'une expérience vidéoludique à produire de la disjonction entre espace et fonction, jeu et non jeu, joueur.es et non joueur.es.

En positionnant les pratiques vidéoludiques sur ces trois axes – cospatialité, métrique relationnelle, pervasivité – il est possible de caractériser les types d'expérience de jeu à partir de leurs dimensions spatiales, et pas seulement à partir des lieux dans lesquels ils se situent ou de la nature de l'activité. Des oppositions et des associations apparaissent alors.

Les jeux vidéo de rôle « traditionnels » se distinguent par exemple des MMORPG (pour rappel, jeux vidéo de rôle massivement multi-joueur.es) en ce qu'ils peuvent se jouer sans forcément être connecté.e avec d'autres joueur.es. Cependant, il peut arriver d'avoir à mobiliser des ressources disponibles sur des espaces en ligne : conseils, solutions, recueils d'indices ou encore discussions concernant des stratégies de jeu ou des énigmes. L'opposition hors ligne/en ligne ne suffit donc pas à distinguer ces deux catégories de pratiques. On parlera plutôt de cospatialité différenciée, associée à une métrique relationnelle qui peut elle-même varier : une pratique plus intime dans le cas des jeux de rôle en ligne nécessitant parfois des interactions hors ligne ou en ligne (par exemple pour demander conseil ou discuter sur un forum) ; une visibilité sociale plus forte de l'autre, ne serait-ce que parce que la plupart des MMORPG sont conçus pour rendre nécessaire de jouer avec d'autres personnes, passé un certain cap dans le jeu.

Par ailleurs, le degré de pervasivité peut varier selon les contextes dans lesquels ces jeux sont joués. Manuel Boutet a par exemple minutieusement décrit l'expérience de pratique de jeux de rôle en ligne dans des cybercafés (Boutet, 2012), qui n'est pas incompatible avec une très forte pratique, dans cette même catégorie de jeux, dans les espaces domestiques. Il s'agit là de jeux vidéo qui nécessitent plutôt de longues sessions et une connexion Internet stable. Avec l'engouement du grand public et des journalistes pour les MMORPG, certaines pratiques ont bénéficié d'une visibilité médiatique forte, sans atteindre cependant le degré de spectacularisation que l'on trouve aujourd'hui pour les compétitions électroniques de jeux de sport ou de jeux de tir. Cette mise en spectacle est encore plus rare pour les jeux de rôle classiques, sauf pour les *YouTubers* et les *streamers* qui diffusent, parfois en direct, leur partie (avec ou sans commentaires) sur des plateformes en ligne (Youtube, Discord, Twitch etc.). Ainsi, au-delà du constat que certain.es joueur.es jouent ou non à des jeux de rôle, qu'ils soient traditionnels ou massivement multi-joueur.es, les trois dimensions de la cospatialité, de la métrique relationnelle et de la pervasivité vont permettre de caractériser ces expériences à partir de leur dimension spatiale et de les différencier, d'une personne à l'autre, d'un.e joueur.e à l'autre.

On pourrait prendre également l'exemple de jeux de sports, plus ou moins compétitifs. Dans notre projet Ludespace, nous avons par exemple filmé une session de jeux vidéo de deux jeunes

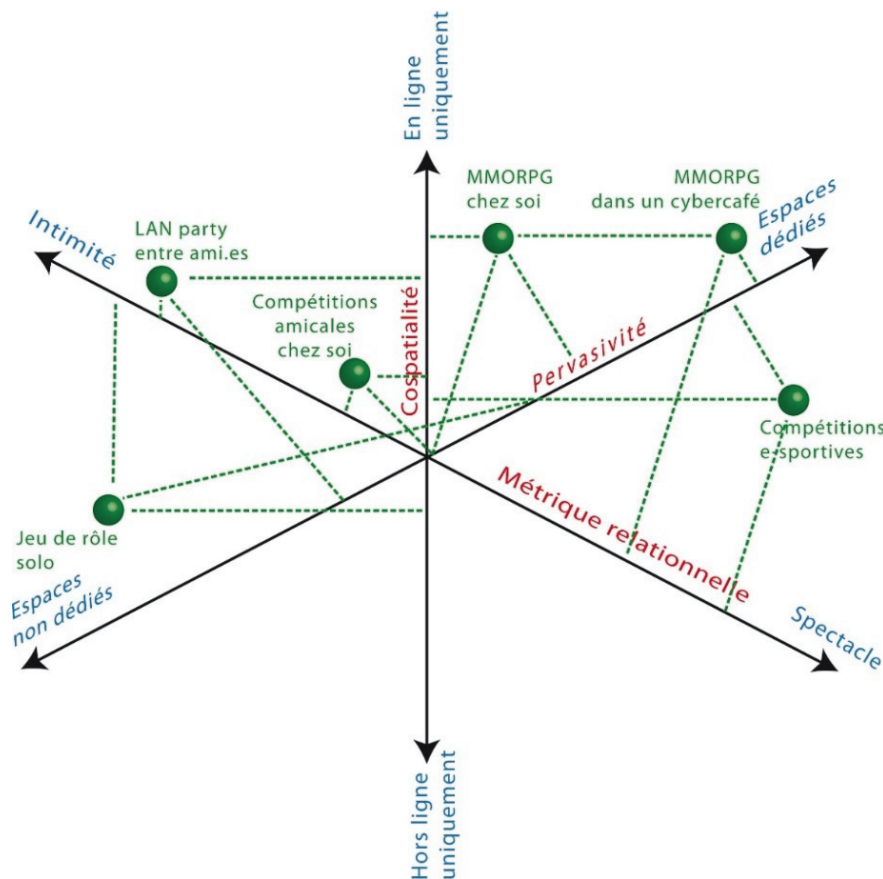
adolescents jouant à jeu de football sur console contre des adversaires en ligne (voir pour rappel photo 5 p. 134). Tous deux sont installés côte-à-côte dans leur canapé, face caméra. Si l'on exclut la présence de cette dernière pour les besoins de la recherche, nous sommes clairement ici du côté de l'intimité sur l'axe de la métrique relationnelle. La proximité est à la fois sociale et spatiale : cette session de football se déroule entre amis de lycée, chez les parents d'un des adolescents. Sur l'axe de la pervasivité, nous nous situons plutôt du côté des espaces non dédiés : une maison n'est pas un stade, même si la pièce principale a souvent vocation à rendre possible des activités domestiques diversifiées. Le temps d'une ou deux parties, le salon est imprégné d'une ambiance sportive, à laquelle contribue largement l'environnement sonore : commentaires de journalistes « virtuels », cris des supporters dans le jeu qui accompagnent certaines actions, et bien entendu réactions des deux adolescents eux-mêmes sur leurs propres prouesses, leurs maladrotes ou celles de leur adversaire en ligne. Tout est fait pour mettre les joueurs dans l'ambiance d'un « vrai stade » et chaque opus de cette série de jeu vidéo tâche d'y contribuer toujours plus, en utilisant les statistiques d'équipes ou de joueurs existants, en simulant des tournois prestigieux, et bien entendu en utilisant un moteur graphique et des ambiances sonores de plus en plus réalistes. En termes de cospatialité, cette expérience de jeu nécessite d'être connecté au réseau Playstation Network afin de pouvoir « rencontrer » en ligne des adversaires. Les ressources mobilisées sont donc composites : à la fois la console de jeu, la télévision, le canapé pour être confortablement installé, mais aussi toute l'infrastructure réseau qui garantit de trouver des adversaires. La cospatialité serait différente si nos deux adolescents avaient préféré jouer l'un contre l'autre plutôt que contre des joueurs.es en ligne et l'expérience sociale en aurait été nécessairement modifiée : de partenaires, les deux adolescents seraient devenus concurrents, avec tout son lot potentiel de provocations amicales et de joute verbale bien décrites dans les travaux d'Isabel Colón de Carvajal (2011).

Si maintenant cette partie se déroulait dans un cadre compétitif, par exemple à l'occasion d'un tournoi de sport électronique, nous serions amenés à positionner cette expérience vidéoludique à l'autre bout de l'axe de la métrique relationnelle. Dans ce cas, le dispositif spatial du tournoi (séparation entre les joueur.es et le public, utilisation d'écrans de retransmission) nous rapproche de la mise en spectacle propre aux sports collectifs, sans que cela soit incompatible avec une mise en scène de l'intimité domestique (avec l'utilisation de canapés de salon, comme j'ai eu l'occasion de le souligner précédemment). Ces grandes compétitions peuvent alors se dérouler dans des salles de conférences ou des parcs des expositions dédiés à ce type d'événement, comme c'est le cas pour la *Gamers Assembly* à Poitiers depuis 2003 ou la *Dreamhack* à Tours de 2015 à 2020. Entre les deux, il existe aussi des compétitions retransmises

en ligne, dans lesquelles chaque joueur.e joue depuis chez soi (comme dans le cas du jeu *Fortnite* par exemple, qui organise même des concerts « virtuels » rassemblant plusieurs millions de personnes connectées venues écouter en direct un artiste « réel »⁸⁴).

On pourrait ainsi multiplier les différents exemples, mais l'essentiel pour moi est de souligner ici qu'avec les trois dimensions de la cospatialité, de la métrique relationnelle et de la pervasivité, ce sont bien les caractéristiques spatiales de l'expérience vidéoludique que nous sommes en mesure de décrire à partir de leur inscription dans l'espace, et pas seulement la nature de l'activité (jouer à un MMORPG, jouer à un jeu vidéo compétitif etc.). Cette entrée par les dimensions spatiales permet également de descendre à une échelle fine, celle de l'individu et de ses pratiques, quitte à rendre difficile la visualisation sur un graphique (figure 19).

Figure 19. Types de pratiques et combinaison de spatialités

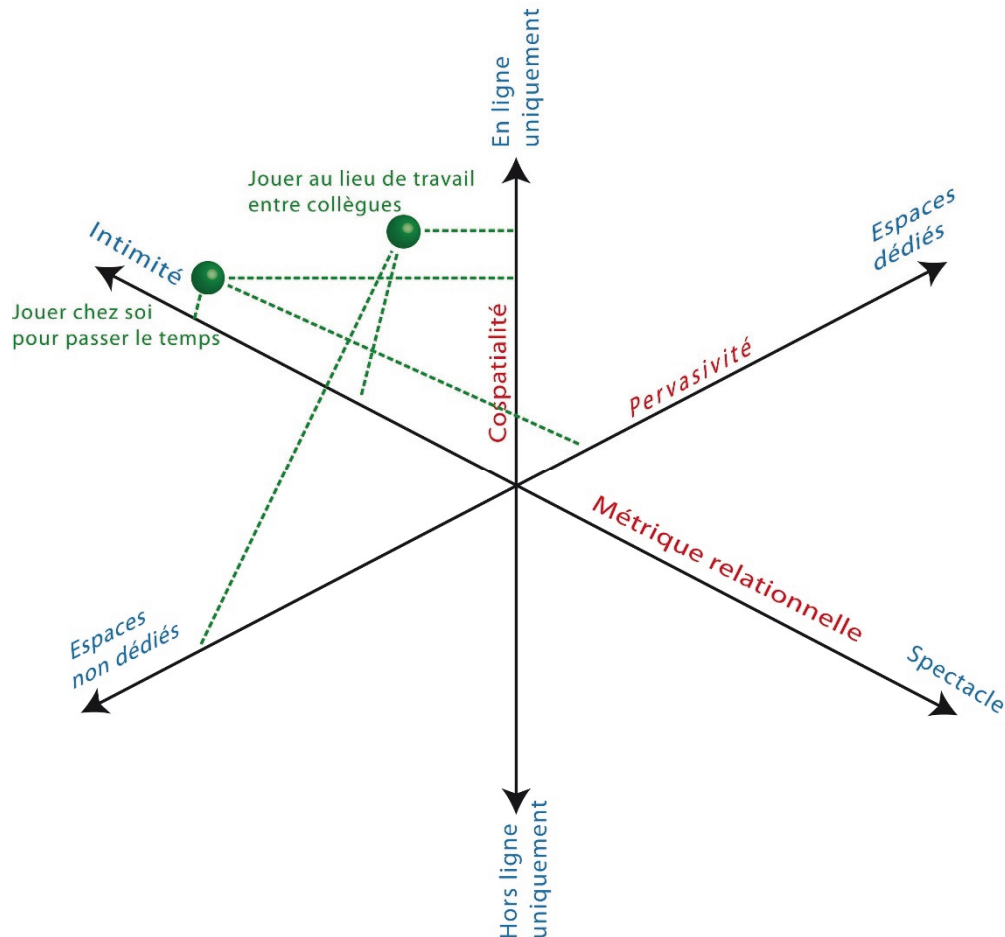


Source : réalisation personnelle.

⁸⁴ <https://www.leparisien.fr/high-tech/fortnite-un-concert-du-rappeur-travis-scott-rassemble-plus-de-12-millions-de-joueurs-24-04-2020-8305215.php>.

En effet, pour un même type d'activité, on serait amené à positionner la pratique à des emplacements différents à l'intersection des trois axes, selon les individus, voire à l'échelle d'une seule personne. Je reprends ici l'exemple de Patrick, notre gendarme grand amateur de football (figure 20).

Figure 20. Diversité des expériences spatiales chez Patrick



Source : réalisation personnelle.

Lorsque Patrick joue avec ses collègues à la caserne, il se situe :

- plutôt très bas de l'axe de la pervasivité : en théorie, ce n'est pas un lieu de travail propice à l'organisation de tournois de football en ligne ;
- plutôt très haut de l'axe de la cospatialité : c'est un jeu qui se joue uniquement en ligne et qui nécessite la présence de nombreux joueurs ;
- plutôt proche du centre (en tout cas plus au centre que pour une partie de jeu vidéo en solo) de l'axe de la métrique relationnelle, à l'intermédiaire entre la mise en spectacle inhérente à l'organisation d'un tournoi, et le fait que ce tournoi se déroule entre collègues.

Lorsque Patrick joue chez lui, l'après-midi ou bien la nuit après le travail, il se situe :

- plutôt au centre, voire en haut de l'axe de la pervasivité : l'espace domestique, et en particulier la pièce de séjour, se prête aisément au déploiement de loisirs domestiques ;
- plutôt en haut de l'axe de la cospatialité : il a besoin d'être en ligne pour trouver des adversaires mais les ressources nécessaires sont plus limitées (un.e seul.e joueur.e suffit face à lui, contrairement à un tournoi) ;
- très à gauche sur l'axe de la métrique relationnelle, puisqu'il joue quasi exclusivement pour lui.

En revanche, ces trois dimensions ne permettent pas de caractériser le sens que Patrick donne à son activité (tromper l'ennui ou bien décompresser), d'où la nécessité de passer par d'autres méthodes d'enquête comme les entretiens.

CONCLUSION DU CHAPITRE

L'hybridation des espaces et réseaux physiques et numériques, dont témoignent les pratiques vidéoludiques, m'a amené dans ce chapitre à questionner la pertinence du vocabulaire géographique à disposition pour tenter de caractériser cet entrelacement. En tâchant de décrire les pratiques vidéoludiques à partir de leurs dimension spatiales, plutôt que de caractériser les espaces vidéoludiques eux-mêmes, j'ai cherché à me projeter au-delà des débats théoriques qui animent notre discipline, depuis plusieurs décennies maintenant, sur l'articulation des espaces dits « réels » et « virtuels ». J'entrevois plusieurs apports de cette démarche.

D'abord, si les termes de cyberspace, de géocyberspace, de cybersphère, voire de datasphère, me semblent aujourd'hui dépassés, c'est parce que ces métaphores ne suffisent plus, à mon sens, pour caractériser le brouillage des limites entre espaces physiques et espaces numériques. Pour autant, je reste prudent avec l'idée que nous serions entrés dans une ère de trans-humanisme, voire de post-humanisme. En cela, je souscris aux propos de l'anthropologue du virtuel Tom Boellstorff, qui rappelle que « *les formes d'individualité et de socialité qui caractérisent les mondes virtuels sont profondément humaines* » (2013, p. 75). Selon lui, il n'y a pas de différence ontologique entre ce qui se passe respectivement dans les espaces réels et les espaces numériques : ces derniers sont bien le produit des sociétés humaines. C'est bien à ce titre d'ailleurs qu'il a appliqué des méthodes « traditionnelles » de l'ethnographie pour étudier les joueuses et joueurs de *Second Life*, considérant ce jeu vidéo à univers persistant non comme un espace à part mais comme un artefact culturel. Certes, vu de l'extérieur, le caractère parfois exotique de certaines sociabilités et pratiques en ligne peut nous amener, en tant qu'observatrices et observateurs extérieur.es, à considérer que ce ne sont pas de « vraies » relations, ou de « vrais » échanges. Dans son ouvrage *Smart mobs. The next social revolution*, paru en 2002, Howard Rheingold rappelle que désormais au Japon, la première expérience des espaces en ligne pour les plus jeunes se fait le plus souvent non par l'ordinateur mais par le téléphone. Pour ces publics, la distinction entre le « en ligne » et le « hors ligne » perd de plus en plus de sa signification, tant l'usage du téléphone mobile et de l'Internet embarqué s'est banalisé. Penser cette banalisation à partir des trois dimensions spatiales que je propose me semble ainsi plus à même de décrire finement les différentes configurations spatiales de cette interpénétration.

Le deuxième apport de ma proposition théorique est de permettre un découplage espace/pratique, autrement dit de considérer les espaces non à partir de leurs caractéristiques inhérentes ou leur fonction (un espace public, un espace domestique, un espace dédié aux transports, un espace commercial etc.), mais à partir de ce qui s'y passe *vraiment*, dans la

logique de la disjonction prônée par Bernard Tschumi. En quelque sorte, il s'agit de révéler la capacité transformative des pratiques culturelles (Kinsley parlerait de « transduction », voir Kinsley, 2014), leur capacité à investir des espaces et recomposer les modes d'habiter⁸⁵. C'est pourquoi nous avons besoin de distinctions fines qui permettent de montrer que dans un même espace, une pratique similaire (le jeu vidéo) peut prendre des significations différentes, non pas du fait des équipements (jouer sur téléphone ou sur console) mais du fait des contextes dans lesquels s'opèrent ces pratiques et des attentes qui sont projetées : un jeu vidéo de sport par exemple, qu'il soit pratiqué chez soi pour se détendre, en contexte compétitif à l'occasion d'un tournoi ou bien le temps d'une soirée amicale, sera porteur d'enjeux et d'engagements différenciés. De même, deux personnes peuvent profiter d'un trajet en bus ou en métro pour jouer à un même jeu vidéo sur le téléphone, mais selon des degrés de métrique relationnelle ou de cospatialité différents. Ainsi, pour certain.es joueur.es, la socialisation rendue possible par les jeux de géolocalisation ou les jeux en ligne sera partie prenante de leur mode d'habiter les espaces de la mobilité et de leurs déplacements, quand pour d'autres joueur.es ce sont plutôt les espaces intimes et, ce faisant, leur mode d'habiter les espaces domestiques, qui seront investis par des pratiques vidéoludiques.

Se pose enfin la question de la transposabilité de cette grille d'analyse : peut-elle servir à décrire des formes de banalisation des usages du numérique autres que les jeux vidéo ? Je pense bien entendu au télétravail qui s'est considérablement développé, plus ou moins sous contrainte, depuis le premier confinement de mars 2020. De fait, pour beaucoup d'entre nous, à l'université, au bureau ou ailleurs, il a fallu adapter nos modes d'organisation et nos outils pour continuer à maintenir les relations de travail avec les collègues, les étudiant.es et les élèves. Certains outils plutôt pensés au départ pour des jeux vidéo, comme la plateforme de *streaming* Twitch ou bien le logiciel Discord, se sont vus investis et détournés pour des usages éducatifs, contribuant encore plus à brouiller les limites entre le personnel et le professionnel, l'intime et le public, le ludique et le sérieux. Il resterait à tester ces trois dimensions descriptives (cospatialité, métrique relationnelle, pervasivité) au prisme de travaux empiriques sur d'autres pratiques qui tendent de plus en plus à se numériser, qu'elles soient culturelles (comme la production musicale) ou professionnelles (comme le travail à distance). Le chapitre suivant proposera quelques pistes de prolongement de ce cadre théorique pour de nouvelles recherches à entreprendre.

⁸⁵ Un parallèle pourrait ici être mené avec les pratiques de l'urbex ou du parkour qui détournent les bâtiments abandonnés, les mobiliers urbains et les espaces publics de leur usages prédéfinis (Lesné, 2021).

CHAPITRE 4. LIGNE D'ARRIVÉE ET POINTS DE DÉPART

Tout au long de cette HDR, j'ai tâché de montrer les convergences possibles, que ce soit en termes de références théoriques, de cadre d'analyse ou bien de résultats, entre les travaux sur les jeux vidéo et des travaux portant sur d'autres objets de recherche. Ce faisant, j'ai souhaité tenir la règle que je m'étais moi-même fixé à la fin du premier chapitre : ne pas chercher à singulariser à l'excès l'objet de recherche « jeu vidéo » mais au contraire montrer les liens, les passerelles, avec d'autres champs d'études géographiques, notamment dans le domaine des loisirs et des pratiques culturelles. Cette règle implique alors de se poser la question des développements possibles du cadre théorique développé dans les chapitres précédents. Au-delà de l'évidence de continuer à documenter la diversité des pratiques et leur place dans les modes d'habiter des joueuses et des joueurs, il reste à se demander si une entrée par les dimensions spatiales des usages et des pratiques vidéoludiques peut nous permettre de comprendre des phénomènes contemporains dans lesquels interviennent plus ou moins directement les jeux vidéo et qui contribuent aujourd'hui à la recomposition de nos modes d'habiter et de nos relations à l'espace.

Je vois trois chantiers de recherche possibles pour approfondir et élargir les approches que j'ai développées jusqu'à maintenant. Bien entendu, il ne s'agit en rien de propositions exhaustives. Sans doute des pistes complémentaires seront envisagées par d'autres. Le premier chantier est celui de l'usage des jeux vidéo dans les politiques publiques, qui s'inscrit dans le contexte plus large de « gamification » et de « ludicisation », notamment des espaces urbains. De manière connexe, le deuxième chantier s'intéressera à l'usage des jeux vidéo dans les institutions muséales et au service de la valorisation du patrimoine. Enfin, le troisième chantier que j'entrevois est celui de réflexions autour de l'articulation entre jeux vidéo et pratiques touristiques, qui là encore peut renvoyer à la question de la « gamification » de l'industrie et des espaces du tourisme, mais également à la mise en tourisme des pratiques vidéoludiques. Dans les trois cas, ces chantiers de recherche me semblent permettre d'explorer plus en profondeur la disjonction de l'espace (notamment dans le cas des deux premiers chantiers) et de creuser la question du lien entre jeux vidéo et modes d'habiter (notamment pour le premier

et le troisième chantiers). Tout au long du chapitre, je formulerai des propositions qui peuvent être considérées comme autant de pistes pour des travaux futurs.

1. LES JEUX VIDEO EN VILLE : ENJEUX ET PERSPECTIVES DE RECHERCHE

Aujourd'hui, de plus en plus de collectivités ou d'acteurs publics mobilisent les jeux vidéo, et les jeux en général, sous des formes variées : jeux de piste grandeur nature, *escapes games*, ludothèques itinérantes, activités éducatives en médiathèque ou en bibliothèque municipale, expositions sur les métiers du jeu vidéo etc. Ces initiatives visent des objectifs divers : toucher un public plus large (figure 21), sensibiliser les parents, inciter à la fréquentation de certains équipements culturels (photo 8), ou encore renouveler les modalités de l'action publique locale par des dispositifs ludiques plus attractifs (figure 22).

Figure 21. Tours Métropole Val de Loire, Lancement du jeu *Les mystères de Tours Métropole*, avril 2019



Source : *Les mystères de Tours métropole*, dossier de presse, 2019.

Photo 8. Exposition sur les jeux vidéo à la médiathèque de Castelnauary, 2015.



Source : archives personnelles, 2015.

Figure 22. *IsèreCraft* : sensibiliser à l'urbanisme par le jeu vidéo *Minecraft*®

IsèreCraft

Réinvente l'Isère ! | un défi sur Minecraft®

Tu adores l'univers de Minecraft® ? Tu as l'âme d'un bâtisseur ? Réinvente ton environnement quotidien sur les « maps » de l'Isère, la map réaliste et la map fantasy.



Spécialement conçus pour la première édition de Paysage>Paysages, ces terrains de jeu virtuel te permettent d'interagir avec les paysages de l'Isère. Les « maps » et le pack de « textures » spécifiques sont téléchargeables.
Seul ou en équipe, rejoins les joueurs du monde entier !



Le but d'*IsèreCraft* est de proposer aux joueurs et aux curieux un dépaysement et un regard neuf sur un paysage déjà connu. La map réaliste permet des modes de déplacements, des points de vues et des parcours atypiques. La map fantasy nous rapproche d'une Isère romancée, vision légendaire et fantasmée du territoire. Le pack de monstres (mobs) personnalisés proposé permet de rendre cette expérience encore plus immersive en faisant vivre des légendes locales. Le *Carcan*, la *fée Mélusine*, des *loups-garous* parcourent la carte. Libre à vous de découvrir leur secret, ou de vous concentrer sur une vision plus terre-à-terre du territoire.

2 GRANDS DÉFIS À RELEVER
(lots à la clé) + 1 DÉFI SURVIE
Défis ouverts à tous



1- Défi construction "*IsèreBuilder*" (à partir de la map réaliste) : représente le plus fidèlement possible un bâtiment emblématique proposé dans la « map » ou ta maison, ton collège, etc.

2- Défi création "*7 Merveilles*" (à partir de la map fantasy) : le savais-tu ? "7 Merveilles" se nichent en Isère. Découvre-les dans la map fantasy et propose une création originale, délirante ou poétique incluant toboggans à eau, radeaux ou parcours fous (jump, courses, balade imaginaire, étape du tour de France, roller coaster du train de La Mure ou du funiculaire de Saint-Hilaire-du-Touvet...)

Source : <https://www.paysage-paysages.fr/iserecraft>

Toutes ces initiatives illustrent une tendance générale de « gamification » et de « ludicisation » des politiques publiques, et ouvrent la voie à une réflexion plus large sur la mobilisation des jeux et des jeux vidéo dans les politiques publiques. Précisons d'abord la différence entre ces deux termes, parfois confondus, avant d'explorer les enjeux théoriques et empiriques de leur mobilisation dans le cas des politiques publiques.

1.1 Gamification et ludicisation : de quoi parle-t-on ?

Le terme de gamification (qui n'a pas encore trouvé son équivalent en langue française) a été popularisé à la fin de la décennie 2000 dans le domaine du marketing et du management. Initialement, il désigne un ensemble de techniques de fidélisation des consommatrices, consommateurs ou usager.es (Bonenfant, Genvo, 2014). De grands groupes industriels comme Nike ou IBM ont été les premiers à s'en saisir. Son usage a progressivement remplacé celui de *serious game* (jeu sérieux) depuis le début des années 2010 (Walz, Deterding, 2014), sauf peut-être dans les milieux académiques et des sciences participatives.

À la racine de la gamification se trouve le terme de « game », selon la distinction *game/play*, difficilement transposable en français. Là où la langue française dispose d'un mot unique pour désigner le jeu, la langue anglaise distingue le *game* c'est-à-dire le jeu comme un ensemble de règles et de mécanismes ludiques, et le *play* qui désigne l'activité de jeu (Triclot, 2011). La gamification peut alors être définie comme « *the use of game design elements in non-game contexts* » (Deterding *et al.*, 2011 p. 10). Il s'agit donc d'un processus consistant à utiliser des mécaniques de jeu (systèmes de points ou de récompenses, coopération, énigmes etc.), pour résoudre des problèmes qui ne sont pas spécifiquement ludiques (Zichermann, Cunningham, 2011).

L'un des premiers exemples d'application « gamifiée », souvent cité par les chercheur.es spécialistes des jeux vidéo, est l'application Foursquare. À l'origine, il s'agissait d'un outil de repérage des lieux de sortie et des lieux d'intérêt par géolocalisation, que les utilisatrices et utilisateurs étaient invité.es à enrichir par leurs propres pratiques et commentaires. L'application intégrait ainsi un système de gratification et de « badges » à gagner, pour motiver les contributrices et contributeurs. L'application Waze fonctionne de la même façon, tout en étant un outil d'aide à la navigation automobile. Il est là aussi possible de contribuer en indiquant les ralentissements, les accidents, d'autres incidents sur la voirie, avec, en retour, un système de points, de niveaux et de badges. Ces deux exemples ne sont donc pas à l'origine des jeux sérieux, mais leur conception intègre des mécanismes ludiques. On parlera dans ce cas d'application « gamifiée », pour reprendre l'expression de Deterding *et al.* : « *whereas “serious game” describes the design of full-fledged games for non-entertainment purposes, “gamified” applications merely incorporate elements of games* » (Deterding *et al.*, 2011, p. 11). Il en découle que le jeu sérieux désigne un type de produit, un jeu combinant un scénario ludique et un scénario pédagogique (Alvarez, Djaouti, 2010), tandis que la gamification renvoie au processus d'intégration des mécanismes ludiques. Aujourd'hui, cette gamification est présente dans de nombreux domaines de la vie courante, que ce soit la mobilité, la consommation

alimentaire, le sport (figure 23), la santé, le marketing, le management d'équipe ou l'enseignement. Elle gagne désormais les espaces publics et les politiques publiques.

Figure 23. La gamification des salles de sport.



Source : archives personnelles.

Le terme a d'ores et déjà donné lieu à une littérature abondante et des débats sémantiques parfois pointus. Dans l'ensemble des discours, positifs comme négatifs, Sebastian Deterding (2014) identifie plusieurs rhétoriques associées à la gamification :

- d'un côté, elle permettrait de collecter des données de retour d'expérience ; de favoriser l'acceptation des *nudges*⁸⁶ ; de pacifier les relations au travail en favorisant la cohésion et l'esprit d'équipe ; de faciliter la co-création et la participation des publics dans les domaines artistiques ou scientifiques ; de soutenir des modes d'expression politique ou journalistique alternatifs ;
- de l'autre, au contraire, la gamification ne serait qu'un outil supplémentaire de captation des publics ; une nouvelle forme d'exploitation des employé.es ; un canal de diffusion de pratiques ludiques associées au *playbour*⁸⁷ ; voire un outil d'asservissement collectif lorsque, sous couvert de faire accepter certains bons

⁸⁶ Dans le domaine des sciences comportementales ou de la communication, le *nudge* correspond à un « coup de pouce » donné dans une direction choisie. Il s'appuie sur des théories béhavioristes qui postulent qu'un changement de comportement ou l'adoption d'une nouvelle règle, norme ou message sera mieux accepté si ce changement ou cette adoption a lieu de manière douce, et non imposée.

⁸⁷ Le terme anglophone de *playbour*, née de la contraction de *play* et *labour*, désigne des formes de travail gratuit qui s'appuient sur les contributions personnelles des joueuses et des joueurs : *fan fiction*, développement de contenus mis à disposition, parfois même des mises à jour pour corriger des *bugs* etc. Ces pratiques constituent autant de moyens de faire vivre une communauté de jeu et ainsi garantir, gratuitement et à la place de l'éditeur du jeu, un renouvellement des contenus. Tout un champ des *Video Game Studies* s'est penché sur cette question pour tâcher de définir le phénomène, le délimiter et le critiquer.

« gestes » au quotidien, la gamification impose une norme, définit ce qui est un « bon » geste.

En cela, pour le sociologue PJ Rey, la gamification est bien un phénomène « post-fordiste » (Rey, 2014) : son essor reflète le changement dans les cultures d'entreprise depuis les années 1990, et notamment la promotion de modes de gestion des ressources humaines moins rigides, plus décontractés, visant à soutenir l'idée que le monde du travail peut aussi être amusant, ce qui en retour favoriserait la productivité des employé.es. Ce faisant, la gamification apparaît bien selon lui comme un outil de contrôle social :

« Gamification is less about coercing unwilling subjects and more about creating willing subjects. Power, in this instance, should not be understood as a constraint; instead, power effected through gamification is better understood as taking the form of disciplinary strategy. » (PJ Rey, 2014, p. 279)

La gamification ne change donc pas le produit ou l'outil, il change la représentation que l'on peut en avoir (en le rendant plus amusant et *in fine* plus acceptable socialement). Ian Bogost, chercheur et concepteur de jeux, est encore plus radical : « *gamification is bullshit* » (Bogost, 2014, p. 65). Cela ne signifie pas que selon lui la gamification n'existe pas, mais plutôt qu'elle repose sur une illusion, celle de la promesse de faire émerger des manières de communiquer, et donc de vendre, autrement. Bogost critique ouvertement le monde du marketing et de la consultance qui promeut la gamification comme une solution passe-partout : « *gamification is not really a style of game design or a manner of putting games to use. Rather, it's a style of consulting that happens to take up games as its solution* » (Bogost, 2014, p. 68). Sans minimiser l'importance prise aujourd'hui par ce phénomène dans de nombreux aspects de la vie courante, la gamification n'est donc, pour Bogost, qu'un outil de plus dans la panoplie des solutions offertes par les consultant.es aux entreprises qui font appel à leurs services pour les aider à restructurer leurs méthodes de management ou de vente.

Proposition n° 1-1. Recenser les applications ou les dispositifs gamifiés dans les politiques publiques locales. On pourra s'interroger, dans une perspective comparative, sur les logiques de diffusion de ce phénomène, à l'échelle des pays ou de la hiérarchie urbaine au sein d'un espace national.
--

Pour Sébastien Genvo, la gamification ne doit cependant pas être confondue avec la « ludicisation ». Il définit cette dernière comme l'ensemble des « *processus qui consistent à*

faire entrer un objet dans le monde du jeu » tout en rappelant que « *la définition de cette notion et des objets auxquels elle renvoie est hautement contextuelle et peut être amenée à évoluer* » (Genvo, 2011, p. 69). La ludicisation serait donc le processus inverse de la gamification : ce ne sont pas les mécanismes ludiques qui sont transposés à des objets non ludiques, ce sont des objets non ludiques qui sont importés dans le monde du jeu.

Pour illustrer ce processus, Genvo prend l'exemple du détournement des équipements informatiques des campus universitaires américains dans les années 1950 et 1960. Historiquement, c'est là-bas que sont nés les jeux vidéo, comme l'ont déjà raconté bon nombre de journalistes et de chercheurs. Mathieu Triclot insiste d'ailleurs sur le fait que les premiers jeux vidéo, comme *Oxo* ou *Spacewar* ont été développés par des universitaires qui souhaitaient tester les capacités des machines à leur disposition, explorer les différentes possibilités offertes par le développement de l'informatique (Triclot, 2011). Genvo cite également les travaux de Sheila Murphy (2009) qui prend l'exemple de la télévision dans les années 1970. Au moment où étaient commercialisées les premières consoles de salon, les constructeurs avaient encore à convaincre les consommatrices et les consommateurs que la télévision pouvait aussi être un support de jeu, et pas simplement un écran de diffusion de reportages ou de films. Si la définition de la ludicisation est « hautement contextuelle », pour reprendre les termes de Genvo, c'est parce que cette conception de l'écran de télévision comme support de multiples usages (regarder le journal, visionner un film, jouer à des jeux vidéo, voire converser en ligne avec la famille) a évolué. Elle est aujourd'hui tout à fait admise, on pourrait donc dire que la ludicisation du téléviseur est achevée.

1.2 Des espaces urbains ludicisés à la *playable city*

Les deux processus décrits précédemment de gamification et de ludicisation gagnent désormais les espaces urbains. Le développement au cours des dernières décennies des sports de glisse urbaine (skate, roller etc.) puis du parkour participent d'une ludicisation des espaces et de ce qui les compose. Qu'il s'agisse de mobilier urbain ou de la configuration des rues ou des bâtiments, les éléments qui constituent aujourd'hui la morphologie des villes servent de support à des activités qui n'étaient pas initialement prévues par les urbanistes ou les acteurs publics. La ludicisation offre ainsi la possibilité de penser et d'étudier ces pratiques au regard des normes sociales (Lesné, 2021) mais aussi des normes urbanistiques.

Proposition n° 1-2. Gamification ou ludicisation des politiques publiques ? La gamification et la ludicisation des politiques publiques renouvellent-elles véritablement leur contenu ?

Pour rendre compte de ce phénomène de ludicisation des espaces, s'est développée depuis quelques années, à ma connaissance exclusivement dans le champ académique anglophone, la notion de *playable city*, ou ville jouable. Au départ, elle renvoie à l'expérience initiée en 2012, d'un concours organisé par la Ville de Bristol à destination de collectifs d'artistes et d'urbanistes, pour imaginer des dispositifs urbains ludiques. Ce concours d'idées a donné naissance à des scénographies variées, comme la projection d'images sur les façades ou le sol (*Urbanimals* en 2015 ; voir figure 24), le détournement de mobilier urbain (*Stop, Smile, Stroll* en 2016) ou l'installation de capteurs en ville pour projeter des constellations (*Star Light Star Bright* en 2017). Désormais, des installations de ce type se retrouvent au Royaume-Uni, en Australie, aux Pays-Bas ou encore au Brésil. À mi-chemin entre le dispositif ludique et la performance artistique, ces différentes initiatives répondent au même objectif, soutenu par le concours initial d'idées de la Ville de Bristol, à savoir : promouvoir des relations sociales pacifiées et des interactions, avec d'autres personnes ou avec des dispositifs techniques, de manière à rendre la vie urbaine plus agréable.

Figure 24. Chercher des animaux en ville avec *Urbanimals* (2015)



Source : <https://www.domusweb.it/en/architecture/2015/11/09/urbanimals.html>

Bien entendu, le jeu en ville existe déjà depuis longtemps, à commencer par les aires de jeux pour enfants, les ludothèques, les city-stades, les parcs d'attraction, les installations ludosportives dans les jardins publics, les festivals ou les installations ludiques temporaires. Mais,

comme le souligne Troy Innocent (2020), ce qui fait la particularité des projets se revendiquant de la *playable city*, c'est qu'il ne s'agit pas seulement de jeux ou de dispositifs localisés en ville. C'est la matérialité même des espaces urbains qui est « ludicisée » et qui devient support de l'acte de jouer et des interactions sociales, y compris entre joueur.es et non joueur.es.

Proposition n° 1-3. Une géographie des *playable cities* ? Marketing territorial ou bien renouvellement de la pensée urbanistique ?

Un certain nombre des projets existants s'appuient sur les technologies numériques et « l'Internet de objets » pour gérer les interactions sociales ou mettre à jour les dispositifs, ce qui fait dire à certains auteur.es, comme Anton Nijholt, que la *playable city* serait aussi un outil de réappropriation par les populations des données urbaines et de la strate numérique :

« By playable, we mean that not only do local authorities and city governments decide how to use and access “big data” (data that provides information about the behavior and consumption of residents) but also how residents can introduce applications that make playful use of such information and have those applications implemented in their home or community environment to improve their daily lives. Implementing such applications can be conducted in a playful and humorous way. » (Nijholt, 2017, p. 2-3)

Pour l'instant, les propos de Nijholt s'apparentent plutôt à un vœu pieux, tant les exemples de réappropriation citoyenne semblent rares. Cela n'a pas empêché la notion de *playable city* de se construire depuis le début des années 2010 selon deux perspectives :

- d'un côté en contrepoint au développement d'une autre notion, celle de *smart city* ;
- de l'autre en réponse à des préoccupations de professionnel.les de l'urbain (chercheur.es, urbanistes, artistes) en quête d'idées pour ré-enchanter le quotidien des habitant.es des villes, en ludicisant ces dernières.

1.3 La *playable city* pour humaniser la *smart city* ?

La *smart city* (ou « ville intelligente »), comme la mixité sociale ou d'autres impératifs de l'action publique, est aujourd'hui à la fois un outil et un objectif à part entière. Elle consiste à mobiliser les outils numériques afin d'optimiser la gestion des flux et des services urbains, comme le trafic automobile, les transports collectifs automatisés ou encore les réseaux de fourniture d'énergies (chaleur, électricité etc.), dans une perspective de rationalisation et d'optimisation des ressources. Selon Rob Kitchin (2014), la ville intelligente combine deux dimensions : d'une part une infrastructure technique rendant possible l'informatisation

généralisée et la gestion des données ainsi produites ; d'autre part une infrastructure politique favorisant le déploiement de formes de gouvernance urbaine et de pratiques économiques visant l'innovation, la créativité et l'entrepreneuriat. En d'autres termes, la ville intelligente ne consiste pas simplement à placer des capteurs en ville, mais aussi à mettre en place une gouvernance et un usage des données ainsi produites par les acteurs publics comme privés, afin de stimuler l'innovation numérique, le développement de solutions techniques et la création d'entreprises. La ville intelligente consacre aussi la technique et le développement technologique comme principaux moteurs de la transition environnementale.

Cette notion fait cependant l'objet de nombreuses critiques, ce qui fait dire à Emmanuel Eveno souligne par exemple que dans de nombreux cas, la *smart city* n'en a que le nom, et qu'il s'agit avant tout d'un outil de marketing territorial (Eveno, 2018). Jean-Marc Offner, quant à lui, pointe les risques d'une dépolitisation et d'une confiscation de l'action publique locale dans ces initiatives : les dispositifs ne sont plus pensés sur la base de projets politiques mais sur de l'optimisation d'intrants et de sortants, de flux (énergies, voitures, piéton.nes, déchets etc.). L'habitant.e/citoyen.ne devient lui-même ou elle-même une « ressource », une source de données, ce qui soulève également la question de l'usage des données personnelles et du respect de l'anonymat (Offner, 2018). Face au techno-centrisme des premières générations de villes intelligentes (Innocent, 2020), certain.es chercheur.es défendent une autre conception du projet urbain, qui placerait en son cœur non pas l'optimisation automatisée des flux et des données, mais la participation citoyenne et la mobilisation des savoirs d'usage. À rebours de la *smart city*, ces chercheur.es promeuvent les *smart citizen* (Granier, Kudo, 2016).

Ces réflexions nourrissent justement les discours en faveur de la *playable city*. Troy Innocent, par exemple, prône cette dernière notion pour faire des habitant.es des actrices et acteurs à part entière de la production urbaine :

« Rather than ignore rules and systems altogether, playable cities seek to redefine and reimagine technologies and infrastructure with a view to connect them with people and place. Introducing play into the mix opens up possibilities rather than closes them off, resulting in a heterogeneous approach representative of the diversity of citizens and urban environments typically found in cities today. Rules and systems may be hacked and rewritten in playable cities that place people rather than function as the central narrative. » (Innocent, 2020, p. 26).

Il propose donc de laisser la possibilité à des collectifs citoyens ou d'artistes de se saisir des données disponibles, de les utiliser à d'autres fins que celles prévues initialement. En d'autres termes, l'appropriation de ces données numériques peut être considérée comme un outil, ou une étape vers l'appropriation des espaces urbains mais aussi une manière d'interroger la place de

la technologie en ville et dans l'espace public. En soi, cette idée n'est pas nouvelle : elle rappelle les expérimentations et les débats de collectifs d'artistes au début des années 2000 se revendiquant de la « néo-géographie » en détournant les usages des outils numériques de visualisation (Google Maps, OpenStreetMap, logiciels de géomatique etc.) alors en plein développement (Joliveau, 2010). La nouveauté ici est peut-être d'assumer le caractère ludique, plaisant, de ces démarches de réappropriation. Nijholt rappelle d'ailleurs qu'une ville n'a pas besoin d'être *smart* pour être « jouable », mais que l'on peut profiter de la présence des infrastructures numériques pour les détourner (Nijholt, 2020). De manière symptomatique, on pourra noter que la ville de Bristol a été à l'initiative du concours *playable city* en 2012, mais qu'elle a aussi lancé en 2019 une stratégie de type « ville intelligente ».

Proposition n° 1-4. Ludicisation des villes, ville intelligente, réappropriation habitante par les pratiques ludiques : quelles discours, quelles réalités ?

En parallèle de la critique de la notion de ville intelligente qu'elle contribue à alimenter, la notion de *playable city* s'est aussi développée à l'initiative de praticien.nes et chercheur.es pour proposer de nouvelles manières de penser l'urbanisme et les pratiques urbaines.

1.4 La *playable city* pour ré-enchanter l'habitabilité des espaces urbains ?

Il s'agirait alors par le jeu, les pratiques ludiques, de trouver comment ré-enchanter le quotidien des villes. Le chercheur et designer Kars Alfrink est un fervent défenseur de la *playable city* :

« I believe a city that allows for play and perhaps even encourages a gaming frame of mind is a humane city — a city that is tolerant and flexible enough to let inhabitants pursue their dreams and desires, in public if they wish. A city that is open to change from below. A city where the unexpected is embraced instead of tamed and shut out. A city, in short, that is livable in the full sense of the word. » (Alfrink, 2014, p. 527)

Pour Alfrink, la *playable city* permet d'atteindre plusieurs objectifs. Promouvoir le jeu, ou plus exactement l'esprit ludique, est une manière de promouvoir la tolérance, le respect mutuel, l'ouverture à l'autre. Le jeu en ville permet aussi de réintroduire de la surprise, de l'inattendu et ainsi susciter la curiosité ou l'intérêt. Enfin, c'est une manière de soutenir des logiques ascendantes de conception et d'usage des espaces urbains. Rendre la ville amusante, ou plaisante, c'est fournir à ses habitant.es les outils pour s'approprier de manière ludique leur

espace quotidien. Alfrink entrevoit cependant plusieurs limites possibles. D'une part, introduire de l'inattendu, de la surprise, voire de l'ambiguïté (est-ce un mobilier urbain ou un dispositif ludique ? Suis-je censé l'utiliser ou rester à distance ?) peut être source de plaisir mais aussi d'anxiété pour certains publics, en particulier les adultes qu'il n'est pas toujours facile de convaincre de jouer dans l'espace public. Le risque serait donc d'imposer certaines normes sociales ou certaines pratiques au nom d'une injonction au ludique. D'autre part, Alfrink insiste sur le fait qu'en aucun cas le design urbain, aussi amusant ou ludique soit-il, ne doit se substituer aux pratiques des populations elles-mêmes : « *any gameful design should be considered less important than the play community* » (Alfrink, 2014, p. 530). Autrement dit, la ludicisation des espaces publics n'est pas un fin en soi. Il reste un outil pour engager les habitant.es tout en leur laissant une certaine liberté de participation, d'interprétation, de détournement des dispositifs, et encourager des démarches d'appropriation, voire de co-construction de projets urbains.

Proposition n° 1-5. Les *playable cities* renouvellent-elles les modes d'habiter des populations urbaines ? Analyser les pratiques *effectives* de ces dispositifs à partir d'enquêtes de terrain ?

Mais comment rendre un espace urbain ludique, plaisant ? Alfrink propose pour cela trois niveaux d'intervention possibles :

- la matérialité urbaine, la configuration de l'espace, la morphologie urbaine, le type de bâti, voire les matériaux utilisés. C'est cette dimension des espaces qui soutient par exemple les pratiques de glisse urbaine ou de parkour ;
- les flux d'information et les réseaux numériques qui aujourd'hui accompagnent les populations urbaines au quotidien. Tous les jeux de piste, les jeux de géolocalisation, les jeux à forte dimension communautaire, qui s'appuient sur l'utilisation de réseaux sociaux en ligne ou d'échanges d'informations s'inscrivent dans ce niveau ;
- enfin, les pratiques sociales, en particulier les rencontres, qu'elles soient formelles et provoquées (pendant un événement particulier, un festival) ou au contraire informelles et liées à d'autres pratiques (se côtoyer dans les transports publics ou les commerces par exemple), qui peuvent constituer autant de situations potentielles de jeu.

Alfrink identifie enfin plusieurs objectifs à la *playable city*. Le premier, que j'ai déjà cité à plusieurs reprises, est celui de l'appropriation, qui consiste à permettre aux habitant.es d'investir ou réinvestir des espaces, que ce soit par des pratiques ludiques, ludo-sportives ou théâtrales, des mises en scènes qui vont s'appuyer sur la matérialité urbaine de la ville. Il faut

cependant noter que des collectifs d'artistes ou des troupes de théâtre de rue le font déjà, sans nécessairement revendiquer la bannière ou le mot d'ordre de *playable city*.

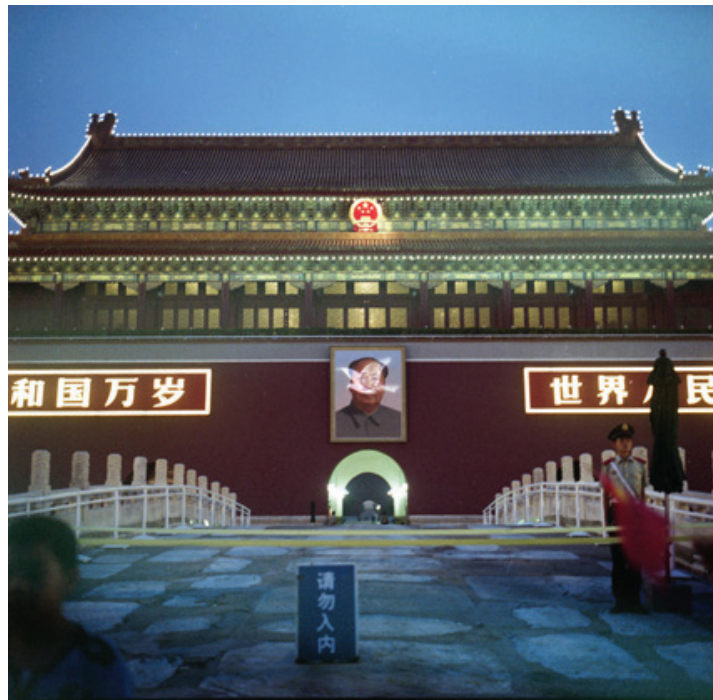
Le deuxième objectif possible est celui de la « défamiliarisation », qui va puiser ses références théoriques et artistiques dans le mouvement de l'Internationale Situationniste (voir note n° 6 de l'introduction générale de ce volume), en encourageant l'errance, la flânerie, y compris dans des quartiers non fréquentés habituellement, par des jeux de pistes, avec ou sans réalité augmentée. L'objectif est d'inciter les usager.es à être plus conscient.es de l'espace qui les environne et de les pousser à sortir de leurs routines. C'était le cas par exemple du jeu *Chromaroma* lancé en novembre 2010 dans le métro de Londres. Le principe était que les joueuses et les joueurs gagnaient des points en utilisant les transports publics hors de leurs lignes habituelles ou bien en optant pour des modes de déplacement alternatifs, comme les vélo en libre-service⁸⁸.

Un troisième objectif est celui de la socialisation, lorsque le dispositif ludique vise explicitement à encourager les interactions sociales, les échanges, y compris entre individus n'appartenant pas aux mêmes catégories sociales. Cela peut passer par des situations matérielles ou des jeux vidéo à forte composante communautaire. Pour Alfrink, cet objectif est essentiel pour favoriser la tolérance, l'ouverture d'esprit. C'est d'ailleurs pour cette raison que certain.es artistes refusent au contraire l'usage des smartphones ou d'applications numériques dans leurs projets, afin de laisser la plus grande place possible à la spontanéité des interactions sociales (Innocent, 2020), au risque de limiter l'échelle potentielle d'interaction à un quartier ou une rue. Dans ce cas, le jeu vidéo devient un repoussoir, au profit de dispositifs ludiques plus traditionnels.

Un quatrième objectif est celui de la subversion. De plus en plus, les technologies et applications de réalité augmentée sont utilisées pour permettre des interventions artistiques ou politiques dans le paysage urbain. Il s'agirait alors de (re)faire de l'espace public un espace d'expression politique. Alfrink cite plusieurs exemples, comme *Image Fulgurator* de Julius Von Bismarck (2007 ; voir figure 25), le *Stickers on the Central Line* (2011) ou encore le *Graffiti Research Lab's L.A.S.E.R.* en France.

⁸⁸ <https://www.theguardian.com/media/pda/2010/nov/30/chromaroma-oyster-transport-gaming>

Figure 25. Projection d'une colombe de la paix, place Tiananmen, Pékin avec l'Image Fulgurator



Source : <https://unmondemoderne.wordpress.com/2017/12/22/image-fulgurator-julius-von-bismark/>

Enfin, le dernier objectif peut être celui de la formation des habitant.es et l'accompagnement dans des démarches participatives et de conception de la fabrique urbaine, même si là encore des initiatives existent déjà, y compris en France, pour accompagner certains publics, en particulier les jeunes, dans la sensibilisation au projet urbaine et à la co-construction (Le Breton, 2022).

Au final, on peut donc se demander si la *playable city* est si innovante que le prétendent ses promotrices et promoteurs. Après tout, soulignent Walz et Deterding (2014), une des références récurrentes des projets et des artistes impliqué.es est l'adhésion plus ou moins revendiquée aux théories artistiques de l'Internationale Situationniste. Du côté de l'aménagement et de l'urbanisme, l'engouement et les expérimentations rassemblés sous cette étiquette de *playable city* présente des similarités fortes avec un autre courant émergent depuis plusieurs années, celui de l'urbanisme tactique. Comme le rappellent Nicolas Douay et Maryvonne Prévot, cette expression renvoie à des formes alternatives d'occupation de l'espace, souvent inscrites dans des temporalités courtes (Douay, Prévot, 2016). Elles s'appuient pour cela sur une participation active des habitant.es ou des publics, à l'image de la manifestation annuelle *Park(ing) Day*, initiée en 2005, dont le principe est d'inviter les riverains à proposer des installations végétalisées provisoires dans des espaces publics minéraux habituellement dévolus à d'autres usages que les usages piétons (voir figure 26).

Figure 26. Premier Park(ing) Day, 2005, San Francisco.



Source : <https://www.myparkingday.org/>

L'émergence de l'urbanisme tactique s'inscrit, selon Douay et Prévot, dans l'héritage des mouvements sociaux urbains des années 1960 aux années 1980 mais aussi - encore lui - du courant artistique de l'Internationaliste Situationniste (Douay, Prévot, 2016). Toutes ces expérimentations ont en commun de chercher à faire (ou refaire ?) de l'aménagement urbain une pratique collective qui mobilise les savoirs citoyens et les pratiques ordinaires, en s'appuyant le plus souvent sur des événements artistiques permettant le détournement ou la réappropriation des espaces publics. Douay et Prévot notent également une tentation de la part des pouvoirs publics d'institutionnaliser l'urbanisme tactique, afin de permettre l'appropriation d'espaces en attente ou d'accompagner les changements d'usage (à l'exemple de Paris Plages, lancé en 2002), au risque de s'éloigner des logiques ascendantes et contre-culturelles à l'origine des premières actions artistiques se reconnaissant de l'urbanisme tactique.

Proposition n° 1-6. Entre la ludicisation de la ville, la gamification des dispositifs participatifs, les *playable cities* et l'urbanisme tactique, c'est donc tout un champ de recherche à ouvrir pour explorer les effets des dispositifs ludiques et vidéoludiques sur les modes d'habiter des habitant.es qui les utilisent et la promotion de modalités alternatives, voire détournées, d'utilisation et d'occupation des espaces.

2. LES JEUX VIDEO AU MUSEE

L'autre chantier de recherche que je souhaite présenter est celui de la place et des usages du jeu vidéo dans la médiation culturelle et plus particulièrement au musée. Cette interrogation découle à la fois de l'intérêt scientifique que je porte aux jeux vidéo comme objets de patrimonialisation (voir volume « travaux »), mais aussi en tant que supports de politiques publiques - ici culturelles – dans la continuité des réflexions présentées dans les paragraphes précédents. Cette interrogation coïncide avec le recours croissant aux jeux vidéo par les institutions muséales. Dès 2012, le musée du Louvre remplaçait ses audio-guides par des consoles Nintendo 3DS afin de rendre plus attractif l'usage de ces dispositifs. L'année suivante, la compagnie Nintendo proposait de télécharger directement le guide en trois dimensions du musée afin de pouvoir le visiter « virtuellement », depuis chez soi. En une dizaine d'années, les dispositifs de visite numérisée, que ce soit sur place *via* des casques de réalité virtuelle⁸⁹ ou bien à la maison *via* des catalogues en ligne, se sont multipliés. Ils témoignent de l'interpénétration croissante de deux loisirs longtemps pensés comme antinomiques : le jeu vidéo d'un côté, la visite culturelle de l'autre.

Les musées comme objets géographiques intéressent notre discipline depuis un peu plus d'une vingtaine d'années maintenant. En 2004, Anne Hertzog identifiait trois approches possibles :

- le musée en tant qu'équipement intégré à des politiques d'aménagement culturel, touristique ou urbanistique ;
- le musée en tant qu'institution et « expression spatiale d'un pouvoir mis en scène » (Hertzog, 2004, p. 366) ;
- enfin la dimension spatiale des identités culturelles produites ou véhiculées par les musées, considérant l'exposition au musée comme la projection politique et idéologique d'une certaine mise en ordre du monde, un moyen de « réifier la nature et le social à travers la présentation d'un espace et d'un temps délimités » (Hertzog, 2004, p. 366).

Depuis ces premiers travaux, un numéro récent de la revue *Géographie et cultures* coordonné par Marie-Alix Molinié, elle-même autrice d'une thèse de géographie sur le Louvre, montre la diversification des thèmes de recherche (Molinié, 2016 et 2021). Désormais, les géographes s'intéressent aussi à la circulation ou la restitution des œuvres d'art, à la mise en réseau des institutions muséales, aux musées comme support de communication territoriale ou encore à

⁸⁹ <https://www.leparisien.fr/oise-60/bientot-vous-visitez-les-monuments-de-l-oise-grace-a-la-realite-virtuelle-10-11-2017-7385625.php>

l'intégration de nouvelles préoccupations sociétales dans la médiation culturelle, comme la question du changement climatique ou les approches décoloniales.

2.1 Un intérêt croissant des institutions muséales pour les jeux vidéo

Depuis plusieurs années, les jeux vidéo intéressent les professionnel.les de la médiation culturelle, que l'on peut définir comme « un ensemble d'activités mises en place pour rendre accessibles des objets culturels (œuvres d'art, performances théâtrales, lieux patrimoniaux, etc.) à des catégories diverses de la population » (Doduik, 2022, p. 11). Deux thèses récentes permettent de faire le point sur l'essor de l'usage des jeux vidéo au musée. La première est en esthétique et porte sur l'organisation d'expositions consacrées aux jeux vidéo (Coville, 2016). La deuxième est en sociologie et analyse l'expérience de développement d'un jeu vidéo *ad hoc* pour le Musée des Civilisations de l'Europe et de la Méditerranée (MUCEM) à Marseille (Doduik, 2022). Ces deux travaux de recherche recensent un certain nombre d'expérimentations, en France et ailleurs. Ils en interrogent les objectifs et les conséquences, en termes de médiation, de transformation des fonctions et missions des musées et d'évolution du rapport de ces institutions à leurs publics. Parmi ces expérimentations, ils citent *PLUG, les secrets du musée*, au musée des Arts et Métiers (2009) ; *Ghost Invaders – Les Mystères de la Basilique* (2012) pour sensibiliser les habitant.es à l'histoire et au patrimoine de la ville de Saint-Denis ; *Allen enquête au Musée de l'Homme* (2016) pour accompagner la visite des enfants et adolescent.es ; ou encore l'utilisation de *Minecraft* au musée de Londres (2016) pour reconstituer le grand incendie de 1666. On notera cependant que ces premières expérimentations se font souvent sur des temporalités courtes, quelques semaines ou le temps d'une exposition. Le développement des jeux vidéo au service de la médiation culturelle va de pair avec celui des outils de visite en réalité virtuelle, qui connaissent également un succès grandissant de la part des opérateurs de sites historiques ou patrimoniaux (Sainte-Mère-Église en 2018 ; le domaine de Chambord en 2021 ; le château royal de Loches en 2023), notamment depuis le confinement de mars 2020 en lien avec la pandémie mondiale de covid-19. Toutes ces expérimentations témoignent d'une forme de ludification de la société (Walz, Deterding, 2014), comme nous l'avons évoqué en introduction générale de ce volume « inédit », c'est-à-dire de la diffusion de la culture et des pratiques ludiques au-delà des activités de jeux : l'école, le monde du travail, la publicité, et désormais le musée.

Proposition n° 2-1. Recenser les usages des jeux vidéo dans les musées ou les sites historiques. Quelle place est accordée à la mise en scène de l'espace dans ces dispositifs (reconstitutions historiques en 3D, balades virtuelles, explorations alternatives etc.) ?

Comme le décrit bien Nicolas Doduik, l'arrivée progressive du jeu vidéo dans les musées a bénéficié de plusieurs mutations successives dans la champ de la médiation culturelle et des institutions muséales (Doduik, 2022). En France, la première de ces mutations est le « tournant communicationnel » à la fin des années 1970 qui a poussé les professionnel.les à porter une attention plus grande aux types de publics qui fréquentent les musées. Ce tournant a été effectué au prisme d'un double enjeu très pragmatique : celui d'augmenter les ressources propres, *via* la billettique, en attirant d'avantage de personnes, d'une part ; et, celui de pouvoir justifier le versement des subventions des tutelles publiques par la demande sociale à laquelle répond l'institution muséale, d'autre part⁹⁰. Ce tournant communicationnel va de pair avec une autre mutation dans les années 1980, qui consacre progressivement la « démocratie culturelle » (à distinguer de la démocratisation culturelle) comme nouveau paradigme d'organisation des activités muséales. Cette mutation émane initialement plutôt du monde anglo-saxon. Contre la « prétention à l'universalité » (Doduik, 2022) d'une certaine culture et la mission d'intégration républicaine par cette dernière, le paradigme de la démocratie culturelle entend plutôt reconnaître que la culture existe sous de très nombreuses formes, y compris les sous-cultures, les contre-cultures, les cultures populaires, et que toutes ont leur place au musée. Il s'agit alors d'imaginer des musées qui ne soient plus réservés à des élites intellectuelles, ce qui se traduit par des programmations plus éclectiques ou portant sur des objets culturels qu'on aurait considéré il y a encore quelques décennies comme illégitimes⁹¹. Cette volonté d'ouvrir les musées à un plus large public passe aussi par une diffusion géographique pour rendre les œuvres accessibles au plus grand nombre, par le biais d'expositions itinérantes ou l'ouverture de

⁹⁰ Doduik note par exemple que depuis la loi n° 2002-5 du 4 janvier 2002 relative aux musées de France, les institutions muséales doivent définir un « projet scientifique et culturel », avec une partie consacrée à la politique des publics.

⁹¹ À ma connaissance, l'exemple le plus abouti est le Museum of Pop Culture de Seattle, qui consacre l'essentiel de ses expositions permanentes et temporaires à des cultures aussi peu « légitimes » que les jeux vidéo, les films d'horreur ou de science-fiction, les guitares de Jimi Hendrix ou encore la musique *grunge* de Nirvana. Cette volonté de s'ouvrir à la culture populaire contraste avec le prix prohibitif d'entrée (30 \$ en moyenne en 2022), comme beaucoup de musées aux États-Unis, ce qui permet d'affirmer, à la suite de Nicolas Doduik, que le paradigme de la démocratie culturelle n'a pas supprimé les hiérarchies culturelles. Ce contraste peut également confirmer en partie la thèse du sociologue américain Richard Peterson selon laquelle il est plus aisé pour les catégories sociales supérieures de franchir les barrières symboliques (et financières) entre culture d'élite et culture populaire (Peterson, 1992).

nouveaux équipements en régions, à l'image du Louvre-Lens ou de Centre Pompidou à Metz (Mortelette, 2019).

Le troisième tournant dont ont bénéficié les jeux vidéo pour entrer au musée est bien sûr celui du numérique, notamment à partir des années 2010. En réalité, l'utilisation des outils numériques par les institutions muséales est plus ancienne (Coville, 2016). Elle s'opère dès les années 1990 avec la constitution d'archives numériques et la diffusion de leur catalogue sous forme de CD-Rom. Aujourd'hui, le numérique remplit plusieurs usages dans les musées : communication externe (sites Internet, réseaux sociaux), modernisation des audio-guides et des dispositifs d'exposition (écrans tactiques, projections), mais aussi outils de participation des publics (recueil de témoignages, restitution d'expériences, livres d'or électroniques etc.). Noémie Couillard évoque par exemple au début des années 2010 la constitution d'une communauté de professionnels des musées, les « museogeeks » qui, comme leur surnom l'indiquent, réfléchissent à la place des pratiques numériques dans la médiation culturelle (Couillard, 2019). Issus de différentes institutions muséales, ces personnes s'appuient sur l'essor du web contributif et le développement des réseaux sociaux numériques pour expérimenter de nouvelles formes de dialogue ou d'échanges entre les musées et leurs publics. Cela passe par exemple par la mise en place de sites Web ou de dispositifs en ligne de recueils et de partage de témoignages auprès des autres visiteuses et visiteurs, tout en facilitant l'échange d'expériences entre institutions muséales. L'objectif est ainsi de contribuer à la diffusion de nouvelles formes de médiation culturelle intégrant les principes de la participation des publics et la co-production des expériences muséales, et les outils numériques comme outils de mise en œuvre de ces principes (Couillard, 2019). Ainsi, toujours selon Couillard :

« Le projet des *museogeeks* porte moins sur une injonction à mobiliser les « nouvelles technologies » en tant que telles que sur la formulation d'un nouveau discours sur les institutions patrimoniales, le rapport qu'elles entretiennent avec les publics et les pratiques qu'elles autorisent et légitiment. » (Couillard, 2019, p. 18)

En guise d'illustration, l'auteure cite la mise en place en 2018 de « L'incubateur du patrimoine » par le Centre des Monuments Nationaux (CMN). Il s'agit d'un appel à projets visant à financer des entreprises ou des start-ups en association avec des institutions dans le domaine du patrimoine⁹².

⁹² Pour 2023, le thème de l'appel à projets était « co-construisons le patrimoine de demain ! Des projets au service de la transition écologique » (<https://www.monuments-nationaux.fr/innovation/l-incubateur-du-patrimoine>). Par ailleurs, sur cette même page Internet, il vaut la peine de visionner la présentation vidéo du dispositif de

Proposition n° 2-2. Comment l'utilisation aujourd'hui des jeux vidéo dans les musées redéfinit les relations entre politiques publiques, acteurs publics et industrie du jeu vidéo ? Quelle place pour les problématiques géographiques dans les projets soutenus par les initiatives de type « incubateur du patrimoine » ?

Pour résumer, Marion Coville rappelle les trois usages des jeux vidéo au musée (Coville, 2016). D'abord, et de plus en plus, le jeu vidéo est pensé comme un outil de médiation et de transmission de savoirs, dans le sillage du « tournant numérique » que nous venons de présenter⁹³. Le « tournant participatif » des années 2000 a par la suite contribué à multiplier les usages des jeux vidéo comme outil pour faire participer les publics des musées, en lien avec l'émergence des Centres de Culture Scientifique, Technique et Industrielle (CCSTI)⁹⁴. Enfin, depuis plus récemment, le jeu vidéo trouve également sa place au musée en tant qu'objet de patrimoine.

2.2 Les jeux vidéo comme enjeu de patrimoine

Plusieurs projets ont été lancés ces dernières années dans différents pays européens pour constituer des fonds patrimoniaux autour des pratiques vidéoludiques (machines, jeux, cartouches, disquettes, produits dérivés etc.). On peut citer le National Videogame Archive de Nottingham (au Royaume-Uni), le Computerspiele Museum de Berlin (en Allemagne), l'Archivio Videoludico de la cinémathèque de Bologne (en Italie), le musée Bolo (en Suisse), le Finnish Museum of Games à Tampere (Finlande) ou encore le musée du jouet de Moirans-en-Montagne (France) qui accueillait à l'automne 2022 une exposition sur les jeux vidéo et des tables rondes sur les cultures vidéoludiques. À l'origine de ces initiatives, on trouve parfois des

l'Incubateur du Patrimoine, qui reprend explicitement des codes de la culture vidéoludique (musique 8 bits caractéristique des consoles de salon des années 1980, graphismes colorés, bouton « start » etc.).

⁹³ En réalité, comme le rappelle Marion Coville, des collaborations plus anciennes avaient déjà donné lieu à la production de quelques jeux vidéo d'aventure ou d'enquête à forte vocation pédagogique, à l'exemple du célèbre *Versailles 1685 : complot à la cour du roi Soleil*, sorti en 1996 et développé en partenariat avec la Réunion des Musées Nationaux (RMN).

⁹⁴ Les CCSTI désignent des structures reconnues pour leur rôle dans la diffusion de la culture scientifique. Ils regroupent aussi bien des lieux d'accueil de publics que des associations. Pour être reconnu comme tel, une structure doit se conformer à la charte des CCSTI, qui consacre notamment un volet important à la communication et la diffusion des savoirs (avec par exemple la participation à la Fête de la Science). En région Centre Val-de-Loire, sont identifiées CCSTI des structures aussi diverses que l'INSERM, la forteresse royale de Chinon, le Museum d'histoire naturelle de Blois, la société astronomique de Touraine, ou encore... le laboratoire de recherche CITERES et l'université de Tours.

fonds privés ou des associations, parfois en lien avec des collections de jeux ou de jouets non vidéoludiques.

Dans tous ces exemples, le jeu vidéo n'est plus seulement un outil de transmission d'un savoir ou d'une culture, il fait lui-même l'objet d'un enjeu de conservation, y compris de la part d'institutions muséales qui ne sont pas spécifiquement consacrés aux jeux vidéo. Ainsi, en novembre 2012, le Museum of Modern Art (MoMA) à New-York annonçait l'acquisition de 14 jeux vidéo considérés comme iconiques (parmi lesquels *PacMan*, *Tetris*, *Another World*, *Myst*, *SimCity*, *Eve Online* ou encore *Portal*), c'est-à-dire à la fois un exemplaire original et en état de marche de chacun de ces jeux, mais aussi le code source du programme informatique. En parallèle de ces efforts de conservation, Marion Coville évoque dans sa thèse les expositions toujours plus nombreuses (en France) consacrées à la culture vidéoludique mais sans forcément d'enjeu patrimonial, comme l'exposition itinérante *Arcade ! Jeux vidéo ou pop Art* en 2010-2011, ou encore *Jeu vidéo : l'expo* à la Cité des Sciences et de l'Industrie à Paris, en 2013-2014. Une des singularités communes à ces expositions est la volonté de faire jouer les publics : contrairement à une exposition plus classique d'art moderne, le public est ici invité à toucher, manipuler les œuvres. C'est pourquoi la très grande majorité de ces expositions mettent à disposition des machines, des consoles ou des bornes d'arcade pour permettre aux visiteuses et visiteur de découvrir les jeux.

Proposition n° 2-3. Géographie des musées et expositions consacrées aux jeux vidéo. Quelle place pour les pratiques vidéoludiques dans ces initiatives ?
--

Comme je l'ai déjà écrit ailleurs (Ter Minassian, 2012 ; voir volume « travaux »), l'une des principales préoccupations de ces expositions est de savoir comment documenter une expérience « située », dans l'espace et dans le temps. Est-ce la même chose, en termes d'expérience, de jouer à un jeu vidéo sur une console ancienne et un vieil écran cathodique, que d'y jouer sur une version « émulée » (c'est-à-dire qui simule la machine de l'époque) sur un ordinateur moderne et un écran plat ? On peut à ce titre citer l'exemple du Finnish Museum of Games and Gaming Culture (Vapriikki) à Tampere en Finlande, qui a reproduit des « salles thématiques » afin de replacer les jeux vidéo dans les environnements techniques et culturels de leur époque (photo 9). On retrouve ainsi le salon familial pour les jeux sur téléviseur des années 1980 ; la chambre d'adolescent avec le micro-ordinateur et les posters de films ou de groupes de musique au mur ; la salle d'arcade avec ses machines alignées ; ou encore le magasin de jeux vidéo, un espace aujourd'hui largement concurrencé par la distribution dématérialisée.

Photo 9. Mise en scène d'espaces vidéoludiques (le magasin spécialisé et la chambre d'adolescent) au Finnish Museum of Games, Tampere (Finlande).



Source : archives personnelles, 2018.

2.3 Renouveler l'expérience spatiale des musées par les jeux vidéo ?

Avant d'être un ensemble d'œuvres exposées, un musée est d'abord un lieu. Comme le montre bien Nicolas Doduik dans sa thèse, même (et peut-être plus encore) aujourd'hui, alors que les visites virtuelles et les collections en ligne se sont multipliées depuis la pandémie de covid-19, faire l'expérience physique de la visite au musée reste au cœur des préoccupations des professionnel.les de la médiation culturelle. Pour ces dernier.es, les outils numériques sont là pour déclencher la déambulation corporelle, pas la remplacer. C'est pourquoi le « parcours guidé » reste le modèle largement répandu pour le développement d'applications vidéoludiques dans les musées, comme autant de versions modernisées de l'audio-guide, dans la mesure où elles offrent la possibilité de parcours ou d'itinéraires « à la carte », sans forcément suivre le cheminement traditionnel des salles et des numéros des œuvres devant lesquelles s'arrêter. La salle d'arcade est d'ailleurs souvent la « référence centrale » pour les commissaires d'exposition (Doduik, 2022), c'est-à-dire un espace consacré au jeu, où les publics circulent d'une machine à l'autre pour jouer ou regarder jouer. Dans le cas du jeu vidéo *Mu* développé pour le MUCEM, l'application suit ce principe : les joueuses et les joueurs sont incité.es à

circuler dans un espace où les QR codes éparpillés dans les expositions (et que les visiteur.es/joueur.es scannent avec l'application), font office de bornes d'arcade.

Doduik souligne une particularité du cas du MUCEM qui tient à l'organisation spatiale du site : le musée est installé dans des bâtiments qui se veulent ouverts sur son quartier d'implantation, si bien qu'on peut traverser le site sans nécessairement s'arrêter pour visiter le musée. Cette distinction entre « promenade » et « visite » est un enjeu pour les professionnel.les du MUCEM : c'est ce qui les a incité.es à imaginer une application vidéoludique pour donner envie, notamment en ciblant les jeunes publics, de découvrir les collections permanentes et les expositions. Le cas du jeu vidéo *Mu* au MUCEM, suivi par Doduik, montre bien les présupposés sur lesquels reposent ce type d'initiative :

- une appétence considérée comme « naturelle » des adolescent.es et des jeunes adultes pour les outils numériques ;
- la curiosité des visiteuses et visiteurs censée être suscitée par le caractère insolite de la présence d'un jeu vidéo dans un musée ;
- la liberté et la participation dite « active » que devraient favoriser les applications vidéoludiques, par rapport aux contraintes associées aux formes de médiation traditionnelles, notamment la visite guidée (parcours défini à l'avance, horaires fixes, format parfois « scolaire » de la transmission des savoirs etc.).

Dans le même temps, Doduik souligne les limites fortes de ce type d'usage. D'abord, dans le cas de *Mu*, on peut considérer l'expérimentation comme un échec : en 2018, le MUCEM avait accueilli environ 500 000 visiteuses et visiteurs. Au bout de huit mois environ (entre octobre 2018 et juin 2019), l'application avait été téléchargée à peine 3 400 fois, et seuls 372 utilisatrices et utilisateurs avaient scanné plus d'un QR Code (Doduik, 2022, p. 437). Ce constat rejoint celui opéré par d'autres chercheur.es sur des dispositifs similaires. Teemu Makkonen et Timo Hokkanen ont souhaité analyser la mise en place d'un jeu vidéo, *LiekSaMyst*, pour accompagner la visite guidée du Pielinen Museum, dans la ville de Lieksa en Finlande (Makkonen, Hokkanen, 2013). Il s'agit d'un musée à ciel ouvert qui reconstitue la vie rurale dans la campagne finnoise, et, selon le site web officiel, le deuxième plus grand musée à ciel ouvert du pays. Le périmètre de visite est couvert par un réseau wifi qui permet de jouer à un jeu en ligne pour suivre l'histoire de deux personnages (une femme au foyer à la fin du 19^{ème} siècle et un bûcheron dans les années 1930), afin d'en apprendre plus sur les conditions de vie à différentes époques de l'histoire du pays. Une enquête par questionnaire menée sur place par les chercheurs entre l'été 2010 et l'automne 2011 n'a permis de recueillir que 141 réponses exploitables. Au final, pratiquement aucune des personnes interrogées ne connaissait

le jeu et ne l'avait utilisé, malgré un usage ordinaire des outils numériques et l'absence de réticence à jouer à des jeux vidéo.

Pour revenir au MUCEM, Doduik doute ainsi que l'application ait vraiment contribué à renouveler les publics, du fait du choix d'un dispositif vidéoludique très scolaire dans sa forme (l'importance accordée à l'écrit, des jeux de type questions/réponses etc.), malgré la volonté de promouvoir des pédagogies plus informelles ou innovantes. Il conclut :

« L'enrichissement des pratiques traditionnelles bénéficie en effet davantage aux fractions diplômées de la population qui en ont les codes, et dont les professionnelles des publics font partie. Le format du « dispositif » qui s'intègre à la marge d'une organisation (Barrère 2013) permet ainsi de « surprendre » ses usagers sans réellement démocratiser l'institution : il s'agit de « renouveler » le musée pour celles et ceux qui le fréquentent déjà. » (Doduik, 2022, p. 264).

Son analyse s'appuie sur des travaux en sociologie et sciences de l'éducation, qui ont montré que les pratiques pédagogiques « implicites » et « invisibles » avaient plutôt tendance à renforcer les inégalités d'appropriation des savoirs. En effet, selon ces travaux, ce sont souvent dans les milieux sociaux favorisés que se construit la capacité à « réaliser les sauts épistémologiques entre savoirs d'expériences (liés au cas étudié en particulier) et savoirs scolaires (plus généraux et théoriques) » (Doduik, 2022, p. 339). Ainsi, avec ces dispositifs numériques et ludiques, on assiste, selon le sociologue, à la mise en place d'une nouvelle norme de la légitimité culturelle éclectique, favorisant les catégories sociales les plus aisées et plus à même d'adopter une posture « omnivoriste » de la consommation culturelle⁹⁵. Dans l'optique d'une approche géographique des usages des jeux vidéo au musée, c'est un aspect à ne pas négliger.

Proposition n° 2-4. Les *playable cities* et les jeux vidéo au musée permettent-ils de réduire les inégalités socio-spatiales d'accès à certains lieux de culture ?

Parmi d'autres limites, Doduik évoque également la difficulté à faire jouer les adultes devant un public, comme cela a été précédemment observé dans le cas des travaux sur les *playable*

⁹⁵ Dans la sociologie contemporaine de la culture, le terme d'omnivorisme renvoie à l'aptitude des individus à consommer une culture de différents milieux : élitiste, populaire, sous-culture, contre-culture etc. Mais cette capacité est elle-même inégalement distribuée selon les individus, si bien que la distinction culturelle (au sens bourdieusien du terme) ne s'opérerait plus aujourd'hui entre pratiques culturelles populaires et pratiques culturelles savantes, mais plutôt dans l'aptitude à naviguer des unes aux autres, et ce faisant à assumer des pratiques et des goûts variés (Peterson, 1992).

cities, que ce soit dans un musée ou dans la rue. Le jeu, qu'il soit vidéo ou non, reste encore un dispositif de médiation associé à des publics enfantins ou adolescents, trop frivole pour être approprié par une partie des publics adultes. Par ailleurs, la méconnaissance des pratiques vidéoludiques par les professionnels des musées conduit à une forme d'uniformisation des dispositifs numériques imaginés d'une institution à l'autre.

Alors l'utilisation des jeux vidéo dans les musées est-elle nécessairement vouée à l'échec ? Et les musées ne risquent-ils pas de perdre leur fonction première, à trop vouloir divertir leurs publics ? C'est la crainte exprimée par le sociologue Serge Chaumier : « *d'un souci didactique de compréhension, on est passé insidieusement à l'instrumentalisation de la culture comme prétexte à produire du divertissement* » (Chaumier, 2007, p. 63). Marion Coville dans sa thèse donne une anecdote révélatrice de ce risque. Ainsi, le jeu *PLUG : les secrets du musée* proposé par le musée des Arts et Métiers à Paris en 2008 a connu deux versions, la seconde moins compétitive pour éviter que les joueuses et les joueurs courent dans le bâtiment. Les animatrices et animateurs considéraient ce comportement comme inapproprié au lieu et craignaient que la dimension ludique du jeu prît le dessus sur la dimension pédagogique.

2.4 Des expériences muséographiques à (ré)inventer ?

Malgré tout, l'usage croissant du numérique laisse entrevoir de nouvelles manières, pour les visiteuses et visiteurs, de pratiquer les musées. Marie-Alix Molinié en identifie trois : l'expérience vécue directement dans l'espace physique ; l'expérience de visite augmentée par des allers-retours entre espace physique et espace numérique par le biais de dispositifs de réalité augmentée ou virtuelle ; et enfin l'expérience dite « substituée », lorsque la visite physique est remplacée par la visite virtuelle ou bien médiée par d'autres supports (par exemple lorsqu'une œuvre de *land art* n'est pas visitée *in situ* mais vue par l'intermédiaire d'une vidéo dans le cadre d'une exposition) (Molinié, 2022)⁹⁶. Cette dernière expérience est notamment portée par le ministère de la Culture par le biais du programme « micro-folies », que Marie-Alix Molinié a étudié. Selon les descriptifs officiels, ces micro-folies sont des « musées numériques modulables », des équipements qui proposent des contenus culturels, ludiques et numériques pouvant s'installer dans tous lieux existants (médiathèque, salle des fêtes, lieu patrimonial, hall de mairie, commerce, etc.)⁹⁷. Leur principal objectif est la démocratisation de l'accès à la

⁹⁶ Ces travaux n'ayant pas encore été publiés, je remercie Marie-Alix Molinié d'avoir bien voulu me transmettre le support de ses communications.

⁹⁷ <https://www.culture.gouv.fr/Demarches-en-ligne/Par-type-de-demarche/Appels-a-projets-candidatures/Deploiement-de-Micro-folies>

culture, à la fois sociale et spatiale, en permettant non plus seulement aux visiteur.es de venir voir les œuvres mais au contraire aux œuvres de venir aux visiteur.es, en installant des équipements numériques temporaires dans des lieux publics fréquentés au quotidien. En juin 2021, le ministère de la Culture recensait environ 130 micro-folies⁹⁸.

Au fond, ces débats sur la place des jeux vidéo dans les musées illustre bien le brouillage par les technologies numériques du couple espace/fonction que j'ai développé dans le chapitre précédent. Une expérimentation dans le cadre d'une recherche-action développée par deux chercheuses, Karleen Groupierre et Edwige Lelièvre dans le cas d'un jeu vidéo dit « à réalité alternée »⁹⁹, montre comme ce brouillage pourrait être justement l'objectif même du dispositif vidéoludique (Groupierre, Lelièvre, 2016). Il s'agit du jeu *Ghost invaders. Les mystères de la basilique*, créé en 2012 à la demande de la ville de Saint-Denis (département de Seine-Saint-Denis) et du Centre des Monuments Nationaux pour mieux faire connaître le patrimoine local, en particulier auprès des jeunes et des jeunes adultes. Le jeu s'est déroulé pendant un mois dans un certain nombre de lieux situés dans la commune de Saint-Denis : la basilique, des rues du centre-ville, le musée d'art et d'histoire de la ville, ainsi que quelques commerces ayant accepté de se « prêter au jeu ». Il s'agissait d'un jeu très scénarisé, sur fond d'enquête policière pour lever les mystères d'apparitions fantomatiques. L'ensemble s'appuyait sur une infrastructure à la fois double et complexe : une application de réalité augmentée (dite *Ghost tracker*) pour afficher les fantômes sur l'écran du téléphone dans les rues de la ville, un site web dédié, mais aussi des événements festifs (concert, visite nocturne de la basilique, parade en ville, appel à des comédien.nes professionnel.les) pour rythmer l'enquête. Les joueuses et les joueurs étaient ainsi fortement incité.es à participer à des événements collectifs et échanger des informations sur l'enquête, que ce soit en ligne via le site web ou lors de rencontres physiques.

Proposition n° 2-5. Si l'usage des jeux vidéo dans les musées présente donc nécessairement des limites, il permet d'étudier comment les dispositifs numériques peuvent participer à la disjonction de l'espace, ici dans le cas d'institutions culturelles. Il serait alors possible d'appliquer la grille d'analyse par dimensions spatiales proposée dans le chapitre précédent

⁹⁸ <https://www.culture.gouv.fr/Actualites/Micro-Folies-l-irresistible-succes-d-un-dispositif-innovant>

⁹⁹ Les jeux dits « à réalité alternée » sont en général des jeux d'enquête ou de chasse aux trésors qui se distinguent par plusieurs singularités : l'enquête se déroule dans des espaces « réels » et l'histoire racontée fait appel à différents canaux ou médias (recherche sur Internet, acteurs sur le terrain, téléphones etc.). Ce ne sont donc pas à proprement parler des jeux de rôle puisque les joueuses et les joueurs n'incarnent pas de personnage fictif, ce qui contribue à brouiller la limite entre participant.es et public.

(cospatialité, métrique relationnelle, pervasivité) au prisme des dispositifs vidéoludiques mis en œuvre et des pratiques des visiteuses et visiteurs. Cette approche pourrait contribuer à renouveler les travaux géographiques sur les musées.

3. JEUX VIDEO, TOURISME VIDEOLUDIQUE ET TOURISME NUMERIQUE

Le dernier chantier de recherche que j’entrevois pourrait se résumer à la question suivante : si le jeu vidéo est un loisir, est-il en passe de devenir une activité touristique ? Depuis quelques années, des opérateurs proposent des voyages à la carte ou des circuits sur les traces d’un jeu vidéo ou de ses héros. Cette offre reste encore très marginale à l’échelle de l’ensemble des pratiques touristiques, mais elle commence à intriguer professionnel.les du secteur, journalistes et chercheur.es. Ainsi, l’opérateur STA proposait dès 2013 des *gaming adventure tours* très onéreux, en partenariat avec la chaîne de magasins spécialisés Game, dans huit pays différents qui avaient servi de décors à des jeux vidéo populaires¹⁰⁰. Le quotidien *The Scotsman* évoquait également dans un article d’octobre 2015 le succès croissant de l’Écosse comme destination touristique pour des amatrices et amateurs de la culture vidéoludique¹⁰¹. Pour le comprendre, il faut rappeler que le studio de développement Rockstar North, de réputation internationale, est installée à Édimbourg, et que le pays a servi de décor et de source d’inspiration pour plusieurs jeux à gros budget (jeux dits AAA). Plus récemment, les *Guides du Routard* publiaient sur leur site Internet un article intitulé « ces jeux vidéo qui font voyager »¹⁰², proposant un rapide tour d’horizon de quelques productions à succès délibérément ancrés dans des espaces-temps réalistes et immédiatement identifiables, tels que Paris durant la Seconde Guerre Mondiale ou bien les îles des Caraïbes au 18^{ème} siècle, ou alors ayant explicitement utilisé des lieux réels comme sources d’inspiration, par exemple la ville de Los Angeles pour Los Santos dans le cinquième opus de la série *Grand Theft Auto*. L’article évoque également quelques visites guidées à pied à Kingston (Jamaïque), La Havane (Cuba) ou Nassau (Bahamas), dans les traces du protagoniste principal du jeu *Assassin’s Creed Black Flag*.

Comme le cinéma depuis les années 1990, les jeux vidéo seraient-ils ainsi devenus des prétextes à la mobilité touristique ? Après les jeux de géolocalisation tels que *Pokémon Go* et *Ingress*, dont on a vu dans les chapitres précédents qu’ils pouvaient recomposer des mobilités ordinaires

¹⁰⁰ <https://www.easyvoyage.co.uk/news/sta-travel-launches-ultimate-gaming-adventure-43858>

¹⁰¹ <https://www.scotsman.com/regions/inverness-highlands-and-islands/gamers-leaving-consoles-behind-visit-scotland-1485998>

¹⁰² <https://www.routard.com/zoom/cid135472-ces-jeux-video-qui-font-voyager.html>

et engendrer parfois des déplacements plus exceptionnels (Morel, 2014), les jeux vidéo peuvent-ils être aussi moteurs de pratiques touristiques ? C'est en tout cas ce qu'espèrent quelques pays, comme l'Australie, la Nouvelle-Zélande ou l'Écosse, ceux-là mêmes qui ont aussi beaucoup misé sur leurs ressources paysagères pour attirer des équipes de tournage de films en particulier dans le domaine de la *fantasy*. Tout en restant visiblement un marché de niche, cette offre touristique émergente me semble une piste pertinente pour étudier l'hybridation des espaces réels et numériques. Elle montre le « décompartmentage » (*decapsulation*) des pratiques touristiques contemporaines par le biais des outils numériques (Jansson, 2007).

Proposition n° 3-1. Cartographier les initiatives de promotion de destinations touristiques au prisme de certaines productions vidéoludiques. Étudier la place de ces initiatives dans les stratégies de marketing territorial des destinations.

Pour ouvrir ce chantier de recherche, nous pouvons distinguer deux orientations possibles : d'une part les mobilités touristiques générées par les pratiques vidéoludiques ; et d'autre part le tourisme vidéoludique, c'est-à-dire le fait de parcourir un espace numérique à la manière d'un.e touriste.

3.1 Quand les jeux vidéo font voyager

Le tourisme en lien avec les médias (*media-related tourism*) est un champ d'étude encore récent, qui a émergé au début des années 2000. Il s'intéresse à toutes les formes de pratiques touristiques, et en particulier les visites et les voyages vers des lieux associés à des livres, des artistes, des séries télévisées ou des œuvres de cinéma (Dubois, Gibbs, 2018, p. 186). À cette liste relativement extensive de supports médiatiques, on peut désormais rajouter les jeux vidéo. La plupart des travaux de recherche dans ce champ d'étude insistent sur la manière dont les médias peuvent influencer la perception ou la pré-expérience de certaines destinations touristiques, et ainsi susciter ou accroître la motivation à aller visiter des lieux associés à des œuvres fictionnelles. Le sociologue du tourisme John Urry soulignait déjà dans ses travaux désormais anciens que le regard des touristes porté sur un lieu touristique était pour partie le produit de leurs expériences touristiques passées (Urry, 1990). Sur cette base, des travaux plus contemporains, notamment ceux de Niki Macionis, ont proposé de considérer le tourisme comme une expérience post-moderne, une expérience personnelle d'un espace qui a le plus souvent déjà été saisi et appréhendé à travers d'autres médias : « *a post-modern experience of a*

place that has been depicted in some form of media representation. That is, an experience that is highly personalised and unique to each individual based on their own interpretation and consumption of media images » (Macionis, 2004, p. 87).

Même s'il est difficile d'identifier précisément combien de touristes sont concerné.es par ces pratiques, Dubois et Gibb citent une étude de l'Association of Film Commissioners international (ACFI) de 2016, qui évoque le chiffre d'un cinquième du milliard de touristes estimés cette année-là dans le monde, soit environ 200 millions de touristes. Après la sortie du film *Braveheart* en 1995, qui glorifie la résistance écossaise face à l'Angleterre à la fin du 13^{ème} siècle, le monument en hommage au héros national William Wallace aurait ainsi vu sa fréquentation augmenter de 300 %. D'autres exemples sont évoqués dans la littérature scientifique, par exemple une augmentation de 74 % de la fréquentation de Devil's Tower/Bear's Lodge dans le Wyoming aux États-Unis (voir photo 10), l'année suivant la sortie du film *Rencontres du troisième type* (1977). Cependant, ces pics de fréquentation ne se maintiennent pas nécessairement dans le temps (Riley *et al.*, 1998).

Photo 10. Devil's Tower/Bear's Lodge, Wyoming (USA).



Source : archives personnelles, 2016.

Ce processus de mise en tourisme n'est pas en soi une nouveauté. Comme le rappelle Thierry Joliveau (2009), les aristocrates britanniques pratiquant le Grand Tour au 18^{ème} et 19^{ème} siècle avaient déjà entre autres motivations de se rendre en Italie pour contempler sur place les

chefs d'œuvre de la peinture et de l'architecture italiennes, ainsi que les ruines de l'Antiquité. En cela, l'essor du « set-jetting » (Joliveau, 2009), c'est-à-dire le fait d'aller visiter des lieux de tournage, traduit plutôt une démocratisation d'une forme de tourisme culturel auparavant réservé à des élites européennes. Quant aux plateaux de tournage, Universal Studios faisait déjà visiter les siens en Californie dès les années 1980 (Riley *et al.*, 1998). La nouveauté de ces dernières décennies, particulièrement dans le domaine du cinéma et de la télévision, est que ces destinations font désormais l'objet d'un marketing territorial intense. On pourrait presque parler de « placement de lieu », par analogie avec la pratique couramment usitée du « placement de marque » qui consiste à faire apparaître des objets de marque en échange de subventions ou de prêt de matériel pour les décors ou les scènes d'action (dans l'industrie automobile et l'informatique notamment). Désormais, c'est le lieu de tournage lui-même que les pouvoirs publics et les opérateurs touristiques cherchent à placer et à rendre visible.

Les œuvres de jeux vidéo peuvent-elles produire les mêmes effets ? Assistera-t-on à des stratégies de placement de lieu comme au cinéma ou dans les séries télévisées ? Les joueuses et les joueurs se déplaceront-ils en masse pour voir sur place des paysages qui ont servi de décor à leurs jeux préférés ? Visitera-t-on la demeure de Shigeru Miyamoto, créateur de personnages iconiques de la culture vidéoludique (Mario, Zelda etc.), comme on visite aujourd'hui la maison de Victor Hugo à Paris ou de Janis Joplin à San Francisco ?

C'est visiblement ce qu'espèrent déjà certaines opérateurs et pouvoirs publics. D'après Dong *et al.* (2021), par exemple, la commission tourisme de l'État de Virginie occidentale (États-Unis) avait négocié avec le studio de développement Bethesda pour apparaître dans le jeu vidéo *Fallout 76* sorti en 2018. L'office de tourisme de Finlande avait également passé un partenariat avec Rovio, le studio finnois de développement à l'origine du jeu au succès international *Angry Birds*, pour que l'une des extensions sorties en 2014 intègre des liens URL permettant depuis la carte du jeu d'être redirigé vers le site Internet de l'office de tourisme pour avoir des informations complémentaires¹⁰³. Ces initiatives complètent par ailleurs les processus de gamification de l'expérience touristique, dont les pratiques muséales évoquées précédemment, par des dispositifs ou des mécanismes tels que des systèmes de récompenses ou de points pour les visiteurs ou voyageurs réguliers, ou encore des jeux de piste ou des *escape games* sur place.

¹⁰³ <https://www.tourhebdo.com/actualites/technologie/quand-les-jeux-videos-servent-la-promotion-touristique-446980.php>

Malgré tout, les exemples sont à ce jour peu nombreux, et de manière générale l'industrie du tourisme ne semble pas encore très intéressée de développer ce qui reste encore un marché de niche. Est-ce une question d'image, et le fait que les jeux vidéo continuent d'être considérés comme un simple loisir pour mâles adolescents, comme l'avancent Dubois et Gibbs (2018) ? Je vois une explication sans doute plus simple encore : dans le cas français, le jeu vidéo continue d'être massivement pratiqué chez les plus jeunes. Or, en général, dans une famille, ce sont plutôt les parents qui planifient les vacances et décident des destinations... On peut cependant estimer qu'avec l'arrivée à l'âge adulte de générations de plus en plus nombreuses à avoir grandi avec la culture vidéoludique, cette tendance pourrait être amenée à se développer. Laisant aux spécialistes du marketing ou de l'économie touristique le soin d'identifier le potentiel de croissance de ce marché émergent, j'invite plutôt à s'intéresser à ce que cette tendance fait aux pratiques vidéoludiques et aux pratiques touristiques, plutôt qu'à la gamification de l'industrie du tourisme.

Proposition n° 3-2. La mise en tourisme des pratiques vidéoludiques et ses effets sur les mobilités et les espaces touristiques. Placement de lieu et marketing territorial : quels place pour les jeux vidéo dans ces deux processus ?

Les rares études à ce sujet restent encore exploratoires et assorties de certains biais. Dubois et Gibbs, par exemple, ont tâché de chercher à travers plusieurs réseaux sociaux en ligne les traces qui attestent l'existence de ces mobilités touristiques induites par les jeux vidéo, à partir de l'exemple de deux épisodes de la franchise *Assassin's Creed* éditée par Ubisoft (Dubois, Gibbs, 2018). Pour cela, ils ont collecté les messages et commentaires laissés en ligne sur différents réseaux sociaux, tels que Reddit, Tripadvisor et des blogs de l'éditeur dédiés à ces jeux. En mobilisant le cadre conceptuel des motivations touristiques (Macdonald, 2004), ils identifient plusieurs comportements. Ils qualifient ainsi environ 23 % des personnes identifiées comme des « *serendipitous video game-induced tourists* », c'est-à-dire des visiteuses et visiteurs qui se sont retrouvés par coïncidence à se rendre dans un lieu dépeint dans un jeu vidéo (Joliveau, 2012). Dans ce cas, la pratique vidéoludique n'a pas été la motivation première, même si un lien peut être établi après-coup. Les auteurs citent le cas d'un touriste qui déclare avoir eu envie de rejouer au jeu après avoir visité Rome. Dans un deuxième ensemble (environ 22 %), les auteurs parlent de « *general video game-induced tourists* », pour qui le jeu vidéo n'a pas été la motivation principale de la visite, mais qui, une fois sur place, posent devant un bâtiment emblématique du jeu, achètent un produit dérivé ou une pièce de vêtement etc.

Enfin dans plus de la moitié des cas, les auteurs qualifient de « *specific video game-induced tourists* », celles et ceux qui ont explicitement fait le déplacement en lien avec leur pratique vidéoludique. Selon Dubois et Gibbs, cette forte proportion s'expliquerait par le fait que les jeux vidéo réclament plus d'engagement qu'un roman ou un film : « *players are not simply exposed to Florence and Paris, they roam in it, jump around, escape traps, encounter characters and pursue unique mission* » (Dubois, Gibbs, 2018, p. 193). Les biais de cette étude sont cependant trop nombreux pour que les conclusions soient totalement convaincantes. D'abord, cette dernière assertion, selon laquelle un jeu vidéo serait plus immersif qu'un roman ou un film, renvoie à un vieux débat théorique qui n'a toujours pas été tranché¹⁰⁴. Ensuite, l'enquête comporte un nombre de commentaires relativement limité : à peine 137, dont seulement 37 sur Tripadvisor, c'est-à-dire un espace non spécifiquement dédié au jeu vidéo. La grande majorité des commentaires a donc été postée sur des réseaux sociaux moins généralistes et au contraire ouverts aux joueuses et joueurs les plus passionné.es. Le fait même de consulter, voire de poster sur des blogs dédiés à des jeux spécifiques est une forme d'engagement assez prononcée, comme nous avons pu le constater dans nos enquêtes collectives. Enfin, la distinction entre les deux premières catégories de touristes reste floue, tant les raisons peuvent être nombreuses, sur place, pour ne pas souhaiter poster une photo de soi-même sur des réseaux sociaux, ou de ne pas acheter un produit dérivé (manque de temps, d'argent ou de qualité du produit).

Clairement, il reste tout un champ d'études à explorer et structurer autour des mobilités touristiques induites par les jeux vidéo. Ce chantier de recherche nécessite cependant plusieurs précautions. La première est de ne pas isoler les pratiques vidéoludiques mais au contraire de replacer dans un ensemble de pratiques culturelles ou sociales qui peuvent conjointement concourir à générer de la mobilité touristique. Nous avons identifié dans l'enquête Ludespace, des situations dans lesquelles le choix du jeu à jouer importait moins que les conditions de la pratique (se retrouver en famille ou entre ami.es). On peut supposer qu'il en soit de même dans les choix de destination touristique. De même, la circulation des images et des référentiels culturels de la *fantasy* ou de la science-fiction entre la littérature, le cinéma et les jeux vidéo étant forte, sans doute ce type d'approche nécessite de prendre en considération les pratiques

¹⁰⁴ Ainsi, selon Mathieu Triclot, un jeu vidéo n'est pas « plus » immersif qu'un film ou un livre, il propose un autre « régime d'immersion » (Triclot, 2011). Au cinéma, l'immersion repose sur « *une forme de laisser-aller, de retrait dans la perception (...) une forme de surinvestissement dans le regard* » qui s'accompagne de sous-motricité (Triclot, 2011, p. 88). Dans un jeu vidéo, l'immersion s'appuie également sur ce « *retrait dans la perception* » mais qui cette fois-ci passe par « *l'incessant décodage d'un monde tissé de signes opérables* » (Triclot, 2011, p. 90) et qui s'accompagnent de gestes, de mouvements (ne serait-ce que des mains ou des bras) qui contrastent avec l'état de semi-assoupissement procuré par le visionnage d'un film.

touristiques et vidéoludiques, mais aussi toutes les autres pratiques culturelles qui font sens pour les touristes : le choix d'une visite et d'une destination ne tient peut-être pas à une motivation unique, de même que le sentiment de familiarité sur place peut se nourrir d'expériences antérieures multiples, dans lesquelles les jeux vidéo trouvent leur place aux côtés des romans et des films¹⁰⁵. La deuxième précaution est de ne pas s'en tenir à la motivation, qui intéresse particulièrement les sciences de gestion et l'économie du tourisme, mais de travailler dans une approche de sciences sociales sur les pratiques avant, pendant et après l'expérience touristique, afin d'identifier clairement en quoi celle-ci a pu se nourrir de pratiques touristiques et vidéoludiques précédentes, voire les transformer ultérieurement. Et bien entendu, ce type de recherche doit pouvoir nous renseigner sur la manière dont les pratiques touristiques aujourd'hui se nourrissent de représentations spatiales qui désormais circulent par l'intermédiaire de médias et de supports très diversifiés, qu'il s'agisse de guides touristiques, d'œuvres de fiction ou de réseaux sociaux.

3.2 Les espaces numériques sont-ils des espaces touristiques ?

Une autre piste de recherche possible des relations entre pratiques touristiques et pratiques vidéoludiques est d'explorer les espaces vidéoludiques, et les espaces numériques en général, en tant qu'espaces touristiques. Nous avons visiblement été nombreuses et nombreux à l'expérimenter, souvent par contrainte, durant la première période de confinement du printemps 2020. Là encore, l'exemple des musées le montre bien : un article des *Echos* de mai 2020 rappelle que le Louvre, fermé au public du fait de la pandémie de covid-19, a proposé durant cette période des formules de visites en ligne de ses collections¹⁰⁶. Ces dernières ont connu un succès considérable : environ 10,5 millions de visiteur.es sur deux mois, dont 84 % situé.es hors de France. Par comparaison, le Louvre avait accueilli environ 9,6 millions de visiteurs pour l'ensemble de l'année 2019, d'après son rapport d'activités. Depuis, de nombreux musées ou établissements culturels ont cherché à valoriser leurs collections ou leur offre culturelle de manière alternative, en passant par les espaces ou les réseaux en ligne. C'est bien évidemment en lien avec les mutations profondes des institutions muséales évoquées en début de ce chapitre.

¹⁰⁵ Arnaud, un des enquêtés collectionneurs, par exemple, nous expliquait durant l'entretien que ce sentiment de familiarité avec les grandes métropoles américaines se nourrissait chez lui autant de sa pratique de certains types de jeux vidéo comme *Grand Theft Auto* que son goût pour les polars noirs américains des années 1980 comme ceux de William Friedkin ou Michael Mann.

¹⁰⁶ <https://www.lesechos.fr/industrie-services/services-conseils/le-louvre-a-attire-10-millions-de-visiteurs-virtuels-en-deux-mois-1205279>

Ces nouvelles façons de penser de manière concomitante les pratiques vidéoludiques et les pratiques touristiques commencent à intéresser les géographes. Jacqueline Salmond et Michael Salmond ont développé plusieurs arguments en ce sens (Salmond, Salmond, 2016). L'enjeu théorique est important puisqu'il implique d'élargir aux espaces numérique le champ des études en géographie du tourisme. Les auteurs rappellent que les parcs d'attraction constituent déjà des destinations touristiques dont la fonction première est la fonction ludique. Dès lors, il ne paraît pas étonnant de considérer des espaces ludiques comme pouvant être aussi des destinations touristiques, à l'instar des casinos de Las Vegas ou de Macao. De plus, les deux auteur.es soulignent des proximités fortes entre les motivations et les pratiques des touristes au moment de visiter un lieu, une destination, et celles des joueuses et joueurs de jeux vidéo dans un espace numérique :

« Gamer-tourists have much the same rationale for “visiting” a digital space as real- world tourists: a desire for experience, adventure, fantasy fulfilment, and exploration. Along with touristic motivations, gamer-tourists enact touristic behaviors; they collect locations and souvenirs, take photographs, record video, and tell stories about their travels. » (Salmond, Salmond, 2016, p. 152)

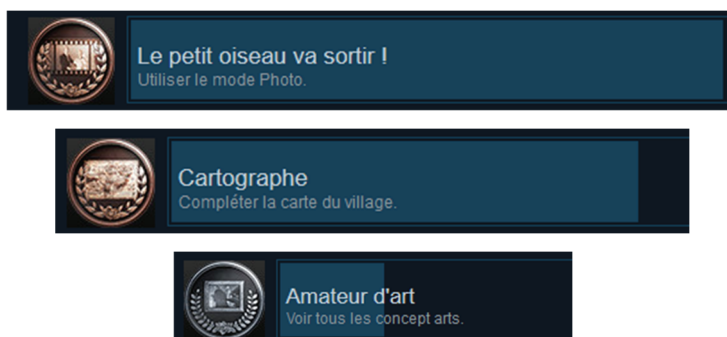
Se rendre sur place, explorer, prendre des photos (ou des captures d'écran), ramener des souvenirs, qu'il s'agisse de produits dérivés ou d'objets *in game* à collectionner, filmer ses balades ou ses parties, les diffuser en ligne ou les raconter à ses ami.es etc., sont finalement des activités très proches, selon Salmond et Salmond. Sans oublier que dans bien des jeux vidéo, l'exploration spatiale est le principal moteur de progression de l'histoire, que de plus en plus de jeux vidéo en 3D intègrent des options de « caméra » (figure 27) permettant aux joueuses et joueurs de personnaliser leurs captures d'écran en changeant le cadrage, l'angle de vue, parfois l'éclairage, et même que certains jeux invitent à débloquer des hauts faits pour récompenser les plus assidu.es des exploratrices et explorateurs du virtuel, ou les photographes (figure 28).

Figure 27. Mode caméra dans le jeu vidéo *XCOM 2. War of the Chosen* (2017)



Source : archives personnelles.

Figure 28. Des trophées pour récompenser les joueur.es/touristes dans *Resident Evil Village* (2021)



Source : archives personnelles.

Proposition n° 3-3. Les espaces numériques dans la géographie du tourisme : enjeux, espaces, pratiques.

Là encore, nous sommes face à un chantier qui reste à peine ouvert, si l'on exclut les études existantes sur la gamification des mobilités touristiques. Il reste difficile d'identifier des travaux, en particulier en géographie, même si les expressions de « touriste virtuel » ou « e-tourisme » commencent à se diffuser. Une recherche en ligne par mots-clés dans le journal

Tourism Geographies ne mentionne qu'une seule référence à un article ayant trait aux espaces numériques comme espaces touristiques (Griffin, Muldoon, 2022), et aucune texte dans les *Annals of Tourism Research*. Dans l'édition 2022 des actes du colloque annuel organisé par l'IFITT (International Federation for Information Technologies and Travel & Tourism), on compte seulement 3 textes sur les jeux vidéo ou la gamification, et 4 textes sur les technologies de réalité augmentée ou de réalité virtuelle, sur les 50 textes publiés (Stienmetz *et al.*, 2022)¹⁰⁷. Ces travaux s'interrogent surtout sur la manière d'exploiter les motivations des joueuses et joueurs pour développer de nouveaux marchés. Les cadres théoriques mobilisés sont souvent les mêmes d'un article à l'autre, ceux du « pull » et du « push », inspirés des travaux sur les migrations ou les mobilités, qui cherchent à expliquer les motivations au départ et à l'arrivée, mais décrivent assez peu les expériences elles-mêmes. On trouve aussi quelques études qui s'interrogent – encore – sur les qualités immersives des jeux vidéo, considérant que ces derniers pourraient être des lieux d'une pré-expérience de la destination touristique, une sorte d'avant-goût de ce que les touristes pourraient trouver sur place (Rainoldi *et al.*, 2022). Une des problématiques principales de ces études est d'identifier les ressorts de l'exploration dans un jeu vidéo, que ce soit l'intrigue, les paysages, les ambiances ou encore les rencontres avec des personnages fictifs ou d'autres joueur.es, et la transposition possible de ces ressorts dans les destinations touristiques « réelles ».

Tom Griffin et Meghan Muldoon, de leur côté, ont expérimenté l'usage des casques de réalité virtuelle en se demandant si cela pouvait permettre aux futur.es touristes d'avoir une meilleure pré-connaissance de leur espace de destination (Griffin, Muldoon, 2022). Pour tester cette hypothèse, les auteur.es ont proposé à des étudiant.es de niveau Licence dans une école de commerce en Amérique du Nord, de regarder avec un casque de réalité virtuelle un documentaire de dix minutes environ sur la vie dans un bidonville de Manille, aux Philippines. Cette recherche s'inscrivait dans une réflexion plus large portant sur les implications éthiques de ce type de tourisme (*slum tourism*) qui s'est développé au cours de la décennie 2010, notamment au Brésil, en Afrique du Sud ou en Inde, entre expérience philanthropique et nouvelle forme d'exploitation marchande de la pauvreté. Les résultats de l'expérience semblent finalement assez pauvres, du moins sans surprise : en bref, la plupart des participant.es ont déclaré se sentir mieux informé.es après avoir visionné le documentaire, tout en reconnaissant certains biais liés à la mise en scène ou au choix des résident.es présenté.es dans la vidéo. L'étude montre au fond qu'en situation explicite de participation à un protocole de recherche,

¹⁰⁷ Un travail bibliométrique plus poussé, dans le cadre d'une thèse, par exemple, permettrait de valider – ou pas – cette première analyse exploratoire.

les personnes interrogées sont plus attentives à ce qu'on leur montre, et parfois sensibles au message véhiculé.

Comment aller plus loin dans l'exploration des pratiques vidéoludiques en tant que pratiques touristiques ? Là encore plusieurs précautions s'imposent. D'abord, il s'agit de ne pas oublier que comme toute représentation fictive, les jeux vidéo sont nécessairement un point de vue sur le réel, qui peut parfois déboucher sur des simplifications, voire des caricatures, comme je l'ai développé dans le premier chapitre de ce volume de HDR. Les jeux de la franchise *Assassin's Creed* par exemple sont souvent cités comme particulièrement réalistes et bien documentés dans la représentation des paysages et de l'architecture dans lesquels se déroulent les intrigues des différents épisodes. Pour autant, selon Majed Balela et Darren Mundy, ces jeux n'échappent pas non plus à des simplifications, voire des erreurs factuelles, lorsque par exemple le premier opus qui se déroule en Palestine durant la 3^{ème} Croisade au 12^{ème} siècle, présente des minarets de forme cylindrique alors qu'ils sont plutôt de forme carrée dans les villes de cette région (Balela, Mundy, 2015). Les auteurs en appellent donc à rester vigilant.es sur les risques de réappropriation culturelle ou de caricature.

Ensuite, il s'agit de prendre en considération les enjeux théoriques pour la géographie qu'implique le glissement du jeu vidéo comme loisir électronique au jeu vidéo comme pratique touristique. Dans la continuité des travaux menés à la fin des années 1990 par l'équipe MIT (voir notamment équipe MIT, 2008), Mathis Stock propose de distinguer « loisir » et « tourisme » selon leur inscription spatiale (Stock, 2003). Les deux correspondent à des pratiques de mobilités choisies (contrairement à des déplacements professionnels, par exemple) et effectuées durant le temps libre. À partir de cette définition commune, le loisir correspond aux activités récréatives pratiquées dans les espaces du quotidien, tandis que le tourisme regroupe les activités récréatives impliquant un déplacement en dehors de ces espaces du quotidien (Stock, 2003). Mais qu'en est-il des espaces vidéoludiques ? Pour des joueuses et des joueurs assidu.es, font-ils partie de leurs espaces du quotidien ? Relèvent-ils de l'ordinaire ou de l'extra-ordinaire ? La réponse dépend-elle du degré d'engagement, ou de la fréquence de la pratique ? De plus, les mêmes travaux géographiques de l'équipe MIT ont bien insisté sur le fait qu'aucun espace n'avait vocation à être un espace touristique, mais qu'il pouvait le devenir au gré des stratégies, des politiques de développement et des pratiques des individus qui le fréquentent. Peut-on repérer, à des échelles fines, celle d'une partie de jeu vidéo ou d'une séquence particulière d'exploration, des attitudes propres aux pratiques touristiques, qui se distingueraient d'autres séquences de jeu ? Après tout, nous avons plusieurs témoignages dans

nos enquêtes de joueuses ou joueurs indiquer aimer faire une pause pour contempler les paysages ou s'imprégner de l'ambiance de certains lieux. Des recherches ultérieures permettraient de répondre à ces différentes questions.

Proposition n° 3-4. Enjeux méthodologiques : comment étudier des pratiques apparentées à des formes de tourisme vidéoludique ?

Ce brouillage entre l'ordinaire et l'extra-ordinaire est d'autant plus marqué dans le domaine du tourisme qu'avec les outils numériques, l'espace-temps du tourisme tend à se dilater. Désormais, ces outils sont présents aux différentes étapes de l'activité touristique (Wang *et al.*, 2014) : ils aident à planifier le voyage mais aussi à se projeter en se renseignant sur les activités au lieu de destination, en repérant sur les cartes en ligne les itinéraires et les lieux à visiter. Ils aident à organiser le séjour sur place et parfois à faire face aux aléas de la météo, des transports ou des restaurants fermés. Enfin, ils contribuent à restituer l'expérience touristique, parfois quasiment en direct par le biais des réseaux sociaux et des applications de partage d'images ou de vidéo, tout en permettant de garder le contact avec les ami.es ou la famille resté.es à la maison. Pour caractériser ce brouillage des contours de l'activité touristique, le géographe André Jansson parle de « décompartimentage » des pratiques par le biais des outils numériques (Jansson, 2007)¹⁰⁸. L'encapsulation, ou le compartimentage, est un processus de délimitation nette de l'expérience touristique, par des dispositifs spatiaux, tels que des aménagements, une entrée payante, ou des pratiques, par exemple l'organisation de visites guidées. Ce processus est particulièrement à l'œuvre dans les clubs de villégiature, les villages-vacances, les parcs d'attraction ou encore le tourisme de croisière. Dans ce processus de compartimentage, l'organisation spatiale, les programmes d'activité et le contrôle des interactions sociales, par exemple avec les riverain.es, concourent à mettre les touristes hors de l'espace-temps de l'ordinaire, afin de susciter le sentiment de dépaysement, de rupture avec le quotidien. À l'inverse, le décompartimentage se produit lorsque cette bulle touristique est brisée : une mauvaise météo, un événement imprévu, la fermeture inopinée d'un site ou encore une mésaventure sur la route. Avec les outils numériques, ce décompartimentage peut se produire à toutes les étapes de la mobilité touristique, à l'initiative des touristes : qu'il s'agisse de profiter d'un interstice durant le séjour pour consulter sa messagerie électronique, suivre les

¹⁰⁸ Le terme employé en anglais par Jansson est « decapsulation », par opposition à celui de « encapsulation », comme pour encapsuler, mettre en capsule. La traduction par décompartimentage plutôt que « décapsulation » m'a paru plus élégante, même s'il n'est pas rare de décapsuler certaines boissons pendant ses loisirs ou ses vacances.

actualités, ou restituer le récit de son voyage quasiment au jour le jour via les réseaux sociaux ou les applications de messagerie instantanée, là où il y a encore quelques décennies, il aurait fallu attendre la séance de projection de diapositives ou l'impression de l'album photo, parfois quelques mois après être revenu.es de vacances.

Proposition n° 3-5. Enjeux théoriques : disjonction de l'espace vidéoludique ou décompartmentage de l'activité vidéoludique ?

CONCLUSION DU CHAPITRE

Tout au long de ce chapitre, j'ai donc tâché de lancer des pistes, des propositions de recherche (appelons-les « sujets ») qui me semblent permettre de prolonger les différentes analyses théoriques et empiriques que j'ai menées dans ce volume « inédit » de HDR. Des domaines aussi variés que les politiques publiques, la production de l'espace urbain, les institutions culturelles ou encore les mobilités touristiques, sont désormais gagnés par des processus concomitants de gamification, de ludicisation et de diffusion de la culture vidéoludique. Certains de ces processus sont désormais bien ancrés, d'autres sont encore émergents. Ils ouvrent des espaces de recherche propices à explorer la recomposition des espaces réels et numériques et ses conséquences sur les modes d'habiter.

CONCLUSION GÉNÉRALE

Comme dans tout bon jeu vidéo, une fois le dernier niveau accompli ou le dernier adversaire affronté, et avant de passer aux crédits (la bibliographie), il est temps de vérifier que rien d'important n'a été oublié, qu'aucun chemin de traverse par rapport à la quête principale n'a été éludé.

Dans ce volume inédit de HDR, mon objectif était de positionner une réflexion personnelle par rapport aux travaux existants, dans différentes disciplines, sur les jeux vidéo, mais aussi par rapport à des recherches collectives menées avec mes collègues sur les pratiques et les publics. J'ai d'abord souhaité montrer tout l'intérêt de dépasser les approches internalistes en géographie, pour s'intéresser à l'expérience spatiale que pouvait représenter un jeu vidéo : en bref, étudier les joueur.es et leurs pratiques plutôt que les jeux. Ce faisant, j'ai plaidé pour une approche de géographie socioculturelle (avec des emprunts à la sociologie de la culture), qui considère la pratique de jeu vidéo comme une pratique située, socialement et spatialement. Pour cela, j'ai mobilisé la notion de mode d'habiter, qui m'a permis de montrer la place prise aujourd'hui par les jeux vidéo dans le quotidien des joueuses et des joueurs. Je n'ai pas tant insisté sur la diversité des pratiques et des publics, puisque nous avons déjà eu l'occasion de le développer avec des collègues dans d'autres textes. J'ai plutôt souhaité montrer l'intérêt de considérer aujourd'hui les pratiques culturelles et les pratiques de loisirs comme parties prenantes à part entière de la recomposition des modes d'habiter et des routines quotidiennes. Dans le cas des jeux vidéo, cette recomposition amène à interroger l'articulation des espaces numériques et des espaces réels vécue dans les modes d'habiter des joueuses et des joueurs. Face au caractère ordinaire des pratiques vidéoludiques, leur diffusion dans différents espaces et différents contextes, et plus globalement la banalisation des outils et espaces numériques dans notre quotidien dont les jeux vidéo apportent la preuve, j'ai plaidé pour repenser les cadres théoriques et le vocabulaire d'analyse de ces espaces numériques. Considérant que les outils numériques et leurs usages contribuaient à une disjonction de l'espace, j'ai proposé – encore une fois à travers l'exemple des jeux vidéo – trois dimensions spatiales pour décrire les combinaisons possibles, les situations de disjonction entre espace et usage de cet espace, les

hybridations entre le réel et le virtuel, le « en ligne » et le « hors ligne ». Empruntant au vocabulaire de la géographie et de l'informatique, j'ai nommé ces trois dimensions spatiales cospatialité, métrique relationnelle et pervasivité. Pour tâcher de montrer la manière d'opérationnaliser ce nouveau cadre théorique et d'élargir le champ d'étude de la recomposition des espaces réels et numériques, j'ai proposé en dernier lieu plusieurs chantiers de recherche possibles, sur la ludicisation des espaces urbains, l'usage des jeux vidéo dans les musées et enfin les relations entre pratiques vidéoludiques et pratiques touristiques.

Comme pour une série télévisée ou un franchise vidéoludique, on ne peut qu'espérer que le premier épisode soit suffisamment bon pour envisager la suite. Et même ainsi, il restera sans doute à dépasser les réserves de collègues qui pourraient continuer de considérer que le jeu vidéo est un objet de recherche bien trop frivole pour qu'on y passe du temps, surtout face à l'urgence environnementale et aux questions sociétales vives qui se posent aujourd'hui, avec une guerre aux portes de l'Union Européenne et la montée de l'extrême-droite en France. Je ne suis pas sûr que la hiérarchisation des priorités de recherche soit souhaitable, je plaide pour la reconnaissance de ce que chaque objet de recherche peut apporter aux autres. Après tout, parler des jeux vidéo, c'est parler d'une pratique culturelle très répandue chez les plus jeunes, c'est entrer dans les débats sur le rôle des écrans dans notre vie courante, mais aussi sur l'empreinte environnementale des industries du numérique, sur la place des loisirs et de la culture dans notre vie quotidienne ou encore des usages à venir des technologies numériques, plus ou moins gamifiées, dans le domaine de la santé, de l'enseignement, du sport, voire de la politique (même si la mode des *newsgames* semble passée). Les jeux vidéo s'introduisent désormais dans de nombreux débats, parfois même de manière impromptue, quand le chef de l'État lui-même explique les émeutes urbaines en France début juillet 2023 par le fait que les jeunes impliqué.es étaient « intoxiqué.es » par les jeux vidéo¹⁰⁹. C'est pourtant le même qui soutenait presque un an auparavant l'édition 2022 du Z Event, cet événement caritatif organisé par des *streamers* de jeux vidéo pour collecter des fonds auprès de leurs publics, en soutien à des associations ou des ONG¹¹⁰. Encore aujourd'hui, les cultures et les pratiques vidéoludiques semblent mal comprises, c'est donc tout un monde de la recherche qu'il reste à explorer.

¹⁰⁹ https://www.huffingtonpost.fr/life/article/macron-voit-un-lien-entre-jeux-video-et-emeutes-mais-scientifiquement-c-est-faux_220008.html

¹¹⁰ <https://www.humanite.fr/medias/twitch/z-event-la-defiance-des-streamers-envers-emmanuel-macron-763283>

BIBLIOGRAPHIE

- Adams P. C., 1997, « Cyberspace and virtual places », *Geographical Review*, vol. 87, n° 2, p. 155-171.
- Adams P. C., 1998, « Teaching and learning with *SimCity 2000* », *Journal of Geography*, vol. 97, n° 2, p. 47-55.
- Alfrink K., 2014, « the playful city », in Walz S. P., Deterding S., *The gameful world. Approaches, issues, applications*, Cambridge, The MIT Press, p. 527-560.
- Alvarez J., Djaouti D., 2010, *Introduction au serious game*, 2010, Paris, Questions théoriques.
- Amalric M., Anselme B., Bécu N., Delay É., Marilleau N., Pignon C., Rousseaux F., 2017, « Sensibiliser au risque de submersion marine par le jeu ou faut-il qu'un jeu soit spatialement réaliste pour être efficace ? », *Sciences du jeu*, n° 8.
- Anderson B., Harrison P., 2010, « The promise of non representational theories », in Anderson B., Harrison P. (dir.), *Taking place: non representational theories and geography*, Londres, Ashgate, p. 1-36.
- Andlauer L., 2019, *Jouer la romance dans Amour Sucré : la construction adolescente au regard des pratiques et productions de l'industrie du jeu vidéo en France*, thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, université de Lille 1.
- Aoyama Y., Izushi H., 2003, « Hardware gimmick or cultural innovation? Technological, cultural and social foundations of the japanese video game industry », *Research Policy*, vol. 32, n° 3, p. 423-444.
- 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 », *Environement and Planning A*, vol. 38, n° 10, p. 1843-1861.
- Ash J., 2009, « Emerging spatialities of the screen: video games and the reconfiguration of spatial awareness », *Environment and Planning A*, vol. 41, n° 9, p. 2105– 2124.
- Ash J., Gallacher L. A., 2011, « Cultural geography and videogames », *Geography Compass*, n° 5, p. 351-368.
- Ash J., Kitchin R., Leszczynski A., 2018, « Digital turn, digital geographies? », *Progress in Human Geography*, vol. 42, n° 1, p. 25–43.
- Augustin J.-P., 1995, *Sport, géographie et aménagement*, Paris, Nathan.

- Augustin J.-P., 2011, « Qu'est-ce que le sport ? Cultures sportives et géographie », *Annales de géographie*, vol. 4, n° 680, p. 361-382.
- Baeza-González S., 2021, « Video games development in the periphery: cultural dependency? », *Geografiska Annaler: Series B*, vol. 103, n° 1, p. 39-54.
- Bakis H., 1997, « From geospace to geocyberspace : territories and teleinteraction », in Roche E. M., Bakis H. (dir.), *Developments in telecommunications. Between global and local*, Aldershot, Brookfield, p. 15-49.
- Bakis H., 2007, « Le « géocyberespace » revisité : usages et perspectives », *Netcom*, vol. 21, n° 3-4, p. 285-296.
- Bale J., 1978, « Geographical diffusion and the adoption of professionalism in football in England & Wales », *Geography*, vol. 63, n° 3, p. 188-197.
- Balela M. S., Mundy D., « Analysing cultural heritage and its representation in video games », *Proceedings of DiGRA 2015 Conference: diversity of play*.
- Banks J., Cunningham S., 2016, « Creative destruction in the Australian videogames industry », *Media International Australia*, vol. 160, n° 1, p. 1-13.
- Barnabé F., 2015, « Les détournements de jeux vidéo par les joueurs. Une incarnation du *play* », *Reset*, n° 4.
- Batty M., 1997, « Virtual geography », *Futures*, vol. 29, n° 4-5, p. 337-352.
- Beaude B., 2012, *Internet, changer l'espace, changer la société*, Limoges, Fyp Éditions.
- Beaude B., 2021, « Internet, en quête de spatialité », in Clément V., Stock M., Volvey A. (dir.), *Mouvements de géographie. Une science sociale aux tournants*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, p. 179-188.
- Belmans J., 1977, *La ville dans le cinéma*, Bruxelles, De Boeck.
- Berry M., Hamilton, 2010, « « Changing urban spaces: mobile phones on trains », *Mobilities*, vol. 5, n° 1, p. 111-129.
- Berry V., 2022, *Le sens du jeu : cultures et pratiques ludiques en France (1960-2000)*, habilitation à diriger des recherches en sociologie, université Grenoble-Alpes.
- Berry V., Coavoux S., 2021, « « Qui veut jouer au Monopoly ? » Cultures et pratiques du jeu de société en France », *Sciences du jeu*, n° 14.
- Bizet F., Bussi M., 1997, « Les jeux de plateau : une géographie ludique », *M@ppemonde*, n° 4, p. 33-37.
- Blanchet A., 2010, *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Châtillon, Pix'N Love.

- Blanchet A., Montagnon G., 2020, *Une histoire du jeu vidéo en France 1960/1991. Des labos aux chambres d'ados*, Houdan, Pix'N Love.
- Benghozi P.-J., Chantepie P. 2017, *Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXI^{ème} siècle ?*, Paris, Les presses de Sciences Po, Ministère de la culture.
- Boellstorff T., 2008, *Coming of Age in Second Life*, Princeton, Princeton University Press.
- Boellstorff T., 2013, *Un anthropologue dans Second life. Une expérience de l'humanité virtuelle*, Paris, L'Harmattan.
- Bogost I., 2007, *Persuasive games: the expressive power of videogames*, Cambridge, The MIT Press.
- Bogost I., 2014, « Gamification is bullshit », in Walz S. P., Deterding S., *The gameful world. Approaches, issues, applications*, Cambridge, The MIT Press, p. 65-79.
- Bonenfant M., Genvo S., 2014, « Une approche située et critique du concept de gamification », *Sciences du jeu*, n° 2.
- Borzakian M., 2009, « Pour une approche géographique des jeux de plateau », *Cybergeo*, n° 462.
- Borzakian M., 2010, *Géographie ludique de la France. Approche spatiale des pratiquants et des fédérations des jeux institutionnels*, thèse de doctorat en géographie, université Paris Sorbonne.
- Borzakian M., 2019, *Géographie zombie. Les ruines du capitalisme*, Levallois-Perret, Playlist Society.
- Bourdieu P., 1979, *La distinction*, Paris, Les éditions de Minuit.
- Boutet M., 2009, « Un objet peut en cacher un autre. Relire Un art moyen de Pierre Bourdieu au regard de trente ans de travaux sur les usages », *Réseaux*, vol. 155, n° 3, p. 179-214.
- Boutet M., 2011, « Un rendez-vous parmi d'autres. Ce que le jeu sur Internet nous apprend du travail contemporain », *ethnographiques.org*, n° 23.
- Boutet M., 2012, « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux*, 2012, n° 173-174, p. 207-234.
- Brown H. J., 2008, « A plague in Montiel: plague, quarantine, and social space in role-playing games », *Aether*, vol. 2, p. 6-22.
- Cailly L., Dodier R., 2007, « La diversité des modes d'habiter des espaces périurbains dans les villes intermédiaires : différenciations sociales, démographiques et de genre », *Noroi*, vol. 205, n° 4, p. 67-80.
- Cassell J., Jenkins H. (dir.), 1998, *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*, Cambridge, The MIT Press.

Cavaillé F., 2020, « De l'intérêt d'une géographie du droit pour appréhender les modes d'habiter des enfants de parents séparés », *Annales de géographie*, vol. 733-734, n° 3-4, p. 179-204.

Chamboredon J. C., Lemaire M., 1970, « Proximité spatiale et distance sociale. Les grands ensembles et leur peuplement », *Revue française de sociologie*, n° 11-1 p. 3-33.

Champigny J., 2010, *L'espace dans la bande dessinée*, thèse de doctorat en géographie, Université Paris 7.

Chaudet B., Chapon P. M., 2014, « Introduction. Modes de vie, modes d'habiter des aînés : entre inclusion et exclusion », *Norois*, n° 232, p. 7-10.

Chaumier S., 2007, « « Apprendre en s'amusant » : credo pour la culture ? », *Réalités industrielles. Annales des Mines*, p. 60-65.

Claval P., 2015, « Le tourment culturel en géographie », *Géographie et cultures*, n° 93-94, p. 7-23.

Clément V., Stock M., Volvey A. (dir.), 2021, *Mouvements de géographie. Une science sociale aux tournants*, Rennes, Presses universitaires de Rennes.

Coavoux S., Boutet M., Zabban V., 2017, « What we know about games: a scientometric approach to Game Studies in the 2000s », *Games and Culture*, vol. 12, n° 6, p. 563-584.

Coavoux S., Gerber D., 2016, « Les pratiques ludiques des adultes entre affinités électives et sociabilités familiales », *Sociologie*, vol. 7, n° 2, p. 133-151.

Coavoux S., Roques N., 2020, « Une profession de l'authenticité. Le régime de proximité des intermédiaires du jeu vidéo sur Twitch et YouTube », *Réseaux*, vol. 224, n° 6, p. 169-196.

Cochoy F., 2011, *Sociologie d'un « curiositif ». Smartphone, code-barre 2D et self-marketing*, Lormont, Le Bord de l'eau.

Collot M., 2014, *Pour une géographie littéraire*, Paris, Corti.

Colón De Carvajal, I. 2011, « Les énoncés choraux : une forme de segments répétés émergent dans les interactions de jeux vidéo », in Rufat S., Ter Minassian (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, p. 149-166.

Corneloup J., Bourdeau P., Bachimon P., Bessy O., 2014, « L'habitabilité récréative périurbaine », *Sociétés*, n° 125, p. 47-58.

Couillard N., 2019, « Les politiques culturelles numériques : repenser la place des nouvelles technologies dans le patrimoine », *Les enjeux de l'information et de la communication*, n° 19, p. 13-26.

Coville M., 2016, *La construction du jeu vidéo comme objet muséal. Le détournement d'un objet culturel et technique de son cadre d'usage initial et son adaptation au contexte muséal*, thèse de doctorat en arts et sciences de l'art, université Paris 1.

CREDOC, 2021, *Baromètre du numérique 2021*.

Cresswell T., 2010, « New cultural geography - an unfinished project? », *Cultural Geographies*, vol. 17, n° 2, p. 169-174.

Crozat D., 2000, « Bals des villes et bals des champs. Villes, campagnes et périurbain en France : une approche par la géographie culturelle », *Annales de géographie*, n° 611, p. 43-64.

Dajez F., Roucoux N., 2010, « Le jeu vidéo, une affaire d'enfants. Enquête sur le parc à jouets numérique d'enfants de 6 à 11 ans », in Octobre S. (dir.), *Enfance et Culture*, Paris, DEPS, p. 83-101.

Daugé R. 1989, « Les loisirs des adolescents à Besançon-Planoise », in Mathieu D., Praicheux J., *Cahiers de géographie. Annales littéraires de l'université de Besançon*, n° 30, p. 105-132.

Davidson J., Bondi L., Smith M., 2006, *Emotional Geographies*, Londres, Routledge.

De Souza e Silva A., 2006, « From cyber to hybrid. Mobile technologies as interfaces of hybrid spaces », *Space and culture*, vol. 9, n° 3, p. 261-278.

Delalande J., 2009, « La cour de récréation : lieu de socialisation et de culture enfantines », in Brougère G. (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne*, Paris, PUF, p. 69-80.

Desbois H., 2017, « Des cités hallucinées à la grille invisible, William Gibson et les métamorphoses du cyberspace », *ReS Futurae*, n° 10.

Desbois H., Gervais-Lambony P., Musset A., 2016, « Géographie : la fiction « au cœur » », *Annales de géographie*, vol. 709-710, n° 3-4, p. 235-245.

Deterding S., « The ambiguity of games: histories and discourses of a gameful world », in Walz S. P., Deterding S., 2014, *The gameful world. Approaches, issues, applications*, Cambridge, The MIT Press, p. 23-64.

Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L., 2011, « From game design element to gamefulness: defining gamification », *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, p. 9-15.

Devaux J., 2015, « L'adolescence à l'épreuve de la différenciation sociale Une analyse de l'évolution des manières d'habiter de jeunes ruraux avec l'âge », *Sociologie*, vol. 6, n° 4, p. 339-358.

Digard J.-P., 2001, « Les courses de chevaux en France », *Études rurales*, n° 1, p. 95-106.

Doduik N., 2022, *Entre renouvellement et production institutionnels, les professionnels des musées à l'épreuve de l'évolution des pratiques culturelles : le cas du Mucem*, thèse doctorat en sociologie, université Aix-Marseille.

- Dong J. Y., Dubois L.-É., Joppe M., Foti L., 2021, « How do video games induce us to travel? Exploring the drivers, mechanisms, and limits of video game-induced tourism », in Bonelli D., Leotta A. (dir.), *Audiovisual tourism promotion*, Singapour, Palgrave Macmillan, p. 153-172.
- Douay N., Prévot M., 2016, « Circulation d'un modèle urbain « alternatif » », *EchoGéo*, n° 36.
- Douzet F., 2014, « La géopolitique pour comprendre le cyberspace », *Hérodote*, vol. 152-153, n° 1-2, 2014, p. 3-21.
- Douzet F., 2020, « Du cyberspace à la datasphère. Enjeux stratégiques de la révolution numérique », *Hérodote*, vol. 177-178, n° 2-3, p. 3-15.
- Duarte P., 2007, « Les espaces de sociabilité chez l'internaute habitant. Le coin informatique », *Les annales de la recherche urbaine*, n° 1-2, p. 102-109.
- Dubois L.-É., Gibbs C., 2018, « Video game-induced tourism: a new frontier for destination marketers », *Tourism Review*, vol. 73, n° 2, p. 186-198.
- Dubuisson-Quellier S., Plessz M., 2013, « La théorie des pratiques », *Sociologie*, vol. 4, n° 4.
- Duféal M., Vidal P., 2018, « Sur le numérique territorial, sur son histoire et sur ses prolongements », *Netcom*, vol. 32, n° 1-2.
- Dufort D., Tajariol F., Roxin I., 2015, « Jeux pervasifs culturels : conception d'un outil descriptif et taxonomique », *Questions de communication*, n° 28, p. 19-41.
- Dumazedier J., 1962, *Vers une civilisation du loisir ?*, Paris, Le Seuil.
- Dupuy G., 1972, « Les jeux urbains », *L'actualité économique*, vol. 48, n° 1, p. 85-110.
- Dyer-Witheford N., De Peuter G., 2009, *Games of Empire. Global capitalism and video games*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Équipe MIT, 2008, *Tourismes I. Lieux communs*, Paris, Belin.
- Escaffre F., 2011, « Espaces publics et pratiques ludo-sportives : l'expression d'une urbanité sportive », *Annales de géographie*, vol. 680, n° 4, p. 405-424.
- Eveno E., 2018, « La ville intelligente : objet au cœur de nombreuses controverses », *Quaderni*, n° 96, p. 29-41.
- Feldt A. G., 1966, « Operational gaming in planning education », *Journal of the American Institute of Planners*, vol. 32, n° 1, p. 17-23.
- Fernández-Vara C., Zagal J. P., Mateas M., 2005, « Evolution of spatial configurations in videogames », *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*.
- Fine G. A., 1983, *Shared fantasy: role-playing games as social worlds*, Chicago, University of Chicago Press.
- Fine G. A., 2012, « Time to play. The temporal organization of chess competition », *Time and Society*, vol. 21, n° 3, p. 395-416.

- Fortin T., Mora P., Trémel, 2006, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris, L'Harmattan.
- Frasca G., 2001, *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*, mémoire de master 2 en design et technologie de l'information, Georgia Institute of Technology.
- Froidure C., Ravenel L., 2010, « Les migrations des basketteurs professionnels en Europe », *M@ppemonde*, n° 98.
- Gaber J., 2007, « Simulating planning: SimCity as a pedagogical tool », *Journal of planning education and research*, vol. 27, n° 2, p. 113-121.
- Galloway A. R., 2004, *Protocol: how control exists after decentralization*, Cambridge, The MIT Press.
- Gaubert V., 2016, *Du football aux foot-ball : étude comparative de la géographie des cultures sportives « balle au pied »*, thèse de doctorat en géographie, université Paris Sorbonne.
- Gautreau P., Noucher M., 2022, « L'adieu aux cartes. Refaire de la cartographie politique aux temps du numérique », in Debarbieux B., Hirt I. (dir.), *Politiques de la carte*, Londres, ISTE éditions, p. 77-99.
- Genevois S., Leininger-Frézal C., « Les « serious games » : un outil d'éducation au développement durable ? », intervention au colloque *Éducation au développement durable et à la biodiversité : concepts, questions vives, outils et pratiques*, 20-22 octobre 2010, Digne-Les-Bains.
- Genvo S., 2011, « Penser les phénomènes de ludicisation du numérique : pour une théorie de la jouabilité », *Revue des sciences sociales*, n° 45, p. 68 – 77.
- Genvo S., Philippette T. (dir.), 2023, *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Liège, Presses universitaires de Liège.
- George S., Joliveau T., Malécot V., Tougne L., 2016 « Conception d'applications ludo-éducatives mobiles en botanique », intervention au colloque *Ludovia 2016*, Ax-les-Thermes, 23-26 août 2016.
- Gordon E., Koo G., 2008, « Placeworlds: using virtual worlds to foster civic engagement », *Space and Culture*, n° 11, p. 204-221.
- Goss J., 1993, « The “magic of the mall”: an analysis of form, function, and meaning in the contemporary retail built environment », *Annals of the Association of American Geographers*, vol. 83, n° 1, p. 18-47.
- Graham S., 1998, « The end of geography or the explosion of place? Conceptualizing space, place and information technology », *Progress in Human Geography*, vol. 22, n° 2, p. 165-185.

- Grandjean G., 2020, *Le langage du level design : analyse communicationnelle des structures et instances de médiation spatiales dans la série The Legend of Zelda (1986-2017)*, thèse en sciences de l'information et de la communication, université de Lorraine.
- Granier B., Kudo H., 2016, « How are citizens involved in smart cities? Analysing citizen participation in Japanese smart communities », *Information Polity*, vol. 21, n° 1, p. 61-76.
- Griffin T., Muldoon M., 2022, « Exploring virtual reality experiences of slum tourism », *Tourism Geographies*, vol. 24, n° 6-7, p. 934-953.
- Grignon C., Passeron J.-C, 1989, *Le Savant et le populaire. Misérabilisme et populisme en sociologie et en littérature*, Paris, Le Seuil.
- Grondeau A., Lebeau B., « Las Vegas et Macao : villes miroir ou diversité des capitalismes urbains ? », *Annales de géographie*, vol. 744, n° 2, 2022, p. 61-89.
- Groupier K., Lelièvre E., 2016, « Les ARG comme paradigme de l'immersion : exemple du projet « Ghost Invaders – Les Mystères de la Basilique » », *Sociétés*, n° 134, p. 67-81.
- Guillard S., 2014, « « To be in the place » : les open mics comme espaces de légitimation artistique pour les scènes rap à Paris et Atlanta », *Belgeo*.
- Guiu C., 2006, « Géographie et musiques : état des lieux », *Géographie et cultures*, n° 59, p. 7-26.
- Günzel S., 2010, « The spatial turn in computer game studies », in Mitgutsch K., Klimmt C., Rosenstingl H., *Exploring the Edges of Gaming. Proceedings of the Vienna Gams Conference 2008-2009*, Vienne, Braunmüller, p. 147-156.
- Guyonnard V., Vacher L., 2018, « Penser et mesurer les distances de l'interaction sociale dans l'espace de la plage », *L'Espace géographique*, vol. 47, n° 2, p. 159-181.
- Hall E., 1971, *La dimension cachée*, Paris, Le Seuil.
- Halter E., 2006, *From Sun Tzu to Xbox. War and video games*, New-York, Thunder's Mouth Press.
- Hancock C. (dir.), 2021, *Géographies anglophones. Nouveaux défis*, Nanterre, Presses universitaires Paris Nanterre.
- Henriot C., Molines N., « De la simulation jouée aux jeux sérieux urbains : entretien avec Gabriel Dupuy », *Netcom*, vol. 34, n° 1/2.
- Hertzog A., 2014, « Quand les géographes visitent les musées, ils y voient des objets... de recherche », *L'espace géographique*, vol. 33, n° 4, p. 363-368.
- Hochet Y., 2011, « Jeux vidéo et enseignement de l'histoire et de la géographie », in Rufat S., Ter Minassian H. (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Éditions Questions théoriques, p. 103-112.

- Hurel P.-Y., 2020 « Créer des jeux vidéo en amateur. La prévalence de l'improvisation », *Réseaux*, vol. 224, n° 6, p. 143-167.
- Innocent T., 2020, « Citizens of play: revisiting the relationship between playable and smart cities », in Nijholt A. (dir.), *Making smart cities more playable. Exploring playable cities*, Singapour, Springer, p. 25-49.
- Jansson A., 2007, « A sense of tourism: new media and the dialectic of encapsulation/decapsulation », *Tourist Studies*, vol. 7, n° 1, p. 5-24.
- Jenkins H., 2004, « Game design as narrative architecture », in Wardrip-Fruin N., Harrigan P., *First Person. New media as story, performance, and game*, Cambridge, the MIT Press, p. 118-130.
- Johns J., 2006, « Video games production networks: value capture, power relations and embeddedness », *Journal of Economic Geography*, vol. 6, n° 2, p. 151–180.
- Joliveau T., 2009, « Connecting real and imaginary places through geospatial technologies: examples from set-jetting and art-oriented tourism », *The Cartographic journal*, vol. 46, n° 1, p. 36-45.
- Joliveau T., 2010, « La géographie et la géomatique au crible de la néogéographie », *Tracés. Revue de Sciences humaines*, n° 10.
- Joliveau T., 2012, « Les lieux réels dans les jeux vidéo. Contribution à une approche géographique des espaces vidéoludiques », in Coavoux S., Rufat R., Ter Minassian H., *Espaces et temps du jeu vidéo*, Paris, Questions théoriques, p. 148-181.
- Joliveau T., 2020, « Une révolution numérique de la géographie? Le cas de la géomatique. », *Histoire de la recherche contemporaine*, tome IX, n° 1.
- Joncheray H., Sudre D., Lech A., 2017, « Le monde de l'Ovalie et ses espaces. Les conditions d'entrée dans la pratique de jeunes sportifs », *Norois*, vol. 244, n° 3, p. 7-17.
- Jørgensen K., Sandqvist U., Sotamaa O., 2015, « From hobbyists to entrepreneurs: On the formation of the Nordic game industry », *Convergence*, vol. 23, n° 5, p. 457-476.
- Kabisch E., 2008, « Datascape: a synthesis of digital and embodied worlds », *Space and Culture*, vol. 11, n° 3, p. 222-238.
- Kergomard P., 1889, *L'éducation maternelle dans l'école*, Paris, Hachette.
- Kerr A., Cawley A., 2012, « The spatialisation of the digital games industry: lessons from Ireland », *International Journal of Cultural Policy*, vol. 18, n° 4, p. 398-418.
- Kinsley S., 2014, « The matter of “virtual” geographies », *Progress in Human Geography*, vol. 38, n° 3, p. 364–384.

- Kitchin R., 2014, « The real-time city? Big data and smart urbanism », *GeoJournal*, vol. 79, n° 1, p. 1-14.
- Kitchin R., Dodge M., 2011, *Code/space : Software and everyday life*, Cambridge, The MIT Press.
- Kline S., Dyer-Witheford N., De Peuter G., 2003, *Digital Play*, Montréal, McGill-Queen's University Press.
- Knafou R., 2018, « L'expérience de l'Équipe MIT (Mobilités, Itinéraires, Tourisimes), premier groupe français de recherche sur le tourisme : une aventure humaine et intellectuelle », *Bulletin de l'association de géographes français*, vol. 95, n° 4, p. 455-467.
- Knafou R., Bruston M., Deprest F., Duhamel P., Gay J.-C., Sacareau I., 1997, « Une approche géographique du tourisme », *L'espace géographique*, vol. 26, n° 3, p. 193-204.
- Lahire B., 2009, « Entre sociologie de la consommation culturelle et sociologie de la réception culturelle », *Idées économiques et sociales*, n° 155, p. 6-11.
- Lasserre F., 2000, « Internet : La fin de la géographie ? », *Cybergeo*, n° 141.
- Le Breton M.-A., 2022, *Expérimentations numériques pour un urbanisme participatif : une approche par la médiation et la co-production de la ville avec les jeunes*, thèse de doctorat en aménagement, université de Rennes 2.
- Le Breton M.-A., Bailleul H., 2020, « Usages des jeux video urbains dans le contexte de l'urbanisme participatif – le cas d'"INVESPACE-La Halle" (Rennes) », *Netcom*, vol. 34, n° 1-2.
- Le Lay Y., 2020, « Émergence et diffusion du rugby à XV en Géorgie », *L'espace géographique*, vol. 49, n° 2, p. 167-184.
- Le Magoariec R., 2020, « Les stades de la Coupe du monde 2022, reflets d'un Qatar à deux vitesses », *Les cahiers d'EMAM*, n° 33.
- Lebeau B., Redon M., 2022, « Géopolitique des jeux d'argent : la mondialisation sur le tapis », *Géocofluences*, février 2022.
- Leininger-Frézal C., Gaujal S., Heitz C., Colin P., 2020, « Vers une géographie expérientielle à l'école : l'exemple de l'espace proche », *Recherches en éducation*, n° 41.
- Lesné R., 2021, *La ville récréative. Ce que la récréativité fait à l'urbanité : réflexion à partir des pratiques du parkour et de l'urbex*, thèse de doctorat en géographie, université du littoral Côte d'Opale.
- Lévy P., 1998, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte.
- Lévy J., 2008, « La géographie culturelle a-t-elle un sens ? », *Annales de géographie*, vol. 660-661, n° 2-3, p. 27-46.

- Lévy J., Lussault M. (dir.), 2013, *Dictionnaire de géographie et de l'espace des sociétés*, Paris, Belin.
- Lobo D. G., 2005, « A city is not a toy: how SimCity plays with urbanism », *Cities Program: architecture and engineering. Discussion Paper Series*, London School of Economics and Political Science.
- Longan M. W., 2008, « Playing with landscape: social process and spatial form in video games » *Aether*, vol. 2, p. 23-40.
- Lucas J.-F., 2013, *De l'immersion à l'habiter dans les mondes virtuels : le cas des villes dans Second Life*, thèse de doctorat en sociologie, université de Rennes 2.
- Lussault M., 2007, *L'homme spatial*, Paris, Le Seuil.
- Lusso B., 2011, *Les dynamiques territoriales du secteur de l'image en mouvement dans les aires métropolitaines de Lille, de Lyon et de Marseille*, thèse de doctorat en géographie et aménagement, université de Lille 1.
- Macionis N., 2004, « Understanding the film-induced tourist », in Frost, W., Croy W. C., Beeton S. (dir.), *Proceedings of the International Tourism and Media Conference*, Melbourne, Monash University, p. 86-97.
- Macmillan B., 1996, « Fun and games: Serious toys for city modelling in a GIS Environment », in Longly P., Batty M. (dir.), *Spatial analysis: modelling in a GIS Environment*, Cambridge, GeoInformation International, p. 153-165.
- Madoeuf A., Cattedra R. (dir.), 2012, *Lire les villes : panoramas du monde urbain contemporain*, Tours, PUF.
- Magnet S., 2006, « Playing at colonization: interpreting imaginary landscapes in the video Game Tropic », *Journal of Communication Inquiry*, vol. 30, n° 2, p. 142-162.
- Makkonen T., Hokkanen T. J., 2013, « ICT innovation and local economy: mobile game as a tourist attraction », *Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism*, vol. 13, n° 3, p. 257-268.
- Manocchia M., 1999, « SimCity 2000 software », *Teaching Sociology*, vol., 27, n° 2, p. 212-215.
- Mathieu D., Praicheux J. (dir.), 1989, « Les géographes et le tiers temps. Approches des loisirs urbains », *Cahiers de géographie. Annales littéraires de l'université de Besançon*, n° 30.
- Mathieu N., 2012, « Le mode d'habiter. A l'origine d'un concept », in Morel-Brochet A., Ortar N. (dir.), *La fabrique des modes d'habiter*, Paris, L'Harmattan, p. 35-53.
- Mathieu N., 1996, « Rural et urbain : unité et diversité dans les évolutions des modes d'habiter », in Jollivet M., Eizner N. (dir.), *L'Europe et ses campagnes*, Paris, Presses de la Fondation nationale de sciences politiques, p. 187-216.

Mauduy J., Henriot G., 1989, *Géographies du Western*, Paris, Nathan.

Mauger G., Poliak C., Pudal B., 2010, *Histoires de lecteurs*, Broissieux, Éditions du Croquant.

Meier R. L., Duke R. D., 1966, « Gaming simulation for urban planning », *Journal of the American Institute of Planners*, vol. 32, n° 1, p. 3-17.

Meunier M., 2016, *L'espace dans les livres pour enfants*, Rennes, PUR.

Ministère de la Culture, 2022, *Secteurs culturels marchands et crise sanitaire en 2021*.

Molines N., Henriot C., 2020, « Urb'Act : une plateforme tactile collaborative au service de l'enseignement du projet urbain », *Netcom*, vol. 34, n° 1/2.

Molinié Andlauer M.-A., 2016, *Musée et pouvoir symbolique. Regard géographique sur le Louvre*, thèse de doctorat en géographie, université Paris Sorbonne.

Molinié Andlauer M.-A., 2021, « De l'institution muséale aux musées comme objet géographique », *Géographie et cultures*, n° 117, p. 5-13.

Molinié Andlauer M.-A., 2022 « Le patrimoine et le numérique : enjeux et limites. Regards croisés entre le Louvre et les Micro-Folies », communication au colloque *Un patrimoine pour l'avenir, une science pour le patrimoine Une aventure européenne de la recherche et de l'innovation*, Paris, 15-16 mars 2022.

Mondo M., 2022, *Traces numériques et dimensions spatiales des pratiques de la ville touristique*, thèse de doctorat en géographie, université de La Rochelle.

Morel J., 2014, « Ingress. Mobilités et sociabilités dans un jeu de réalité augmentée », *Interfaces numériques*, vol. 3, n° 3, p. 447-472.

Morel-Brochet A., Ortar N. (dir.), 2012, *La fabrique des modes d'habiter*, Paris, L'Harmattan.

Morgan J., 2001, « Popular culture and geography education », *International Research in Geographical and Environmental Education*, vol. 10, n° 3, p. 284-297.

Moriset B., Malecki, E. J., 2009, « Organization versus space: the paradoxical geographies of the digital economy », *Geography Compass*, vol. 3, n° 1, p. 256-274.

Mortelette C., 2019, *Reconversion d'anciens sites miniers en lieux culturels : enjeux territoriaux et appropriation dans le Bassin minier du Nord-Pas-de-Calais*, thèse de doctorat en géographie, université d'Artois.

Murphy S. C., 2009, « This is intelligent television : early video games & television in the emergence of the personal computer », in Perron B., Wolf M. J. P. (dir.), *The video game theory reader 2*, New York, Routledge.

Musset A., 2012, *Le syndrome de Babylone. Géofictions de l'apocalypse*, Paris, Armand Colin.

Nesson R., Nesson C., 2008, « The case for education in virtual worlds », *Space and Culture*, vol. 11, n° 3, p. 273-284.

- Nijholt A. (dir.), 2017, *Playable cities. The city as a digital playground*, Singapour, Springer.
- Nijholt A. (dir.), 2020, *Making smart cities more playable. Exploring playable cities*, Singapour, Springer.
- O'Donnell C., 2014, *Developer's dilemma: the Secret world of videogame creators*, Cambridge, The MIT Press.
- Octobre S. (dir.), 2010, *Enfance & culture. Transmission, appropriation et représentation*, Paris, La Documentation française.
- Octobre S., Berthomier N., Facq F., 2018, « La primo-socialisation culturelle durant la première année de la vie à travers l'enquête Elfe », *Revue de l'OFCE*, n° 156, p. 43-76.
- Offner J.-M., 2018, « La smart city pour voir et concevoir autrement la ville contemporaine », *Quaderni*, n° 96, p. 17-27.
- Ozimek A. , 2021, « Construction and negotiation of entrepreneurial subjectivities in the Polish video game industry », in Sotamaa O., Švlech J. (dir.), *Game Production Studies*, Amsterdam, Amsterdam University Press, p. 257-274.
- Paberz C., 2012, « Rendre compte d'un ancrage local. L'apport original de l'ethnologie aux Game Studies au-delà de l'ethnographie », in Ter Minassian H., Rufat S., Coavoux S. (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, p. 238-259.
- Paberz C., 2020, « Les dessinateurs dans l'industrie du jeu vidéo en Corée du Sud. Un métier de passage ? », *Réseaux*, vol. 224, n° 6, p. 59-84.
- Paris M., 2012, « Montre-moi ton jardin et je te dirai comment tu habites », in Morel-Brochet A., Ortar N. (dir.), 2012, *La fabrique des modes d'habiter*, Paris, L'Harmattan, p. 161-178.
- Parker F., Jenson J., 2017, « Canadian indie games between the global and the local », *Canadian Journal of Communication*, vol. 42, n° 5, p. 867-891.
- Pasquier D., 2005, *Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité*, Paris, Autrement.
- Perpère L., 2017, *De la mise en spectacle du jeu vidéo. Ou l'art et la manière de jouer et de regarder jouer*, mémoire de master 1, ENS de Lyon.
- Peterson R., 1992, « Understanding audience segmentation: from elite and mass to omnivore and univore », *Poetics*, vol. 21, n° 4, p. 243-258.
- Pharabod A.-S., 2004, « Territoires et seuils de l'intimité familiale. Un regard ethnographique sur les objets multimédias et leurs usages dans quelques foyers franciliens », *Réseaux*, vol. 123, n° 1, p. 85-117.
- Philo C., 1991, *More words, More worlds. Reconceptualising social and cultural geography*, Lampeter, St. David's University College.
- Pine B. J., Gilmore J. H. 2011, *The experience economy*, Boston, Harvard Business.

- Piolle X., 1982, « L'analyse des pratiques urbaines : savoir pratique et savoir scientifique », *Travaux de l'Institut Géographique de Reims*, n° 51-52, p. 49-57.
- Piolle X., 1990, « Proximité géographique et lien social, de nouvelles formes de territorialité ? », *L'espace géographique*, tome 19-20, n° 4, p. 349-358.
- PIPAME, 2021, *Analyse du marché et perspectives pour le secteur de l'esport*.
- Pirauudeau B., 2008, *Les stratégies spatiales du recrutement des centres de formation du football français*, thèse de doctorat en géographie et aménagement, université de Franche-Comté.
- Pobłocki K., 2002, « Becoming State. The bio-cultural imperialism of Sid Meier's Civilization », *Focaal*, n° 39, p. 163-177.
- Potier V., 2017, *La fabrique des « serious games », activité, normes, usages : du jeu dans les rouages de l'innovation pédagogique*, thèse de doctorat en sociologie, université Toulouse 2.
- Potier V., 2020, « Des concepteurs de jeu vidéo à l'université. Objets et catégories de l'innovation pédagogique », *Réseaux*, vol. 224, n° 6, p. 197-223.
- Raibaud Y., 2010, « Musique noire », *Géographie et cultures*, n° 76.
- Raibaud Y., 2011, *Géographie socioculturelle*, Paris, L'Harmattan.
- Rainoldi M., Van den Winckel A., Yu J., Neuhofer B., 2022, « Video game experiential marketing in tourism: designing for expériences », in Stienmetz J. L., Ferrer-Rosell B., Massimo D. (dir.), 2022, *Information and communication technologies in Tourism 2022. Proceedings of the ENTER 2022 eTourism Conference*, Springer, p. 3-15.
- Ravenel L., 1997, *Le football de haut-niveau en France : espaces et territoires*, thèse de doctorat en géographie, université d'Avignon et des Pays de Vaucluse.
- Reckwitz A., 2002, « Toward a theory of social practices: A development in culturalist theorizing », *European Journal of Social Theory*, vol. 5, n° 2, p. 243-263.
- Redon M., 2012, « Gaguère (combat de coqs) et borlette (loterie) », *Géographie et cultures*, n° 82, p. 97-120.
- Rey PJ, 2014, « Gamification and post-fordism capitalism », in Walz S. P., Deterding S., *The gameful world. Approaches, issues, applications*, Cambridge, The MIT Press, p. 278-295.
- Rheingold H., 2002, *Smart mobs. The next social revolution*, Cambridge, Basic Books.
- Riley R., Baker D., Van Doren C., 1998, « Movie Induced Tourism », *Annals of Tourism Research*, vol. 25, n° 4, p. 919-935.
- Rouiaï N., 2016, *Ciné-géographie hongkongaise. Le Hong Kong cinématographique, outil du soft power chinois*, thèse de doctorat en géographie, université Paris Sorbonne.

Roumégous Micheline, 2009, « Une nouvelle géographie pour l'école primaire : les années 1850. Curriculum en mouvement », communication au *Colloque de didactiques de l'histoire, de la géographie et de l'éducation à la citoyenneté*, Lausanne, 2009.

Rufat S., Ter Minassian H., 2012, « Video games and urban simulation: new tools or new tricks? », *Cybergeo*, n° 622.

Rufat S., Ter Minassian H., Coavoux S., 2014, « Jouer aux jeux vidéo en France. Géographie sociale d'une pratique culturelle », *L'espace géographique*, vol. 43, n° 4, p. 308-323.

Sajous P., Thébert M., Nessi H., Coralli M., 2015, « Mobilités quotidiennes et modes d'habiter dans le périurbain francilien », *Netcom*, vol. 29, n° 1-2.

Salmond M., Salmond J., 2016, « The gamer as tourist. The simulated environments and impossible geographies of videogames », in Long P., Morpeth N. D. (dir.), *Tourism and the creative industries*, Londres, Routledge, p. 151-163.

Salter M. B., 2011, « The geographical imaginations of video games: Diplomacy, Civilization, America's Army and Grand Theft Auto IV », *Geopolitics*, vol. 16, n° 2, p. 359-388.

Sanchez É., Ney M., Labat J.-M., 2011, « Jeux sérieux et pédagogie universitaire : de la conception à l'évaluation des apprentissages », *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire*, vol. 8, n°1-2, p. 48-57.

Schmitz S., 2012, « Le « mode d'habiter » : analyse de l'usage d'une notion émergente en géographie », in Frelat-Kahn B., Lazzarotti (dir.), *Habiter. Vers un nouveau concept ?*, Paris, Armand Colin, p. 35-47.

Schoeny A., 2022, « La transition récréative gamifiée : « randonnez, observez, participez ! ». Entre jeux et hors-jeux, les enjeux d'une expérimentation sur la biodiversité de montagne », communication au colloque *Jeux et enjeux*, Lille, 20-22 juin 2022.

Schütz A., 2008, *Le chercheur et le quotidien*, Paris, Klincksieck.

Scott A., 2005, *On Hollywood: the place, the industry*, Princeton, Princeton University Press.

Schwartz L., 2008, « Introduction to "imagining Geography through interactive visual media" », *Aether*, vol. 2, p. 1-5.

Segaud M., 2010, *Anthropologie de l'espace. Habiter, fonder, distribuer, transformer*, Paris, Armand Colin.

SELL, 2021, *L'essentiel du jeu vidéo. Bilan du marché français 2020*.

Servais O., 2020a, *Jeux vidéo, nouvel opium du peuple ?*, Paris, Karthala.

Servais O., 2020b, *Dans la peau des gamers. Anthropologie d'une guilde de World of Warcraft*, Paris, Karthala.

- Simon J. P., 2020, « L'émergence des écosystèmes de contenus numériques en Chine. Le rôle des sociétés de l'internet et des jeux vidéo », *Réseaux*, vol. 224, n° 6, p. 225-255.
- Sotamaa O., Švlech J. (dir.), 2021, *Game Production Studies*, Amsterdam, Amsterdam University Press.
- Squire K., 2006, « From content to context: videogames as designed experience », *Educational Researcher*, vol. 35, n° 8, p. 19-29.
- Squire K., Jenkins H., 2002, « The art of contested spaces », in King L. Bain C. (dir.), *Game On*, Londres, Laurence King, p. 64-75.
- Staszak J. F., 2001, « L'espace domestique : pour une géographie de l'intérieur », *Annales de géographie*, n° 620, p. 339-363.
- Staszak J.-F., 2003, *Géographies de Gauguin*, Paris, Bréal.
- Stienmetz J. L., Ferrer-Rosell B., Massimo D. (dir.), 2022, *Information and communication technologies in Tourism 2022. Proceedings of the ENTER 2022 eTourism Conference*, Springer.
- Stock M. (dir.), 2003, *Le tourisme. Acteurs, lieux et enjeux*, Paris, Belin.
- Stock M., 2012, « « Faire avec de l'espace » : pour une approche de l'habiter par les pratiques », in Frelat-Kahn B., Lazzarotti (dir.), *Habiter. Vers un nouveau concept ?*, Paris, Armand Colin, p. 57-75.
- Stock M., 2020, « Régimes de mobilité. La géographicit  du droit   travers l'exemple de la loi sur la mobilit  de Berlin de 2018 », *Annales de g ographie*, n  735, p. 33-54.
- Stockburger A., 2006, *The rendered arena. Modalities of space in video and computer games*, Doctoral Thesis, University of the Arts, London.
- Švlech J., 2021, « Promises of the periphery : producing games in the communist and transformation-era Czechoslovakia », in Sotamaa O., Švlech J. (dir.), *Game Production Studies*, Amsterdam, Amsterdam University Press, p. 237-255.
- Taylor L., 2003, « When seams fall apart: video game space and the player », *Game Studies*, vol. 3, n  2.
- Taylor TL, 2012, *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge, The MIT Press.
- Ter Minassian H., Rufat S., 2008, « Et si les jeux vid o servaient   comprendre la g ographie ? », *Cybergeo*, n  418.
- Ter Minassian H., 2012, « Les jeux vid o : un patrimoine culturel ? », *G ographie et cultures*, n  82, p. 121-139.
- Ter Minassian H., Boutet M., 2015, « Les jeux vid o dans les routines quotidiennes », *Espace populations soci t s*, n  1-2.

- Ter Minassian H., 2016, « Space invaders : les pratiques de jeux vidéo dans les espaces domestiques », *Annales de géographie*, vol. 707, n° 1, p. 51-73.
- Ter Minassian H., 2019, « Les dynamiques territoriales de l'industrie du jeu vidéo en France », *Territoire en mouvement*, n° 42.
- Ter Minassian H., 2020, « « C'est trop loin. C'est trop grand ». Les jeux vidéo facilitent-ils l'appropriation de l'espace urbain ? », in Douay N., Monin É., Prévot M. (dir.), *L'urbanisme, l'architecture et le jeu*, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires du Septentrion, p. 163-175.
- Ter Minassian H., Vincent Berry, Manuel Boutet, Isabel Colón de Carvajal, Samuel Coavoux, David Gerber, Samuel Rufat, Mathieu Triclot, Vinciane Zabban, 2021, *La fin du Game ? Les jeux vidéo au quotidien*, Tours, PUF.
- Thrift N., 1996, « New urban eras and old technological fears: reconfiguring the goodwill of electronic things », *Urban Studies*, vol. 33, n° 8, p. 1463–1493.
- Thrift N., French S., 2002, « The automatic production of space », *Transactions of the Institute of British Geographers*, vol. 27, n° 3, p. 309-335.
- Tisseron S., 2003, « Le désir « d'extimité » mis à nu », *Le Divan familial*, vol. 11, n° 2, p. 53-62.
- Tissier J.-L., 1981, « De l'esprit géographique dans l'œuvre de J. Gracq », *L'espace géographique*, n° 1, p. 50-59.
- Trémel L., 2001, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de mondes*, Paris, PUF.
- Triclot M., 2011, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte.
- Tschumi B., 2014, *Architecture et disjonction*, HYX, Orléans.
- Urry J., 1990, *The tourist gaze: leisure and travel in contemporary societies*, Londres, Sage.
- Walford R., 1995, « A quarter-century of games and simulations in geography », *Simulation & Gaming*, vol. 26, n° 2, p. 236–248.
- Walz S. P., Deterding S., 2014, *The gameful world. Approaches, issues, applications*, Cambridge, The MIT Press.
- Wang D., Xiang Z., Fesenmaier D. R., 2014, « Adapting to the mobile world: a model of smartphone use », *Annals of Tourism Research*, vol. 48, p. 11-26.
- Weber M., 1994, *Le savant et le politique*, Paris, Plon [1919].
- Wolf M. J. P. (dir.), 2015, *Video games around the world*, Cambridge, The MIT Press.
- Yonnet P., 1980, « Le tiercé, miroir social. Anthropologie d'un jeu de masse », *Le Débat*, vol. 6, p. 45-55.
- Zabban V., 2011, « Ceci est un monde ». *Le partage des jeux en ligne : conceptions, techniques et pratiques*, thèse de doctorat en sociologie, université Marne-la-Vallée.

Zabban V., 2012 « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, vol. 173-174, n° 3-4, p. 137-176.

Zabban V., Ter Minassian H., Noûs C., 2020, « Le bonheur est dans l'indé ? Trajectoires professionnelles des créatrices et créateurs de jeux vidéo », *Réseaux*, vol. 224, n° 6, p. 111-141.

Zichermann G., Cunningham C., 2011, *Gamification by design*, Sebastopol, O'Reilly Media.

Salen K., Zimmerman E., 2003, *Rules of play: game design fundamentals*, Boston, The MIT Press.

Zook M. A., Graham M., 2007, « Mapping digiplace: geocoded Internet data and the representation of place », *Environment and Planning B*, vol. 34, n° 3, p. 466-482.

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Table des figures

Figure 1. Vidéo introductive du jeu vidéo <i>Resident Evil 3 Remake</i> (2020)	5
Figure 2. Quelques affiches de films en référence directe avec la culture vidéoludique	8
Figure 3. La culture populaire envahit l'espace urbain.	8
Figure 4. Message Twitter des principaux éditeurs internationaux de jeux vidéo pour inciter à respecter les gestes barrières	23
Figure 5. Publicité pour le jeu vidéo <i>America's Army. Proving Grounds</i> (2002-2022)	45
Figure 6. Illustration du boîtier de jeu <i>Command & Conquer Red Alert 2</i> (2000)	46
Figure 7. Les trois circuits de l'interactivité dans un marché globalisé, d'après Kline et alii, 2003.	49
Figure 8. <i>Les vieux souliers</i> (version d'Amsterdam), Van Gogh, 1886.	59
Figure 9. Répartition des joueuses et joueurs adultes selon le type de commune de résidence, en % (n = 2 042).....	81
Figure 10. Répartition des joueuses et joueurs adultes selon le type de commune de résidence (agrégée), en % (n = 2 042).....	82
Figure 11. Fréquence de jeu au cours des 12 derniers mois par classe d'âge, en % (n = 2 542)	84
Figure 12. Fréquence de jeu selon les lieux de la pratique chez les joueur.es adultes, en % (n = 1 210).....	88
Figure 13. Typologie des joueuses et joueurs de jeux vidéo de 11 ans et plus selon les lieux de la pratique (n = 1 697)	89
Figure 14. Les partenaires de jeu chez les adultes et les jeunes adultes urbain.es et périurbain.es, en %	91
Figure 15. Capture d'écran de l'éditeur de <i>Legend of Grimrock II</i>	110
Figure 16. Les dimensions spatiales des pratiques vidéoludiques	130
Figure 17. Capture d'écran de la rubrique « autres sujets » du forum officiel d'un jeu vidéo d'aventure.....	140
Figure 18. Réveillonner sur un forum en ligne de jeux vidéo.....	141
Figure 19. Types de pratiques et combinaison de spatialités	145
Figure 20. Diversité des expériences spatiales chez Patrick	146

Figure 21. Tours Métropole Val de Loire, Lancement du jeu <i>Les mystères de Tours Métropole</i> , avril 2019.....	151
Figure 22. <i>IsèreCraft</i> : sensibiliser à l’urbanisme par le jeu vidéo <i>Minecraft</i> ®.....	152
Figure 23. La gamification des salles de sport.	154
Figure 24. Chercher des animaux en ville avec <i>Urbanimals</i> (2015).....	157
Figure 25. Projection d’une colombe de la paix, place Tienanmen, Pékin avec l’ <i>Image Fulgurator</i>	163
Figure 26. Premier Park(ing) Day, 2005, San Francisco.....	164
Figure 27. Mode caméra dans le jeu vidéo <i>XCOM 2. War of the Chosen</i> (2017)	184
Figure 28. Des trophées pour récompenser les joueur.es/touristes dans <i>Resident Evil Village</i> (2021)	184

Table des photos

Photo 1. Chez Jérôme, les jeux vidéo nécessitent beaucoup de rangements.	102
Photo 2. Jérôme expose sa collection de jeux vidéo dans l’espace domestique.	102
Photo 3. Les jeux vidéo du sol au plafond chez Arnaud.	104
Photo 4. L’intérieur domestique chez Jeanne et son compagnon, tous deux passionnés de jeux vidéo.	109
Photo 5. Deux configurations différentes de cospatialité.....	132
Photo 6. Message d’encouragement à visiter une boutique, adressée aux joueuses et joueurs de Pokémon Go. Boulder (Colorado, USA)	139
Photo 7. L’espace domestique à l’épreuve de la pervasivité (enregistrement Ludespace, 2012).	141
Photo 8. Exposition sur les jeux vidéo à la médiathèque de Castelnau-dary, 2015.....	152
Photo 9. Mise en scène d’espaces vidéoludiques (le magasin spécialisé et la chambre d’adolescent) au Finnish Museum of Games, Tampere (Finlande).....	171
Photo 10. Devil’s Tower/Bear’s Lodge, Wyoming (USA).	178

Table des tableaux

Tableau 1. Proportion de joueuses et joueurs de jeux vidéo, en % (population de 15 ans et plus).....	82
Tableau 2. Tests d’indépendance du khi ² à partir de la variable « type de commune de résidence » et chacune des pratiques culturelles interrogées (n = 2042)	86