

Habilitation à diriger des recherches

Hovig Ter Minassian

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

Volume 3. Travaux

22 janvier 2024

Université Jean Monnet de Saint-Étienne

Composition du jury

Boris Beauce, 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

TABLE DES MATIÈRES

Table des matières	1
Propos introductifs	3
Publics et pratiques vidéoludiques.....	5
Ter Minassian H., 2018, « Drawing Video Game Mental Maps: From Emotional Games to Emotions of Play », <i>Cartographic Perspectives</i> , n° 91.....	7
Ter Minassian H., 2016/1 « Space invaders : les pratiques de jeux vidéo dans les espaces domestiques », <i>Annales de géographie</i> , p. 51-73.....	23
Ter Minassian H., Boutet M., 2015, « Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes », <i>Espaces populations sociétés</i> , n° 1-2.....	46
Rufat S., Ter Minassian H., Coavoux S., 2014/2, « Jouer aux jeux vidéo en France. Géographie sociale d'une pratique culturelle », <i>L'espace géographique</i> , tome 43, p. 308-323.....	64
De l'analyse de l'objet « jeu vidéo » à l'analyse de la production.....	80
Zabban V., Ter Minassian H., Noûs C., 2020/6, « Le bonheur est dans l'indé ? Trajectoires professionnelles des créatrices et créateurs de jeux vidéo », <i>Réseaux</i> , n° 224, p. 111-141..	82
Ter Minassian H., 2019, « Les dynamiques territoriales de l'industrie du jeu vidéo en France », <i>Territoires en mouvement</i>	112
Ter Minassian H., 2012, « Les jeux vidéo : un patrimoine culturel ? », <i>Géographie et cultures</i> , n° 82, p. 121-139.	131
Ter Minassian H., Rufat S., 2008, « Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? », <i>Cybergeog, revue européenne de géographie</i>	148
Politiques urbaines, patrimoine et gentrification	165
Baron N., Ter Minassian H., 2018, « Le renouveau immobilier madrilène après la crise de 2008. Reprise en main d'une politique locale du logement ou poursuite du modèle spéculatif ? », <i>Sud-ouest européen</i> , n° 46, p. 73-90.	167
Ter Minassian H., 2010/4, « La récupération du centre ancien de Barcelone depuis le début des années 1980 : enjeux, processus, contradictions », <i>Noroi</i> , n° 217, p. 13-27.	186
Ter Minassian H., 2010/3, « La réhabilitation urbaine du centre ancien de Barcelone. Discours et représentations par les pouvoirs publics (1980-2008) », <i>Espaces et sociétés</i> , n° 142, p. 97-112.	202
Ter Minassian H., 2009, « Y a-t-il une gentrification à Barcelone ? Ciutat Vella entre 1991 et 2005 », <i>Géocarrefour</i> , volume 84-1-2, p. 93-103.	219

Et si on parlait d'autre chose ?.....	231
Berry V., Boutet M., Coavoux S., Ter Minassian H., 2018, « <i>On fait un sloubi pour rigoler</i> ». Les jeux du Moyen Âge revisités », in Besson F., Breton J. (dir.), <i>Kaamelott. Un livre d'histoire</i> , Paris, Vendémiaire, p. 253-266.	232
Ter Minassian H., 2016, « Les jeux vidéo : un loisir uchronique ? », in Pernot F., Vial É. (dir.), <i>Uchronie : l'Histoire telle qu'elle n'a pas été, telle qu'elle aurait pu être</i> , Montreuil, éditions de l'Œil, p. 139-153.	248
Boissière A., Ter Minassian H., 2020, « Démons, merveilles et rêves à la carte », <i>Carto</i> , n° 59, p. 54-55.	260
Boissière A., Ter Minassian H., 2019, « Cartographie imaginaire : la carte du contrevient », <i>Carto</i> , n° 55, p. 54-55.	262

PROPOS INTRODUCTIFS

Dans ce volume, j'ai rassemblé un certain nombre de publications écrites tout au long de ma carrière d'enseignant-chercheur, en auteur seul ou en collectif. Seize textes ont été retenus, pour refléter à la fois l'évolution de mes questionnements personnels, mais aussi la diversité des thématiques, des collaborations scientifiques et des supports. Par souci de cohérence, j'ai regroupé ces publications en plusieurs ensembles. Pour chacune, je justifie le choix du texte par une courte présentation.

Le premier ensemble regroupe mes travaux personnels et collectifs sur les publics et les pratiques de jeux vidéo. Pour la plupart, ils s'appuient sur les données du projet Ludespace dont j'ai assuré la coordination scientifique et administrative (voir volume « parcours »). Les textes choisis m'évitent, dans une certaine mesure, de revenir dans le volume « inédit » sur la diversité des publics et des pratiques vidéoludiques en France. Ils viennent donc apporter un éclairage empirique complémentaire aux propos développés dans les chapitre 2 et 3.

Le deuxième ensemble regroupe également des travaux sur les jeux vidéo, cette fois selon des perspectives différentes que celle des publics et des pratiques. Ma propre trajectoire de recherche m'a fait progressivement glisser des approches « internalistes » (analyse de contenu) à des approches de géographie sociale, voire de géographie économique, comme je l'ai mentionné dans le volume « parcours ». Ce faisant, je suis passé de l'étude des jeux vidéo eux-mêmes, à l'étude des pratiques mais aussi des modalités de production et des conceptrices et concepteurs de jeux vidéo. Les textes rassemblés ici me permettent d'illustrer cette évolution.

Le troisième ensemble regroupe mes travaux précédents sur les politiques patrimoniales et la gentrification en Espagne, souvent les plus anciens. Ils sont directement issus de mes recherches doctorales et post-doctorales. À défaut de pouvoir reproduire intégralement le manuscrit de l'ouvrage collectif *Gentrifications*, mentionné dans le volume « parcours », ou bien la publication de ma thèse aux Presses universitaires du Mirail, je propose ici quelques textes qui

illustrent à la fois mes premiers pas de chercheur et le fait que le patrimoine comme objet de recherche m'intéresse depuis longtemps. Le projet scientifique LAPTER que je coordonne au moment où je rédige cette HDR, me permet de revenir à ces questionnements scientifiques, même s'il n'a pas encore donné lieu à des publications écrites.

Enfin, parce que la recherche peut être amusante et que l'écriture peut (doit !) rester un plaisir, j'ai regroupé dans un dernier ensemble quatre textes sans doute parmi les moins « légitimes » de mon CV, du point des normes académiques et des critères de la 23^e section du CNU. Leurs sujets ne sont jamais très loin de mes préoccupations de recherche (pratiques ludiques, jeux vidéo, univers fictionnels de *fantasy* ou de science-fiction etc.), tout en étant profondément liés à mes propres pratiques ludiques et culturelles.

Les textes sont présentés par ordre chronologique inverse, du plus récent au plus ancien. Si cette méthode peut paraître contre-intuitive, au regard de l'évolution de mes préoccupations scientifiques, elle m'évite de tomber dans une forme de reconstruction *a posteriori* d'une trajectoire de recherche qui s'est aussi faite par à-coups, par bifurcations, au gré des opportunités et des collaborations de travail avec d'autres collègues.

PUBLICS ET PRATIQUES VIDÉOLUDIQUES

Dans cet ensemble de travaux, le premier texte que je propose (Ter Minassian H., 2018, « **Drawing video game mental maps: from emotional games to emotions of play** », *Cartographic Perspectives*, n° 91) est une publication dans une revue internationale de cartographie à la suite d'un colloque organisé sur le thème de la géographie des émotions. Dans cet article, je présente la méthodologie des cartes mentales qui a été mobilisée dans le cadre du projet Ludespace. C'est l'occasion pour moi d'insister sur la dimension expérientielle de la pratique vidéoludique, et ce faisant de m'inscrire dans des débats scientifiques à la fois sur la prise en compte des émotions en géographie, et sur les cartographies alternatives. L'article présente la méthodologie et les résultats de cette démarche.

Le deuxième texte propose une démarche d'analyse micro-géographique des pratiques vidéoludiques (Ter Minassian H., 2016/1 « **Space invaders : les pratiques de jeux vidéo dans les espaces domestiques** », *Annales de géographie*, p. 51-73). J'ai souhaité ici répondre à plusieurs enjeux : démontrer l'intérêt de travailler à des échelles géographiques aussi fines que l'espace domestique et ses subdivisions, proposer une approche géographique des pratiques culturelles d'intérieur et, bien entendu, illustrer la pluralité des marquages de l'espace domestique par les loisirs vidéoludiques. Ce faisant, je tâche d'avancer le chantier ouvert il y a près de vingt ans maintenant par Jean-François Staszak en faveur d'une « géographie de l'intérieur ».

Le troisième texte est une publication co-écrite avec mon collègue sociologue Manuel Boutet sur les pratiques de jeux vidéo en mobilité (Ter Minassian H., Boutet M., 2015, « **Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes** », *Espaces populations sociétés*, n° 1-2). À partir des données issues du projet Ludespace nous proposons une analyse de la manière dont les jeux vidéo recomposent les espaces-temps du quotidien, et en particulier ceux des déplacements. Nous montrons dans ce texte que comme d'autres activités ordinaires, les loisirs électroniques participent, à des degrés divers selon les individus, à la reconfiguration de leurs routines. C'est l'occasion d'insister sur la nécessaire prise en compte des « écosystèmes » de la pratique pour comprendre la place et le sens que les personnes interrogées accordent à cette activité.

Enfin, le dernier texte – également collectif – est la publication des principaux résultats de l'enquête par questionnaire téléphonique du projet Ludespace (**Rufat S., Ter Minassian H., Coavoux S., 2014/2, « Jouer aux jeux vidéo en France. Géographie sociale d'une pratique culturelle », *L'espace géographique*, tome 43, p. 308-323**). À ce jour, c'est le seul texte francophone qui dresse un panorama global des publics et des pratiques de jeux vidéo en France. Nous y présentons de manière succincte les principaux déterminants de la variation des pratiques (principalement selon l'âge et le sexe), ainsi qu'une typologie des pratiques selon les espaces dans lesquels l'activité se déploie.

Drawing Video Game Mental Maps: From Emotional Games to Emotions of Play

Hovig Ter Minassian
University François-Rabelais
hovig.terminassian@univ-tours.fr

By exploring emotions at play in video game experiences, we sought to analyze how people interact with digital spaces in everyday life. Taking a somewhat different view than much of the literature in the field of video game studies, we examined emotions that were created from users' experience of games, rather than focusing on game design and gameplay. To that end, we based our analysis on 38 video game mental maps drawn by 26 people. We successively analyzed the topic, the structure, and the experiential and emotional meaning of each of the mental maps. Thus, we explored the diversity of emotions that participants linked to video games, and examined the mental maps in relation to what the respondents said about how and why they chose to draw a particular video game. Our work shows the importance of looking beyond the analysis of affects and gameplay, and of examining the emotions produced by the video game experience, along with what they can tell us about the role of games in individual and collective spatial experiences and sociability. Everything doesn't happen on the screen, and what is lived within the game also depends on what is lived in the physical space of the player. In other words, video games aren't emotional in themselves, but there are significant video game experiences that contribute to the structuration of individuals.

KEYWORDS: video games; computer games; mental maps; digital space; digital geography; emotions; cultural practices

ACKNOWLEDGEMENTS

The research presented in this paper is part of the LUDESPACE collective research program on video game users and practices in France. It obtained funding from the French National Research Agency (ANR JCJC 2011-2014). Throughout this paper, I use plural pronouns such as “we” and “our” to recognize the contribution of my LUDESPACE colleagues to this work. I wish to warmly thank the different reviewers and editors of this paper for their numerous and relevant comments, which definitely helped enhance my initial version.

INTRODUCTION

SINCE THE TERM “CYBERSPACE” WAS coined by William Gibson in 1984, digital tools have extensively infiltrated our everyday space, from augmented reality games to interactive road maps. This increasing digital influence on our experience of space has led researchers to argue that it is now necessary to erase the distinction between the real and the virtual, and they consequently speak of geocyberspace (Bakis 1997), code/space (Dodge and Kitchin 2005), hybrid space (de Souza e Silva 2006), or augmented reality (Graham and Zook 2013).

Video games, as a cultural activity strongly supported by the development of digital technologies and mobile media, seem a relevant starting point to observe the nature of those spaces. As stated by Shaw and Warf, “simple dichotomies like player and game, or real and virtual space, fail to do justice to the depth and extent to which digital technologies have penetrated minds and bodies in contemporary capitalism” (2009, 1339). With growing media coverage and the success of augmented reality games such as *Pokémon Go*, video games are now particularly well



© by the author(s). This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>.

established as a cultural activity in society. According to the CEO of Niantic, the studio behind the game, the number of *Pokémon Go* players worldwide was estimated to have exceeded 65 million in the spring of 2017 (www.businessinsider.fr/us/pokemon-go-65-million-monthly-active-players-2017-4). The international analysis firm Newzoo estimated that the global turnover of the video game industry in 2018 will reach almost \$138 billion USD (newzoo.com/wp-content/uploads/2018/08/Global_Games_Market_2018.png). But despite their widespread use, there have been very few studies on the geographies of video games; geographers have mostly focused on spatial representations within games (e.g., Magnet 2006; Shaw 2010), their potential educational uses (e.g., Adams 1998; Gaber 2007), or, more rarely, the video game industry itself (Aoyama and Izuchi 2003; 2006; Johns 2006). There is therefore a need to study the geographies “produced by the digital” (Ash, Kitchin, and Leszczynski 2018, 35) in video games, by looking beyond the analysis of devices and technologies and their design, and examining how they are actually used and domesticated (Berker et al. 2006).

As Ash and Gallacher point out regarding the study of video games, “there is a need for continued methodological innovation in order to capture and document the complex interrelations between gestures, discourses, feelings, affects, among other categories and frames of sense”

EMOTIONS IN GAMES OR EMOTIONS AT PLAY?

IAN SHAW CLAIMS THAT “play is relatively under-theorized in cultural studies” (2010, 791). Instead, content analysis has long dominated the study of video games. Geographers and other researchers have focused mostly on spatial representations or game design, while pointing out the need to take into account the player’s experience. Our work follows the latter line, by taking the players’ emotions as a starting point to analyze the geographical experience of video games.

FROM GAME STUDIES TO PLAY STUDIES

The field of “Video Game Studies” has historically been dominated by internalist approaches, favoring the study of content and taking either a *narratology* or a *ludology* view. Narratologists have focused on the discourse

(2011, 363). The aim of this paper is to respond to this need, both theoretically and methodologically. We aim to show the value in analyzing the way digital spaces are actually produced and experienced by their users. To that end, studying the *emotions* involved in the video game experience seems to us a relevant starting point. It allows us to focus on the *players*, rather than analyzing game design or gaming devices as previous researchers have done. At the same time, our approach also takes into account the context in which these emotions occur, and their effects on individuals. In other words, by tackling the issue from an emotional perspective, it is possible to situate video game practices socially and spatially, and to examine how a particular geographical experience emerges, conjointly produced by the in-game space and the space of the player. To achieve this aim, we used a “mental maps” methodology developed in a research program on video game users and practices in France. The first part of this article presents the theoretical framework of the study, emphasizing the importance of taking into account the diversity of experiences when examining the geography of digital spaces. The second part covers the survey methodology, based on mental maps and semi-structured interviews, used to analyze the emotions produced by playing video games, and the socio-spatial context of the experiences related to them. The final sections discuss the results of the study and the main findings.

and representations produced by video games, whether through text or images (Fuller and Jenkins 1995; Aaserth 1997; Salter 2011). By contrast, ludologists have focused on analysis of game mechanics and gameplay, arguing that what distinguishes video games from other media or cultural products is the nature of the human/machine interaction (see, for instance, Frasca 1999; Stockburger 2006). This debate is still significant, and above all testifies to the importance given to the analysis of the medium itself rather than to the way it is used.¹ However, neither of these approaches say much about the way this cultural medium is received or about the experiences of the players. Of course, the latter are mentioned, but often independently of their individual, social, or geographical characteristics. Even when talking about immersion or the emotions produced by video games, researchers usually focus on either

1. See, for instance, the theme of the international conference of the Digital Games Research Association (DiGRA) in 2018: “The Game is the Message.”

very personal analyses (Krzywinska 2015; Gong, Hassink, and Maus 2017), or techniques for producing emotions and commitment (Frome 2007; Juul 2007). However, some authors acknowledge that “elements such as the physical qualities of the gaming device as well as the social space surrounding the game are part of the game space” (Stockburger 2006, 87), but do not necessarily describe them.

In contrast to these internalist approaches, other studies, first appearing in the early 2000s, showed that video games are played in a variety of contexts, and by players with varying levels of commitment; hence there is a diversity of gaming experiences. These include works by Taylor (2006) and Berry (2012) on massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs), ethnographies of *Second Life* (Boellstorff 2008; Lucas 2013), research on e-sports (Taylor 2012), and work on cheating in games (Consalvo 2007). In the case of online multiplayer games such as *Lineage* and *World of Warcraft*, for instance, Steinkuehler (2006) observes how different communities of players interpret the rules and game framework differently. Dyer-Witheford and de Peuter (2009) also describe how digital workers, usually based in Asian-Pacific countries, are paid to play games in order to accumulate in-game resources that will then be resold to other players for real money, and whose experiences of virtual worlds are radically different from the consumer-players of the European and North American markets. Similarly, both Boellstorff (2008) and Lucas (2013) have shown the variations in users’ experiences of digital spaces in the online game *Second Life*, and the different ways they have of “inhabiting” virtual worlds. Thus, because video game practices can vary widely from one individual to another, and because they are geographically and socially situated in the individual’s way of living and social space (Rufat, Ter Minassian, and Coavoux 2014; Coavoux and Gerber 2016), Mathieu Triclot (2013) argues for the development of a field of “Play Studies.” Video games are, above all, *experiences*, which depend as much on the socio-spatial context in which they take place (Boutet 2012) as on the players’ biographical trajectories (Coavoux and Gerber 2016).

Thus, as observed by Ash, there are no pre-determined meanings of the images and representations in a video game, but rather actualized meanings that occur in the context of their use: “Experiencing an image is an embodied event. The signification of the image is not determined

in advance of it being viewed, but is made performatively in the singular moment of this or that viewing by differently located and contextualised bodies” (2009, 2107). Ash therefore recommends that video games should be considered based not only on how they represent reality, but also on their geographical function and their capacity to produce space. Shaw (2010) thus borrows from the psychoanalyst Donald Winnicott the notion of “transitional space” to characterize these video game spaces: a place of transition and encounter between oneself and the real world, a place in which the subjectivity of the former meets the political and social organization of the latter. For instance, Shaw looks at how war-themed video games bear the imprint of the American military-industrial complex. But while he questions the nature of digital spaces as transitional spaces (by looking at their aesthetics and narrative content), we look at *what is happening* in these digital spaces. This involves not only being attentive to user/screen interactions—whether through messages, feedback, or affects that circulate from one to the other—but also to the context of video game practices, what we have called elsewhere the “space of the player” (Rufat and Ter Minassian 2011), by studying the emotions that come into play during these experiences.

EMOTIONS AT PLAY IN VIDEO GAMES

Video games produce many *affects*, that is, “precognitive and embodied (re)actions” that structure the geographical experience of video games (Shaw and Warf 2009, 1333). As Ash (2009) points out, the player is affected by a game’s audio, visual, and sometimes tactile stimuli (the vibrating motors in the game controllers). In addition, some living-room devices such as the Kinect or Wii have popularized dance, music, or sports video games that force players to use their own moving bodies (and not just their hands) to control activity on the screen. At the same time, some major video game studios have put considerable effort into the scriptwriting of their games, and called upon real actors to portray game characters to reinforce the realism of the dialogues. In 2018, the second Emotional Games Awards took place in France. What kinds of emotions are produced by these affects and realistic game narratives?

While it may seem relevant to study the affects of a game session, the concept of emotion is necessary to characterize this geographical experience from the point of view of the players and to understand how they incorporate it in

their biography. It is insufficient to simply describe a player's experiences; we must also look at how these experiences arise and structure players' sociability and practices. For instance, for Fiske (1989), pleasure is not only an act of passive consumption, it is also a form of activity that engages the individual in their environment. Emotions are thus part of the process of construction and interpretation of the world and our spatial experiences. As described in *Emotional Geographies* (Davidson, Bondi, and Smith 2007), they contribute to the way we structure our spatial practices and represent and categorize the world. Individuals do not *have* emotions; they *produce* them in situations of social and spatial interaction (Bareither 2017). In this way, emotions are not just about the feeling that is experienced: they also concern the context in which they were experienced and made possible. As observed by Davidson and Milligan, "While we attribute emotional agency or capacity to a surprising range of external sources—saying, for example, that low clouds make us gloomy, while blue skies raise our spirits—our heart-felt articulations of emotion, themselves, acknowledge their interactional quality" (2007, 524).

MAPPING THE GAME, MAPPING THE EXPERIENCE

FOR MANY CATEGORIES of video games, the map is a crucial element. For example, in adventure games, role-playing games, and shooting games, the player uses it to navigate through virtual spaces. In city-builder games and war games, maps support planning or conquest. Players sometimes create their own maps to facilitate navigation, to help other players, or to produce personal artistic works.² The widespread involvement of maps in video gaming suggested to us that maps would be a good medium for examining the geographical experiences of players. Griffin and McQuoid (2012) identify three main uses of cartography in understanding human emotions: maps can be used to represent emotions (e.g., a map of world happiness); they can elicit emotions during reading; and they can be used to collect emotional data and show "emotional associations individuals have with certain places" (2012, 297). Our work is in line with the latter, as we used video game mental maps to interview players about their experiences and the socio-spatial context in which those experiences happened.

2. Some can be found on the Internet, for instance at mapstalgia.tumblr.com.

3. For a general discussion of theoretical and methodological issues of mental maps see Avry (2012).

Our hypothesis is therefore that the analysis of emotions related to playing video games cannot be reduced to the study of activities and affects that occur during a video game session, but must also take into account the attachments developed by the player, during their life, towards the many items related to playing video games—not only objects and devices, but also digital spaces or particularly striking events. As stated by Owain Jones, "emotions are systemic and interact constantly with our conscious and unconscious selves, memories and environment" (2007, 205). Hence, to understand the emotions related to video games, we should study games as a leisure activity that can be embodied in various situations and that can be given many different meanings according to the player's motives and biography. In other words, emotion in a video game is not just about activation of a few gameplay mechanisms; it arises from the geographical experience in which the activity takes place, while contributing to its particular meaning.

MENTAL MAPS AS "GRAPHICAL AUTOBIOGRAPHIES"

Mental map methodology has been recognized in geography since the pioneering work of Lynch (1960) and of Gould and White (1974), although it has seldom been applied in the field of video games and digital worlds. However, mental maps enable interviewees to tell a story, or to relate a geographical experience.³ Thus, a map offers more than a simple description of the digital space, instead "shaping it with meaning," in the words of Pearce (2008, 21). According to Antoine Bailly, mental maps are "graphical autobiographies" (quoted in Avry 2012); in other words, when people draw a place, they are not only describing it, they are also saying something about themselves. They are expressing a spatial experience, and their attachment to places and emotions.

Thus, we believe that mental maps can complement semi-structured interviews, helping respondents describe particular experiences and emotions aroused by certain

activities (or specific moments) of their life as a video game player. As observed by Gould and White, “Our memory, far from holding every sensory impression from our environment, selects and retains only a small portion” (1974, 43). For this reason, we looked for a method that could activate respondents’ memories and lead them to describe their relationship with a particular game or their memory of a particular experience, without any preconceived ideas about the type of emotions that these virtual experiences may arouse. We aimed to achieve a balance in how the players described their digital space experience between “involvement in” and “detachment from” space (Pearce 2008, 21), encouraging them to focus on relating their experience of the space rather than on accuracy and precision of the drawing. Hence, the aim of our video game mental maps was not for interviewees to give an accurate account of the characteristics of a video game space, but rather to describe how they experienced it. In this way, the mental maps brought out memories, emotions, and thoughts linked to specific moments or experiences in particular social or spatial contexts, which would have escaped us in conversations about other aspects of game activities.

VIDEO GAME MENTAL MAPS METHODOLOGY

We employed our mental maps methodology in LUDESPACE, a collective research program on video game users and practices in France, funded by the French National Research Agency (2011–2014).⁴ Our project involved interviews with 26 people (11 women and 15 men),⁵ conducted in 2013 and 2014. The age of the respondents ranged from 17 to 56 years, and their profiles varied: some were not employed (two retired, one university student, one high-school student), while others were, with a diversity of professions and levels of qualification (civil servant, police officer, doctoral student, teacher, real estate agent, programmer, architect, etc.).

The LUDESPACE research program included: (1) a population-wide quantitative survey on video game uses (2,042 adults aged 18+ and 500 teenagers aged 11 to 17); (2) about 30 semi-structured interviews with players

about their past, present and future video game practices; (3) audio/video recordings of nine video game sessions at players’ home. Since the LUDESPACE research focused on video game users in general, and not only on intensive video game players, our sample also included respondents with varied levels of commitment. While some of them claimed to be experienced players (like Jeanne,⁶ a 22-year-old student, or Michel, a 34-year-old programmer), others described themselves as “former” intensive players (Dominique, a 34-year-old sales representative), or as casual players (Guy, a 33-year-old senior civil servant), or even non-players (Chantal, a 47-year-old retired teacher).

During the semi-structured interviews, respondents were asked to draw one or more video game spaces of their choice. Their hands were filmed while drawing, and they were encouraged to talk about what they were doing, so that we could analyze not only the topic but also the structure of the drawing and the discourse. Our approach was guided by the example of Avry (2012): namely, that the analysis of mental maps is not about accuracy (they are not a test) or aesthetics, but about examining the topic of the map, the structure of the map, and its experiential and emotional meaning. Our analysis of each mental map’s **topic** focused on the interviewee’s choice of video game (*what did they draw?*). The analysis of the **structure of the mental map** focused on the way the mental map was drawn (*how did they draw it?*): what was depicted, in what order, and the elements (characters, landscape, on-screen directions, etc.) that the participant considered relevant to explain the geographical experience and emotions related to the drawn space. Finally, our examination of the **experiential and emotional meaning of the mental map** focused on the motivations, justifications, and explanations given by the respondent for choosing a particular drawing or game (*why did they draw it?*). Our project ultimately included 38 mental maps drawn by 26 people. Two people did not participate in the mental map exercise; the reasons for their refusal are discussed below. Some of the maps were very different than what a map, even a mental map, is normally expected to be. We decided to keep them in the corpus, not based on objective criteria (scale, orientation, etc.), but because they are the way some of our respondents

4. For more details, see: citeres.univ-tours.fr/spip.php?article1267. I would particularly like to thank Manuel Boutet and David Gerber, who contributed significantly to the qualitative part of the fieldwork and its analysis.

5. The respondents were selected according to their participation in either the quantitative survey or the recordings of video game sessions, or according to their specific background as players (since we were looking for diversity).

6. For ethical reasons, all interviewees are anonymized in this paper.

understood the instructions they were given to draw a video game space.

PITFALLS AND LIMITATIONS

One could argue that drawing a space is not necessary in order to talk about it. In fact, most of our interviewees found the instructions difficult to understand at first: what does it mean to “draw” a video game space? What space should they draw? Should be it the map of the virtual world, one place in particular, the character’s environment, or even the interface that appears on their TV, smartphone, or computer screen (as in Figure 1)? Nonetheless, we asked them to create mental maps because we considered that it would likewise be very difficult for our interviewees to answer questions such as “tell me about your emotions when you played that game or when you played with your siblings or your friends.”

Still, our choice of approach led two interviewees refusing to draw video game mental maps. From what we learned in their interviews, it appears that their refusal was due less to their inability to draw maps by hand, than to the fact that they didn’t feel committed to video games as a leisure activity. For example, Lionel acknowledged that he spent some time playing video games as a child, but that he was no longer very interested, even if he sometimes played with his two daughters or during long journeys. He now preferred car races, comic books, and superhero movies. The other, Chantal, considered that video games were overall a waste of time, although she did play *Sudoku* on her smartphone. Hence, for both of them, drawing video game mental maps did not seem relevant, because they



Figure 1. Georges's view of the space in the game and the space of the interface.

have little experience to call upon, or because they didn’t consider that video games to be an important part of their cultural practices or social activities. By contrast, the other interviewees were very keen to do so. These different attitudes towards the mental map exercise are in themselves an objective indicator of the importance of video games in some people’s lives, in terms of their leisure and cultural activities, their social networks, and their everyday experience of digital spaces.

EMOTIONS AT PLAY IN VIDEO GAMES

AN OVERALL ANALYSIS of the corpus shows a great diversity of subjects drawn in the mental maps (29 different titles or video game categories across the 38 maps), including both well-known and obscure titles, generic categories (basketball games, strategy games), and even one personal creation by a respondent who studied game design and programming. It also shows that the most commonly depicted genres in our corpus, such as “platform games” (10 out of 38) and “puzzles and solitaire games” (6 out of 38), are those with the poorest virtual space. In the former, digital space is usually a network of discontinuous “levels” or “stages,” sometimes without transition zones. The latter

include games such as *Solitaire*, *Sudoku*, or *Crosswords*, which usually have no geographical space other than the screen of the device on which they are played.

ABOUT MENTAL MAP TOPICS: WHAT PEOPLE DREW AND WHY

Having looked above at which video games our interviewees chose to draw, we turned next to how they explained their choices during their interviews. Interviewees identified five main reasons for their choices, some of which were directly related to emotions (Figure 2).

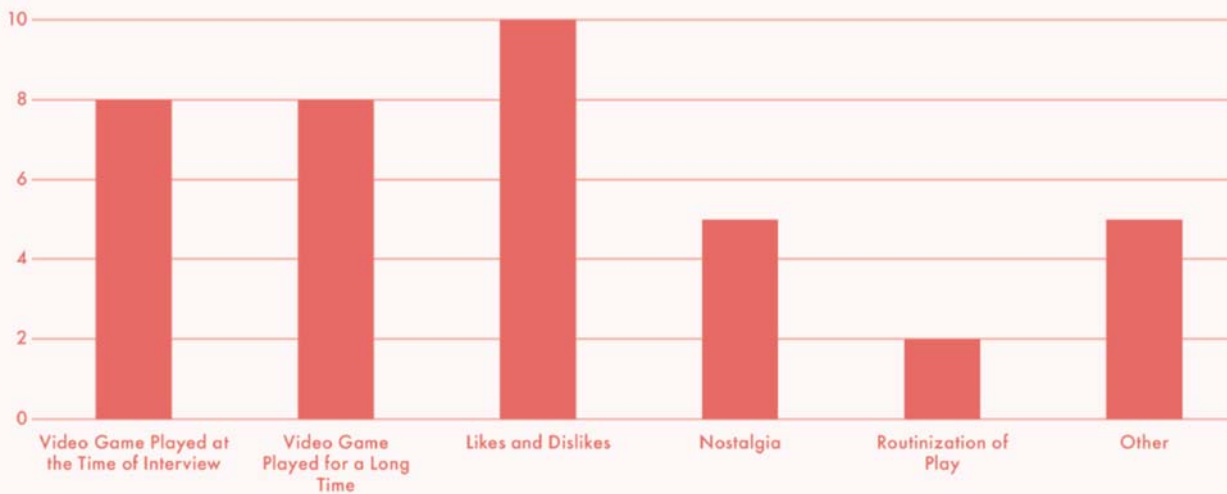


Figure 2. Reasons interviewees chose certain video games for their mental maps.

The first reason for drawing one game in particular was that it was *the game the interviewee had been playing around the time of the interview*. Not surprisingly, when asked to draw a video game mental map, some of the players drew the one that immediately came to mind because they had just been playing it. For instance, Guy, who is a casual video game player, drew a “runner” game that he had been playing the day before the interview (although he could not remember its name). However, as shown in Figure 2, most people preferred to draw a game that had more emotional significance for them (aggregating the “video games played a long time,” “likes and dislikes,” and “nostalgia” categories).

The second reason was *that it was a game that the interviewee had played for a long time*. Drawing it thus underlines the fact that it had particular significance in their experience as a video game player. For example, Patrick drew a map of *CounterStrike* (Figure 3), even if he now plays it less than soccer video games, because he had played it for a long time and had significant social and spatial experiences related to it. He managed

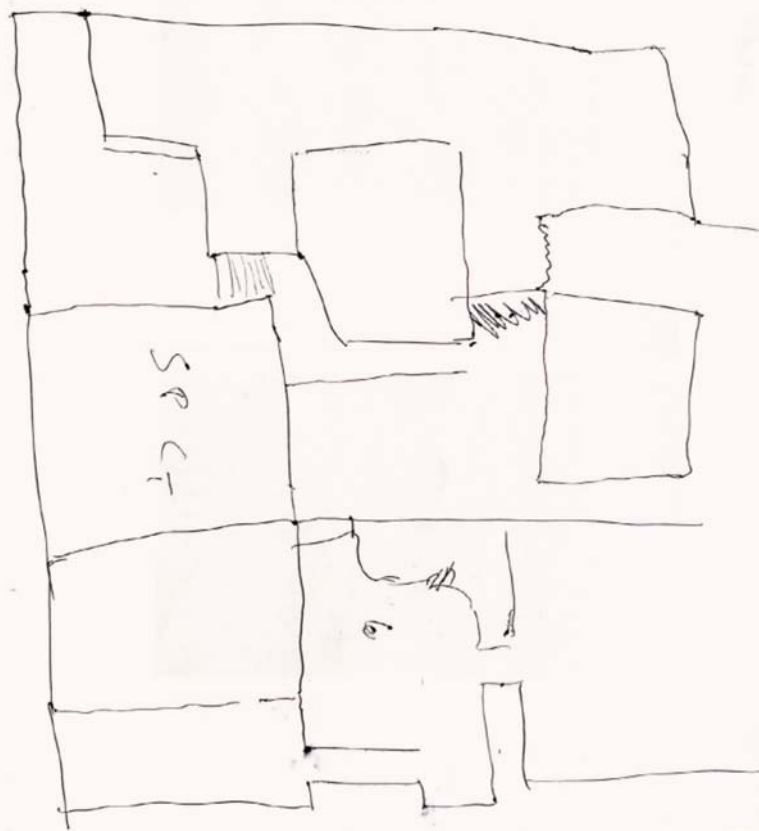


Figure 3. Patrick chose to draw “Dust2” in CounterStrike.

his own team and had taken part in several meetings and competitions (sometimes involving more than 50 players) in different cities.

The third motivation was related to *likes and dislikes* of a video game genre, which appeared 10 times out of 38. Of course, most of the players drew games they liked. Some of them chose to draw not one game in particular, but a genre: for example a platform game, a car racing game (see Figure 4), or a strategy game (Figure 5).

The fourth motivation was *nostalgia*. Here again, the video games chosen were those with special significance for the player, not necessarily because of the amount of time spent playing them, but because they were played under very specific circumstances. For example, they were the games played during childhood, or played with brothers or sisters, or with a tournament team, etc. Thus, Céleste decided to draw a video game from the *Legend of Zelda* franchise, because she still had fond memories of playing it when she was a child.

By contrast, the fifth motivation concerned *video games that were played in a very routinized way*. These are the games that people play not because they particularly like them or because they are emotionally attached to them, but because they play them often, and in very specific situations: for example during journeys, or in the evening while watching TV, or while walking the dog, which was the case of Claude. He was not an intensive video game player, but he plays *Solitaire* a lot, not because he particularly likes it (actually, he prefers car racing games), but simply because it fits conveniently in his time-space of video game activity. Thus, video games do not always produce emotions, and they are not always played because they resonate with the player's biography. Nevertheless, the mental maps drawn by our respondents show that the majority of experiences they related had emotional significance.

POSITIVE AND NEGATIVE EMOTIONS AT PLAY

A closer look at the emotions produced by playing video games reveals their diversity. Using the video game mental maps and what participants told us about them while drawing, we identified seven different emotional relationships between people and games in our corpus, three positive and four negative. The first is *pleasure*: obviously, people who like video games take pleasure in playing, and

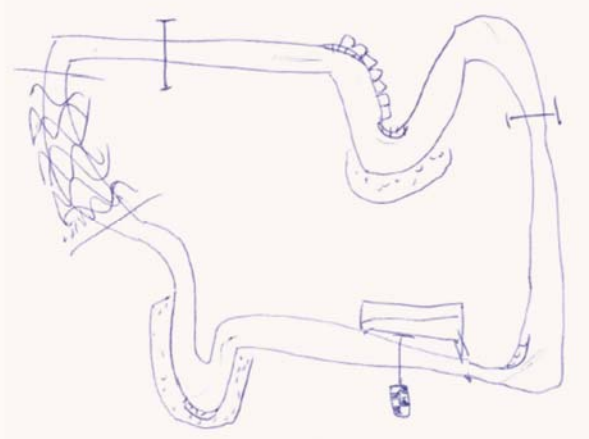


Figure 4. Lucas likes to play car racing games.

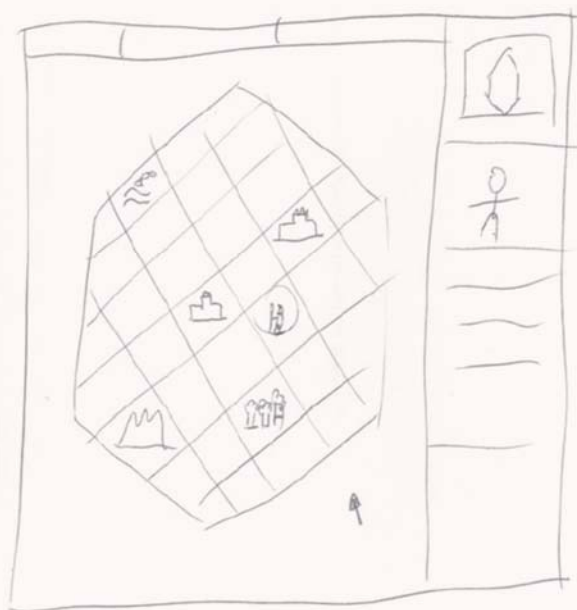


Figure 5. Marc's personal taste for strategy games, like Civilization.

when asked, many people (e.g., Dominique and Michel) told us that they could not imagine stopping playing video games in the near future because the games and their related culture were an important part of their leisure and social life. For example, even if Dominique describes himself as a "former" intensive player, he still continues to visit and read specialized websites and magazines, staying informed of releases and news of the industry.

Another emotion linked to pleasure is *joy*, but whereas pleasure describes the activity as a whole (one does or does not like playing video games), joy describes a sense of elation evoked by significant or unique experiences. This is illustrated best by Nelly, who drew a mental map of one particular place in the virtual world of *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Figure 6). While drawing the main character of the game with a staff in front of a closed door surrounded by pillars and torches, she recalled very precisely the moment during her childhood when she managed to open that particular door she was struggling with: “I found myself stuck in the first room of the dungeon and you had to use a stick to light a torch in order to open the door. I talked about how I found out how to do it all through dinner!” Here, the drawing itself is less important than what Nelly says about it. It could be any character or any door from numerous roleplaying or adventure games. Nevertheless, this mental map had a special meaning for Nelly because it reminded her of a positive emotion she experienced through this game; she even said, “For me, it was really a new world. . . . That’s when my life changed.” Her statement could make us smile, but we could also take it seriously and acknowledge that playing video games can be an opportunity to experience new worlds, widen cultural horizons, and possibly be the source of rich experiences.

In our context, *nostalgia* is also a positive emotion, in that it allows players to relive intense video game experiences, and may motivate them to continue playing. Thus, Laurence remembered playing Aladdin during childhood: “I used to play it with my sister, otherwise she couldn’t finish the game.” In her case, playing video games was



Figure 6. Nelly struggling to solve a problem in *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

connected to her relationship with her sibling, and to their shared leisure activities when they were children.

However, the range of emotions and geographical experiences related to video games is not limited to positive ones. Respondents’ discourses about the maps they drew also revealed negative emotions, beginning with *fear*. For instance, Céleste told us that she was afraid of spiders, even digital ones: “I’m also scared in *Zelda* when there are spiders. I jump up, I scream. And I run away. But . . . but I run away screaming. . . . In *Zelda*, generally I used to play alone, and when all of a sudden they would come out, like that, usually I would jump a good nine feet in the air before fighting.” In her case, the emotional experience of fear in a virtual world is seemingly just as strong as what she would have experienced in the physical world. While she described *The Legend of Zelda* as her “fetish game,” she was still able to talk about a negative experience she had had many years before, which she probably wouldn’t have mentioned during the interview without the use of the video game mental map.

Anxiety is another negative emotion we identified in relation to video game experiences, occurring, for instance, when a player gets lost. This was the case of Yann, a high-school student who told us about his feeling of loneliness and loss in the roleplaying video game *Skyrim*, because the in-game space was too huge and because he struggled with the in-game map: “At the beginning, I didn’t know what it pictured, but generally it was the nearest dungeon. But besides that, to find one’s way . . . as soon as you move, it spins around. I couldn’t understand where I was. I looked for the map every time.” Interestingly, he did not produce a mental map of that video game, but chose to draw a different one, with which he had more positive emotions.

Contrary to what advertisements and video game producers tell us, *boredom* can also be quite common. Among our interviewees, many, like Amelie, played some games because they had to (for example to spend time with a friend, brother or sister, etc.) but without enjoying it: “I’m completely lost, I mean, I’m going round in circles in the level. And my character he will . . . he can’t do anything because he just keeps going round in circles. Well, it’s . . . it’s tragic. He’s supposed to climb on the roofs, but he always kills himself. And that’s it. I can’t master it. I don’t like it.” It confirms the observations of Coavoux and Gerber (2016) that in some cultural activities, sociability comes before taste. Some people do not necessarily play video games

because they like them, but because they want to be with their friends or family.

Finally, *guilt* was also experienced by a couple of our interviewees. For example, Chantal, a housewife with three children, did not like video games very much (unlike her children). As we mentioned earlier, she considered video games as a waste of time, unlike reading books or singing with a choir (leisure activities she enjoyed on a regular basis). But, at the same time, she revealed that she played *Sudoku* on her smartphone every morning for about twenty minutes, after her husband left the house to go to work, and before doing the housework. She explained that that this short video game session was the only time in the day she could take for herself (rather than taking care of the family and their home), but she still did not permit herself to play too long.

VIDEO GAME PLAY: A SYNECDOCHICAL EXPERIENCE?

Finally, our analysis of the structure of the mental maps shows that they can be grouped into two broad families. In the first, the respondents mainly drew specific “operationable” features in the video game space: items, characters, and elements of the game with which the player can interact. Interaction with these items makes the action possible, but they are not themselves necessarily representative of the overall setting, landscape, or story. In the second group, by contrast, the players drew items, characters, or parts of the set that represent larger portions of the game,

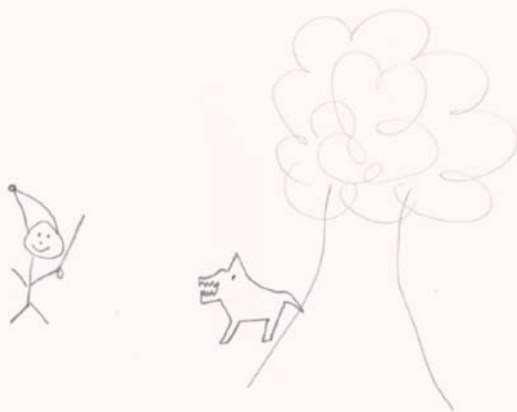


Figure 7. “I’ll draw a tree on the side, to represent the world, so to speak” (Céleste drawing *The Legend of Zelda*).

using a few example elements to demonstrate the whole. Thus, one player drew a monster to symbolize all the enemies the character has to confront; another drew a tree to represent the forest and natural environment (Figure 7).

In our view, the mental maps of this second category express a “synecdochical” approach. A synecdoche is a figure of speech that allows the whole to be expressed through the part. Thus, a sail seen on the horizon is not just a sail, it is a boat. According to Détrie, the synecdoche involves interpretation, whereby “experience takes precedence over content” (2006, 795). It is because I know that a boat has a sail that I can say that a sail on the horizon indicates the presence of a boat. Hence, the synecdoche engages the speaker to represent the world as they experience it from their own perspective (Détrie 2006, 796). In the case of our participants, these synecdochical maps show how the player experiences virtual space.

The mental map thus gives players the opportunity to express a certain perspective on the video game space, based on their particular experience. Unlike mental maps that highlight the operationable, the synecdochical mental map is an opportunity for the respondent to express emotions, feelings, or judgments about the aesthetic aspect of virtual spaces. They can share their opinions on the quality of the game experience, whether environments are beautiful, poetic, or enchanting, or on the contrary too vast or too oppressive. While the operationable map thus places the video game experience within a utilitarian or pragmatic relationship to virtual space, the synecdochical one places it within an emotional or aesthetic relationship. In the words of Silas, one of our younger respondents, “You can’t rely on drawing. It’s much more beautiful.” Moreover, for respondents who believed that they couldn’t draw very well, the synecdochical property of the mental map can have a compensatory function. Céleste, for example, drew only one sketch of a tree instead of drawing a whole forest, claiming that the latter was beyond her drawing skills.

However, it is not always possible to reduce each respondent to a single attitude or a single map category, since some, like Lucas, made mental maps that fall within both of the above-mentioned categories. In those cases, we believe that the players most involved in playing video games navigate more easily from one category to another, and can draw on a greater diversity of geographical experiences of virtual spaces.

VIDEO GAME EXPERIENCES WITHIN BIOGRAPHICAL TRAJECTORIES OF PLAYERS

We aimed to show how mental maps could be a useful tool to encourage people to express emotional experiences linked to their past or present involvement in cultural activities and social relationships related to digital spaces. One limitation of our method is that the mental maps thus produced are not easy to understand without the comments of the people drawing them. In other words, “stories don’t come from the map,” as Mark Denil puts it (2016, 7). All maps require interpretation, and in our case, we sometimes needed to know which digital space (or which part of it) had been drawn, or even which video game had been chosen, particularly as some of them were not immediately recognizable. As Avry (2012) points out, a mental map does not show space as it is, but space as it is perceived. For instance, Françoise’s mental map of the video game *World of Warcraft* can seem very puzzling. This online role-playing game depicts a fantasy world where players explore dungeons, slay monsters, and collect treasures. Françoise decided to draw not the map of the in-game world (or a portion of it), but rather a portrait of a witch, recognizable by her pointy hat and her broom, items associated with witches in folk culture (see Figure 8).

Françoise is a 56 year-old housewife with three children, with whom she likes to play video games. But she particularly likes drawing and painting, and she is very attracted to fantasy worlds and local folk tales, in which she finds inspiration for her artwork. She always likes to play a witch “avatar” whenever possible, including in *World of Warcraft*, because the game provides a narrative background (a folk tale) which matches her tastes and can be a source of creativity. Thus, her portrait of a witch is as much a self-portrait of her avatar in *World of Warcraft* as a way of encapsulating her enjoyment of video games and of drawing fantasy figures, which gives the drawing its synchdochical property. It is a mental map not of one game in particular but of Françoise’s “interior world,” made up of emotions (attachment to her in-game avatar), culture (fantasy books, folk tales), tastes (drawing, painting, playing video games), and social activities (playing with her sons and friends).

This example shows that, like all other activities, digital activities and spaces can be enmeshed in what the anthropologist Amos Rapoport calls “systems of activities” (1990). That is, that video games hold meaning for

individuals in relation to other activities, whether professional or leisure. Thus, Michel is a programmer and draws the game he would like to create, Emma is an architect and draws a city builder game, Etienne plays basketball and draws a basketball game, and Mika likes *Solitaire* and sometimes plays with traditional cards (in addition to digital ones). Playing video games thus forms a “system” with other activities and contributes to the production of meaningful experiences, and to situating the player both socially and emotionally. In this way, the in-game space and the space of the player conjointly define the place of each singular video game experience in the player’s biography and practices. More generally, one way to capture the domestication of a digital technology (Berker et al. 2006) could be to observe its interpenetration with other more established social or cultural practices.



Figure 8. How Françoise depicts herself in *World of Warcraft*.

Also, as seen above, playing video games is an experience that can be emotional (producing nostalgia, fear, pleasure, boredom, etc.) under certain conditions linked to the socio-spatial context, but that no game is emotional in itself. Here we fully agree with Bareither’s (2017) ethnographic analysis, in which he clearly shows that the pleasure resulting from playing violent games is not inherent to the device or the game itself. It is a production of meaning (guilt or, on the contrary, the pleasure of transgression) partly linked to the game environment, whether online through a video channel or side-by-side with a friend in the same room. The emotion arises not only from the game device but also from the environment of its use, the space of the player. One can thus assume that the same game will not produce the same emotions for each individual, but that they will depend on the time-space in

which it is played. An analogy can be made here with the movie experience, which varies not only from one individual to another but also according to the expectations of the same movie watched in different contexts. Thus, for Jullier, a “good movie” is one that has “fulfilled its role,” which varies in different situations (2012, 39). This also shows the importance of going beyond the basic analysis of affects and of looking at the emotions an experience produces, along with what they reveal about the place of video games in systems of activities, social relations, and personal or collective experiences.

Thus, in one-third of the cases studied in our work, the geographical experiences described are constitutive of “player trajectories” (Coavoux 2008), showing that the latter are based on both capitalization of experiences in certain video game genres, and on opportunities offered by particular occasions or events in the players’ lives. As pointed out by Hockey, Penhale, and Sibley (2007), objects, images, and sounds of the past are not simple stimuli; they are constitutive of the social time and space of the present. Thus, memory, nostalgia, and even regret or frustration, were common themes in the discourse of our interviewees. This could be a bias of the survey, as the interviews encouraged a retrospective account of players’ backgrounds, sometimes leading them to choose and draw games that had been discussed earlier.

CONCLUSION

THE AIM OF THIS STUDY was to investigate geographical experiences of video games, by focusing on the emotions produced in relation to playing them. To that end, we used mental maps of digital spaces to get our respondents to describe their emotional relationship with certain video games, and to place those in the more general context of their other activities. Drawing maps was a way to make people talk about the uniqueness of their experience, which means that the discourse related to the mental map was as important in our analysis as the mental map itself. The fact that individuals agreed to draw a mental map of a video game reflects their high involvement in gaming (even for respondents who now spend less time playing). Thus, the geographical experience of video games here is the product of the convergence between a certain type of

However, a dozen other cases also show that these video game experiences involve sociability through play, whether with family members or friends. Coavoux and Gerber (2016) highlighted the importance of this aspect in the way the activity is shared and constructed, which cannot always be seen solely in terms of taste or affinity for a particular game genre. This is confirmed by our findings, namely that people can enjoy playing a video game not only for its intrinsic qualities, but also because it is an opportunity to spend a pleasant evening with people they like. This was the case for Yann, a 19-year-old high-school student, who played or had played games (*Dofus*, *League of Legends*) because his friends played, while his personal tastes (especially for manga and Japanese roleplaying games) would lead him to prefer other types of games, which he played on his mobile phone. Analysis of the features (Krzywinska 2015) or the affective design (Ash 2012) of video games is clearly essential to understanding the techniques used by developers and publishers to design objects producing affect, in order to capture the attention of their public and to boost consumption. But at the same time, as pointed out by Nemorin (2017), affects should no longer be considered as simple expressions of individual emotion; their meaning is co-constructed by the individual and the social context in which they take place. In the case of Yann, pleasure, an emotion aroused by video games, was not a result of these player/machine affects and interactions; for him, video games were only a pretext for a shared social experience with his friends.

commitment to playing video games and certain categories of games.

Our study has three main results. First, it demonstrated that spatial experiences of video game play are diverse. This is an important contribution to the field of video game studies, which until now mainly focused, as seen in the first part of this article, on the analysis of human/machine interactions and gameplay. We invite others to better take into account the spatial contexts of use, which do participate in the emotional reception and the quality of the spatial experience of a video game. Everything doesn’t happen on the screen, and what is lived within the game also depends on what is lived in the physical space of the player. Thus, the geography of video games should

not be limited to content analysis (which places and spaces are represented in video games and how they are represented) but should also include the analysis of the different spaces of play, whether physical, digital, or hybrid, looking at them in terms of continuity and interpenetration (de Souza e Silva 2006; Graham and Zook 2013) rather than in terms of discontinuity. Further investigation could be conducted to document these relations between the in-game space and the space of the player and how they contribute conjointly to produce singular spatial experiences (Stockburger 2006).

Secondly, our study highlights the quality and diversity of emotions produced by video game practices, underlining their individual and collective dimensions. Digital spaces can produce strong emotions, seemingly as much as physical spaces. These emotions, and the geographical experience that arouses them, contribute to the individualization of digital practices and their inscription into individuals' biographical trajectories, sociability, taste, and activities. At the same time, they are embedded into collective relationships to video game culture and practices, be it with a group of friends with whom one shares certain practices, or a generation of people who grew up with a video game culture and have appropriated some of its icons (as we can see with the numerous mental maps of major characters from video game history, such as Mario or Sonic). Our study shows that the emotions associated with video games can lead to different forms of appropriation of space (embellishing one's home with video game merchandise), sociability (creating or maintaining relationships with friends), or other cultural practices (drawing). In other words, video games aren't emotional in themselves, but there are significant video game experiences that contribute to the structuration of individuals.

Thirdly, the experience of video game spaces is not only about success, performance, or mastering. On the contrary, the spatial experiences described by our interviewees include contemplative experiences, "just-for-fun" exploration (like Nelly, for whom *The Legend of Zelda* video game series stood out of the crowd because it made possible this kind of playing style), and even sometimes a sense of disorientation or loneliness (like Yann with the roleplaying video game *Skyrim*, mentioned above). There again is an invitation to go beyond content and gameplay analysis which assume that players' behavior is determined by the gameplay and the device, and to anchor the study of digital worlds in empirical, comprehensive studies of their users (Shaw 2010), beyond the scope of MMORPGs and digital worlds such as *Second Life*, on which, until recently, most of the research has been focused (Coavoux, Boutet, and Zabban 2016).

Of course, our work doesn't address larger concerns about the risks of everyday life being dehumanized by the digital world, or about its control by digital governmentality (Gardin, Didier and Quentin 2016). But it also helps put these arguments into perspective by exposing the great diversity of actual digital practices of users. In the end, for the people we met, video games produce emotions and geographical experiences, but probably no more or less than other activities. Our analysis highlights the potential diversity of the geographical experiences of virtual worlds, varying between individuals, their practices, and their biographical trajectories, even if this raises the issue of digital divide. In a world increasingly governed by numbers and technology, these diverse experiences and player trajectories show that there is still room for individual agency in regards to what video games and game publishers expect of users; the players can, to a certain extent, produce their own meaning for their digital activities.

REFERENCES

- Aaserth, Espen. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Adams, Paul C. 1998. "Teaching and Learning with *SimCity 2000*." *Journal of Geography* 97 (2): 47–55. doi: [10.1080/00221349808978827](https://doi.org/10.1080/00221349808978827).
- Aoyama, Yuko, and Hiro Izuchi. 2003. "Hardware Gimmick or Cultural Innovation? Technological, Cultural and Social Foundations of the Japanese Video Game Industry." *Research Policy* 32: 423–444. doi: [10.1016/S0048-7333\(02\)00016-1](https://doi.org/10.1016/S0048-7333(02)00016-1).

- Aoyama, Yuko, and Hiro Izuchi. 2006. "Industry Evolution and Cross-sectoral Skill Transfers: A Comparative Analysis of the Video Game Industry in Japan, the United States and the United Kingdom." *Environment and Planning A* 38 (10): 1843–1861. doi: [10.1068/a37205](https://doi.org/10.1068/a37205).
- Ash, James. 2009. "Emerging Spatialities of the Screen: Video Games and the Reconfiguration of Spatial Awareness." *Environment and Planning A* 41 (9): 2105–2124. doi: [10.1068/a41250](https://doi.org/10.1068/a41250).
- . 2012. "Attention, Video Games and the Retentional Economies of Affective Amplification." *Theory, Culture & Society* 29 (6): 3–26. doi: [10.1177/0263276412438595](https://doi.org/10.1177/0263276412438595).
- Ash, James, and Lesley Anne Gallacher. 2011. "Cultural Geography and Video Games." *Geography Compass* 5/6: 351–368. doi: [10.1111/j.1749-8198.2011.00427.x](https://doi.org/10.1111/j.1749-8198.2011.00427.x).
- Ash, James, Rob Kitchin, and Agnieszka Leszczynski. 2018. "Digital Turn, Digital Geographies?" *Progress in Human Geography* 42 (1): 25–43. doi: [10.1177/0309132516664800](https://doi.org/10.1177/0309132516664800).
- Avry, Loïc. 2012. "Analyser les Conflits Territoriaux par les Représentations Spatiales : une Méthode Cognitive par Cartes Mentales." PhD diss., Université de Rennes 2.
- Backis, Henry. 1997. "From Geospace to Geocyberspace. Territories and Teleinteraction." In *Developments in Telecommunication: Between Global and Local*, edited by Edward Mozley Roche and Henry Bakis, 15–49. Singapore: Ashgate.
- Bareither, Christoph. 2017. "'That was so mean :D' — Playful Virtual Violence and the Pleasure of Transgressing Intersecting Emotional Spaces." *Emotion, Space and Society* 25: 111–118. doi: [10.1016/j.emospa.2016.12.005](https://doi.org/10.1016/j.emospa.2016.12.005).
- Berker, Thomas, Maren Hartmann, Yves Punie, and Katie Ward. 2006. *Domestication of Media and Technology*. Maidenhead: Open University Press.
- Berry, Vincent. 2012. *L'Expérience Virtuelle: Jouer, Vivre, Apprendre dans un Jeu Vidéo*. Rennes, France: Presses Universitaires de Rennes.
- Boellstorff, Tom. 2008. *Coming of Age in Second Life*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Boutet, Manuel. 2012. "Jouer aux Jeux Vidéo avec Style. Pour une Ethnographie des Sociabilités Vidéoludiques." *Réseaux* 173-174: 207–234. doi: [10.3917/res.173.0207](https://doi.org/10.3917/res.173.0207).
- Coavoux, Samuel. 2008. "La Socialisation aux Jeux Vidéo en Ligne. Carrière des Joueurs et Espace Social du Jeu." Master's thesis, ENS Lettres et Sciences Humaines.
- Coavoux, Samuel, Manuel Boutet, and Vinciane Zabban. 2016. "What we Know About Games: a Scientometric Approach to Game Studies in the 2000s." *Games and Culture* 12 (6): 563–584. doi: [10.1177/1555412016676661](https://doi.org/10.1177/1555412016676661).
- Coavoux, Samuel, and David Gerber. 2016. "Les Pratiques Ludiques des Adultes entre Affinités Electives et Sociabilités Familiales." *Sociologie* 7 (2): 133–152. doi: [10.3917/socio.072.0133](https://doi.org/10.3917/socio.072.0133).
- Consalvo, Mia. 2007. *Cheating: Gaining Advantage in Video Games*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Davidson, Joyce, and Christine Milligan. 2007. "Embodying Emotion Sensing Space: Introducing Emotional Geographies." *Social & Cultural Geography* 5 (4): 523–532. doi: [10.1080/1464936042000317677](https://doi.org/10.1080/1464936042000317677).
- Davidson, Joyce, Liz Bondi, and Mick Smith. 2007. *Emotional Geographies*. Burlington, VT: Ashgate.
- Denil, Mark. 2016. "Storied Maps." *Cartographic Perspectives* 84: 5–22. doi: [10.14714/CP84.1374](https://doi.org/10.14714/CP84.1374).
- Détrie, Catherine. 2006. "La Production de Sens Synecdochique : Relation Partitive et/ou Phénomène de Saillance ?" In *La Relation Partie-Tout*, edited by Georges Kleiber, Catherine Schnedeker, and Anne Theissen, 783–797. Paris: Editions Peeters.
- Dodge, Martin, and Rob Kitchin. 2005. "Code and the Transduction of Space." *Annals of the Association of American Geographers* 95 (1): 162–80. doi: [10.1111/j.1467-8306.2005.00454.x](https://doi.org/10.1111/j.1467-8306.2005.00454.x).

- Dyer-Witheford, Nick, and Greg de Peuter. 2009. *Games of Empire*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Fiske, John. 1989. *Understanding Popular Culture*. London: Routledge.
- Frasca, Gonzalo. 1999. "Video Games of the Oppressed." Master's thesis. Georgia Institute of Technology.
- Frome, Jonathan. 2007. "Eight Ways Video Games Generate Emotions." *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, 831–835. Tokyo: The University of Tokyo.
- Fuller, Mary, and Henry Jenkins. 1995. "Nintendo and New World Travel Writing: a Dialogue." In *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, edited by Steven G. Jones, 57–72. London: Thousand Oaks.
- Gaber, John. 2007. "Simulating Planning: *SimCity* as a Pedagogical Tool." *Journal of Planning Education and Research* 27 (2): 113–121. doi: [10.1177/0739456X07305791](https://doi.org/10.1177/0739456X07305791).
- Gardin, Jean, Sophie Didier, and Aurélie Quentin. 2016. "Liberty, Equality, IT. Algorithmic Governmentality and Spatial Justice." *Justice Spatiale/Spatial Justice* 10: 1.
- Graham, Mark, and Matthew Zook. 2013. "Augmented Realities and Uneven Geographies: Exploring the Geo-Linguistic Contours of the Web." *Environment and Planning A* 45 (1): 77–99. doi: [10.1068/a44674c](https://doi.org/10.1068/a44674c).
- Griffin, Amy L., and Julia McQuoid. 2012. "At the Intersection of Maps and Emotion: the Challenge of Spatially Representing Experience." *Kartographische Nachrichten* 62: 291–299.
- Gong, Huiwen, Robert Hassink, and Gunnar Maus. 2017. "What does *Pokémon Go* Teach us About Geography?" *Geographica Helvetica* 72: 227–230. doi: [10.5194/gh-72-227-2017](https://doi.org/10.5194/gh-72-227-2017).
- Gould Peter, and Rodney White. 1974. *Mental Maps*. Harmondsworth, UK: Penguin.
- Hockey, Jenny, Bridget Penhale, and David Sibley. 2007. "Environments of Memory: Home Space, Later Life and Grief." In *Emotional Geographies*, edited by Joyce Davidson, Liz Bondi, and Mick Smith, 135–145. Burlington VT: Ashgate.
- Johns, Jennifer. 2006. "Video Games Production Network: Value Capture, Power Relations and Embeddedness." *Journal of Economic Geography* 6 (2): 151–180. doi: [10.1093/jeg/lbi001](https://doi.org/10.1093/jeg/lbi001).
- Jones, Owain. 2007. "Ecology of Emotion, Memory, Self and Landscape." In *Emotional Geographies*, edited by Joyce Davidson, Liz Bondi, and Mick Smith, 205–218. Burlington, VT: Ashgate.
- Jullier, Laurent. 2012. *Qu'est-ce qu'un bon Film?* Paris: La Dispute.
- Juul, Jesper. 2007. "A Certain Level of Abstraction." *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, 510–515. Tokyo: The University of Tokyo.
- Krzywinska, Tanya. 2015. "Gaming Horror's Horror: Representation, Regulation, and Affect in Survival Horror Video Games." *Journal of Visual Culture* 14 (3): 293–297. doi: [10.1177/1470412915607924](https://doi.org/10.1177/1470412915607924).
- Lucas, Jean-François. 2013. "De l'Immersion à l'Habiter dans les Mondes Virtuels. Le Cas des Villes dans Second Life." PhD diss., Université de Rennes 2.
- Lynch, Kevin. 1960. *The Image of the City*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Magnet, Shoshana. 2006. "Playing at Colonization. Interpreting Imaginary Landscapes in the Video Game *Tropico*." *Journal of Communication Inquiry* 30 (2): 142–162. doi: [10.1177/0196859905285320](https://doi.org/10.1177/0196859905285320).
- Nemorin, Selena. 2017. "Affective Capture in Digital School Spaces and the Modulation of Student Subjectivities." *Emotion, Space and Society* 24: 11–18. doi: [10.1016/j.emospa.2017.05.007](https://doi.org/10.1016/j.emospa.2017.05.007).
- Pearce, Margaret Wickens. 2008. "Framing the Days: Place and Narrative in Cartography." *Cartography and Geographic Information Science* 35 (1): 17–32. doi: [10.1559/152304008783475661](https://doi.org/10.1559/152304008783475661).

- Rapoport, Amos. 1990. "Systems of Activities and Systems of Settings." In *Domestic Architecture and the Use of Space*, edited by Susan Kent, 9–20. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rufat, Samuel, and Hovig Ter Minassian. 2011. "Espace et Jeu Vidéo." In *Les Jeux Vidéo comme Objet de Recherche*, edited by Samuel Rufat and Hovig Ter Minassian, 66–87. Paris: Questions théoriques.
- Rufat, Samuel, Hovig Ter Minassian, and Samuel Coavoux. 2014. "Jouer aux Jeux Vidéo en France. Géographie Sociale d'une Pratique Culturelle." *L'Espace Géographique* 43: 308–323. doi: [10.3917/eg.434.0308](https://doi.org/10.3917/eg.434.0308).
- Salter, Mark B. 2011. "The Geographical Imaginations of Video Games: Diplomacy, Civilization, America's Army and Grand Theft Auto IV." *Geopolitics* 16 (2): 359–388. doi: [10.1080/14650045.2010.538875](https://doi.org/10.1080/14650045.2010.538875).
- Shaw, Ian Graham Ronald. 2010. "Playing War." *Social and Cultural Geography* 11 (8): 789–803. doi: [10.1080/14649365.2010.521855](https://doi.org/10.1080/14649365.2010.521855).
- Shaw, Ian Graham Ronald, and Barney Warf. 2009. "Worlds of Affect: Virtual Geographies of Video Games." *Environment and Planning A* 41 (6): 1332–1343. doi: [10.1068/a41284](https://doi.org/10.1068/a41284).
- de Souza e Silva, Adriana. 2006. "From Cyber to Hybrid: Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces." *Space and Culture* 9(3): 261–278. doi: [10.1177/1206331206289022](https://doi.org/10.1177/1206331206289022).
- Steinkuehler, Constance. 2006. "The Mangle of Play." *Games and Culture* 1 (3): 199–213. doi: [10.1177/1555412006290440](https://doi.org/10.1177/1555412006290440).
- Stockburger, Axel. 2006. "The Rendered Arena. Modalities of Space in Video and Computer Games." PhD diss., University of the Arts, London.
- Taylor, T. L. 2006. *Play Between Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- . 2012. *Raising the Stakes*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Triclot, Mathieu. 2013. "Game Studies ou Etudes du Play?" *Sciences du Jeu* 1. doi: [10.4000/sdj.223](https://doi.org/10.4000/sdj.223).



***Space invaders* : les pratiques de jeux vidéo dans les espaces domestiques**

“Space invaders” : playing video games at home

Hovig Ter Minassian

Laboratoire CITERES UMR 7324 – Université François Rabelais de Tours

Résumé

Les jeux vidéo constituent aujourd’hui un loisir électronique largement diffusé à l’ensemble de la société, mais dont on connaît encore mal l’inscription dans les espaces du quotidien. À partir d’une recherche portant sur l’étude des publics et des pratiques vidéoludiques, associant questionnaire téléphonique et entretiens semi-directifs, il apparaît pourtant que le jeu vidéo prend une place variable dans l’espace au quotidien selon le degré d’engagement des joueurs. En prenant ici l’exemple des espaces domestiques, l’étude de ce déploiement différencié permet à la fois de nous renseigner sur la place qu’occupe ce loisir dans la vie quotidienne des joueurs, et en retour sur la capacité des individus à agir sur l’espace domestique et à se l’approprier. À ce titre, l’espace domestique apparaît comme un espace topologique, approprié et négocié.

Abstract

Video games are today a major cultural practice, present in many parts of society. Nevertheless, we still lack precise studies on the place they occupy in everyday life. A study of the various publics and practices of video games, based upon a questionnaire by phone and semi-structured interviews, shows that the place of video games in the spaces of everyday life varies, according to the commitment of videogame players. Taking here the example of domestic places, this study gives an indication on the importance of this leisure in everyday life of the players and, at the same time, shows the capacity of individuals to produce and appropriate their home. Thus, domestic space appears as a topological, appropriated and negotiated space.

Mots-clés

Jeux vidéo, loisirs, espace domestique, habiter, logement

Keywords

Video games, leisure, domestic space, living, home

Aujourd’hui, les jeux vidéo représentent une pratique culturelle largement diffusée au sein de toutes les catégories sociales et spatiales de la population. D’après une récente enquête, menée dans le cadre du projet LUDESPACE¹, près de 60 % des 18 ans et plus ont joué à un jeu vidéo au cours des douze derniers mois en 2012, et plus de 95 % des enfants et des adolescents (11-17 ans). Cette même étude montre que malgré la diffusion des dispositifs numériques mobiles tels que les téléphones, *smartphones*, et autres tablettes (CREDOC, 2014) et l’accroissement des mobilités en France (Commissariat général au développement durable, 2010), l’espace domestique constitue encore, et de loin, le premier espace où se pratiquent les jeux vidéo.

1 Projet ANR JCJC (édition 2011) et portée par le laboratoire CITERES (UMR 7324) et l’université de Tours. L’auteur tient à remercier particulièrement David Gerber et Manuel Boutet, sociologues, pour leur participation à la campagne de réalisation des entretiens.

Ce faisant, deux approches complémentaires sont possibles dans l'analyse des pratiques vidéoludiques au sein des espaces domestiques². D'abord, partant de l'étude des usages, on pourrait s'interroger sur la manière dont les joueurs de jeux vidéo³ se construisent des écosystèmes favorables à leur pratique, en mobilisant des ressources qui sont tout autant matérielles (les équipements) que symboliques (des cultures ludiques), et dans lesquels les jeux vidéo occupent une place variable aux côtés d'autres pratiques ludiques ou de loisirs. Mais par ailleurs, on pourrait aussi étudier les jeux vidéo non plus sous l'angle des pratiques elles-mêmes, mais des espaces dans lesquels ils sont physiquement présents, ainsi que les équipements qui rendent possible leur pratique (la console de jeux ou l'ordinateur, le téléviseur ou l'écran de vidéo-projection, mais aussi les étagères pour ranger les boîtiers ou les produits dérivés, le canapé ou le siège pour s'installer confortablement etc.). Comme le souligne Jean-François Staszak (2001), l'espace domestique est un espace malléable. Par rapport à d'autres espaces (celui du quartier ou de la ville), c'est sans doute celui sur lequel l'individu a le plus de prise, mais sur lequel se projettent aussi des valeurs sociales et familiales, où se jouent des tensions, voire des conflits pour la qualification et l'appropriation des espaces. Étudier une pratique de loisirs à la maison, c'est donc regarder comment les espaces domestiques sont produits et appropriés au quotidien par leurs résidents.

C'est bien l'articulation entre ces deux approches que nous proposons ici. La présence des pratiques vidéoludiques au sein des espaces domestiques, que ces dernières soient intensives ou occasionnelles, solitaires ou collectives, en ligne ou hors ligne, est matérialisée par les traces et équipements matériels qui l'accompagnent (collections de jeux, produits dérivés, etc.). La pratique du jeu vidéo favorise la constitution de sous-ensembles de l'espace domestique qui lui sont dédiés (un coin du salon, le bureau, la chambre des enfants), et s'accompagne parfois de tensions, ou de frictions entre les membres d'un foyer sur des questions de régulation du temps de jeu ou d'appropriation exclusive de l'espace dédié au jeu. Nous postulons ainsi que l'investissement, à la fois matériel et symbolique dans une telle pratique culturelle débouche sur des agencements spatiaux à l'échelle de l'espace domestique qui sont signifiants pour ceux qui les produisent, et qui, en retour, permettent de comprendre la place (dans tous les sens du

2 Par commodité, nous emploierons indifféremment les expressions « espace domestique » et « maison » pour désigner dans ce texte l'espace du logement et ses annexes (cave, grenier, garage, jardin etc.), indépendamment du type d'habitation (pavillon, appartement) et du rapport au logement que ses résidents peuvent entretenir.

3 Là encore par commodité, nous admettons ici et dans le reste du texte une acception large de l'expression « joueur de jeu vidéo ». Cet article portant moins sur la caractérisation des pratiques de jeu que sur les modalités d'inscription de cette pratique dans la vie quotidienne, nous incluons donc tous types de profils, y compris des joueurs très occasionnels pour lesquels on suppose que l'inscription sera plus faible et moins marquée. « Joueur de jeu vidéo » désigne donc ici tout individu ayant joué au moins une fois à un jeu vidéo au cours des douze derniers mois. Par ailleurs, par souci de simplification, nous emploierons indifféremment le terme « joueur » pour désigner les joueurs et les joueuses. Même si proportionnellement les hommes continuent d'être relativement plus nombreux à jouer à des jeux vidéo (65,6 % d'entre eux contre 53,5 % des femmes), l'augmentation de la pratique chez les femmes est manifeste (Rufat, Ter Minassian, Coavoux, 2014).

terme) de cette pratique dans la vie quotidienne de joueurs de jeux vidéo. Partant de l'idée que l'action spatiale n'est pas le fait d'agir dans, ou sur, mais « avec l'espace », pour prendre la définition de Michel Lussault (2007), puisque tout acte ou pratique sociale a nécessairement lieu dans l'espace, nous avançons que par leurs loisirs domestiques, les individus ne sont pas seulement présents dans l'espace domestique, ils l'« habitent » véritablement (Stock, 2012), le modèlent.

Pour le montrer, il nous semble important dans un premier temps de discuter du cadre théorique de l'étude. D'après nous, la manière dont les loisirs au quotidien sont pratiqués dans les espaces domestiques nous permet de comprendre le rapport matériel et symbolique des individus à leur logement. Dans un second temps, nous illustrerons cette proposition théorique par les principaux résultats d'une enquête basée sur un questionnaire téléphonique sur échantillon représentatif de la population française⁴ et sur une campagne de 31 entretiens individuels semi-directifs⁵, qui soulignent l'investissement différencié des pratiques vidéoludiques au sein des espaces domestiques. En retour, nous verrons alors comment, au regard de l'étude des loisirs domestiques liés au jeu vidéo, l'espace domestique apparaît comme un espace *topologique, approprié et négocié*.

1 Des cultures ludiques aux espaces ludiques

Des travaux récents sur les jeux vidéo ont considérablement élargi leur champ d'études, en explorant au plus près la manière dont les individus investissent différemment les pratiques vidéoludiques (voir par exemple Taylor, 2006 ; Boellstorff, 2008 ; Berry, 2012 ; Boutet, 2012 ; Coavoux, 2011 ; Paberz, 2012 ; Triclot, 2011 ; Zabban, 2011). Ils montrent que les jeux vidéo sont avant tout une pratique socialement et spatialement située et ce faisant, ouvrent la voie à des analyses fines sur la manière dont les pratiques vidéoludiques s'immiscent dans les espaces du quotidien. Elles posent dès lors la question de l'investissement possible de ce champ d'étude par les géographes.

4 Le questionnaire, comportant 215 questions dans sa version la plus longue, a porté sur un échantillon principal de 2 042 adultes (18 ans et plus) et un sous-échantillon de 500 enfants et adolescents (11 à 17 ans) représentatifs de la population française à partir des 5 variables suivantes : âge, sexe, catégorie socioprofessionnelle de la personne interrogée (ou du chef de ménage pour les mineurs), lieu de résidence (selon le découpage ZAU2010 de l'INSEE) et région métropolitaine (selon le découpage UDA1 de l'INSEE). La durée moyenne de passation du questionnaire était d'environ 20 minutes pour les personnes non considérées comme joueurs de jeux vidéo, et d'environ 35 minutes pour les autres. La méthodologie de l'enquête téléphonique et ses principaux résultats ont été exposés par ailleurs (Rufat, Ter Minassian, Coavoux, 2014).

5 Les 31 entretiens, pour leur très grande majorité, sont des entretiens individuels réalisés en face à face et au lieu de résidence de l'enquêté (sauf un), auprès de 13 femmes et 18 hommes, pour des âges variant de 17 à 80 ans. Si on trouve parmi les enquêtés plusieurs couples, un seul entretien collectif a été réalisé.

1.1 Jouer à la maison, une question de culture, de style ou d'espace ?

Tous les joueurs ne jouent pas de la même manière, ni aux mêmes jeux, ni avec la même intensité. Cette intuition est aisée à vérifier sur le terrain, mais comment l'analyser ? Pour cela, Gilles Brougère a proposé la notion de « culture ludique » (2002), qui renvoie à la construction des préférences en matière de jeu et à la capacité d'adopter une attitude propice à l'activité de jeu. La culture ludique varie selon les trajectoires du joueur, ses expériences, mais aussi selon le sexe, l'âge, les milieux sociaux, voire le pays. Vincent Berry a illustré et enrichi cette notion de culture ludique en mettant en avant sa dimension sociale, particulièrement dans le cas de joueurs de jeux vidéo de rôle en ligne (2012). Il montre que les préférences pour certaines pratiques peuvent varier au sein d'un même jeu selon l'âge, le sexe, le métier ou le milieu social des joueurs, mais aussi selon le temps de jeu disponible et le fait de pratiquer ou non d'autres activités ludiques (comme le jeu de rôle sur table).

Si la culture ludique est fondamentale pour comprendre la diversité des rapports au jeu en général et au jeu vidéo en particulier, elle saisit moins bien comment l'attitude ludique peut varier selon des contextes socio-spatiaux particuliers de jeu. Celle-ci a une dimension spatiale, ce que la notion de « style » proposée par Manuel Boutet (2012), entend souligner. Le style, selon lui, c'est « la recherche d'une situation qui vaut d'être répétée – autrement dit, ils émergent de l'exploration pratique de tout ce qui fait un bon moment [de jeu], de tout ce qui le prolonge ou le nourrit » (Boutet, 2012, p. 212). Or, dans certains contextes, la capacité à transformer la répétition en plaisir, tient largement au caractère « situé » de la pratique vidéoludique. M. Boutet montre notamment que la pratique dans une salle de jeu en réseau à Paris, ou dans une Maison des Jeunes en Belgique, peut déboucher sur un style radicalement différent de la pratique domestique et solitaire du même jeu, au risque de passer pour rébarbatif ou « anti-jeu » aux yeux des joueurs qui ne partagent pas ce style.

Ces approches par la culture ludique et par le style permettent bien de comprendre comment les individus construisent progressivement leur rapport au jeu, à la fois selon des logiques de goût, d'opportunité, d'expériences passées, voire d'*habitus* ludiques (Berry, 2012). Ces travaux sont nécessaires pour étudier la différenciation des pratiques vidéoludiques, mais elles pointent aussi l'intérêt d'explorer l'inscription de ces pratiques dans l'espace. Ainsi, une recherche fondée sur des études empiriques remontant à la fin des années 1990 montre qu'il existe bien une différenciation spatiale de la valeur sociale accordée aux pratiques numériques (Holloway, Valentine, 2001). À la maison, l'utilisation des TIC est vécue aussi bien par les enfants que par leurs parents de manière positive, comme facteur de réussite scolaire et d'acquisition de compétences qui seront utiles durant les études puis dans le monde du travail. À l'école, l'utilisation de ces mêmes outils informatiques est plutôt vécue négativement par les enfants comme des éléments de différenciation sociale, souvent genrée, voire de marginalisation. Les compétences en informatique ne sont alors pas socialement valorisées, en particulier chez les jeunes filles enquêtées dans cette étude, qui revendiquent

rarement, dans un contexte scolaire, leurs compétences informatiques⁶. Que ce soit sur le temps long de l'histoire des jeux vidéo (Triclot, 2011), ou à une échelle plus micro, des travaux ont confirmé le caractère situé de la pratique en montrant comment les modalités du jeu pouvaient varier selon les contextes socio-spatiaux : jouer à l'université (Triclot, 2011), au travail (Boutet, 2011), dans les transports (Boutet, Ter Minassian, 2015), en club de jeu (Jakobsson, 2007)... voire en prison (Ribbens, Malliet, 2015). Paradoxalement, les spécificités de la pratique du jeu vidéo à la maison ont été ignorées. Les étudier, c'est pourtant regarder comment les loisirs du quotidien se déploient dans l'espace.

1.2 De la géographie des loisirs à la géographie des espaces ludiques

Depuis les années 1980, les travaux géographiques (ou sociologiques) sur le tourisme ou les loisirs se sont multipliés. Sont désormais investis des champs aussi divers que les loisirs de montagne (Dienot, Theiller, 1999 ; Corneloup, 2007), le sport (Ravenel, 1997 ; Augustin, Bourdeau, Ravenel, 2008), la musique (Guiu, 2006 ; Raibaud, 2009), ou encore les bals populaires (Croizat, 2000) et les jeux traditionnels (Borzakian, 2010 ; Redon, 2012). Ces travaux ont pour point commun de partir non pas des espaces dédiés au tourisme ou aux loisirs (les musées, les quartiers patrimonialisés, les stations balnéaires), mais des pratiques elles-mêmes et d'étudier la manière dont elles peuvent s'inscrire de manière différenciée dans les espaces, les valeurs qui lui sont accordées, ainsi que leurs effets sur les territoires.

C'est bien dans cette perspective que nous envisageons l'étude des pratiques vidéoludiques dans l'espace domestique. D'une part, nous proposons de regarder la manière dont un loisir est pratiqué dans les espaces du quotidien, autrement dit d'observer les modalités spécifiques d'une pratique elle-même non spécifique à un lieu en particulier. D'autre part, nous postulons que l'étude des pratiques vidéoludiques est un poste d'observation privilégié des mutations du rapport au temps et à l'espace par la diffusion des outils numériques et des TIC. Désormais accessibles sur différents supports physiques, et offrant toute une gamme de produits (depuis des jeux très courts dont les parties ne durent que quelques minutes, parfaitement adaptées à la pause au travail ou au trajet en bus ou en tramway, jusqu'aux jeux de rôle dont la durée de jeu cumulée se compte en dizaine d'heures), les loisirs électroniques offrent un bon aperçu de l'entremêlement des activités professionnelles, familiales et de loisirs, et de l'interpénétration entre espaces physiques et espaces virtuels. À cet égard, les consoles et équipements de jeu vidéo peuvent être considérés comme des *logjects*, pour reprendre une expression de Martin Dodge et Rob Kitchin, c'est-à-dire

6 Avec la progression des équipements multimédia et la diffusion et la diversification des pratiques numériques, il serait cependant intéressant de savoir si, quinze ans plus tard, le même constat peut être établi. Sans doute se joue-t-il ailleurs désormais : dans le cas des jeux vidéo par exemple, les différenciations sociales ne sont plus entre le fait de jouer ou non, mais selon le type de jeux auxquels on joue et le style de jeu (Coavoux S., Berry V., Boutet M., 2014).

des objets qui fonctionnent à l'aide de logiciels, du code informatique, qui ont pour objectif de faciliter les routines quotidiennes de leurs utilisateurs, et qui contribuent à faire des espaces domestiques des *coded spaces* (ce que l'on pourrait traduire par « espaces sous l'influence du code informatique »), c'est-à-dire des espaces qui « fonctionnent » même en l'absence d'objets numériques, mais dont la présence vient enrichir les usages ou les pratiques qui peuvent y avoir lieu (Dodge, Kitchin, 2009). Ainsi, les loisirs électroniques contribuent à faire des espaces où ils sont pratiqués des espaces « hybrides » (De Souza e Silva, 2006), c'est-à-dire non pas seulement « physiques » ou « virtuels » mais les deux à la fois, ce qu'Henry Bakis appelle le « géocyberespace » (2007)⁷.

Par ailleurs, les espaces de loisirs sont un produit social, dont l'étude permet d'analyser les interrelations entre les espaces de la vie quotidienne, les pratiques socio-spatiales qui s'y déroulent, et les structures sociales qui les sous-tendent ou qui interviennent dans l'organisation des loisirs, que ce soit par le biais d'acteurs publics ou privés (Dienot, 1983). La difficulté des pratiques vidéoludiques est que dans bien des cas, les espaces du loisir se confondent avec les espaces domestiques. Les logiques se superposent donc, celles du temps libre, celles de la vie familiale, et parfois se télescopent. La pratique croissante du jeu en ligne, c'est-à-dire *via* Internet avec d'autres joueurs, amis ou inconnus, réunis dans un même espace virtuel, constitue un point d'intersection entre l'individuel et le collectif et vient encore ajouter de nouvelles logiques d'organisation du temps et de l'espace. C'est d'ailleurs la perspective adoptée par Anne-Sylvie Pharabod lorsqu'elle étudie la place des objets multimédia (ordinateurs, téléviseurs, *smartphones* etc.) au sein des espaces résidentiels (2004). En s'interrogeant à la fois sur la socialisation familiale autour de ces équipements et leur place dans l'espace domestique, elle s'intéresse à la manière dont se croisent la domestication des TIC et les relations sociales à l'échelle du foyer. Les équipements multimédia et les nouveaux canaux de communication qu'ils ouvrent (courrier électronique, messagerie instantanée, téléphonie par Internet) constituent alors autant de « seuils » entre l'intérieur et l'extérieur, autant de points de rencontre qui permettent de repenser l'articulation avec le monde du « dehors » mais aussi autant d'occasions de redéfinir les limites du foyer, y compris chez les personnes seules (Pharabod, 2007). Dans notre cas, nous souhaitons prolonger l'analyse, en considérant également la place des équipements de jeux vidéo par rapport aux autres objets physiques ou aménagements de l'espace domestique. La manière dont cette mise en relation s'opère ou est mise en scène, peut nous renseigner sur l'attachement que les

7 Ce débat sur l'articulation entre « monde réel » et « monde virtuel » est devenu si vaste dans la littérature scientifique qu'il mériterait un article à part entière pour interroger le cas des espaces vidéoludiques. Nous précisons que dans notre enquête, l'étude des pratiques vidéoludiques montre que les espaces virtuels prolongent les espaces réels, plus qu'ils ne s'y opposent, en y offrant de nouvelles scènes d'interaction sociale et de pratiques collectives (Boutet, Colón de Carvajal, Ter Minassian, Triclot, 2014). Soulignons enfin que la littérature sur les jeux vidéo met justement beaucoup l'accent sur les pratiques en ligne, au risque d'en oublier les pratiques hors ligne qui se déroulent dans les espaces de l'intimité domestique.

joueurs de jeux vidéo portent à leur pratique, mais elle nous renseigne également sur leur relation à l'espace domestique.

1.3 De la géographie des espaces ludiques à la géographie des espaces domestiques

Si riches qu'ils soient, ces différents travaux de géographie des loisirs se heurtent cependant à un écueil principal : ils sont essentiellement centrés sur des loisirs qui se pratiquent en dehors de la maison. À l'inverse des historiens, des ethnologues ou des sociologues, les géographes se sont souvent arrêtés aux portes du foyer, constatant qu'il est possible d'établir aussi bien dans la littérature géographique francophone (Staszak, 2001 ; Collignon, Staszak, 2003) qu'anglophone (Domosh, 1998 ; Blunt, Varley, 2004), et ce malgré l'existence de quelques rares travaux antérieurs (voir par exemple en France Pezeu-Massabuau, 1993, 2003 ; Collignon, 2001). Et pourtant, les aménagements intérieurs, la mise en scène de l'espace domestique, l'agencement du mobilier ou de la décoration intérieure témoignent bien de la capacité des ménages à s'approprier leur logement, même à des degrés infimes, et à donner du sens à leur espace proche, comme le montre l'étude d'anthropologie des intérieurs domestiques menée par Joëlle Deniot auprès de 70 familles ouvrières (1995). Son analyse « socio-esthétique » montre que les enquêtés, tous issus des classes populaires, « transforment les équipements, l'espace à habiter. Ils créent des objets, de nouveaux usages de l'objet, ils les connotent de valeurs, d'ambiances spécifiques : ces ménages ouvriers sont réellement inventeurs de modèles décoratifs à leur mesure » (Deniot, 1995, p. 333).

Depuis une quinzaine d'années, les travaux géographiques sur les espaces domestiques se sont multipliés, en accordant une attention plus grande aux pratiques elles-mêmes (Stock, 2012), au rapport corporel ou émotionnel à l'espace proche (A. Morel-Brochet, N. Ortar, 2012), ou bien en croisant le champ, plus vaste, de l'habiter (Lazzarotti, 2012), ou encore en se nourrissant des travaux sur les expériences géographiques du quotidien dans l'espace urbain (Di Méo, 1999). Selon Alison Blunt (2005), il est désormais possible de distinguer trois champs d'études dans la géographie des espaces domestiques. Le premier porte sur l'espace domestique comme « logement » (*residence*), et rassemble des travaux sur l'habitat, l'architecture domestique et ses variations culturelles, ou d'autres, plus classiques, de géographie du logement (sur la ségrégation ou la gentrification par exemple). Le second champ d'études, dans lequel nous positionnons ce présent travail, porte sur l'espace domestique comme « foyer » (*dwelling*), avec des analyses sur les expériences vécues, la géographie de l'intimité, des émotions ou du quotidien, mais aussi sur les relations sociales à l'échelle de l'espace domestique. Enfin, un dernier champ rassemble des recherches portant sur l'espace domestique comme lieu d'articulation (*cohabitation*) entre Nature et Culture, avec des travaux sur le rapport à la nature et au jardinage, ou sur les frontières symboliques du logement.

Toutes ces productions scientifiques montrent que la maison, l'espace domestique, n'est pas un espace clos, hermétique au monde extérieur. Il est au contraire

constitué de frontières poreuses, il est le lieu d'articulation entre l'intérieur et l'extérieur, le privé et le public, l'individuel et le collectif. Il est aussi traversé par des logiques, des normes ou des valeurs sociales plus larges, qui peuvent relever aussi bien des logiques d'acculturation, identitaires, genrées ou encore économiques qui sous-tendent la production des logements, leur aménagement intérieur et leurs usages. L'investissement affectif et matériel de l'espace domestique (tâches ménagères, décoration, bricolage, jardinage) peut prendre des formes ou des sens différents selon les individus ou les familles (Cailly, Dodier, 2007). La cuisine (Buckley, 1996 ; Domosh, 1998), aussi bien que la chambre des enfants⁸, sont des espaces imprégnés de valeurs ou de normes, dont ils permettent la reproduction familiale ou sociale. Si l'étude des espaces domestiques doit donc intéresser le géographe, c'est que comme tout autre type d'espace géographique, ils sont bien des espaces « anthropiques », à la fois produits par la société et participant à la production de celle-ci (Staszak, 2001). Dans le cas des pratiques vidéoludiques, c'est ce dont témoigne par exemple l'investissement dans des équipements multimédia, l'organisation du salon autour de la télévision et parfois de la console de jeux, ou encore les effets de mode qui poussent certains de nos enquêtés à acheter une console quand bien même elle ne correspondrait pas aux types de jeux auxquels ils jouent habituellement. Logiques individuelles, sociales et économiques s'entremêlent pour expliquer la place des équipements de jeu dans l'espace domestique et leurs usages. L'espace domestique est aussi un espace « différencié » (Staszak, 2001), avec une répartition plus ou moins stricte des usages (la cuisine pour cuisiner, la chambre à coucher pour dormir, la pièce à vivre pour... vivre), mais que les dispositifs numériques contemporains viennent en partie bousculer. Ainsi, 9,6 % de nos enquêtés déclarent qu'il leur arrive de jouer dans la cuisine, 11,6 % aux toilettes, et 28,7 % dans leur jardin ou leur balcon (lorsqu'ils en disposent). Enfin, l'espace domestique est l'espace du « territoire fondamental » (J.-F. Staszak, 2001). Il n'est pas nécessairement l'espace où l'on passe le plus de temps, mais c'est celui qui est le plus chargé de valeur affective ou symbolique.

À l'issue de cette première partie, nous pouvons donc dire que l'étude des pratiques vidéoludiques dans l'espace domestique a pour objectif de répondre à trois points aveugles : d'abord sur les pratiques du jeu vidéo dans les espaces domestiques, ensuite sur la géographie des loisirs au quotidien, et enfin sur la géographie des espaces domestiques. Quelles sont alors les différenciations possibles dans le déploiement des pratiques vidéoludiques à la maison ?

8 Voir notamment le colloque *La Chambre d'enfant, un microcosme culturel. Espace, consommation, pédagogie* (2013), organisé avec le soutien du projet de recherche ANR « Les biens de l'enfant dans l'espace familial », et dont les actes ont été publiés dans le n° 7/2014 de la revue *Strenæ*.

2 Le déploiement du jeu vidéo au sein des espaces domestiques

Le déploiement de la pratique du jeu vidéo au sein des espaces domestiques peut s'observer de différentes manières. Par « déploiement » nous entendons ici à la fois la dimension spatiale de la pratique (où les jeux vidéo sont-ils pratiqués ?) et l'inscription matérielle qui l'accompagne (quels sont les objets qui rendent possibles ou sont en lien avec cette pratique ?). Nous proposons ici d'explorer trois pistes, en regardant particulièrement l'importance de l'espace domestique comme lieu privilégié de la pratique par rapport à d'autres espaces (au travail, à l'université, dans les transports etc.), puis l'inscription de ces pratiques à l'échelle de l'espace domestique, et enfin l'investissement matériel autour du jeu vidéo et l'agencement des objets physiques liés aux pratiques vidéoludiques.

2.1 La maison, lieu privilégié du jeu vidéo

Dans le questionnaire téléphonique réalisé en 2012, 86 % des joueurs de jeux vidéo déclaraient jouer parfois ou souvent chez eux. Le second espace où sont pratiqués les jeux vidéo, c'est-à-dire chez des amis ou chez des membres de la famille élargie, arrive très loin derrière, ne concernant que 56 % des enquêtés considérés comme joueuse ou joueur, bien que les écarts soient plus faibles parmi les populations les plus jeunes⁹.

Pour certains enquêtés, l'espace domestique est le lieu unique, ou presque, où il est possible de jouer à des jeux vidéo. C'est le cas de Yann, 19 ans, lycéen à Rennes et préparant un bac professionnel en production graphique¹⁰. Il est également livreur à domicile en CDD à mi-temps, ce qui l'occupe quatre soirs par semaine. Enfin, il est grand amateur de jeux vidéo, et en particulier du jeu vidéo en ligne *Dofus* qu'il a longtemps pratiqué avec ses amis. Mais entre ses études et son travail, Yann a désormais beaucoup moins de temps à consacrer à son loisir qu'auparavant. Néanmoins, il joue encore, un peu tous les soirs. Ce moment, même court, parfois à peine une heure, est important, car il marque la fin de la journée et est l'occasion de se détendre, de se « vider l'esprit »¹¹. C'est aussi le cas de Karim, 34 ans, habitant Lyon, et chef d'équipe dans un centre d'appel dédié au service clientèle d'un courtier en assurances. Karim joue aux jeux vidéo depuis son enfance. Aujourd'hui, marié et père de deux enfants, il reconnaît que le jeu vidéo est l'un des rares loisirs qu'il a poursuivis, avec le fait d'aller au cinéma (environ une à deux fois par mois) et de suivre les résultats sportifs. Mais en tant que chef d'équipe, il s'interdit de jouer sur le lieu de travail, pratique qu'il autorise cependant aux collègues sous sa responsabilité. Il ne joue

9 Chez les 11-13 ans, près de 98 % des joueurs déclarent jouer parfois ou souvent chez eux, et 80,7 % chez des amis ou des membres de la famille élargie. Chez les 14-17 ans, les proportions sont respectivement de 94,7 % et de 73,8 %. De manière générale, les enfants et adolescents ont des pratiques vidéoludiques plus diversifiées que les adultes, y compris en ce qui concerne les espaces de la pratique.

10 Ici et dans tout le reste du texte, les prénoms ont été anonymisés.

11 L'expression est celle d'un autre de nos enquêtés, mais on la retrouve souvent dans nos entretiens.

pas non plus dans les transports, habitant à cinq minutes à pied de son lieu de travail. Ce n'est que le soir, une fois rentré chez lui, qu'il peut enfin jouer, après avoir passé un peu de temps avec sa famille et une fois ses enfants couchés.

Dans ces deux exemples, la maison joue un rôle essentiel comme espace de réalisation des pratiques de loisirs au quotidien. Chez les enquêtés peu investis, le jeu à la maison constitue un moment comme un autre de ressourcement, de détente. Chez les enquêtés plus engagés, la maison est le lieu qui rend possible la satisfaction pleine et entière de la passion, en particulier lorsque le jeu vidéo n'est pas possible ailleurs. Les raisons de l'absence de jeu au travail ou dans les transports peuvent être multiples : manque de temps, temps de trajet trop courts, travail très chronophage et aux horaires inadaptés, ou encore contraintes techniques. Dans tous les cas, la pratique du jeu vidéo se reporte alors dans le seul espace synonyme de liberté de jouer.

Chez les enquêtés à qui il arrive de jouer au travail, la maison constitue pour ces derniers non pas le seul espace de la pratique vidéoludique, mais un espace dans lequel peuvent être mises en œuvre des modalités spécifiques de cette pratique. C'est notamment le cas de Vincent, 34 ans, agent commercial à l'international, qui distingue bien les jeux qu'il peut pratiquer au travail, qui sont souvent des jeux courts, des jeux de rendez-vous, qui se jouent directement depuis un navigateur Internet (comme *Ogame*), des jeux qu'il joue chez lui, sur son ordinateur, et qui sont assimilables à des jeux de passionnés. Il s'agit essentiellement de jeux d'aventure (*Diablo*, *Okami*) et des jeux de stratégie (*Starcraft* ou *Warcraft*), souvent des jeux longs et requérant une machine puissante.

2.2 Où joue-t-on à l'échelle de l'espace domestique ?

Bien souvent, on a tendance à résumer l'inscription du jeu vidéo au sein de l'espace domestique à une opposition entre les jeux qui se pratiquent dans le salon, sur console de jeux, seuls ou à plusieurs, aux jeux qui se pratiquent dans le bureau, sur ordinateur et plutôt en solitaire (ou en ligne). La différenciation des pratiques au sein de l'espace domestique ne s'y réduit cependant pas. D'abord, parce que l'enquête dévoile plutôt une micro-géographie des pratiques vidéoludiques au sein de la maison. L'usage de dispositifs mobiles tels que le téléphone ou la tablette rend possible ces micro-mobilités au sein des espaces domestiques, comme l'ont montré les statistiques citées précédemment. Ensuite, parce que les attributions d'une pièce du logement, ainsi que ses aménagements, peuvent être renégociées à l'occasion d'une session de jeu particulière, et notamment lors d'après-midi ou de soirées de jeux en réseau. Emma, architecte de 33 ans, raconte avec une certaine nostalgie ces quelques moments où ils se réunissaient entre amis le temps d'un week-end, chacun amenant son ordinateur pour pouvoir jouer ensemble :

Emma : Au début effectivement on a fait deux ou trois fois des parties en réseau, mais là c'était... C'était monstrueux. C'était le séjour ravagé. 12 ordinateurs. Enfin...

Enquêteur : Vous les avez faites où ?

Emma : euh, c'était chez un copain qui s'appelle Paul. Et je me souviens parce que c'était mémorable. J'ai surtout celui-là en tête. Mais on en a fait un sur tout un week-end. C'était en plein été. Il faisait hyper beau dehors et tout. Et on est restés enfermés, les volets clos, à bouffer des pizzas, et des... Pendant deux jours.

Si le séjour était « ravagé », c'était qu'il fallait réussir à installer douze personnes sur un coin de table afin que chacun puisse jouer. Parfois, ces installations nécessitaient de revoir l'organisation du salon, de bouger les meubles et de réquisitionner d'autres pièces de la maison, comme le raconte Michel, un autre enquêté, avec une partie des joueurs installés dans le salon, l'autre dans le bureau, et la cuisine conservant sa fonction première de lieu de ravitaillement mais aussi de *debriefing* entre chaque partie.

Enfin, pour certains de nos enquêtés, la pratique du jeu vidéo à l'échelle de la maison peut s'accompagner d'une répartition spatiale relativement nette, qu'il est possible de cartographier. Yann, le lycéen rennais, est un joueur multi-supports. Il distingue :

- les jeux qu'il joue dans le bureau de son père, sur son ordinateur Apple, qui correspond essentiellement à des jeux de stratégie nécessitant une connexion Internet (*Dofus*, *League of Legends*), mais qui sont aussi ceux auxquels il a le plus joué avec ses amis du collège ;

- les jeux qu'il joue dans le salon sur la console, et qui correspondent plutôt à des jeux d'aventure en solitaire et hors ligne (essentiellement *Skyrim* au moment de l'enquête) ;

- enfin les jeux qu'il joue sur son *smartphone* dans son lit, avant de s'endormir, qui sont des jeux d'aventure très inspirés de l'univers des *mangas* japonais (*Zenonia*).

Ainsi, à ces trois pièces de la maison correspondent trois modalités différentes (selon les supports et selon le nombre de partenaires de jeu) de la pratique vidéoludique au sein de l'espace domestique.

Mais l'exemple le plus frappant de ce partage de l'espace domestique se trouve chez Françoise, 56 ans, inactive, et mère de trois enfants. Sa fille et l'un de ses deux fils habitent encore avec elle et son mari, dans un logement triplexé à Annecy. Tous les membres de la famille sont joueurs ou anciens joueurs de jeux vidéo : le père de famille a décroché car les jeux d'aujourd'hui sont devenus, selon lui, trop compliqués. Mais surtout, chaque membre du foyer possède sa propre culture ludique, pour reprendre la notion de G. Brougère (2002). Pour Françoise, ce sont plutôt les jeux d'aventure et les jeux de rôle qui se pratiquent en ligne (comme *World of Warcraft* ou *Diablo*), dans son bureau, sur son ordinateur. L'un de ses fils qui vit encore sous le même toit joue plutôt à des jeux de sports, et notamment de basket, et de voitures, sur sa console Playstation, dans sa chambre. Quant à sa fille, elle préfère les jeux de simulation de vie comme *Les Sims*, également dans sa propre chambre sur son propre équipement. Ces cultures ludiques correspondent donc aussi à des espaces ludiques, c'est-à-dire

à un partage de l'espace domestique dans lequel chaque membre de la famille dispose de son propre territoire de jeu et de son propre matériel. Comme le souligne A.-S. Pharabod, « la présence d'équipements en double (ou dupliqués) témoigne de la nécessité qu'a chacun de posséder à domicile un univers de socialisation propre » (2004, p. 98), qui, dans le cas de la famille de Françoise, est aussi un univers ludique propre. À l'inverse, le salon, espace commun à tout le foyer, est le lieu de réalisation des activités collectives, tels que regarder un film en famille ou jouer à des jeux de société. Pour Françoise et ses enfants, il semble que c'est bien parce que chacun dispose de son territoire de jeu que les risques d'appropriation ou d'accaparement des pièces collectives sont limités¹².

Chez une autre de nos enquêtées, Chantal, le compartimentage des loisirs à l'échelle de l'espace domestique n'est pas aussi clair. Elle aussi est mère de trois enfants joueurs de jeux vidéo, et habitant ensemble dans un pavillon de deux étages en grande banlieue parisienne. Mais à l'inverse de Françoise, elle joue peu, et n'y prend pas nécessairement beaucoup de plaisir. Chez elle, la console de jeu, sur laquelle joue sa fille, est branchée sur le téléviseur dans le salon. Cette pratique du jeu vidéo, non partagée, débouche ainsi parfois sur des tensions, comme nous le verrons ultérieurement.

2.3 *L'investissement matériel autour du jeu vidéo*

Si l'on descend à une échelle encore plus fine, celle des objets, et non plus celle des pièces de la maison, de nouvelles différenciations apparaissent, qui traduisent des investissements différents dans la pratique vidéoludique. Il importe ici de porter le regard pas tant sur « l'inventaire réifié des choses que sur l'expérience décrite de leurs usages, l'expérience privée de leur appropriation » (Deniot, 1995, p. 17-18). Ainsi, une fois avoir regardé où jouent les joueurs de jeux vidéo, nous pouvons regarder ce qu'ils font de leur équipement de jeu. À côté des jeux et des équipements qui sont effectivement utilisés par nos enquêtés, nous pouvons identifier trois autres rapports à l'objet, que nous avons choisi de qualifier d'*oubli*, de *conservation*, et d'*exposition*.

Pour une partie des enquêtés, certains jeux ou équipements de jeux, ont tout simplement été oubliés. Ce sont des jeux qui n'intéressent pas, ou plus, dont ils ont parfois même occulté l'existence, comme l'illustre bien l'extrait d'entretien suivant :

Enquêteur : *Assassin's Creed*. C'est lequel ?

Patrick : C'est le premier, j'y ai pas touché.

Enquêteur : Vous n'y avez pas touché ?

12 L'entretien n'ayant pas pu être poussé suffisamment loin dans cette direction, il ne nous est cependant pas possible de dire si cette micro-territorialisation de la pratique à l'échelle de l'espace domestique relève de la négociation (c'est-à-dire que les consoles et autres équipements de jeux vidéo ont été volontairement bannis du salon) ou plutôt de la sédimentation des pratiques, de l'habitude construite au fil du temps.

Patrick : Non... *God of War*, j'y avais beaucoup joué à l'époque, ça fait longtemps. Je l'ai gardé mais...

Enquêteur : C'est le 1 ou le 2 ?

Patrick : C'est le 3 il me semble. En fait, c'est le premier sur PS3 mais...

Enquêteur : Ha oui, d'accord *God of War 3*.

Patrick : Et ça, c'est pareil c'était pas moi qui y ai joué.

Enquêteur : Je connais pas *Heavenly Sword*. C'est quoi comme jeu ?

Patrick : Bah heu... je... j'y ai jamais joué non plus.

Enquêteur : C'est à votre femme ?

Patrick : Euh... Je crois que c'est mon beau-frère qui l'avait donné. Je sais même pas s'il a servi.

Enquêteur : Et donc tous ces jeux-là vous y jouez ?

Patrick : (Il souffle) c'est très rare, c'est très très rare, honnêtement.

Enquêteur : Vous êtes vraiment sur FIFA ?

Patrick : Ouais, voilà.

Chez beaucoup d'enquêtés, c'est l'entretien qui fait revenir les jeux ou les consoles oubliés à la surface de la mémoire, ou bien, comme dans le cas de Patrick, la demande de l'enquêteur de faire l'inventaire exhaustif de tous les jeux vidéo présents dans le foyer. L'oubli marque la distance, avec deux modalités possibles : chez ceux qui jouent peu, c'est le manque de pratique ; chez ceux qui jouent beaucoup, c'est le manque d'affinité avec le style de jeu. Il s'agit alors d'une inadéquation entre le produit et le goût de son usager. C'est bien parce que l'enquêté est joueur de jeu vidéo et qu'il connaît ses goûts, qu'il peut se positionner par rapport aux jeux, tel Patrick qui préfère globalement les jeux de football aux jeux d'aventure, ou Yann qui préfère les jeux d'aventure aux jeux de voiture. Les enquêtés tiennent alors parfois des propos condescendants vis-à-vis de ces jeux : ce sont des « conneries » (*dixit* Patrick) ou des « jeux de nanas » (*dixit* Lionel). Mais comment expliquer la présence de ces jeux dans l'espace domestique ? Là encore, trois attitudes sont possibles : les effets de mode (comme Yann, qui a acheté *Grand Theft Auto IV* et y a joué un peu, avant de se rendre compte que ce type de jeu ne l'intéressait pas) ; la transmission par la famille ou par des pairs (comme Patrick qui a récupéré certains jeux du frère de sa femme) ; ou bien les achats ou les cadeaux effectués par d'autres membres de la famille (comme Lionel, dont la femme achète parfois en brocante des jeux pour leurs filles).

À l'opposé des jeux ou équipements *oubliés*, certains sont *conservés* par les enquêtés, souvent par nostalgie, car un jeu ou une console de jeu revêt une importance particulière par rapport à la pratique de la personne interrogée ou par rapport à une période de sa vie. C'est le cas de Françoise, qui a gardé précieusement une bonne partie des jeux ou des consoles auxquels ils jouaient en famille. L'entretien est alors l'occasion de rouvrir littéralement la boîte à souvenirs (en l'occurrence les cartons entreposés sur les étagères de son bureau) et de se remémorer les grands moments de jeu :

Enquêteur : Et donc en général vous ne les revendiez pas du coup, vous les gardiez ?

Françoise : Bah ils aiment bien garder leur jeu, je ne sais pas vous si c'est pareil. Mais ils aiment bien garder... bien garder la vieille console, les jeux et compagnie. Bon parce qu'après, bon c'est vrai qu'on passe du temps dessus et puis après on s'attache. C'est ça le truc.

Enquêteur : Ça vous arrive encore de ressortir une console et d'y jouer ?

Françoise : Non. Non, (rires) je garde la nostalgie parce que je trouve voilà... Et puis bon la jouabilité, bon ce n'est plus du tout pareil. C'est un petit peu... Un peu voilà... Même les vieux jeux d'ordinateur quand on avait sur les disquettes... c'est tout vert. Il n'y avait pas de couleur. C'était... bon, qu'est-ce qu'on a pu s'amuser n'empêche parce qu'à l'époque c'était génial, avec les espions et les archers et tout, et les châteaux forts c'était... C'était vraiment bien.

Les jeux *conservés* ne sont pas nécessairement joués, comme le montre l'extrait précédent. Au contraire, puisque certains enquêtés se disent incapables de relancer la machine ou le jeu, soit parce que techniquement il est devenu compliqué de brancher de vieilles consoles sur des téléviseurs récents, soit parce que la prise en main et les sensations de jeu ont considérablement évolué. En revanche, ces jeux-là jouent bien leur rôle de madeleine proustienne, comme en témoigne Grégoire, 27 ans, doctorant en informatique :

« La plupart des jeux que j'achète aujourd'hui type *retro*, c'est souvent des jeux qu'on m'avait prêtés à l'époque, que j'avais beaucoup aimés, et puis que j'achète plus par nostalgie du jeu, et puis par le côté collection, de me dire « tiens j'ai le jeu, tel jeu que quand j'avais dix ans »... que vraiment pour exploiter le jeu en lui-même. La plupart des jeux, je les ai achetés, ils sont directement passés dans le placard. Juste passés sur la console et vérifiés s'ils marchent, et c'est tout ».

À l'ère du numérique et surtout de la dématérialisation de la distribution des jeux vidéo, des films et de la musique, certains joueurs de jeux vidéo investis restent encore très attachés à la possession physique de l'objet lui-même.

Ces jeux et équipements conservés sont à rapprocher de ceux que nous qualifierons, en troisième lieu, de jeux et équipements *exposés*. Dans cette catégorie, nous regroupons ceux qui, comme dans le cas précédent, ne sont plus nécessairement utilisés, mais contrairement aux jeux et équipements conservés, souvent gardés précieusement dans des boîtes, sont visibles dans l'espace domestique. Les consoles sont branchées, prêtes à être utilisées, les jeux sont à portée de main, prêts à être lancés. C'est encore le cas de Grégoire qui possède plusieurs consoles plus ou moins anciennes, qu'il laisse branchées même s'il ne les utilise pas, ou très peu, telle la console Wii U dont il a fait l'acquisition suite à un « achat compulsif » (*dixit* Grégoire). Ces jeux et équipements conservés renvoient peut-être à deux logiques, parfois concomitantes : une logique biographique et une logique sociale. Dans le premier cas, il s'agit d'affirmer sa passion du jeu vidéo, y compris pour le

visiteur extérieur, quand bien même cette pratique a diminué dans la vie quotidienne du joueur suite à différents épisodes de la vie (changement d'emploi, mise en couple, déménagement, etc.). La fonction de ces objets et équipements est 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 mes sentiments et ma culture » (2010, p. 72). Dans le second cas, l'exposition correspond à une logique sociale, celle de permettre l'activité collective autour du jeu au sein de l'espace domestique. Car la maison, et en particulier le salon ou la salle de séjour n'est pas un espace purement privatif. Il est aussi le lieu d'accueil des visiteurs ou des amis. Il joue le rôle de seuil entre l'intérieur et l'extérieur, comme le rappelle Vincent, grand consommateur de jeux vidéo :

Vincent : La console fait partie du coin, tu as vu.

Enquêteur : Du coin télé. Oui.

Vincent : Et pourtant je n'y joue pas, figure-toi.

Enquêteur : Ah bon ?

Vincent : Non.

Enquêteur : Pourquoi ?

Vincent : Parce que je n'ai plus le temps, plus l'envie, plus le... Ce n'est même pas une question de patience. C'est que j'ai commencé plein de jeux, que je n'ai jamais terminés... Et puis c'était surtout pour recevoir des amis. Et puis comme malgré tout je suis ici, du coup je reçois moins parce que la distance fait que les amis se déplacent moins [...]. J'aime bien mais j'y joue moins mais bon de temps en temps quand ils sont là, s'ils ont envie, on fait une partie. Il y a tout ce qu'il faut. Il y a toutes les manettes. Il y a tout ce qu'il faut.

Les analyses précédentes ont montré comment il était possible de qualifier le rapport au jeu vidéo à partir de l'étude du déploiement des pratiques vidéoludiques au sein de l'espace domestique. Il apparaît ainsi que les comportements diffèrent : pour certains, la maison n'est qu'un lieu du jeu parmi d'autres ; pour d'autres, il est exclusif. Au sein des espaces domestiques peuvent également se constituer des différenciations de la pratique, selon les joueurs, et selon les équipements. Le rapport aux objets lui-même et leur fonction de marquage de l'espace qui peuvent leur être attribués, varient également selon le degré d'investissement des joueurs dans la pratique. Il est temps maintenant de faire le cheminement inverse, autrement dit de qualifier non pas le rapport au jeu vidéo, mais le rapport à l'espace domestique, à partir du déploiement de la pratique vidéoludique en son sein.

3 Habiter les espaces domestiques par les loisirs

Au regard des analyses précédentes, l'espace domestique apparaît bien comme un espace à la fois *topologique*, *approprié*, et *négocié*. La pratique du jeu vidéo dans l'espace de l'intime contribue alors à faire émerger des micro-territoires domestiques qui témoignent de la capacité à « habiter » la maison.

3.1 L'espace domestique : un espace topologique

Par « topologique », nous entendons le fait que l'espace domestique permet la mise en relation d'objets matériels qui sont autant de supports à des activités diverses mais qui font sens pour les enquêtés, et rendent possible la production d'univers personnels à l'échelle de la maison. Cette mise en relation n'est pas seulement basée sur la proximité métrique, ou euclidienne, des objets, mais également symbolique.

Ainsi, tous nos enquêtés jouent. Mais tous n'associent pas la pratique du jeu vidéo aux mêmes activités, et ne lui prêtent pas les mêmes significations. Un des moyens de le saisir est justement l'agencement des intérieurs domestiques plus ou moins favorable au jeu vidéo, et dans lequel le jeu vidéo occupe une place plus ou moins centrale et en articulation avec d'autres activités. Autrement dit, il s'agit de regarder comment les objets liés aux jeux vidéo sont inscrits dans l'espace de l'intime en relation avec les autres objets du quotidien. Chez certains, comme Chantal, le jeu vidéo est une activité isolée, simple passe-temps qui ne renvoie à aucune autre activité particulière. Mais bien souvent, le rapprochement se fait avec le cinéma ou bien avec la littérature de science-fiction, de *fantasy* ou des *comics* américains, qui elle-même a servi de source d'inspiration à tout un pan de la production vidéoludique¹³. C'est le cas de Vincent, qui a rangé au même endroit, dans son salon, à côté du téléviseur sur lequel sa console Wii est branchée, ses jeux vidéo, ses coffrets *collector* de la version cinématographique du *Seigneur des Anneaux*, et ses bandes dessinées de *fantasy*. C'est le cas aussi de Françoise, qui a rassemblé dans son atelier servant de bureau, son ordinateur pour jouer aux jeux d'aventure qui lui plaisent tant, ses jeux vidéo conservés dans des cartons en haut des étagères, mais aussi tout son matériel et ses ouvrages sur les contes et légendes du Limousin (région dont elle est originaire) et dans lesquelles elle cherche l'inspiration créatrice pour peindre ou dessiner des sorcières et des créatures fantastiques. Enfin, c'est le cas de Yann le lycéen, dont l'un des loisirs préférés est la lecture de *manga*, précieusement rangés dans sa chambre, et qui déclare justement apprécier les jeux d'aventures d'inspiration *manga*, ceux-là mêmes auxquels il joue parfois sur la console de salon, mais surtout sur son téléphone portable, dans son lit au milieu de son univers personnel.

13 Cette convergence doit également à l'émergence de ce qu'Antoine Dauphagne appelle la « culture ludique transmédiatique », rendue possible par les « phénomènes de circulation d'univers d'un support à l'autre [...] dans le contexte socioéconomique moderne d'une culture de masse multiforme » (2010).

Dans ces trois rapides exemples, on voit donc émerger ce que l'anthropologue Amos Rapoport appelle des « systèmes d'activités » (1990). Selon lui, il ne suffit pas d'étudier les activités pour elles-mêmes afin de comprendre leur place dans la vie quotidienne des individus. Il faut aussi considérer la manière dont celles-ci sont associées à d'autres activités pour former un « système d'activités », par exemple les jeux vidéo et les loisirs ou bien les jeux vidéo et l'informatique. La prise en compte de ces systèmes d'activités révèle les univers personnels de chacun et permet de resituer la place de la pratique du jeu vidéo dans la vie quotidienne.

La construction d'univers personnels peut aussi passer par la hiérarchisation des activités et des objets associés au sein de l'espace domestique, en fonction de l'importance qui leur est accordée. Ainsi, Lionel, grand amateur de *comics* américains mettant en scène des super-héros, et de leur transposition cinématographique, garde précieusement ses figurines et ses albums dans des cartons entreposés dans son grenier. La conservation de ces objets relève d'une tout autre logique que celle des vieilles consoles ou des vieux jeux oubliés (pour reprendre notre catégorisation précédente) qu'il a récupérés de ses neveux, en pensant qu'ils pourraient intéresser ses propres filles, mais qui restent dans le garage en attendant d'être revendus, redonnés ou de finir à la poubelle. Dans le cas de Lionel, les *comics* sont pris dans un autre système d'activités que les jeux vidéo : ils sont mis en relation avec la lecture de romans graphiques, en version papier ou en version numérique sur son téléphone, et avec le cinéma à grand spectacle. Au sein de l'espace domestique, un partage est donc opéré entre les objets stockés précieusement dans le grenier, et ceux, en attente du débarras, oubliés dans le garage.

3.2 L'espace domestique : un espace approprié

La construction de ces univers personnels autour du jeu vidéo conforte la territorialisation de l'espace domestique. Nous nous appuyons ici sur la définition du territoire proposée par B. Debarbieux et synthétisée dans le *Dictionnaire de géographie et de l'espace des sociétés*, c'est-à-dire : un « agencement [dans l'espace] de ressources matérielles et symboliques capables de structurer les conditions pratiques de l'existence d'un individu ou d'un collectif social et d'informer en retour cet individu et ce collectif sur sa propre identité » (Debarbieux, 2003, p. 910). Beaucoup plus que le nombre d'heures passées à jouer à des jeux vidéo, c'est donc cet investissement du jeu vidéo dans l'espace domestique qui témoigne de l'engagement dans la pratique, et en retour de la capacité des individus à donner du sens à cette activité. L'espace domestique permet dans un même lieu le rassemblement des ressources matérielles (les équipements, les jeux eux-mêmes) et symboliques (les systèmes d'activités). Il donne la possibilité à la pratique du jeu vidéo de se réaliser, parfois contre l'impossibilité de jouer dans les transports ou au lieu de travail, et en retour permet de qualifier l'individu dans son rapport aux loisirs électroniques.

Dans ce processus d'appropriation de l'espace domestique et de territorialisation de la pratique, la matérialité des objets physiques joue un rôle essentiel.

Comme le rappellent Abraham Moles et Élisabeth Rohmer, « la *crystallisation par les objets* se fait à partir de l'idée que le Point Ici existe d'autant plus qu'il a été modifié dans son environnement, d'une façon plus grande ou plus durable, par les objets que l'être y a placés à demeure » (1998, p. 74). Autrement dit, en aménageant l'espace, en le marquant par des objets matériels qui font sens aux yeux de l'individu et en rapport avec les activités qui lui plaisent, l'individu se construit son territoire et montre sa capacité à agir sur l'espace. C'est bien ce que l'on retrouve chez Jeanne, une de nos enquêtées. Jeune étudiante de 22 ans, grande consommatrice de jeu vidéo et se revendiquant comme telle, l'espace domestique est véritablement saturé de consoles, de jeux vidéo et d'objets ou produits dérivés directement issus d'univers vidéoludiques, depuis les *mugs* de café dans la cuisine jusqu'à l'édredon de son lit dans la chambre, en passant par les romans adaptés de jeux vidéo dans les étagères et les marque-pages illustrés.

L'appropriation n'est cependant jamais définitive. Nous avons effectivement tendance à attribuer des fonctionnalités aux différentes pièces de la maison (Pezeu-Massabuau, 1993), mais ces attributions ne sont pas toujours fixes. Les territoires domestiques sont parfois mouvants, au gré des activités qui s'y déroulent. Le terme de « scène » (*setting*) proposé par l'anthropologue A. Rapoport peut être utile pour caractériser cette mouvance. La scène, c'est « a milieu which defines a situation, reminds occupants of the appropriate rules and hence of the ongoing behaviours appropriate to the situation defined by the setting, thereby making co-action possible » (Rapoport, 1990, p. 12). Autrement dit, l'activité est rendue possible par le fait qu'elle se tient dans un espace dont la mise en scène vise à expliciter les comportements attendus dans telle situation. Un même espace peut accueillir plusieurs mises en scène, selon les situations, et selon les activités qui s'y tiennent (Rapoport, 1990). Et c'est bien la situation décrite précédemment lorsqu'Emma et ses amis, ou bien Michel et les siens, se réunissaient pour des parties de jeu vidéo.

3.3 L'espace domestique : un espace négocié

Si l'espace domestique est bien un territoire, il en découle parfois des frictions, des tensions autour de l'usage de certaines pièces de la maison au regard de certaines activités. L'espace domestique est alors aussi un espace négocié. C'est particulièrement le cas de la pratique du jeu vidéo qui a joui pendant longtemps, à tort ou à raison, d'une mauvaise image. Beaucoup d'enquêtés nous racontent ainsi que pendant leur enfance ou leur adolescence, leurs parents respectifs n'avaient pas hésité à introduire certaines règles pour réguler le jeu à la maison.

Dans ses travaux sur la place des équipements multimédia au sein de l'espace domestique, A.-S. Pharabod soulignait déjà l'existence de tensions autour de l'usage abusif, dans certains couples, de l'ordinateur et du téléphone portable, souvent critiquée comme étant vecteurs de l'éloignement symbolique entre les différents membres de la famille (Pharabod, 2004). On retrouve cette question de l'usage abusif, dans le cas du jeu vidéo, notamment chez Chantal. Pour comprendre pourquoi elle s'émeut particulièrement de voir ses enfants passer

autant de temps à jouer aux jeux vidéo, il faut faire un détour par les routines de son quotidien. Jeune retraitée de l'éducation nationale, Chantal consacre une bonne partie de sa journée à s'occuper des autres, ou de la maison. Le matin, elle se lève en même temps que son mari, pour l'accompagner pendant le petit-déjeuner et pouvoir passer du temps avec lui. Dans la journée, elle s'occupe des tâches domestiques, mais c'est aussi elle qui se charge de numériser les photos et les films de vacances. Au quotidien, elle est donc au service des autres membres de sa famille, à l'exception de quelques moments particuliers, lorsqu'elle est à la chorale, lorsqu'elle lit ou lorsqu'elle fait quelques parties de *sudoku* le matin sur son téléphone portable, après que son mari est parti au travail. Son dévouement aux autres membres de la famille est couplé à son sentiment qu'il faut se consacrer à des activités utiles. Le chant l'est : au sein de la chorale, on améliore ses capacités vocales, on « produit quelque chose ensemble », on crée « du lien social » (pour reprendre les termes de l'enquêtée). Dans la pratique du jeu vidéo, au contraire, « on ne produit rien de particulier et on est seul pour le faire ». Même la lecture est parfois peu utile : « c'est dangereux quand on commence à lire, après on a du mal à sortir du livre » (toujours selon Chantal). La pratique du jeu vidéo chez ses enfants est donc pour elle source de tensions, puisque hautement inutile. Or, le jeu vidéo est souvent pratiqué sur le téléviseur du salon, car c'est là qu'est branchée la console Playstation. D'ailleurs, au départ celle-ci avait été achetée non pour jouer, mais pour son lecteur *bluray* qui permettait de regarder des DVD et de lire les films de vacances. Aussi, il n'est pas rare que Chantal se fasse chasser et soit obligée d'aller se réfugier dans le bureau lorsqu'elle veut lire, c'est-à-dire profiter d'un des rares moments à soi, et que sa fille joue à la console dans le salon. Cette tension émerge d'une inadéquation des activités dans un même espace domestique. Comme le soulignent Moira Munro et Ruth Madigan, « all these contradictory demands create tensions that individuals seek to resolve through complex patterns of time zoning and space zoning, and a differentiation in the rights and responsibilities of various family members : between men and women, and between adults and children » (Munro, Madigan, 2006, p. 117). C'est bien cette planification du temps et de l'espace domestique qui explique peut-être que la situation soit moins conflictuelle chez Françoise. D'apparence, la situation est relativement similaire : elle aussi a décidé d'arrêter sa vie active pour se consacrer à sa famille et à sa maisonnée. Son engagement personnel dans la pratique du jeu vidéo explique très certainement son indulgence. Mais il rend aussi possible la production d'univers personnels propres à chaque membre de la famille, des micro-territoires qui cohabitent et dans lesquels chacun peut donner libre cours à ses loisirs préférés. On pourrait ainsi faire l'hypothèse que ce qui rend acceptable de se consacrer aux autres, chez elle, c'est la possibilité, en échange, de disposer de son propre territoire à l'échelle de l'espace domestique, son atelier-bureau : « women need *time* as well as *space* to enjoy privacy within the home » (Munro, Madigan, 2006, p. 115).

Conclusion

Comme le souligne J. Pezeu-Massabuau, la maison est le reflet de soi pour les autres (1993). Qualifier l'espace domestique c'est donc se qualifier soit même. Par l'investissement matériel (achat de consoles, de jeux, de produits dérivés), le joueur de jeu vidéo satisfait son goût pour le loisir électronique. Mais dans le même temps, en effectuant cet investissement dans le champ du domestique, il affirme et consolide son identité, vis-à-vis des autres membres de la famille, et vis-à-vis des visiteurs. L'espace domestique, territoire de l'intime et du quotidien, devient le lieu d'affirmation d'une identité produite et construite, y compris chez des joueurs de jeu vidéo ayant peu de ressources financières. De ce point de vue, nous souhaitons renverser la perspective, en considérant non pas l'investissement excessif dans du matériel de jeu et son investissement dans l'espace domestique comme un symptôme de l'addiction, mais au contraire comme l'affirmation du plaisir récréatif et de l'importance accordée à un loisir, si futile qu'il puisse apparaître aux yeux de l'extérieur, dans la vie quotidienne des individus concernés. Habiter l'espace domestique est alors, pour paraphraser Olivier Lazzarotti, processus et résultat à la fois (2012, p. 17).

Certes, les interprétations menées ici ne sont sans doute pas propres aux loisirs électroniques. La capacité d'investissement des espaces du quotidien par d'autres loisirs est observable. Mais la particularité des jeux vidéo, et au-delà des loisirs liés aux technologies numériques, est de proposer autant de lieux ou de moments d'articulation entre le dedans et le dehors, entre l'ici et l'ailleurs, particulièrement dans le cas des jeux en ligne. Une limite forte de l'étude proposée ici est cependant de ne pas suffisamment rendre compte des contraintes matérielles et physiques, liées à la volumétrie et aux dimensions du logement (au sens métrique du terme), aux aménagements intérieurs et aux autres activités, notamment professionnelles, qui peuvent s'inscrire dans l'espace domestique, faute de n'avoir pu pousser ces questions durant les entretiens. Autrement dit, nous avons privilégié une approche mettant en avant la liberté d'agir à l'échelle de la maison. Il reste donc à faire une étude géographique plus large sur le rapport aux espaces domestiques, croisant l'étude des aménagements intérieurs et celle des loisirs domestiques (jeux vidéo, cuisine, loisirs créatifs, jardinage, etc.) du quotidien.

Laboratoire CITERES UMR 7324
Université François Rabelais de Tours
50, avenue Jean Portalis BP 0607
37206 Tours CEDEX 03
hovig.terminassian@univ-tours.fr

Bibliographie

Augustin J.-P., Bourdeau P., Ravenel L. (2008), *Géographie des sports en France*, Paris, Vuibert, 178 p.

- Bakis H. (2007), « Le « géocyberespace revisité » : usages et perspectives », *Netcom*, vol. 21, n° 3-4, p. 285-296.
- Berry V. (2012), *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*. Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 270 p.
- Blunt A. (2005), « Cultural Geography : Geography of Homes », *Progress in Human Geography*, vol. 29, n° 7, p. 505-515.
- Blunt A., Varley A. (2004), « Introduction. Geographies of Homes », *Cultural Geographies*, vol. 11, n° 1, p. 3-6.
- Boellstorff T. (2008), *Coming of Age in Second Life*, Princeton, Princeton University Press, 316 p.
- Borzakian M. (2010), *Géographie ludique de la France. Approche spatiale des pratiquants et des fédérations de jeux institutionnels*, thèse de géographie, université Paris-Sorbonne, 1 vol.
- Boutet M. (2012), « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux*, n° 173-174, p. 207-234.
- Boutet M., Ter Minassian (2015), « Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes », *Espace, populations, sociétés*, <http://eps.revues.org/5989>.
- Boutet M., Colón de Carvajal I., Ter Minassian H., Triclot M. (2014), « Au-delà du virtuel : interactions sociales et spatiales dans et autour d'un univers vidéoludique », *Médiation et information*, n° 37, p. 103-115.
- Brogère G. (2002), « L'enfant et la culture ludique », *Spirale*, n° 24, p. 25-38.
- Buckley S., (1996), « A guided tour of the kitchen : seven Japanese domestic tales », *Environment and Planning D : Society and Space*, vol. 14, n° 4, p. 441-462.
- Cailly L., Dodier R. (2007), « La diversité des modes d'habiter des espaces périurbains dans les villes intermédiaires : différenciations sociales, démographiques et de genre », *Norois*, vol. 4, n° 205, p. 67-80.
- Coavoux S. (2011), « Comment un monde social se construit. L'autonomisation de l'espace du jeu en ligne », in Perraton C., Fusaro M., Bonenfant M. (dir.), *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, p. 105-121.
- Coavoux S., Berry V., Boutet M. (2014), « Playing Styles. The Differentiation of Practices in Online Video Games », in Greenfell M., Lebaron F. (dir.), *Bourdieu and Data Analysis. Methodological Principles and Practice*, Peter Lang, p. 165-180.
- Collignon B. (2001), « Esprit des lieux et modèles culturels. Les mutations des espaces domestiques en Arctique inuit », vol. 110, n° 620, p. 383-404.
- Commissariat général au développement durable, 2010, *La mobilité des Français*, 224 p.
- Collignon B., Staszak J.-F. (dir.) (2003), *Espaces domestiques : construire, habiter, représenter*, Paris, Belin, 447 p.
- Corneloup J. (dir.) (2007), *Sciences sociales et loisirs sportifs de nature*, L'Argentièrre-la-Bessée, Editions du Fournel, 390 p.
- CREDOC (2014), *La diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la société française*, 273 p.
- 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*, vol. 109, n° 611, p. 43-64.
- Dauphagne A. (2010), « La culture ludique : du jeu d'enfant au loisir d'adulte », actes du colloque international *Enfances & Cultures*, 15-17 décembre 2010.
- Debarbieux B. (2003), « Territoire », in Lévy J., Lussault M. (dir.), *Dictionnaire de géographie et de l'espace des sociétés*, Paris, Belin, p. 910-912.
- Deniot J. (1995), *Ethnologie du décor en milieu ouvrier*, Paris, L'Harmattan, 335 p.

- 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.
- Dienot J. (1983), « L'approche géographique du loisir quotidien (réflexions théoriques) », *Norois*, n° 120, p. 491-496.
- Dienot J., Theiller D. (dir.) (1999), *Les nouveaux loisirs en montagne : « les aventuriers du quotidien »*, Talence, Maison des Sciences de l'Homme d'Aquitaine, 175 p.
- Di Méo G. (1999), « Géographies tranquilles du quotidien. Une analyse de la contribution des sciences sociales et de la géographie étude des pratiques spatiales », *Cahiers de Géographie du Québec*, vol. 43, n° 118, p. 75-93.
- Dodge M. Kitchin R. (2009), « Software, objects, and home space », *Environment and Planning A*, vol. 41, p. 1344-1365.
- Domosh M. (1998), « Geography and Gender : Home, again ? », *Progress in Human Geography*, vol. 22, n° 2, p. 276-282.
- Guiu C. (2006), « Géographie et musiques : état des lieux », *Géographie et cultures*, n° 59, p. 7-27.
- Holloway S., Valentine G. (2001), « "It's only as stupid as you are" : Children's and adults' negotiation of ICT competence at home and at school », *Social and Cultural Geography*, vol. 2, n° 1, p. 25-42.
- Jakobsson M. (2007), « Playing with the Rules : social and cultural aspects of game rules in console game club », *Situated Play. Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, p. 386-392.
- Lazarotti O. (2012), « Habiter : le moment venu, un moment donné », in Frelat-Kahn B., Lazarotti O. (dir.), *Habiter. Vers un nouveau concept ?*, Paris, Armand Colin, p. 11-20.
- Lussault M. (2007), *L'homme spatial*, Paris, Le Seuil, 363 p.
- Moles A., Rohmer-Moles E. (1998), *Psychosociologie de l'espace*, Paris, L'Harmattan, 158 p.
- Morel-Brochet A., Ortat N. (dir.) (2012), *La fabrique des modes d'habiter*, Paris, L'Harmattan, 313 p.
- Munro M., Madigan R., 2006 (1ère ed. 1999), « Negotiating space in the family home », in Cieraad I., *At Home : an anthropology of domestic space*, Syracuse, Syracuse University Press, p. 107-117.
- 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. 236-259.
- Pezeu-Massabuau J. (1993), *La maison : espace rêvé, espace réglé*, Montpellier, GIP Reclus, 154 p.
- Pezeu-Massabuau J. (2003), *Habiter. Rêve, image, projet*, Paris, L'Harmattan, 185 p.
- Pharabod A.-S. (2004/1), « Territoires et seuils de l'intimité familiale. Un regard ethnographique sur les objets multimédias et leurs usages dans quelques foyers franciliens », *Réseaux*, n° 123, p. 85-117.
- Pharabod A.-S. (2007/6-7), « La vie quotidienne en solo : hommes et femmes face aux écrans », *Réseaux*, n° 145-146, p. 85-117.
- Raibaud Y. (dir.) (2009), *Comment la musique vient aux territoires*, Pessac, Maison des Sciences de l'Homme d'Aquitaine, 314 p.
- Rapoport A. (1990), « Systems of activities and systems of settings », in Kent S. (dir.), *Domestic Architecture and the use of space*, Londres, Cambridge University Press, p. 9-20.
- Ravenel L. (1997), *Le football de haut niveau en France : espaces et territoires*, thèse de géographie, université d'Avignon et des Pays de Vaucluse, 2 vol.
- Redon M. (2012), « *Gaguère* (combat de coqs) et *borlette* (loterie) : quels enseignements sur Haïti ? », *Géographie et cultures*, n° 82, p. 97-120.
- Ribbens W., Malliet S. (2015), « Exploring the appeal of digital games to male prisoners », *Poetics*, n° 48, p. 1-20.
- Rufat S., Ter Minassian H. (2011), « Espace et jeu vidéo », in Rufat S., Ter Minassian H. (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, p. 66-87.

- Rufat S., Ter Minassian H., Coavoux S. (2014), « Jouer aux jeux vidéo en France. Géographie sociale d'une pratique culturelle », *L'espace géographique*, tome 43, n° 4, p. 308-323.
- Segaud M. (2010), *Anthropologie de l'espace*, Paris, Armand Colin, 245 p. [2007]
- Staszack J.-F. (2001), « L'espace domestique : pour une géographie de l'intérieur ». *Annales de Géographie*, vol. 110, n° 620, p. 339-363.
- Stock M. (2012), « « Faire avec de l'espace » : pour une approche de l'habiter par les pratiques », in Frelat-Kahn B., Lazzarotti O. (dir.), *Habiter. Vers un nouveau concept ?*, Paris, Armand Colin, p. 57-75.
- Taylor TL. (2006), *Play between worlds : exploring online game culture*, Cambridge, Londres, The MIT Press, 197 p.
- Triclot M. (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 246 p.
- Zabban V. (2011), « Ceci est un monde ». *Le partage des jeux en ligne : conceptions, techniques et pratiques*, thèse de sociologie, université Paris-Est Marne-la-Vallée, 1 vol.

Espace populations sociétés

Space populations societies

2015/1-2 | 2015

Métro - boulot - dodo : quoi de neuf dans nos routines de mobilité ?

Articles

Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes

Video Games in Daily Routines

HOVIG TER MINASSIAN ET MANUEL BOUTET

<https://doi.org/10.4000/eps.5989>

Résumés

Français English

Du fait de leur banalisation, les équipements numériques sont aujourd'hui un analyseur remarquable des transformations des rythmicités quotidiennes et des rapports à l'espace et au temps qui en découlent. En étudiant la territorialisation des pratiques du jeu vidéo, nous analysons la façon dont celles-ci s'immiscent dans tous les lieux et les moments de la journée, participant ainsi à la recomposition des routines. À partir de données statistiques originales, nous présentons les grands déterminants de la place que les usagers accordent au lieu du déplacement dans leurs pratiques de jeu. Puis, à partir d'entretiens semi-directifs, nous explorons les dynamiques fines de composition et recomposition des routines auxquelles l'activité de jeu participe, en particulier à partir de sa pratique en mobilité. Une telle analyse montre que les équipements numériques accompagnent les transformations actuelles de la vie quotidienne en donnant aux acteurs la maîtrise d'un grain fin des temporalités et des spatialités, qu'ils mettent en œuvre tout long de la journée et au sein des lieux qu'ils habitent ou qu'ils traversent.

With their commoditization, digital equipments can be used today as analyzers of the transformations of the daily rhythmicities and relations to space and time. By analyzing the territorialisation of video games practices, we study how they mingle in all places and times of everyday life, thus contributing to routines. Original statistical data allow us to present the major determinants of the place of that "space-time of displacement" in the range of video game practices. Then, from semi-structured interviews, we explore the dynamics of composition and recomposition of the routines which involve video game activity - especially relying on its practice during displacements. Such analysis shows that digital equipments accompany the current transformations of everyday life by giving to people mastery of their time-space routine at a very precise scale; a mastery that they implement throughout the day and in the spaces they live in or they cross.



Entrées d'index

Mots-clés : jeu vidéo, mobilités, routine, numérique, smartphone

Keywords: videogame, mobility, routine, digital, smartphone

Texte intégral

Nos remerciements vont à toute l'équipe de Ludespace et en particulier à Samuel Coavoux et Samuel Rufat pour l'aide apportée à la réalisation des graphiques qui illustrent ce texte.

Introduction

- Du fait de leur banalisation, les équipements numériques sont aujourd'hui un analyseur remarquable des transformations des rythmicités quotidiennes et des rapports à l'espace qui en découlent. Non parce qu'ils en seraient l'unique cause, mais parce qu'ils offrent aux personnes toute une gamme nouvelle d'outils aussi bien pour organiser que pour occuper leur temps, et ainsi forger de nouvelles routines [Lyons *et al.*, 2007]. Quelles sont les possibilités offertes par les équipements numériques et de quelles façons leurs utilisateurs se les approprient-ils au quotidien ? Quelles sont les manières situées qu'ont les personnes de configurer leurs temps et leurs espaces en s'appuyant sur ces équipements numériques ? Ces derniers permettent en effet aux personnes d'aménager leur quotidien sur un grain fin, et ceci non seulement sur un plan fonctionnel, avec les GPS, les calendriers et les répertoires, mais également dans le domaine des loisirs avec la musique, la lecture, la vidéo et les jeux vidéo. En effet ces activités sont modalisées par les personnes, certes selon leurs goûts, mais aussi en intégrant les contraintes « écologiques » de la pratique [Swidler, 1986 ; Thévenot, 1994]. Aussi, les ajustements résultants sont-ils indissolublement fonctionnels et esthétiques : ce que l'on peut dire des sonneries musicales des téléphones portables [Licoppe, 2007], mais aussi plus largement nous semble-t-il des pratiques à l'échelle du quotidien. Nous y voyons un argument pour essayer de ne pas séparer *a priori* dans l'analyse l'organisation délibérée de l'espace-temps des petits arrangements des pratiques de loisirs.
- Pour explorer cette voie, nous nous appuyons sur l'exploitation des données originales issues d'une enquête téléphonique sur un échantillon représentatif de la population française (n = 2 542) ainsi que sur une campagne d'entretiens semi-directifs, l'ensemble étant réalisé dans le cadre du projet de recherche Ludespace¹. Cette enquête est centrée sur les pratiques vidéoludiques, qui concernent désormais près de 60 % des adultes et plus de 95 % des enfants et adolescents de 11 à 17 ans (n=1 697). Nous approchons ainsi les routines à partir du temps libre qu'elles dégagent dans le quotidien des personnes et des espaces d'activité qu'elles y creusent [Boutet, 2008 et 2011]. Les travaux menés ces dix dernières années ont en effet montré que l'activité de jeu n'est pas seulement une question de goût individuel mais également d'opportunités, y compris lorsqu'elles sont créées par la disponibilité d'équipements numériques mobiles. L'attention prêtée à ces petits moments routiniers, dans lesquels le jeu vidéo est présent grâce aux dispositifs mobiles, est aussi l'occasion de tester l'hypothèse que l'on ne joue pas de la même façon selon les moments et les lieux de la pratique [Ter Minassian *et al.* 2012]. Les pratiques vidéoludiques nous permettent donc d'examiner les différenciations socio-spatiales rendues possibles par les activités liées au numérique et la manière dont elles contribuent à structurer le quotidien des individus.



Cette entrée a deux avantages. Premièrement, elle nous permet d'aborder sous un

angle peu exploré l'appropriation au quotidien des lieux et des nouvelles technologies et la construction des routines : que font les gens en mobilité au quotidien ? Y a-t-il des catégories de la population qui s'adonnent davantage aux pratiques vidéo-ludiques dans les transports, les espaces publics ou même au travail ? Quels sont à l'inverse les usages des dispositifs mobiles à l'échelle de l'espace domestique ? Deuxièmement, en nous inscrivant dans la double perspective d'une sociologie pragmatiste attentive au caractère situé des pratiques et d'une géographie à la fois sociale et culturelle [Raibaud, 2011], cette entrée permet d'interroger les catégories à partir desquelles sont pensées les routines quotidiennes. En effet, si l'âge, le genre et les catégories sociales participent aujourd'hui de la diversité des « *habitus* de l'habiter » [Staszack, 2001. Voir aussi Cailly et Dodier, 2007 ; Dodier, 2012], nous pensons qu'il en est de même pour les pratiques de loisirs, y compris domestiques.

1. Étudier les activités en mobilité pour comprendre les routines quotidiennes

- 4 Pour identifier précisément la manière dont les jeux vidéo participent à la construction de routines quotidiennes, il importe de prêter attention, non aux activités de mobilité, mais à celles en mobilité. La pratique du jeu vidéo est devenue un élément parmi d'autres de structuration des routines. Elle témoigne à la fois de la diffusion des outils numériques dans nos vies quotidiennes et, lorsque cette pratique est présente dans les déplacements, de la manière dont le lieu de la mobilité peut être considéré comme un espace-temps singulier rendant possible, non seulement des pratiques spécifiques, mais aussi des modalités spécifiques de pratiques elles-mêmes non spécifiques.

1.1. L'espace de la mobilité comme lieu

- 5 En observant la diffusion de la pratique du jeu vidéo au quotidien, y compris en mobilité, nous nous inscrivons dans la perspective des différents auteurs qui considèrent le déplacement non comme une rupture, mais comme une couture, comme facteur d'unification entre les différents lieux de la mobilité [Stock, 2005 et 2006 ; Berry, Hamilton, 2010 ; Frétigny, 2011 ; Terrhabmobile, 2013]. La mobilité permet la fluidité entre les différents lieux pratiqués et contribue à produire les territoires du quotidien. L'ensemble de ces recherches, basées tant sur des approches qualitatives que quantitatives, considère le lieu du déplacement comme une forme de territorialité à part entière, qui génère de possibles appropriations, des relations spécifiques à l'environnement. Ce postulat implique, comme l'ont fait les différents auteurs cités, de regarder ce qui se déroule pendant le déplacement et non plus seulement quels sont les déplacements effectués au quotidien. Les chercheurs du groupe Terrhabmobile mettent ainsi en évidence la construction de « sociabilités de TER » ou en co-voiturage, rendues possibles par la régularité et la stabilité des routines de déplacement domicile-travail [Terrhabmobile, 2013]. Sur cette même piste du vécu du déplacement, Julian Devaux et Nicolas Oppenheim [2012] montrent que la mobilité quotidienne des adolescents peut être considérée comme une expérience spécifique de socialisation, y compris collective (dans le cas de déplacements entre pairs) c'est-à-dire de côtoiement, voire de confrontation, avec les règles de l'espace public ou avec des inconnus. Ils observent comment les adolescents investissent le temps du déplacement, par exemple en écoutant de la musique sur le téléphone portable et comment ces comportements sont mis à l'épreuve du « public de circonstance » et des « règles spécifiques » du lieu de déplacement. Dans un tout autre contexte, celui des navetteurs de l'agglomération de Melbourne, en Australie,



Marsha Berry et Margaret Hamilton montrent que l'usage des téléphones mobiles et des *smartphones* durant les trajets en train, viennent modifier à la fois la perception que les usagers ont du temps de transport et la délimitation entre la sphère publique et la sphère privée, par le biais des conversations téléphoniques parfois intimes ou de la fréquentation des réseaux sociaux en ligne [Berry, Hamilton, 2010].

- 6 Toutes ces approches permettent d'enrichir la compréhension de l'expérience des routines quotidiennes en s'intéressant de près aux activités en déplacement. Elles montrent qu'il y a bien un lieu du déplacement, c'est-à-dire un temps et un espace que le voyageur occupe et peut investir, s'approprier pour déployer des activités ou des rapports spécifiques aux espaces et aux autres [Frétigny, 2011]. Dès lors, il s'agit de s'intéresser à la transformation des routines au cours des déplacements, ce qui nécessite à la fois de sortir d'une approche purement quantitative des enquêtes de déplacement et d'une approche par la négative des espaces de transports [Frétigny, 2011].

2. La mobilité comme lieu de déploiement de pratiques spécifiques

- 7 La mobilité est une ressource pour assurer les activités quotidiennes, mais elle peut être également un support pour rendre possible des activités, plus ou moins routinières, avec des activités régulières pour des trajets quotidiens et des activités plus exceptionnelles pour des trajets plus épisodiques. Dans notre approche, il ne s'agit pas tant d'étudier la territorialité produite par cette mobilité, déjà explorée par les travaux que nous avons cités, mais plutôt d'examiner les activités qui s'y tiennent. Ceci nous semble d'autant plus nécessaire que les activités réalisées en déplacement participent à la continuité entre les différents lieux. D'abord, parce que le temps de déplacement peut être mis à profit pour planifier et organiser le reste de sa journée. Ensuite, parce qu'une articulation apparaît possible entre la fluidité des espaces rendus accessibles par le déplacement et la fluidité de l'identité de l'individu mobile, certaines activités étant présentes dans les différents lieux de la mobilité. À l'opposé du discours sur la fragmentation urbaine ou sur les discontinuités, la pratique du jeu vidéo fait au contraire apparaître des continuités structurantes de l'identité de chaque « joueur ».
- 8 Plusieurs travaux, aux méthodologies variables, convergent pour montrer que le temps du déplacement peut être consacré à faire autre chose et, plus précisément, à faire quelque chose de signifiant. Ainsi, le vécu du transport n'est plus seulement envisagé comme la traversée d'un espace, que les méthodes de suivi de parcours permettaient d'étudier [Joseph 1995 et 1996]. Parallèlement à cet espace de la traversée, les chercheurs observent désormais qu'un autre espace est fréquenté, un espace personnel, une « habitèle » [Boullier, 2011]. Suivant cette piste, Julien Figeac pointe un phénomène nouveau en observant comment la télévision est regardée sur téléphone mobile dans les transports [Figeac, 2009]. Plutôt que de suivre leurs émissions préférées, les téléspectateurs mobiles choisissent des programmes plus courts, faciles à abandonner et à reprendre, tels que les journaux d'information. Autrement dit, dans ces situations particulières, les goûts apparaissent moins attachés à la personne et au contraire modulés selon les lieux qu'elle traverse : ce sont des « attachements opportunistes ». Son travail montre que l'« espace personnel » n'est pas simplement parallèle à l'« espace traversé ». La question est désormais celle d'une « écologie du transport », qui est à la fois orientée vers une destination et investie d'activités personnelles, qui rendent possible une hybridation des goûts. Les premières analyses exploratoires de François Adoue, présentées lors du colloque du Cerema « *métro, boulot, dodo* ». *Quoi de neuf dans nos routines ?* (Lille, 26-27 mars 2014) montrent ainsi que les activités entreprises sur le *smartphone* pendant un




déplacement varie selon les personnes et peuvent se classer en plusieurs types (« gagner du temps », « mettre à profit le temps », et « tuer le temps »). De même, Alan Ouakrat, à partir des premiers résultats de l'enquête PRACTIC menée à l'INRIA, souligne que l'utilisation du *smartphone* présente des usages spécifiques qui varient fortement selon les moments et les lieux particuliers de la journée.

- 9 Avec les jeux vidéo, nous déplaçons le questionnement, n'interrogeant plus le lieu et les activités qu'il accueille, mais plutôt l'activité et les lieux où les pratiques vidéoludiques se déploient. Il s'agit ainsi de saisir ce que les techniques mobiles apportent aux pratiques de loisirs. Les jeux vidéo ne sont plus, comme l'avaient pointé les travaux antérieurs, associés seulement à des lieux précis (l'espace domestique ou les salles de jeux d'arcade). Pour comprendre l'écologie du transport, la méthode que nous adoptons consiste à repérer les modes d'appropriation qui accompagnent la diffusion des technologies mobiles², dont les jeux vidéo sont l'une des formes culturelles les mieux partagées. L'un des apports de cette attention aux rapports ordinaires à l'espace est de replacer la question de l'espace des mobilités au sein d'un horizon de l'habiter quotidien. Si, comme nous le verrons plus bas, l'espace domestique reste statistiquement le principal lieu de la pratique du jeu vidéo, la diffusion des technologies numériques mais aussi la recomposition des modes de vie ont favorisé la diffusion de cette pratique dans tous les espaces quotidiens : chez soi, dans les transports, au lieu de travail etc. Selon les profils des joueurs, il est alors possible d'associer des types de pratiques et des significations, variables selon les lieux et les conditions du jeu.

2. Les lieux du jeu vidéo selon les espaces vécus des joueurs

- 10 Nous nous appuyons ici sur une enquête statistique représentative de la population française, menée dans le cadre du projet Ludespace. L'objectif de cette enquête était de dresser une cartographie des pratiques de jeu vidéo aujourd'hui en France. Elle nous permet de montrer la généralisation de cette pratique, ainsi que son inscription dans les espaces et les rythmes de vie.
- 11 Tout d'abord, l'enquête contredit l'idée selon laquelle les jeux vidéo seraient une pratique liée à un âge particulier de la vie. Si le fait de jouer ou non varie bien avec l'âge et le genre, ce sont en fait surtout les fréquences de la pratique et plus encore les manières de jouer et ce à quoi l'on joue, qui changent. Ensuite, les transformations des manières de jouer avec l'âge, saisies ici à travers l'évolution des genres de jeu joués, relativisent la mesure de fréquence. Jouer aux jeux vidéo serait une activité plus proche de l'écoute de musique [Coulangeon, 2003] que par exemple la pratique du sport ou regarder la télévision. Autrement dit, les styles de jeu se distinguent non seulement par leurs intensités mais surtout par la collection ou le répertoire qu'ils mobilisent. Nous allons montrer que c'est pour saisir cette diversité intrinsèque de l'activité à partir de laquelle se différencient les groupes de pratiquants qu'apparaît décisive l'introduction du répertoire ou sous-ensemble des lieux où elle se déroule pour un individu – ce que nous appelons les « territoires de la pratique ».

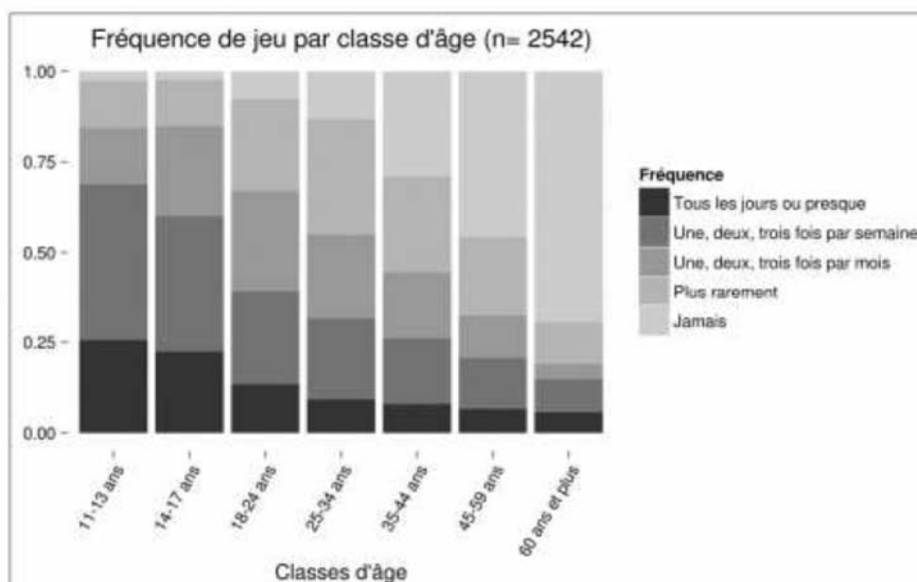
2.1. La diversité des publics et des pratiques du jeu vidéo en France

- 12  Aujourd'hui, près de 60 % des adultes en France ont joué à un jeu vidéo au cours des douze derniers mois, et plus de 95 % des enfants et adolescents. La pratique du jeu vidéo est désormais présente dans toutes les catégories sociales de la population et quel que soit le lieu ou le type de résidence. Des inégalités sociales dans la pratique

du jeu vidéo subsistent bien, mais elles sont surtout liées à l'accès à l'équipement, plutôt qu'à la fréquence de la pratique. Ainsi, la console de salon reste l'apanage des catégories populaires (employés et ouvriers), alors que les couches intermédiaires (employés et professions intermédiaires) privilégient la console portable et que les couches aisées s'équipent plutôt en ordinateur(s).

- 13 Des différenciations beaucoup plus fortes des modalités de la pratique apparaissent dès lors que l'on s'intéresse à l'âge des enquêtés (figure 1)³.

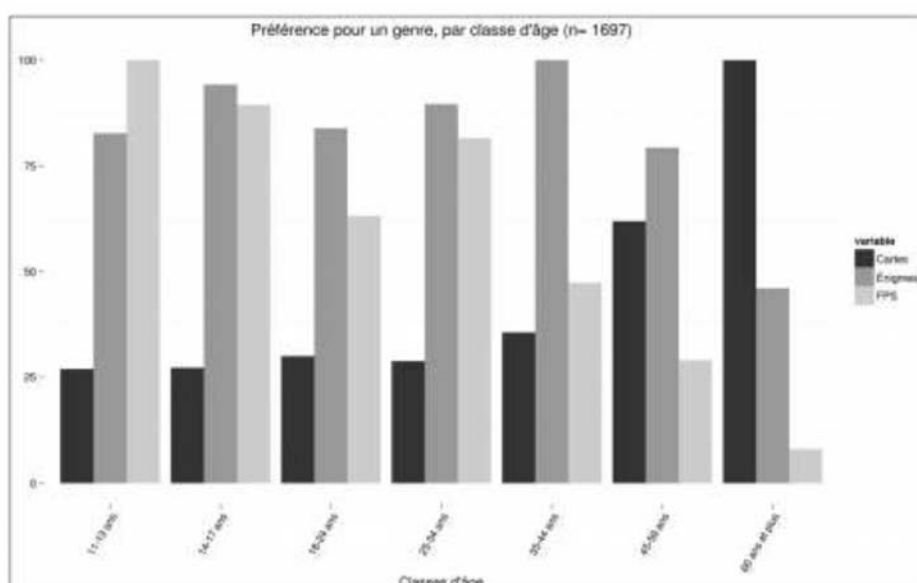
Figure 1. La fréquence de la pratique du jeu vidéo selon les tranches d'âge en France en 2012



- 14 D'abord, la pratique du jeu vidéo décroît de manière régulière avec l'avancée en âge, même si parmi les 60 ans et plus, ils sont encore près de 25 % à jouer au moins une fois par mois. Ensuite, la pratique régulière du jeu vidéo (au moins une fois par semaine) concerne essentiellement les catégories les plus jeunes de la population : plus de 70 % des 11-13 ans, près de 60 % chez les 14-17 ans et un peu moins de 40 % chez les 18-24 ans.

- 15 Mais les genres de jeux vidéo pratiqués varient également selon les périodes de la vie (figure 2)⁴.

Figure 2. Les préférences pour certains genres de jeux vidéo, par tranche d'âge de la population de joueurs (n= 1 697)



- 16 L'enquête Ludespace montre ainsi que certains genres sont plutôt plébiscités par les catégories de joueurs les plus jeunes (les jeux de tir – ou FPS – ou les jeux de simulation de vie notamment), tandis que d'autres sont fortement présents parmi les catégories les plus âgées (notamment les jeux éducatifs ou d'entraînement cérébral ou les adaptations sur écran de jeux de cartes ou jeux de lettres).
- 17 Des différences apparaissent également selon le sexe de l'enquêté. Chez les enfants et les adolescents, les garçons jouent en moyenne à 9 genres de jeux vidéo différents (sur les 18 établis dans l'enquête Ludespace) contre 6 chez les filles. Chez les adultes, l'écart se réduit (3,5 chez les hommes et 2 chez les femmes).
- 18 La pratique du jeu vidéo – étant donné ces variations - s'ajuste aux rythmes de vie des personnes, s'y insère bien plus qu'elle ne les reconfigure – sinon à la marge ou chez les passionnés. Aussi, les goûts pour les jeux apparaissent-ils très dépendants des dimensions des modes de vie que l'on associe habituellement à l'habitat.
- 19 Pour saisir ces relations plus fines, il faut changer d'échelle. Cette enquête statistique nous le permet en demandant aux personnes les lieux où elles jouent. Il faut souligner ici qu'un lieu est plus qu'une coordonnée spatiale : il comporte également des dimensions d'équipement (jouer dans les transports se fait essentiellement sur un terminal mobile) et de sociabilité (jouer chez un voisin c'est aussi entretenir une relation avec lui). Les travaux ethnographiques menés en France dans les années 2000 ont montré que les activités de jeux vidéo tendent à s'inscrire dans des écosystèmes de pratique où s'inventent des styles collectifs [Boutet, 2012]. Aussi avons-nous posé l'hypothèse que la pratique des jeux vidéo varie selon l'ensemble de lieux où elle se déroule. Cette hypothèse est vérifiée : lorsque l'on regroupe les joueurs selon le répertoire des lieux où ils jouent, les catégories de joueurs que l'on construit ainsi pratiquent des jeux différents.

2. Typologie des joueurs de jeux vidéo selon les lieux de la pratique

- 20 Plusieurs résultats de l'enquête Ludespace nous intéressent particulièrement ici. Tout d'abord, la pratique en mobilité extra-domestique, quoique faible, n'est pas négligeable. Si l'espace domestique reste le principal lieu de la pratique du jeu vidéo, puisque 9 joueurs sur 10 déclarent y jouer (de parfois à souvent), il est désormais complété par d'autres lieux, notamment les véhicules de transport (individuels ou collectifs), dans lesquels plus de 3 joueurs sur 10 déclarent jouer (de parfois à souvent) (voir tableau 1).

Tableau 1. Lieux où l'on joue et fréquence de la pratique vidéo-ludique dans la population de joueurs* (n= 1 697).

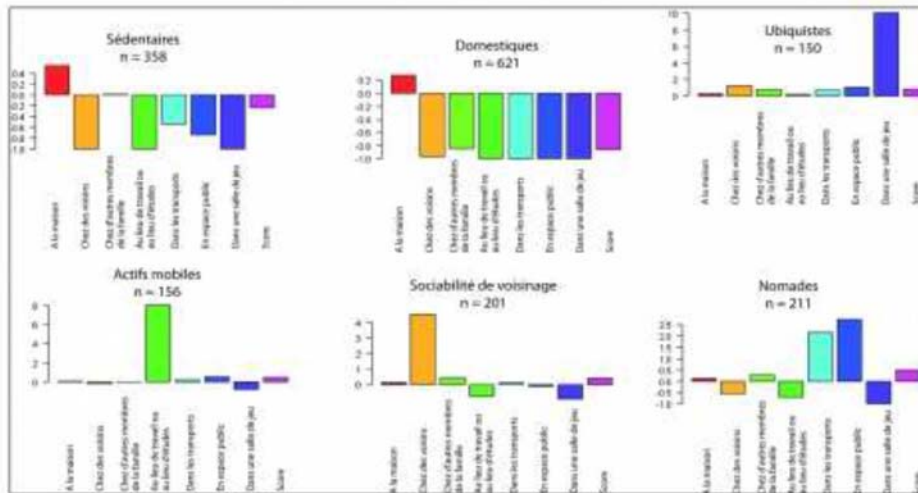
	jamais	parfois	souvent
Maison	13,8 %	43,1 %	43,0 %
Voisins	81,6 %	16,2 %	2,2 %
Famille (autre que parents)	43,7 %	48,1 %	8,2 %
Lieu de travail ou d'études	88,6 %	9,7 %	1,7 %
Transports	65,9 %	25,2 %	8,8 %
Lieu public	73,6 %	21,6 %	4,8 %
Salle de jeu ou cybercafé	90,9 %	7,9 %	1,2 %

* Français jouant à au moins un genre de jeu vidéo dans au moins un lieu.



21 Il ne faut cependant pas opposer ces différents lieux de la pratique, l'analyse de cette enquête tend à montrer que plus une personne est « investie », plus elle tend à jouer dans les différents lieux de son quotidien. Le jeu en mobilité se définit ainsi par rapport aux autres lieux de la pratique (où l'on ne joue pas aux mêmes jeux, sur les mêmes terminaux ou avec les mêmes partenaires) et par rapport aux autres pratiques dans les différents lieux où l'on vit. Cette caractéristique de la pratique du jeu en mobilité est constitutive de l'identité du joueur mais aussi de styles de jeu et de la territorialisation des pratiques culturelles. C'est ce qui apparaît quand on tente de dresser une typologie des joueurs de jeux vidéo selon les territoires de cette pratique (voir figure 3)⁵.

Figure 3. Typologie des joueurs de jeux vidéo selon les lieux de la pratique



22 Le graphique représente, pour chaque classe et chaque variable, les écarts standardisés entre la moyenne pour cette classe et la moyenne générale⁶. Ainsi le jeu en mobilité se trouve dans plusieurs classes, mais associé chaque fois différemment aux autres lieux. Il n'est pas réparti de façon homogène et de plus il apparaît comme discriminant de certaines classes par rapport à d'autres. Ainsi semble-t-il s'insérer plus aisément dans certains types de routines selon des modalités assez différentes : par exemple, chez certains jeunes cadres (« nomades », groupe 6) par comparaison à certains jeunes ouvriers (« actifs mobiles », groupe 4). Nous complétons maintenant cette première caractérisation en examinant la corrélation entre les territoires de la pratique et l'activité qui se déploie dans ces lieux, saisie ici à travers les genres de jeux pratiqués.

23 Les « nomades » représentent 12 % des joueurs dans l'étude. Ils se distinguent des autres groupes par une pratique de jeu régulière dans les transports et dans les espaces publics et, dans une moindre mesure, chez des membres de la famille (autres que chez leurs parents). Dans ce groupe, les joueurs jouent à plus de genres de jeux différents que les autres, en particulier des adaptations de jeux de société, des jeux éducatifs, des jeux d'énigmes ou de puzzles, des jeux de musique ou de danse, des jeux de plateforme. La plupart de ces jeux sont associés à des pratiques occasionnelles ou à des parties courtes, peu chronophages. Parmi ces « nomades », les jeunes adultes de moins de 35 ans sont surreprésentés, souvent des étudiants ou des actifs à haut niveau de formation, des cadres ou professions intellectuelles supérieures. Enfin, parmi les « nomades », les habitants des grands centres urbains sont surreprésentés, en particulier des parisiens. Ils empruntent souvent les transports publics ou les modes de circulation douce (vélo, rollers).

24 Les « actifs mobiles » représentent quant à eux 9 % des joueurs. Ils sont les seuls à déclarer jouer au moins occasionnellement au travail. Ils jouent également un peu plus dans les transports et les espaces publics. Dans ce groupe, les joueurs affichent

un grand éclectisme des pratiques, avec une surreprésentation relative des jeux de stratégie, des jeux d'énigmes ou de puzzles, des jeux de rôle, des jeux de tir, des jeux de combat ou des jeux de stratégie (*wargames*). Dans ce groupe, les jeunes de 18 à 24 ans, mais aussi les catégories populaires et les actifs à faible qualification sont surreprésentés. Loin du sens commun, le jeu dans les transports ne concerne donc pas uniquement les cadres sur leur *smartphone*. Ce sont de jeunes professionnels issus des classes les plus populaires, qui ont tendance à vivre à la périphérie des grands centres urbains, souvent chez leurs parents et utilisent les transports en commun sur de longues distances (train et métro).

25 À l'inverse, la pratique du jeu dans les transports est largement sous-représentée par rapport aux autres groupes de joueurs chez les « sédentaires » et chez les « invisibles ». Cette dernière catégorie, qui regroupe des joueurs déclarant jouer presque exclusivement chez eux, rassemble tout de même près de 36 % de l'ensemble des joueurs. Y sont largement surreprésentés les femmes de 35 ans et plus, mais aussi les inactifs et les actifs sans qualification. Ils affichent des pratiques peu diversifiées en comparaison des autres groupes et jouent surtout à des jeux installés par défaut sur leur ordinateur ou leur téléphone, des adaptations de jeux de carte, de chiffres ou de lettres, des jeux éducatifs ou d'entraînement cérébral. Pointons que leurs pratiques ponctuelles, confinées à l'espace domestique et souvent déconnectées des circuits économiques, expliquent qu'ils soient très peu pris en compte dans la littérature scientifique aussi bien que dans les médias.

26 Dans l'enquête Ludespace, nous ne disposons pas de données sur le nombre de déplacements réalisés par les individus enquêtés. Il n'est donc pas possible d'établir statistiquement une différenciation nette entre une pratique en déplacement, qui serait due à une mobilité plus intense, ou une pratique du jeu vidéo plus intense. Les entretiens en face-à-face peuvent là nous renseigner : ils nous indiquent que le jeu vidéo en déplacement est lié aux conditions mêmes du déplacement. Ainsi, deux individus, gros consommateurs de jeux vidéo, présenteront des pratiques de jeu en mobilité différenciées selon les conditions de leurs déplacements quotidiens.

27 La pratique du jeu vidéo s'immisce bien dans les différents lieux du quotidien (chez soi, dans les transports, au travail), avec des modalités variables selon les catégories de personnes et selon les conditions de déploiement de la mobilité. En cela, la pratique du jeu vidéo est bien un outil de recomposition des routines quotidiennes.

3. Comment caractériser les pratiques routinières du jeu vidéo ?

28 Les résultats précédents montrent que l'espace de la mobilité est aujourd'hui articulé avec l'ensemble des espaces d'activité, et suggère ainsi des pistes d'investigation en termes de pratiques – en s'écartant donc, sans l'abandonner, de la focale heuristique sur les outils calendaires de planification du temps et cartographiques de navigation dans l'espace. Il s'agit donc de comprendre la diffusion de la pratique dans les transports comme le résultat de prolongements ou de nouvelles opportunités de jouer, plus que comme l'effet de substitutions ou d'émergences de pratiques entièrement nouvelles ou encore de changements des lieux traditionnels de la pratique. Autrement dit, la pratique du jeu vidéo a sa place dans les chaînes d'activités quotidiennes routinières et ceci même parmi les enquêtés qui jouent peu et ceux qui rejettent l'auto-identification de « joueur de jeu vidéo ».

29 En nous appuyant maintenant sur la campagne d'entretiens semi-directifs réalisés dans le cadre du projet Ludespace⁷, nous identifions ici plusieurs profils. Nous ne cherchons pas là à « illustrer » les classes construites précédemment, mais seulement à approfondir l'un des résultats de cette analyse statistique, à savoir l'importance déterminante des « territoires de la pratique ». Plus précisément, il s'agit de détailler



les petits mécanismes qui expliquent que les styles de jeu puissent être si bien caractérisés par des répertoires de lieux. Les entretiens nous permettent en particulier d'observer les dimensions temporelles de ces pratiques qui ont, nous allons le voir, une importance déterminante dans l'établissement de routines.

30 En effet, les profils que nous repérons dans les entretiens permettent d'explorer la diversité des rapports entre les possibilités ouvertes par les équipements numériques et la stabilisation ou la recomposition des routines quotidiennes que l'on observe aujourd'hui :

- dans certains cas, la pratique du jeu vidéo s'insère au sein des routines quotidiennes, selon des modalités et des significations variables selon les moments de la journée ;
- dans d'autres, la pratique du jeu vidéo est une occasion pour le joueur de réinventer ses routines, de les modifier ;
- enfin dans d'autres cas, le jeu est lui-même une routine et parfois le seul « moment à soi » que s'accorde l'enquêté.

3.1. Quand le jeu vidéo s'immisce dans tous les espaces-temps de la routine

31 Patrick, brigadier-chef de 30 ans, habite dans une petite commune (un peu plus de 11 000 habitants au dernier recensement) de la grande couronne périurbaine de l'agglomération parisienne, en Seine-et-Marne (département 77). Son commissariat d'affectation est situé à 10 minutes en voiture de chez lui, trajet qu'il effectue tous les jours avec son véhicule personnel. Il travaille essentiellement de nuit et le week-end.

32 Une fois sa nuit de travail achevée, Patrick joue « tard le soir » (entre quatre et cinq heures du matin) dans son salon, pour apprécier « le calme » du moment mais aussi pour se « vider l'esprit », ce que d'autres collègues font en mettant à profit de plus longs temps de trajets de retour à leur domicile. Il se connecte au réseau de jeu en ligne proposé par sa console (*Playstation network*) pour mieux se déconnecter de son travail. Pour autant, c'est bien avec ses collègues qu'il joue souvent, ceux-là même qu'il a quittés au commissariat, et qui ressentent également le besoin de décompresser après leur nuit au poste ou en patrouille : « j'ai un travail stressant. Quand on rentre, on veut un peu se détendre ».

33 Avant cela, les nuits au commissariat ne sont pas toujours très remplies. Ici, c'est le téléphone portable qui sert de support à la pratique d'un jeu vidéo de gestion d'équipe de football (*Top Eleven*) qu'il joue avec ses collègues ou avec des inconnus en ligne, au travail durant les pauses ou les moments de désœuvrement. Ce jeu simule des rencontres sportives à heures fixes contre des adversaires en ligne. Il suscite alors des moments de sociabilité partagée, il est aussi un sujet de conversation entre collègues. Des tournois au lieu de travail sont même parfois organisés sur un week-end.

34 De jour, tandis que sa conjointe travaille à Paris (comme assistante de direction), il est souvent seul à la maison à s'occuper de sa fille de 11 mois. L'après-midi, lorsque cette dernière fait sa sieste, il lui arrive de regarder la télé (celle-ci est d'ailleurs restée allumée durant toute la première moitié de l'entretien) et de jouer, seul ou avec des amis en ligne, sur sa console Playstation 3 à un jeu de simulation de football (*Fifa 13*) : « souvent dans l'après-midi, quand ma fille fait la sieste entre 14h et 16h [...] la télé, on zappe on zappe mais le temps est long... [les jeux vidéo] ça occupe quand même ».

35 Ainsi, les jeux vidéo occupent une place essentielle dans sa vie quotidienne : aussi bien chez lui, seul ou avec des amis, qu'au travail avec ses collègues. La pratique des jeux vidéo est ancrée dans ses routines spatiales et temporelles, marque le rythme de son temps quotidien. Pourtant, il déclare jouer moins régulièrement et moins souvent



qu'avant. C'est que sa pratique des jeux vidéo a évolué en même temps que sa trajectoire familiale (mise en couple, puis naissance du premier enfant) et professionnelle. Cette occupation est aussi celle d'un amateur de football. Il a son équipe préférée (le PSG), qu'il continue d'aller voir jouer au stade du Parc des Princes, avec des amis. Le jeu vidéo de football est ici à la fois une petite pratique, apparemment anodine, et en même temps constitutive de l'identité de la personne.

36 Au final, un même jeu vidéo, ici un jeu de simulation de football, est présent dans des segments différents de la routine quotidienne et son usage se voit accorder des significations variables, selon les écosystèmes de la pratique :

- le jeu vidéo pour tromper l'ennui l'après-midi chez lui (« tuer le temps » est une expression utilisée par Patrick) : « c'est pas jouer pour jouer, c'est plus une occupation pour moi » ;
- le jeu vidéo à la fois comme passe-temps et comme plaisir socialement partagé avec ses collègues ;
- le jeu vidéo pour décompresser en fin de nuit après le travail, pour « couper plus rapidement ».

37 Ces différentes manières de jouer partagent un même thème, le football, goût que le joueur cultive depuis son enfance et partage avec ses amis (il a même envisagé un temps une carrière professionnelle). Ainsi, à partir des petites ressources que constituent les moments de relâche, une continuité est inscrite au cœur des routines, ancrée dans l'identité de la personne. Néanmoins cette construction de la pratique autour d'un seul goût est plutôt l'exception. Chez Vincent, par exemple commercial à l'international, nous retrouvons le même feuilletage de l'activité de jeu que chez Patrick – c'est-à-dire la variation de la forme de la pratique et de son sens avec les contextes – mais lié cette fois à une variation concomitante des formes de sociabilité et des types de jeu. Gros consommateur de jeux vidéo, Vincent distingue ainsi :

- le jeu chez soi : *Starcraft*, *Warcraft*, *Diablo*, *Okami*, qui sont plutôt des jeux d'aventure sur ordinateur ou sur console ;
- le jeu au travail : *Ogame*, *Lords of Ultima* (même s'il a arrêté d'y jouer) qui sont plutôt des jeux sur navigateur Internet ;
- le jeu en déplacement : *Tower Defense*, *Defender 2*, qui sont plutôt des jeux courts disponibles sur *smartphone*.

38 Nous sommes ici proches de ce que Julien Figeac décrivait dans le cas des programmes télévisés regardés sur *smartphone* : le goût se construit selon des affinités particulières à des genres de jeux vidéo mais aussi à partir des écosystèmes de la pratique quotidienne. Dans les deux cas que nous venons de décrire, la pratique du jeu vidéo n'est plus associable à un seul lieu. L'inscription du jeu vidéo dans tous les lieux du quotidien en fait un marqueur essentiel de la routine. Dès lors, nous ne sommes pas si éloignés des propositions de Mathis Stock : « on peut ainsi penser que les pratiques, loin d'être associées à un seul lieu, s'associent simplement à plusieurs lieux : on peut l'interpréter comme le prolongement fonctionnel du ou des lieux de résidence » [Stock, 2004].

3.2. Recomposer la routine autour des pratiques vidéo-ludiques

39 Philippe a 35 ans. Il a vécu plusieurs années seul dans Lyon et habite désormais avec son amie, Élise, en banlieue lyonnaise, dans un appartement qu'ils ont racheté aux parents de Philippe. Il travaille pour une entreprise informatique qui fait de la prestation de service pour une grande société de télécommunications. Il occupe



depuis deux ans le poste de « coordinateur d'équipe » et se rend désormais au travail en moto.

- 40 L'année passée, il a eu l'occasion de découvrir, par des amis, *Ingress*, jeu vidéo disponible sur téléphone mobile et basé sur la géolocalisation, qui nécessite que le joueur effectue des trajets « réels » entre différents points du territoire. Le but du jeu est en effet de capturer des lieux (« hacker des portails »)⁸. Philippe n'a d'ailleurs pas hésité à modifier l'enchaînement de ses activités et de ses déplacements pour ménager à cette pratique de jeu des espaces et des temps, soit avant soit après les heures de travail :

« 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'expérience⁹. 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 au passage... Ou le soir en rentrant, passer du temps à se balader en ville justement ».

- 41 S'il est possible de jouer seul, il ne s'agit pas pour lui d'une activité solitaire. Sa compagne y joue elle aussi, ainsi que les amis qui lui en ont parlé et plus largement le public du jeu est à l'époque assez important à Lyon pour que le fait d'y jouer suscite des rencontres :

« C'était assez marrant au début, parce que du coup on rencontrait des gens dans la rue, on était en train d'essayer de hacker les portails, on voyait les portails qui tombent et là d'un coup place Bellecour il y a deux personnes qui se lèvent, qui lèvent entre guillemets le nez de leur téléphone et qui regardent partout où est-ce qu'il y a une personne de l'équipe concurrente qui est là, en train d'essayer de hacker le portail ».

- 42 La recomposition des routines quotidiennes de Philippe s'inscrit ainsi dans le contexte d'une redécouverte plus large de l'espace urbain :

- d'abord, il est étonné de découvrir que le simple décalage vis-à-vis des routines ordinaires vient heurter les normes collectives. Ainsi, garer sa moto tôt le matin au milieu d'une place publique vide pour un arrêt rapide, entraîne un autre type de rencontres : « je me suis fait arrêter par la police. C'était le matin, en moto, du coup y'avait personne. Et alors là y'a la police municipale qui a débarqué, comme des cowboys » ;
- ensuite, le jeu l'amène sur des parcours inédits. Il découvre en jouant que cette ville qu'il connaît depuis l'enfance lui réserve encore des surprises. Comme le jeu consiste à se rendre à des points remarquables, il entraîne Philippe à découvrir de nouvelles « vues sur Lyon » ;
- enfin, le jeu ne consiste pas seulement à aller quelque part. Capturer un lieu pour faire des points dans le jeu suppose en effet de s'arrêter puis de se déplacer en cercle téléphone à la main, entre différents « points de contrôle » virtuels géolocalisés. Or certains lieux sont positionnés de telle façon, par exemple au milieu d'un pont, qu'il est difficile voire acrobatique de les capturer. Ainsi le jeu n'engage pas seulement un déplacement mais une véritable visite des lieux.

- 43 Aujourd'hui, son amie et lui ont arrêté de jouer à *Ingress*. Le jeu leur a permis de repenser leurs routines et de redécouvrir leur ville et ceci fait, il a été abandonné. D'autant que le public du jeu a diminué sur Lyon, au point qu'a disparu la surprise des nouvelles rencontres.

- 44 Or, l'abandon d'un jeu n'a rien d'exceptionnel pour Philippe. Par le passé, d'autres jeux ont participé à d'autres routines. Par exemple, avant d'occuper son poste actuel, il travaillait pour une société chargée d'assurer le déploiement d'un réseau informatique dans tous les garages d'un grand constructeur automobile. Ce poste



l'obligeait à sillonner la France et à passer « toute la semaine à l'hôtel ». La pratique du jeu vidéo était alors essentielle pour éviter de « s'emmerder », pour « s'occuper le soir », autrement dit pour humaniser la routine, la rendre plus supportable.

45 Cet exemple montre que la pratique du jeu vidéo peut être l'occasion de remettre en question les routines quotidiennes et rend possible une réflexivité nouvelle, c'est-à-dire :

- repenser les trajets quotidiens, changer les itinéraires et les haltes ;
- redécouvrir que les espaces publics sont des espaces partagés et normés, faire des rencontres, provoquer l'intervention des forces de l'ordre ;
- explorer le territoire, non seulement comme espace de ressources mais aussi comme paysage.


46 Le jeu *Ingress* opère bien ici comme un outil pour recomposer les routines. Il ne s'agit pas d'un outil directement fonctionnel, mais plutôt d'un « curioisitif », selon l'expression de Franck Cochoy [2011] : équipé du jeu, le joueur devient plus curieux des espaces qu'il traverse. En invitant le joueur à une attention nouvelle aux lieux, le jeu ne permet pas d'arriver plus vite à destination, mais en fait, plus lentement. Ici, le jeu vidéo ne participe pas à l'accélération du monde à laquelle on associe souvent le numérique [Hartmut, 2013]. Au contraire, ce cas montre comment certains jeux vidéo peuvent venir équiper la réflexivité. Premièrement, il incite à reconsidérer les arrêts possibles comme la possibilité des arrêts et à repenser ainsi ses routines de déplacement. Deuxièmement, il permet de réinscrire la culture dans le transport en invitant à un rapport à la fois plus esthétique et plus charnel aux espaces.

3.3. Le jeu vidéo : un petit moment à soi dans les routines quotidiennes

47 Même chez les personnes apparemment réfractaires à la pratique du jeu vidéo, celle-ci peut s'immiscer dans les interstices de la vie quotidienne, toutefois chargée de significations très différentes selon que la personne se reconnaisse ou non comme « joueur de jeux vidéo ». Ici, la notion de passe-temps, ou de distraction, supplante parfois celle de plaisir.

48 C'est le cas de Chantal, 47 ans, professeur des écoles maintenant à la retraite. Elle habite dans la couronne périurbaine de l'agglomération parisienne (département des Yvelines, 78) avec son mari, ingénieur travaillant au pôle de la Défense et deux de ses trois enfants (respectivement âgés de 24, 22 et 19 ans). Ils sont propriétaires depuis vingt ans d'une maison sur trois niveaux avec un petit jardin, située dans un lotissement pavillonnaire.

49 Tous les matins, ou presque, après que son mari ait déjeuné et soit parti au travail, elle joue entre quinze et vingt minutes sur son iPhone à des jeux de chiffres comme le *Sudoku* ou des jeux de cartes comme le *Solitaire* ou *Klondike*. Parfois, elle se lance de petits défis, comme gagner en temps limité, ou enchaîner un certain nombre de parties gagnées. Le plus souvent, elle s'installe dans le salon, sur son canapé, la porte de la cuisine ouverte laissant filtrer le bruit de la radio qui accompagne ses journées. Il lui arrive aussi de jouer dans le bureau, voire dans le jardin et pourquoi pas dans la salle de bains. Ici, le *smartphone* rend possible des pratiques vidéo-ludiques micro-mobiles à l'échelle de l'espace domestique. Enfin, elle joue parfois dans des salles d'attente ou chez le médecin (« plutôt que de prendre des revues »), plus rarement dans les transports depuis que sa fille s'est fait voler son téléphone mobile par un « arracheur d'iPhone ».

50  Pour Chantal, ces quelques minutes de *Sudoku* ou de *Solitaire* sont « un petit moment » à elle : levée tôt en même temps que son mari qui quitte la maison vers sept heures du matin, elle profite d'avoir « un petit temps » pour jouer, avant que la

journée ne démarre réellement, rythmée par les tâches domestiques et les activités à l'extérieur. Le jeu vidéo s'immisce ainsi dans un interstice de la routine quotidienne, oscillant entre, d'un côté le plaisir de consacrer un petit temps pour soi-même : « *je commence à prendre plus de temps pour moi et pour m'amuser, mais quelque part je me dis que c'est un peu du temps perdu* » et, de l'autre, la culpabilité de ne pas faire quelque chose d'utile aux autres : « *Je ne m'accorde pas plus d'un quart d'heure, vingt minutes [...] Après, j'estime que c'est de la perte de temps au final* ».

51 Chantal a en effet une opinion plutôt négative du jeu vidéo. Mais paradoxalement, le jeu en solitaire, et le jeu du *Solitaire*, sont la seule activité, avec la chorale, que Chantal se permet pour elle-même, autrement dit la seule qu'elle fait et qui n'est pas utile aux autres. Elle se distingue justement du chant par sa non-utilité : au sein de la chorale, on améliore ses capacités vocales, on « produit quelque chose ensemble », on crée « du lien social ». Dans la pratique du jeu vidéo, au contraire, « on ne produit rien de particulier et on est seul pour le faire ». Elle lit aussi beaucoup (des romans, policiers ou historiques), mais la lecture est également parfois considérée comme peu utile : « c'est dangereux quand on commence à lire, après on a du mal à sortir du livre ».

52 Dans cet exemple, le jeu apparaît comme partie intégrante des routines. Il constitue une parenthèse, marquant le début de la journée. De ce point de vue, sa principale qualité est de durer un temps défini, d'approximativement un quart d'heure, évitant les débordements (au contraire de la lecture par exemple). Cette attitude se retrouve tout au long de nos entretiens, chez ceux qui ne se considèrent pas comme des « joueurs ». Mireille, 37 ans, chargée d'études dans une administration publique dit « ne pas être joueuse à la base » et pourtant joue un peu tous les jours, principalement le soir. Le jeu vidéo (en particulier ici *Candy Crush Saga*, qui autorise des parties rapides et une durée de session souvent limitée à quelques dizaines de minutes) est bien ce moment de détente qu'elle prend pour elle-même, une fois ses deux enfants de 4 et 6 ans couchés. Avec son mari, devant la télévision le soir, chacun joue, elle sur son MacBook portable, lui sur l'iPad ou l'iPhone. Enfin dernier exemple, Karim, ancien gros consommateur de jeux vidéo, s'impose comme règle de ne pas jouer au travail, et ceci bien que lui-même, *manager* dans une société de service clientèle, tolère cette pratique pour les membres de son équipe, en particulier quand ils travaillent le week-end, tout en restant attentif à ce qu'ils n'en abusent pas. Ensuite, le soir après le travail, il passe du temps avec sa femme et ses deux enfants. Ce n'est qu'une fois ces derniers couchés qu'il goûte le plaisir de prendre un peu de temps pour soi, pour ce qui constitue l'une des rares activités de loisirs à laquelle il s'adonne (avec le cinéma). Il joue, sur sa console de salon ou sur son *smartphone*, parfois aux mêmes jeux auxquels jouent ses collègues, mais chez lui et non au lieu de travail.

53 Pointons pour finir que les rythmes quotidiens s'accompagnent de considérations non seulement pratiques mais également morales. Certes, les petits jeux trouvent leur place dans de petits interstices, la pratique de jeu s'ajuste finement aux emplois du temps... mais ce que nous apprennent surtout les pratiques des personnes qui ne se reconnaissent pas comme joueurs de jeux vidéo est que le quotidien est une trame morale. Nous saisissons ainsi ici combien des activités de basse intensité, qui ne sont jamais principales, officielles, légitimes ou même simplement valorisées, participent de ce tramage serré de relations et d'engagements, ne serait-ce que pour ménager une petite place à un temps pour soi, que le goût et l'esthétique du jeu permettent de faire vivre et de maintenir.

Conclusion



Notre enquête conduit à montrer que le lieu de la mobilité s'inscrit au sein d'un

territoire plus large. Les transformations des habitudes de déplacement ne doivent pas être déconnectées des transformations du rapport à l'espace qui s'observent plus généralement. En effet, les pratiques qui prennent place pendant les déplacements ne sont pas toutes inventées à cette occasion ; l'espace ouvert par et dans le déplacement est également investi par des pratiques qui se développent aussi ailleurs. Et les terminaux mobiles aujourd'hui peuvent équiper ces activités et les suivre à travers les lieux, y compris à l'échelle des micro-spatialités internes aux lieux domestiques comme professionnels. Ainsi les techniques numériques accompagnent les transformations actuelles en donnant aux acteurs la maîtrise d'un grain fin des temporalités et des spatialités, qu'ils mettent en œuvre tout au long de la journée et au sein des lieux qu'ils habitent ou qu'ils traversent. Au niveau des spatialités, cela se traduit par la capacité à requalifier des micro-espaces, de la place de train aux toilettes. Au niveau des temporalités, il devient possible de mener des activités suivies sur la journée et la semaine par une succession de petits intervalles temporels. La pratique du jeu vidéo nous permet alors de repérer deux caractéristiques essentielles de ces nouveaux agencements.


55 D'abord, elle montre la nécessité de penser l'écosystème des pratiques. La pratique de jeu varie tout au long du cycle de vie et selon les conditions d'habiter parce qu'elle dépend tout autant de goûts personnels que du fait que les conditions soient réunies pour l'apprécier. Pour peu que ces dernières disparaissent, la pratique est abandonnée. Nos équipements numériques sont de plus en plus des prolongements de nous-mêmes, ce qui tend à redéfinir le rapport à la mobilité. Nous constatons, du point de vue des sujets, que l'ère de l'homme-machine est peut-être déjà advenue, et du point de vue des espaces vécus, que notre réalité est déjà une « réalité augmentée » – autrement dit, nous participons d' « agentivités hybrides », que l'on peut désigner comme *cyborgs* [Haraway, 1991] ou *clusters* [Cochoy, Calvignac, 2013].

56 Ensuite, la pratique du jeu montre que ces conditions relèvent du bricolage : elles sont évolutives. Le résultat est un entrelacement des activités et de leurs rythmes, une sorte de multi-activité diffuse, y compris au lieu de travail [Boutet, 2011], qui est pour partie produite par les interruptions permises par les moyens de communication, mais également construite pour partie par les acteurs eux-mêmes. La pratique du jeu vidéo permet ainsi de réinventer le quotidien, c'est-à-dire de recomposer les routines à la fois dans leur dimension spatiale et temporelle. En repartant des propositions de Michel de Certeau [1980] et de Guy Di Méo [1999], on pourrait considérer que l'insertion des pratiques du jeu vidéo dans les routines sont autant de « stratégies et de ruses de l'acteur social » pour composer sa vie quotidienne en fonction des « contingences du corps et de contextes spatiotemporels de l'action » [Di Méo, 1999, p. 90], quitte à se confronter à des normes juridiques ou sociales (comme stationner dans un emplacement interdit le temps de jouer). Jouer au travail, dans les transports, dans les espaces publics, c'est se jouer du « système spatial ou urbanistique et les programmations que celui-ci s'efforce d'imposer aux pratiques » [Di Méo, 1999, p. 89]. Sur ce plan, trois questions nouvelles émergent des possibilités ouvertes par les équipements numériques et de la façon dont elles sont appropriées : s'agit-il encore de petites « tactiques », locales car formulées par rapport aux propositions des éditeurs, sans cesse réinventées car sans mémoire, conformément à ce qu'analysait De Certeau il y a quarante ans, ou bien certaines manières de bricoler ou certaines formes de réflexivité, inventées dans la pratique, peuvent-elles aujourd'hui perdurer ? Est-ce que les appropriations restent individuelles, ou bien peut-on observer la formation de communautés de pratique autour des nouveaux équipements, et peut-être de nouvelles solidarités ? Enfin, le contrôle que le numérique donne aux individus sur leurs programmes d'action quotidiens conduira-t-il à un durcissement de la discipline morale des routines ou ouvrira-t-il au contraire pour les personnes de nouvelles possibilités de réflexivité et de réinvention du quotidien ? Car au vu de notre enquête, les deux voies semblent



ouvertes.

Bibliographie

- BERRY M., HAMILTON M. (2010), Changing Urban Spaces: Mobile Phones on Trains, *Mobilities*, n° 5-1, pp. 111-129.
DOI : 10.1080/17450100903435078
- BOULLIER D. (2011), Habîtle virtuelle, *Revue Urbanisme*, n° 376, pp. 42-44.
- BOUTET M. (2008), S'orienter dans les espaces sociaux en ligne. L'exemple d'un jeu, *Sociologie du travail*, vol. 50, n° 4, pp. 447-470.
DOI : 10.1016/j.soctra.2008.09.005
- 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*, n°173-174, pp. 207-234.
DOI : 10.3917/res.173.0207
- CAILLY L., DODIER R. (2007), La diversité des modes d'habiter des espaces périurbains dans les villes intermédiaires : différenciations sociales, démographiques et de genre, *Norois*, n° 205/4, pp. 67-80.
DOI : 10.4000/norois.1266
- COCHOY F. (2011), *Sociologie d'un "curiositif". Smartphone, code-barre 2D et self-marketing*, Lormont, Le Bord de l'eau, 178 p.
- COCHOY F., CALVIGNAC C. (2013), Mort de l'acteur, vie des clusters ? Leçons d'une pratique sociale très ordinaire, *Réseaux* n° 182, pp.89-118.
- COULANGEON P. (2003), La stratification sociale des goûts musicaux. Le modèle de la légitimité culturelle en question, *Revue française de sociologie*, n° 1, vol. 44, pp. 3-33.
DOI : 10.2307/3323104
- DE CERTEAU M. (1980), *L'invention du quotidien, tome 1 : Arts de faire*. Paris, Union Générale d'Éditions., 374 p.
- DEVAUX J., OPPENCHAIM N. (2012), La mobilité des adolescents : une pratique socialisée et socialisante, *Metropolitiques.eu*.
- DI MÉO G. (1999), Géographies tranquilles du quotidien. Une analyse de la contribution des sciences sociales et de la géographie étude des pratiques spatiales, *Cahiers de Géographie du Québec*, vol. 43, n° 118, pp. 75-93
- DODIER R. (2012), *Habiter les espaces périurbains*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 219 p.
- FIGEAC J. (2009), *Vers une pragmatique des attachements médiatiques. Le cas de la Télévision Mobile*, thèse de sociologie, Université de Toulouse Le Mirail, 450 p.
- FRÉTIGNY J.-B. (2011), Habiter la mobilité : le train comme terrain de réflexion, *L'information géographique*, vol. 75, n° 4, pp. 110-124.
DOI : 10.3917/lig.754.0110
- HARAWAY D. (1991), A Cyborg Manifesto. Science, Technology, and Social-Feminism in D. Haraway, *Simians, Cyborgs and Women : The Reinvention Of Nature*, Routledge, New York, pp. 149-181.
- HARTMUT R. (2013), *Accélération. Une critique sociale du temps*, Paris, La Découverte, 486 p.
- JOSEPH I. (1996), Ariane et l'opportunisme méthodique, *Annales de la recherche urbaine*, n° 71, pp. 4-13.
DOI : 10.3406/aru.1996.1949
- JOSEPH I. (1995), *Gare du Nord mode d'emploi*, Paris, Plan urbain, 376 p.
- LICOPPE C. (2007), Qu'est-ce que répondre au téléphone ? Une sociologie des sonneries téléphoniques (musicales), *Réseaux*, n° 141-142, pp. 327-360.
DOI : 10.3917/res.141.0327
- LYONS G., JAIN J. and HOLLEY D. (2007) The use of travel time by rail passengers in Great Britain. *Transportation Research Part A Policy and Practice*, 41 (1). pp. 107-120.
DOI : 10.1016/j.tra.2006.05.012
-  RAIBAUD, Yves. 2011. *Géographie socioculturelle*, Paris : L'Harmattan.
- STASZAK J.-F. (2001), L'espace domestique : pour une géographie de l'intérieur, *Annales de*

Géographie, t. 110, n° 620. pp. 339-363.

STOCK M. (2004), L'habiter comme pratique des lieux géographiques, *EspacesTemps.net*.

STOCK M. (2005), Les sociétés à individus mobiles : vers un nouveau mode d'habiter ?, *EspacesTemps.net*.

STOCK M. (2006), L'hypothèse de l'habiter poly-topique : pratiquer les lieux géographiques dans les sociétés à individus mobiles, *EspacesTemps.net*.

SWIDLER A. (1986), Culture in Action: Symbols and Strategies, *American Sociological Review*, n° 51, pp. 273-286.

DOI : 10.2307/2095521

TER MINASSIAN H., RUFAT S., COAVOUX S. (dir.) (2012), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, 291 p.

TERRHABMOBILE (2013), Lorsque la mobilité territorialise, *EspacesTemps.net*.

THEVENOT L. (1994), Le régime de familiarité. Des choses en personne, *Genèses*, n° 17, Dossier *Les objets et les choses*, pp. 72-101.

DOI : 10.3406/genes.1994.1262

Notes

1 Projet porté par le laboratoire CITERES (UMR 7324) de l'Université de Tours et soutenu par l'Agence Nationale de la Recherche (ANR JCJC édition 2011). <http://citeres.univ-tours.fr/spip.php?article1267>

2 Le taux de pénétration des TIC a largement progressé en France depuis une dizaine d'années. Selon les enquêtes annuelles du Credoc « conditions de vie et aspirations des Français », le taux d'équipement en téléphonie mobile s'établit en 2012 à 88 % des 12 ans et plus (contre 62 % en 2003) mais il atteint même 99 % des 18-24 ans. Aujourd'hui, le téléphone mobile est présent dans toutes les couches sociales. À âge égal, le taux de pénétration est plus important chez les plus hauts revenus ou les plus diplômés. La possession d'un *smartphone*, qui offre des usages ludiques plus diversifiés et plus complexes, reste encore minoritaire (29 % des 12 ans et plus en moyenne), sauf chez les jeunes adultes (54 % des 18-24 ans et 45 % des 25-39 ans). La possession des tablettes tactiles restent encore très circonscrite, mais progresse rapidement (8 % en 2012 et déjà 17 % en 2013).

3 Notons qu'une analyse plus détaillée, que nous ne présentons pas ici, montre qu'il existe certes des effets générationnels mais aussi des effets d'âge. L'effet générationnel le plus marqué se situe actuellement autour de 40 ans, où la pratique décroît fortement, correspondant à la première génération ayant connu les jeux vidéo à l'adolescence.

4 Sur la figure 2, le score de chaque genre de jeu vidéo est égal à la fréquence de sa pratique dans chaque classe d'âge, pondérée par le nombre moyen de genres pratiqués dans cette même classe d'âge. Les populations les plus jeunes ayant globalement des pratiques plus diverses, cette opération permet de comparer les différentes classes d'âge entre elles. Ce score est ensuite ramené à une base 100, correspondant au score du genre dans la classe d'âge où il est le plus fréquemment pratiqué. Cette dernière opération assure la comparabilité des genres entre eux.

5 Les six classes de cette typologie sont autant de familles de répertoires ou sous-ensembles de lieux où joue chaque individu. Pour la construire, nous réalisons d'abord une ACP puis ses résultats sont soumis à une CAH. Tout d'abord, une analyse en composantes principales (ACP) est réalisée sur les sept lieux du jeu (variables actives) déclarés par les enquêtés, auxquels l'on ajoute la variable illustrative « score » du nombre de lieux différents déclarés par l'enquêté. Les résultats de l'ACP mesurent les principales associations et dissociations entre les lieux chez les individus. Ils sont alors soumis à une classification ascendante hiérarchique (CAH) qui regroupe les répertoires de lieux en six grandes familles – de façon à ce qu'il y ait plus de différences entre les répertoires de classes différentes qu'entre les répertoires d'une même classe.

6 Dans certaines classes, les joueurs affichent une pratique très largement surreprésentée dans un lieu en particulier, non seulement par rapport aux autres lieux, mais aussi par rapport aux autres classes. Afin de garder la lisibilité des écarts à la moyenne pour les classes, nous avons opté pour une échelle de représentation différente pour chacune d'entre elles.

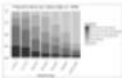
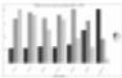

7 Une trentaine au printemps 2014.

8 Lancé par Google en 2012, le jeu compterait deux ans après près de 200 millions de comptes, essentiellement en Amérique du Nord et en Europe, mais aussi en Australie, en Chine, au Japon, en Afrique du Sud et au Brésil.

9 « Prendre pas mal d'expérience » signifie ici gagner des points dans le jeu.



Table des illustrations

	Titre Figure 1. La fréquence de la pratique du jeu vidéo selon les tranches d'âge en France en 2012
	URL http://journals.openedition.org/eps/docannexe/image/5989/img-1.jpg
	Fichier image/jpeg, 212k
	Titre Figure 2. Les préférences pour certains genres de jeux vidéo, par tranche d'âge de la population de joueurs (n= 1 697)
	URL http://journals.openedition.org/eps/docannexe/image/5989/img-2.jpg
	Fichier image/jpeg, 140k
	Titre Figure 3. Typologie des joueurs de jeux vidéo selon les lieux de la pratique
	URL http://journals.openedition.org/eps/docannexe/image/5989/img-3.jpg
	Fichier image/jpeg, 396k

Pour citer cet article

Référence électronique

Hovig Ter Minassian et Manuel Boutet, « Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes », *Espace populations sociétés* [En ligne], 2015/1-2 | 2015, mis en ligne le 01 juillet 2015, consulté le 19 juillet 2023. URL : <http://journals.openedition.org/eps/5989> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/eps.5989>

Cet article est cité par

- (2021) *Les liens sociaux numériques*. DOI: 10.3917/arco.marti.2021.01.0301
 - Karsenti, Thierry. (2020) *Advances in Intelligent Systems and Computing Proceedings of the Future Technologies Conference (FTC) 2019*. DOI: 10.1007/978-3-030-32523-7_37
 - Berry, Vincent. Coavoux, Samuel. Minassian, Hovig Ter. (2021) *Un panel français*. DOI: 10.4000/books.ined.16475
 - Coavoux, Samuel. (2018) Ce que les techniques numériques font aux loisirs. *Idées économiques et sociales*, N° 194. DOI: 10.3917/idee.194.0034
 - Ter Minassian, Hovig. Rufat, Samuel. Borzakian, Manouk. (2017) Le jeu dans tous ses espaces. *Sciences du jeu*. DOI: 10.4000/sdj.822
-

Auteurs

Hovig Ter Minassian
Laboratoire CITERES UMR 7324
Université François Rabelais de Tours
50 avenue Jean Portalis
BP 0607, 37206 Tours Cedex 03
hovig.terminassian@univ-tours.fr

Manuel Boutet
Laboratoire GREDEG UMR 7321
Université Nice Sophia Antipolis
MSHS Sud-Est
Pôle Universitaire Saint-Jean d'Angély 3
24 Avenue des Diables Bleus
06357 Nice
mboutet@unice.fr



EG

2014-4

p. 308-323

Jouer aux jeux vidéo en France. Géographie sociale d'une pratique culturelle

SAMUEL RUFAT

Université de Cergy Pontoise
33 boulevard du Port
95011 Cergy Pontoise CEDEX
samuel.rufat@u-cergy.fr

HOVIG TER MINASSIAN

Université François-Rabelais de Tours
UMR 7324 CITERES
55 avenue Jean Portalis
BP 0607 37206 Tours
hovig.terminassian@univ-tours.fr

SAMUEL COAVOUX

École normale supérieure de Lyon
Centre Max Weber, UMR 5283
15 parvis René Descartes
BP 7000, 69342 Lyon CEDEX 07
samuel.coavoux@ens-lyon.fr

RÉSUMÉ. — L'étude de l'environnement et de la pratique du jeu vidéo dans une population nationale permet de repenser les questions spatiales dans l'analyse des loisirs. L'enquête Ludespace, réalisée par questionnaire en 2012, auprès d'un échantillon représentatif de la population française de 11 ans et plus (n = 2 542), explore la diversité des rapports au jeu vidéo et replace ces pratiques dans leur contexte social, spatial et culturel. Il s'agit à la fois de recentrer l'étude des jeux sur les joueurs et de saisir l'expérience vidéoludique comme une expérience située socialement et spatialement. L'enquête montre que si beaucoup de Français jouent aux jeux vidéo, ils ne jouent pas de la même manière, et que les différenciations des pratiques se comprennent à l'aune des cycles de vie et des modes d'habiter.

CYCLE DE VIE, JEU VIDÉO,
MODE D'HABITER,
PRATIQUE CULTURELLE

ABSTRACT. — *Playing video games in France. Social geography of a cultural practice.*— Geographical approaches to leisure and cultural participation are often restricted to sports and outdoor activities. They do not address the micro-scale of individual homes. In our study of the environment and the practice of video gaming in a national population, we aim to shed new light on the spatial analyses of domestic leisure. A survey was conducted in 2012 on a representative sample of the French population aged 11 and over (n = 2,542). It explored the diversity of uses of video games and contextualized video gaming at the social, cultural, and spatial level. This article shifts the focus from video games to the players themselves; analyzing gaming as a socially and spatially situated experience. The survey showed that while many inhabitants of France play video games, their practices are not homogeneous; the diversity in gaming should thus be understood in relation to life cycles and lifestyles.

CULTURAL PRACTICE, LIFECYCLE,
LIFESTYLE, VIDEO GAME

De la salle de bain au bureau en passant par le siège du bus ou du métro, les jeux vidéo sont aujourd'hui présents dans tous les espaces. Sur téléphone ou sur tablette tactile, sur ordinateur ou sur console, la pratique vidéoludique a bénéficié de la diffusion des techniques d'information et de communication et des loisirs électroniques dans nos vies quotidiennes. Le jeu vidéo offre désormais une large variété d'usages (récréatifs, éducatifs), de formes de sociabilités (seul, à plusieurs dans la même pièce ou en ligne) et d'espaces (le salon, la salle de jeux d'arcade, la réunion de jeu en réseau, les magasins spécialisés, les festivals et les expositions).

La variation de la pratique du jeu vidéo dans l'espace et au sein d'une population nationale a

EG
2014-4
308

paradoxalement été peu étudiée. L'espace dans les jeux vidéo fait lui-même l'objet de nombreux travaux depuis les années 1990 (Taylor, 1997; Jenkins, Squire, 2002; Walther, 2003; Valentin, 2007; Nitsche, 2008; Rufat, Ter Minassian, 2011). Quelques travaux existent désormais sur l'industrie du jeu vidéo (Izushi, Aoyama, 2006; Johns, 2006; Lusso, 2014). Mais l'espace des pratiques a été quant à lui peu pris en considération, à l'exception de quelques travaux d'ethnographie (Boutet, 2012; Paberz, 2012). Quant à l'étude des joueurs, elle est souvent laissée aux acteurs industriels, soucieux de cibler de nouveaux segments du public, ou aux disciplines les plus appliquées, comme le marketing (Dyer-Witheford, De Peuter, 2009). Si le taux de féminisation de la pratique et la moyenne d'âge des joueurs sont l'objet de batailles médiatiques, c'est parce que l'élargissement du public du jeu vidéo au-delà de son noyau historique, jeune et masculin, constitue aujourd'hui une stratégie commerciale de premier plan.

L'analyse par les sciences sociales de la pratique du jeu vidéo dans une population nationale, dans la tradition de la sociologie et de la géographie des pratiques culturelles, reste donc à faire. Elle permet de repenser l'articulation des questions spatiales avec l'étude des loisirs. L'approche géographique des pratiques culturelles et de loisirs est souvent cantonnée à l'étude des pratiques sportives et des pratiques d'extérieur (y compris de jardinage). Elle laisse souvent de côté ce qui se passe au sein du foyer, ou à des échelles spatiales micro. Est-ce que les urbains et les ruraux, au Nord ou dans le Sud jouent aux mêmes jeux de la même façon? La pratique du jeu vidéo investit-elle de la même manière les différents territoires du quotidien? Quels sont les effets induits des différents modes d'habiter, dans les hypercentres ou dans les territoires ruraux, sur les pratiques culturelles en France? Peut-on parler de « modes de jouer » différenciés comme il existe des modes d'habiter?

Nous proposons dans cet article d'examiner les variations spatiales de la pratique du jeu vidéo en France, partant de l'hypothèse qu'étudier les loisirs du quotidien c'est aussi étudier les modes d'habiter. Dans cette perspective, nous avons choisi de nous concentrer sur les joueurs, au sens large du terme – les individus qui, même occasionnellement, utilisent un jeu sur support numérique. Cette approche se démarque de la majeure partie des études du jeu vidéo dans les sciences humaines et sociales, qui prennent pour objet le jeu en tant qu'artefact plutôt que le joueur. Il s'agit ici d'étudier le jeu comme activité plutôt que le jeu comme objet: de faire des *play studies* plutôt que des *game studies* (Triclot, 2013).

La première partie de l'article expose les enjeux, à la fois pour l'étude des pratiques culturelles et de loisirs et pour celle des modes d'habiter, de l'examen des pratiques du jeu vidéo en France. À partir de deux enquêtes, l'une consacrée aux pratiques culturelles sous l'égide du ministère de la Culture, et l'autre, que nous avons menée pour cibler la pratique du jeu vidéo en France (ANR Ludespace¹), nous montrons que ni la région, ni la taille de l'unité urbaine n'influencent cette pratique. Cependant, sous cette apparente homogénéité, une approche micro-géographique des lieux de la pratique vidéoludique révèle son inscription dans les territoires du quotidien, différenciée selon les types de joueurs, témoignant de l'association entre des formes d'habiter et des formes de pratiques de loisirs. Nous mettons en évidence l'importance de l'âge et du genre dans la détermination des pratiques, ainsi que les liens entre ces variables et les lieux et contextes du jeu. Enfin, nous proposons une typologie des joueurs fondée sur leurs lieux de pratique. Nous distinguons ainsi les joueurs sédentaires des différentes

1. Projet porté par le laboratoire CITERES (UMR 7324) de l'université de Tours et soutenu par l'Agence nationale de la Recherche (ANR JCJC, édition 2011). Le projet Ludespace associe une enquête quantitative par questionnaire, une campagne d'entretiens semi-directifs et une analyse filmée des pratiques: <http://citeres.univ-tours.fr/spip.php?article1267>

formes de jeu hors du cadre domestique, et nous montrons que cette diversité doit être ramenée à la position de ces joueurs dans leur cycle de vie comme dans leur espace social, ainsi qu'à leurs modes d'habiter.

Comment étudier les pratiques vidéoludiques ?

L'association des jeux vidéo à la culture populaire a retardé l'étude des joueurs par les sciences sociales. À cause de ce statut, les débats universitaires autour du jeu vidéo sont aujourd'hui encore dominés par des enjeux normatifs quant à la valeur culturelle et artistique de ce médium (sur les difficultés de l'analyse des cultures populaires, voir Grignon, Passeron, 1989). Les approches internalistes du jeu vidéo sont les plus fréquentes et les plus visibles (Fuller, Jenkins, 1995 ; Salter, 2011), y compris en géographie (Magnet, 2006 ; Ter Minassian, Rufat, 2008), par transposition des méthodes d'analyse appliquées à d'autres univers fictionnels et d'autres produits culturels. Le résultat est que les joueurs sont les grands absents de ces travaux.

Cet obstacle est redoublé, dans le cas de l'analyse géographique des jeux vidéo, par le fait qu'il s'agit d'une pratique culturelle qui se déploie le plus souvent dans les espaces domestiques. Or, la géographie s'arrête souvent au seuil des logements (Staszak, 2001 ; Segaud, 2010), préférant l'étude de catégories spatiales plus larges, comme les parcs naturels, les stations balnéaires ou les centres historiques, *a priori* propices à des aménagements ou des formes d'engagement dans les loisirs plus faciles à identifier.

Il existe pourtant quelques travaux pionniers qui ont tenté, dans les années 1980, de sortir de l'analyse des espaces dédiés aux loisirs ou au tourisme, pour étudier au contraire la projection des pratiques culturelles ou de loisirs sur la vie quotidienne, et donc les espaces du quotidien². Des travaux plus récents sur l'investissement au quotidien des espaces domestiques (par le bricolage ou le jardinage) montrent la finesse du rapport qui se joue entre habitants et habitats (Morel-Brochet, Ortar, 2012).

Partant du constat que les formes de sociabilité et les modes de vie (en particulier en lien avec les transports) varient selon les contextes résidentiels, nous faisons l'hypothèse, dans nos travaux, qu'il existe une diversité des pratiques vidéoludiques. La manière dont elles se déploient au sein des territoires du quotidien d'un individu, tout comme pour les autres activités de loisirs, serait alors un révélateur de son mode d'habiter. On peut le définir comme « l'ensemble des dispositions et des pratiques qui régissent les rapports à l'espace, la façon d'être mobile ou les identités spatiales afférentes » (Cailly, Dodier, 2007, p. 68). Les modes d'habiter permettent de saisir la manière dont différents groupes sociaux présents sur un même espace construisent des territoires différenciés au quotidien. Produites par la vie professionnelle, la vie familiale et les déplacements quotidiens, les relations à l'espace proche et aux territoires se construisent aussi par le temps libre et les loisirs. Si le rapport au territoire des individus puise dans la « pratique des lieux » (Di Méo, 1999), cette dernière se nourrit également des pratiques culturelles et des loisirs.

Il s'agit bien de faire une « géographie socioculturelle » (Raibaud, 2011), c'est-à-dire de regarder la manière dont des pratiques culturelles, ici les jeux vidéo, sont organisées socialement, aussi bien dans la sphère publique que privée, et sont engagées, de façons très diverses selon les individus ou les groupes sociaux, dans la production d'espaces.

2. Nous renvoyons aux différents articles du n° 30 « Les géographes et le tiers temps. Approches des loisirs urbains » des *Cahiers de géographie de Besançon* (1989).

L'usage qui est fait du temps et des espaces des loisirs quotidiens varie selon les groupes sociaux et selon les territoires, comme l'ont montré de précédents travaux portant sur la musique (Guiu, 2006 ; Raibaud, 2009), le sport (Augustin *et al.*, 2008), les bals populaires (Crozat, 2000) ou encore des jeux traditionnels en France (Borzakian, 2010). Dans sa thèse sur les fêtes dansantes en France, Dominique Crozat en distingue plusieurs catégories (2000). Il montre que ces différentes formes s'appuient sur des héritages historiques mais aussi sur le rôle des animateurs qui se saisissent de cette pratique de loisirs pour proposer un certain modèle de sociabilité, plus ou moins ouvert sur la communauté et le voisinage. Ainsi, le « repas public périurbain » traduirait une nouvelle forme de socialisation sélective et spatialement bien définie, tandis que le « repas dansant rural » serait l'expression d'un repli vers la communauté protectrice. La différenciation spatiale d'une pratique culturelle ou de loisirs exprimerait ainsi la manière dont des groupes sociaux construisent leur relation au territoire et aux autres groupes sociaux. De même, dans son travail sur la pratique en fédération des jeux institutionnels en France, Manouk Borzakian distingue des « régions ludiques », à la géographie variable selon les jeux pratiqués (2010). La pratique du jeu de Bridge serait ainsi particulièrement surreprésentée dans l'Ouest parisien et sur la Côte d'Azur, celle du jeu de Go serait plutôt l'apanage des métropoles et des grandes villes, tandis que celle du Scrabble paraît beaucoup plus homogène à l'échelle de l'espace français. Comme pour la géographie des bals, la localisation résidentielle des pratiquants ne suffit pas à elle seule pour expliquer ces géographies ludiques. L'organisation temporelle et spatiale des loisirs dépend aussi étroitement de la stratification sociale. Des travaux de sociologie ont ainsi montré que les membres des classes supérieures privilégient les loisirs de temps long, qui sont aussi des loisirs de sortie (sorties culturelles, vacances), quand les loisirs des classes populaires sont plus souvent des loisirs domestiques et de temps court, comme la télévision (Coulangeon, Menger, Roharik, 2002). Dans le cas des jeux vidéo, Larissa Hjorth (2007) avance que les pratiques du jeu vidéo sur support mobile diffèrent en Corée du Sud et au Japon, quand bien même la place de la pratique serait similaire à l'échelle nationale : elle s'inscrit dans des logiques de socialisations fortes, voire compétitives, dans le cas de la Corée du Sud, et dans des logiques de convergence des usages sur un même support et de repli sur soi dans le cas du Japon. À une échelle plus fine, la littérature ethnographique sur la pratique du jeu montre qu'elle est toujours inscrite dans la vie quotidienne des individus (Berry, 2012). Ainsi, des différences considérables de style de jeu peuvent avoir pour fondement l'écologie des pratiques, et les conditions matérielles de jeu (Boutet, 2012). Mais qu'en est-il à l'échelle nationale ?

Le jeu vidéo, une pratique culturelle

La première grande enquête nationale sur les pratiques culturelles qui intègre la question du jeu vidéo, remonte à 2008. Cette enquête, réalisée en face à face sur un échantillon de 5 000 personnes représentatif de la population française de plus de 15 ans, est conduite par le département des Études et de la Prospective du ministère de la Culture. Elle prend acte du tournant numérique des pratiques culturelles et inclut pour la première fois³ des questions sur le jeu vidéo (Donnat, 2009), qui portaient sur le fait d'avoir joué (ou non) au cours des 12 derniers mois, la fréquence de jeu, les supports de jeu, les genres de jeu, ainsi que la durée hebdomadaire de la pratique. Malgré

3. La précédente enquête avait eu lieu dix ans auparavant, en 1997 (Donnat, 1998).

leur caractère assez général, ces questions permettent de saisir les liens entre les différentes pratiques culturelles et de loisirs et surtout de croiser les réponses sur l'ensemble des pratiques culturelles avec la démographie, l'habitat et les modes de vie des répondants, pour les situer dans leur environnement. Les résultats de cette enquête ont servi à la construction des hypothèses de travail du questionnaire réalisé dans le cadre du projet Ludespace.

Les données de l'enquête « Pratiques culturelles des Français » de 2008 montrent que les spectacles de danse, l'opéra, les concerts de musique classique, de jazz, le théâtre ou même le cinéma, apparaissent comme des pratiques plus urbaines que rurales et qu'elles sont plus marquées dans la métropole parisienne que dans le reste du pays⁴. L'effet de la taille de l'unité urbaine (population) marque surtout les pratiques culturelles liées aux équipements supérieurs et intermédiaires.

En ce qui concerne les jeux vidéo, l'enquête de 2008 révèle que plus de 35 % de la population française de plus de 15 ans y ont joué au moins une fois au cours des douze derniers mois. Mais seulement 6 % d'entre eux ont joué tous les jours, et en tout 18 % de la population ont joué au moins une fois par semaine. Les pratiques vidéoludiques n'apparaissent pas liées au contexte résidentiel du joueur, ni à des spécificités régionales, contrairement à ce que l'on peut observer dans le cas des jeux institutionnels pratiqués en club (Borzakian, 2010) : les urbains jouent autant que les ruraux, dans le Nord comme dans le Sud, à la capitale comme en région. En revanche, la pratique du jeu vidéo est liée à l'âge et dans une moindre mesure à la catégorie socioprofessionnelle, au niveau de diplôme, à la situation familiale puis au genre⁵. Autrement dit, c'est la position de l'individu dans son cycle de vie, ainsi que sa génération, qui expliquerait avant tout la pratique du jeu vidéo. La pratique du jeu vidéo est aussi liée à d'autres pratiques culturelles, elles-mêmes très corrélées à l'âge : les joueurs de jeu vidéo lisent davantage, vont plus souvent à la bibliothèque, au stade, au karaoké, à la discothèque ou au cinéma, parce qu'ils sont jeunes.

Ces résultats paraissent confirmer les hypothèses pionnières de Pierre Bruno (1993) : l'accès aux jeux vidéo est désormais commun à toutes les catégories sociales ; en revanche ce sont les modalités de la pratique qui sont inégales. Les classes supérieures ont ainsi, par exemple, plutôt tendance à jouer sur ordinateur, alors que les milieux modestes jouent davantage sur console. L'âge et le genre sont par ailleurs deux variables discriminantes : les femmes jouent moins que les hommes, en particulier parmi les 15-30 ans, et préfèrent des terminaux comme le téléphone portable.

L'enquête montre bien le tournant numérique, mais elle relativise aussi les discours sur les pratiques dites « excessives » : il y a en France dix fois plus de personnes qui passent plus de dix heures par semaine devant un ordinateur pour des loisirs que de personnes qui passent plus de dix heures par semaine à jouer aux jeux vidéo (y compris sur ordinateur). Elle pointe aussi les lacunes des études actuelles du jeu vidéo. Alors que près de la moitié des articles publiés dans les principales revues consacrées aux *game studies* portent sur les jeux en ligne et les mondes virtuels, ces genres de jeux sont en réalité parmi les moins diffusés dans la population (seulement 0,16 % de la population joue à des jeux en ligne massivement multijoueurs, tandis que 3 % jouent à des jeux de hasard).

Les forces de cette enquête font également ses limites. Parce qu'elles saisissent les jeux vidéo dans un ensemble de pratiques, les questions qui leur sont consacrées sont peu nombreuses. Faute d'enquêtes antérieures, les questions sur les genres de jeux

4. Nos analyses sur les données issues de cette enquête de 2008 font ressortir une corrélation entre le fait d'être allé au théâtre au cours des douze derniers mois et le type et la taille de l'unité urbaine (V de Cramer = 0,19), ainsi qu'avec la région de résidence (V = 0,15). C'est aussi le cas pour le cinéma (unité urbaine 0,15 ; région 0,11), l'opéra (unité urbaine 0,14 ; région 0,11), les spectacles de danse (unité urbaine 0,12 ; région 0,10), et dans une moindre mesure les concerts.

5. Nos analyses font ressortir une forte corrélation avec l'âge (V de Cramer = 0,54), avec la catégorie socioprofessionnelle du chef de famille (0,44), avec le niveau de diplôme (0,35), avec la situation familiale (0,31) et dans une moindre mesure avec le genre (0,13).

pratiqués proposent des modalités de réponses agrégeant des catégories commerciales qui peuvent pourtant être considérées comme très différentes par les joueurs eux-mêmes. C'est là sans doute un effet de la nouveauté du thème : alors que les questions sur les pratiques culturelles plus anciennes, comme les sorties culturelles, la télévision ou la musique, bénéficient de l'expérience accumulée par les concepteurs des six enquêtes ministérielles précédentes, le jeu vidéo est un objet émergent. Par ailleurs, l'enquête porte sur les individus âgés de plus de 15 ans ; or, la pratique du jeu vidéo est particulièrement développée chez les enfants et les adolescents (Octobre *et al.*, 2012).

Une autre limite du volet jeux vidéo de l'enquête « Pratiques culturelles des Français » constitue en réalité un résultat important de cette étude (Donnat, 2009). À l'ère numérique, les pratiques culturelles se caractérisent par une dissociation entre dispositif et pratique effective. Auparavant, chaque consommation médiatique ou culturelle pouvait être associée à un support : la télévision se regarde sur un poste de télévision et la radio s'écoute sur un poste de radio. La place prise par l'ordinateur, Internet et les dispositifs mobiles dans les consommations culturelles modifie la donne : les jeux vidéo peuvent désormais être pratiqués sur un ordinateur, une console de salon ou un téléphone mobile. Ils peuvent être pré-installés ou téléchargés, gratuits ou payants. La dissociation entre dispositif et usages en complique la mesure : comment catégoriser le temps passé devant un terminal lorsqu'il permet à la fois de lire le journal, de regarder la télévision, d'envoyer des messages et de jouer à un jeu vidéo ? Les chercheurs ne sont pas les seuls à se perdre : les joueurs eux-mêmes peinent à catégoriser leurs actions. Or une question comme « avez-vous joué [...] à des jeux vidéo [...] ? » repose sur les catégorisations propres aux répondants. Si ceux-ci associent, comme c'est souvent le cas, le jeu vidéo à une activité réalisée sur un terminal dédié (une console de jeu) ou associé (un ordinateur), ils risquent de sous-estimer leurs pratiques les moins visibles, comme le puzzle réalisé sur un téléphone portable dans les transports en commun. C'est en s'appuyant sur ces hypothèses et ces constats qu'a été conçue l'enquête Ludespace.

Méthodologie de l'enquête Ludespace

Nous avons pensé cette enquête Ludespace comme un approfondissement des enquêtes sur les pratiques culturelles. Elle visait une première identification solide de la diversité des pratiques en France, en replaçant les pratiques du jeu vidéo dans leur contexte social, spatial et culturel. Il s'agissait de recentrer l'étude des jeux sur les joueurs, en essayant d'éviter toute approche normative, donc sans imposer *a priori* une définition du joueur de jeu vidéo, à l'inverse des études précédentes sur ce thème, et en adoptant une approche inclusive du jeu vidéo. Elle cherchait également à saisir l'expérience vidéoludique comme une expérience située, dans un contexte social et géographique variable selon les différentes étapes de la vie.

L'enquête a porté sur un échantillon représentatif de la population française de 18 ans et plus ($n = 2\,042$) et un sous-échantillon représentatif des 11 à 17 ans ($n = 500$). Elle a été réalisée au téléphone en juin 2012. L'échantillonnage a suivi la méthode des quotas⁶. Les joueurs tout comme les non-joueurs ont été interrogés sur leur environnement et leurs pratiques avec une durée moyenne de vingt minutes pour les non-joueurs et de trente-cinq minutes pour les joueurs.

6. L'échantillon a été stratifié selon la méthode des quotas sur cinq variables : l'âge, le sexe, la catégorie socioprofessionnelle (CSP du chef de famille pour les mineurs), le type de commune résidentielle (découpage ZAU 2010 de l'INSEE) et la région métropolitaine (découpage UDA1 de l'INSEE).

Le questionnaire recueille environ 200 variables, en commençant par des questions de contrôle des quotas, des variables sociodémographiques (famille, logement, revenus, etc.) qui, dans le cas des mineurs, ont été renseignées par leurs parents. Dans l'idée de s'adresser à tous, joueurs comme non-joueurs, le questionnaire s'ouvre ensuite sur des questions sur les pratiques culturelles, sportives et de loisirs (cinéma, théâtre, concert, sport, bricolage, échecs, etc.) au cours des douze derniers mois, sur le modèle de l'enquête « Pratiques culturelles des Français », afin de pouvoir réaliser des comparaisons. Dans un deuxième temps, le questionnaire recueille l'intégralité des équipements multimédia du foyer, qu'ils soient utilisés ou non, puis le temps passé devant l'ordinateur à des fins personnelles. Ce n'est que dans un troisième temps que le questionnaire aborde les jeux vidéo, en commençant par une question ouverte assez générale sur les représentations (« Que pensez-vous des jeux vidéo? ») des joueurs comme des non-joueurs.

Le cœur du questionnaire s'attache ensuite à interroger les pratiques des joueurs en décrivant les activités le plus précisément possible au travers d'un ensemble de questions fermées, mais sans utiliser le terme de « jeu vidéo », pour saisir également les pratiques des personnes qui ne se considèrent pas elles-mêmes comme des joueurs de jeu vidéo. Pour une série de genres de jeux, le questionnaire demande à chaque fois si le répondant y a joué au cours des 12 derniers mois sur support électronique, en donnant des exemples. Cette liste de 19 genres est conçue pour aller des pratiques les plus répandues mais les moins faciles à qualifier de « jeux vidéo » ou les plus triviales et faciles à oublier (« Au cours des 12 derniers mois, avez-vous joué au moins une fois, que ce soit sur un téléphone, une tablette tactile, un ordinateur ou une console à des jeux installés par défaut? Par exemple démineur, solitaire, serpent, flipper, freecell, dame de pique? ») aux pratiques les plus engagées mais concernant les groupes les plus restreints (« Au cours des 12 derniers mois, avez-vous joué au moins une fois, que ce soit sur un téléphone, une tablette tactile, un ordinateur ou une console à des jeux de stratégie ou *wargame*? Par exemple Starcraft, Age of Empire, League of Legends? »). Cette progression des genres les moins distinctifs (puzzles, cartes, chiffres et lettres) aux plus spécifiques (course automobile, tir, combat, stratégie) permet d'utiliser deux questions filtres (« Au cours des 12 derniers mois, avez-vous joué à d'autres jeux vidéo que ceux que je viens de citer? »), pour ne pas laisser les non-joueurs et ne poser l'ensemble des questions qu'aux personnes les plus impliquées. Les personnes qui n'ont répondu « oui » à aucune de ces 19 questions sont considérées comme n'ayant pas joué aux jeux vidéo au cours des 12 derniers mois. La question « Mais alors, avez-vous déjà joué aux jeux vidéo avant? » distingue les « non-joueurs » des « anciens joueurs » (qui ont déjà joué, mais pas au cours des 12 derniers mois).

Dans un quatrième temps, le questionnaire a porté sur le contexte du jeu pour les seuls joueurs, en termes de fréquence, de période de jeu, de pratiques afférentes (prendre des notes ou faire des cartes pendant une partie, acheter ou offrir des produits dérivés, se rendre à un festival, etc.), mais aussi d'espaces du jeu, à l'échelle des espaces extra-domestiques (transports, lieu d'études ou de travail, chez des amis, etc.) et intra-domestiques (salon, cuisine, salle de bain, etc.). Les joueurs sont interrogés sur l'intensité de leur pratique, leurs supports et partenaires de jeu. Les joueurs et les anciens joueurs sont aussi interrogés sur leur carrière ludique (âge de l'initiation au jeu, par qui, périodes et motif des interruptions), le sentiment de manque et leur éventuelle nostalgie. Des questions ouvertes recensent les jeux qui ont le plus marqué les enquêtés et ceux auxquels ils jouent au moment de l'enquête.

Enfin, le questionnaire s'achève par les pratiques des jouets et des jeux autres que vidéo (« Au cours des 12 derniers mois, avez-vous joué au moins une fois sans utiliser de téléphone, tablette tactile, ordinateur ou console à un jeu de cartes : poker, belote, réussite ou autre? »), pour l'ensemble des répondants. Ce sont ces deux dernières parties du questionnaire qui permettent de situer les pratiques des joueurs, mais aussi des anciens joueurs et des non-joueurs, dans leur contexte social, spatial et culturel, permettant ainsi de dépasser la simple description des pratiques.

Qui sont les joueurs de jeux vidéo en France ?

Les premiers résultats de l'enquête Ludespace confirment l'émergence des jeux vidéo comme l'une des pratiques partagées du répertoire des Français, tendance que dessinait déjà l'enquête « Pratiques culturelles des Français » (Donnat, 2009). La proportion de joueurs dans la population française fait cependant l'objet d'un écart important entre les deux enquêtes : 40 % des enquêtés affirment avoir joué à un jeu vidéo au cours des 12 derniers mois dans l'enquête du Ministère de la Culture, alors que ce taux est de près des 2/3 dans l'enquête Ludespace. Cette proportion monte à plus de 97 % chez les enfants et adolescents (11-17 ans), où elle dépasse les 90 % pour les filles. La différence pourrait être rapportée aux quatre ans qui séparent les deux travaux (2008-2012). Le jeu vidéo, après tout, est une pratique en pleine mutation, dont le public semble bien s'élargir : il comprend aujourd'hui plus d'adultes et plus de femmes que dans les années 1990 (Bruno, 1993). Il faut cependant être prudent : la méthodologie employée pour mesurer la proportion de joueurs n'est pas la même. L'enquête de 2008 repose sur les catégorisations du jeu propres aux enquêtés, alors que notre enquête de 2012 s'appuie sur une série de questions portant sur des formes de jeux particulières. Il est donc possible qu'une bonne partie de l'écart soit moins le résultat d'une évolution que des formes de catégorisations de la pratique : 40 % de la population considèrent spontanément avoir joué à un jeu vidéo (les joueurs de l'enquête « Pratiques culturelles des Français ») ; environ un quart ne se considère pas comme joueur, mais a bien des pratiques que l'on peut assimiler à des jeux vidéo (les joueurs occasionnels identifiés en plus dans l'enquête « Ludespace ») ; le dernier tiers, enfin, n'a pas du tout joué au cours de l'année.

Les deux enquêtes « Pratiques culturelles des Français » et Ludespace convergent en pointant à la fois un élargissement des publics (dans toutes les tranches d'âge ou presque, mais aussi dans toutes les classes sociales) et des modalités de la pratique qui sont surtout dépendantes de l'âge, puis dans un moindre mesure de la classe sociale ou la formation et parfois du genre. Pour résumer, nombreux sont ceux qui jouent, mais rares sont ceux qui jouent beaucoup. Ceux-ci se concentrent chez les plus jeunes (fig. 1).

Les plus jeunes (11-17 ans) jouent à tout, sur tout, avec tout le monde et partout et ils affichent en général une pratique plus éclectique : l'intensité

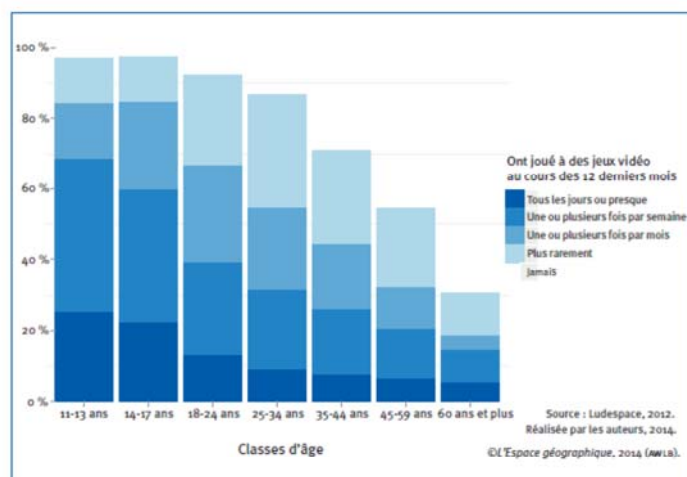


Fig. 1/ Les jeux vidéo : une pratique plus ou moins intensive selon les tranches d'âge

de la pratique est liée à la diversité des modalités de son expression (Coavoux *et al.*, 2013). Certains genres de jeu vidéo restent différemment investis selon le sexe. Les filles déclarent un nombre de genres différents moindre par rapport aux garçons. Elles en privilégient certains, qui sont autant pratiqués par les deux sexes : jeux de musique et de danse, et jeux de simulation de vie (comme les Sims). Les garçons préfèrent quant à eux les jeux d'adresse (comme Tetris), de plateforme (comme Super Mario) ou de tir : six garçons sur dix jouent à des jeux de tir (First Person Shooter), contre seulement une fille sur dix (sur le jeu vidéo et la culture masculine à l'adolescence, voir Pasquier, 2005). Les différences se retrouvent également dans les sociabilités autour du jeu. Ainsi, lorsque les femmes pratiquent les jeux vidéo, c'est en général dans le cadre du cercle familial et dans le salon, alors que les hommes ont tendance à diversifier les lieux du jeu (chez eux, chez des amis, dans une salle de jeu) et les personnes avec qui ils jouent. Enfin, des inégalités sociales subsistent également, en particulier dans l'accès à l'équipement. La console de salon reste l'apanage des catégories populaires (employés et ouvriers), alors que les couches intermédiaires (employés et professions intermédiaires) privilégient la console portable, et que les couches aisées sont plutôt équipées en ordinateur(s). Parmi les joueurs, les ouvriers jouent davantage à des jeux de course automobile et à des jeux de tir, alors que les jeux d'adresse sont plutôt plébiscités par les catégories les plus diplômées.

Les deux enquêtes convergent pour dire que la diffusion paraît homogène sur l'ensemble du territoire français. La pratique du jeu, mesurée par la fréquence ou par la diversité, ne varie ni avec la région de résidence, ni avec le degré d'urbanisation.

Ce sont l'ensemble des modalités des pratiques vidéoludiques (genre de jeux, support des jeux, partenaires de jeux, intensité et fréquence, etc.) qui apparaissent homogènes sur tout le territoire : dans le cas de l'enquête Ludespace, ces variables ne montrent aucun lien significatif avec les indicateurs géographiques de région et d'unité urbaine⁷. Les quelques exceptions concernent les espaces domestiques, les modes de vie et les espaces du jeu. Ainsi, le jeu dans les transports concerne surtout les métropolitains, en particulier les Parisiens, alors que le jeu entre voisins semble plutôt développé dans le périurbain. De même, le jeu dans certaines pièces de la maison, en particulier la cuisine et la salle de bain, semblent opposer les hypercentraux aux ruraux, mais cela est sans doute surtout lié à la taille des logements. Ce sont ces pistes qui nous ont conduits à changer d'échelle d'analyse et à creuser la question des espaces du jeu au sein des espaces vécus.

L'espace domestique reste le principal lieu de la pratique du jeu vidéo en France : près de neuf joueurs adultes sur dix jouent parfois ou souvent chez eux, c'est aussi le cas de presque tous les joueurs les plus jeunes. Mais avec la diffusion des supports mobiles (consoles portables, smartphones, tablettes), les jeux accompagnent les joueurs dans leurs déplacements : plus de trois joueurs sur dix ont joué dans les transports (y compris les transports en commun).

De manière générale, plus la pratique est régulière, plus elle investit des lieux différents, en particulier chez les plus jeunes joueurs. À l'inverse, les personnes qui jouent uniquement à la maison sont les plus âgées, les femmes au foyer et/ou les moins éduqués, qui jouent plutôt seuls. À l'intérieur de l'espace domestique, les pratiques sont également différenciées. D'un côté, le salon joue aussi son rôle de lieu de sociabilité familiale pour les pratiques collectives de jeu vidéo, par exemple lorsqu'un(e) adulte joue avec son ou sa partenaire ou lorsqu'un enfant joue avec ses parents ou avec ses

7. En revanche, les croisements entre les modalités de la pratique et l'âge présentent presque toujours une forte corrélation (V de Cramer entre 0,2 et 0,6), une corrélation avec la catégorie socioprofessionnelle (entre 0,1 et 0,3) et dans une moindre mesure avec la situation familiale (entre 0,1 et 0,2) et le genre (souvent supérieur à 0,1).

frères et sœurs. D'un autre côté, les pratiques plus solitaires du jeu vidéo ont tendance à se replier sur le bureau, la chambre ou la salle de bain.

Les jeux vidéo permettent des sociabilités qui poussent également hors de l'espace domestique et favorisent les contacts, à contre-courant des stéréotypes sur l'isolement, le repli sur soi, ou l'introversion des joueurs. Ce sont seulement les plus âgés, chez qui la proportion de joueurs est la plus faible, qui ont tendance à jouer seuls (fig. 2).

Plus de quatre joueurs sur dix jouent avec des amis et ils sont même majoritaires chez les joueurs les plus réguliers (plus de cinq joueurs sur dix). Les joueurs qui privilégient les relations de proximité, en jouant avec leurs voisins, sont plutôt les jeunes des classes moyennes. Ceux qui jouent au travail sont des jeunes adultes des catégories populaires, alors que les catégories supérieures diversifient le plus les genres du jeu et jouent aussi

dans les transports et les espaces publics. Enfin, les joueurs les plus engagés jouent à une grande diversité de jeux dans une grande diversité de lieux et avec une grande diversité de partenaires. Ce sont ceux qui jouent aux jeux les plus compétitifs et les seuls à se déplacer jusqu'aux cybercafés et *game centers* pour jouer.

Comme le montrent ces résultats, la pratique du jeu vidéo prend place dans des espaces et des formes de socialisation différenciés selon les individus, traduisant des degrés d'investissement divers. C'est donc bien à l'échelle des modes d'habiter qu'il faut chercher une différenciation spatiale significative des pratiques des joueurs de jeux vidéo.

Typologie des joueurs de jeux vidéo selon les modes d'habiter

Pour identifier les manières différenciées dont les pratiques vidéoludiques se déploient dans les territoires du quotidien, nous avons dressé une typologie des joueurs selon les espaces du jeu à partir d'une analyse statistique multivariée. Nous avons réalisé une classification ascendante hiérarchique sur les cinq premiers axes issus d'une analyse en composantes principales portant sur sept variables de lieux de jeu⁸; l'analyse a porté sur l'ensemble des joueurs de l'échantillon, jeunes et adultes (n = 1 697). Les deux meilleures partitions sont en trois classes (73 % de la variance) et en six classes (86 % de la variance). Nous avons choisi de présenter les six classes sous forme graphique⁹ (fig. 3). Un résultat élevé indique une surreprésentation du lieu en question dans la pratique des répondants de ce groupe particulier, un résultat proche de zéro indique qu'il n'y a pas de spécificité (la moyenne du groupe est proche de la moyenne générale) et un résultat proche de -1 indique que personne ou presque dans ce groupe n'a déclaré avoir joué au cours des 12 derniers mois dans ce genre de lieu. Le même principe est utilisé pour présenter en face de ce graphique des lieux spécifique à chacune des six classes un graphique des genres de jeux spécifique à

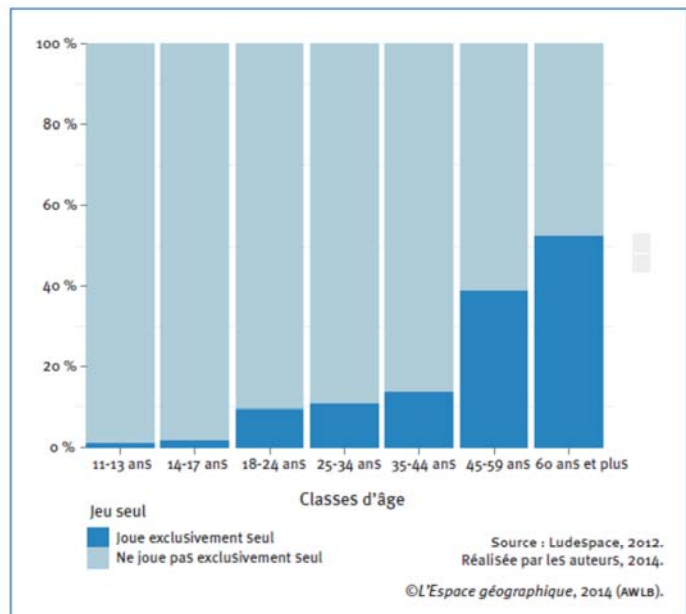


Fig. 2 / Les jeux vidéo : une pratique qui contribue aux sociabilités des plus jeunes

8. Les lieux où ils ont joué au cours des douze derniers mois (au domicile, chez des voisins, chez d'autres membres de la famille, au travail, en déplacement et dans les transports, dans l'espace public, dans les cybercafés et salles de jeu) sont utilisés comme variables actives, alors que le score représentant la diversité des lieux différents du jeu est utilisé comme variable illustrative. Les cinq premiers axes de l'ACP rassemblent 82 % de la variance totale.

9. Pour chacune des six classes, un graphique représente les écarts standardisés entre la moyenne de la classe et la moyenne générale pour chacun des lieux du jeu (variables actives) et le score de la diversité du nombre de lieux différents du jeu au cours des douze derniers mois (variables illustratives). Pour faciliter la lecture du graphique, les barres des écarts à la moyenne sont parfois tronquées,

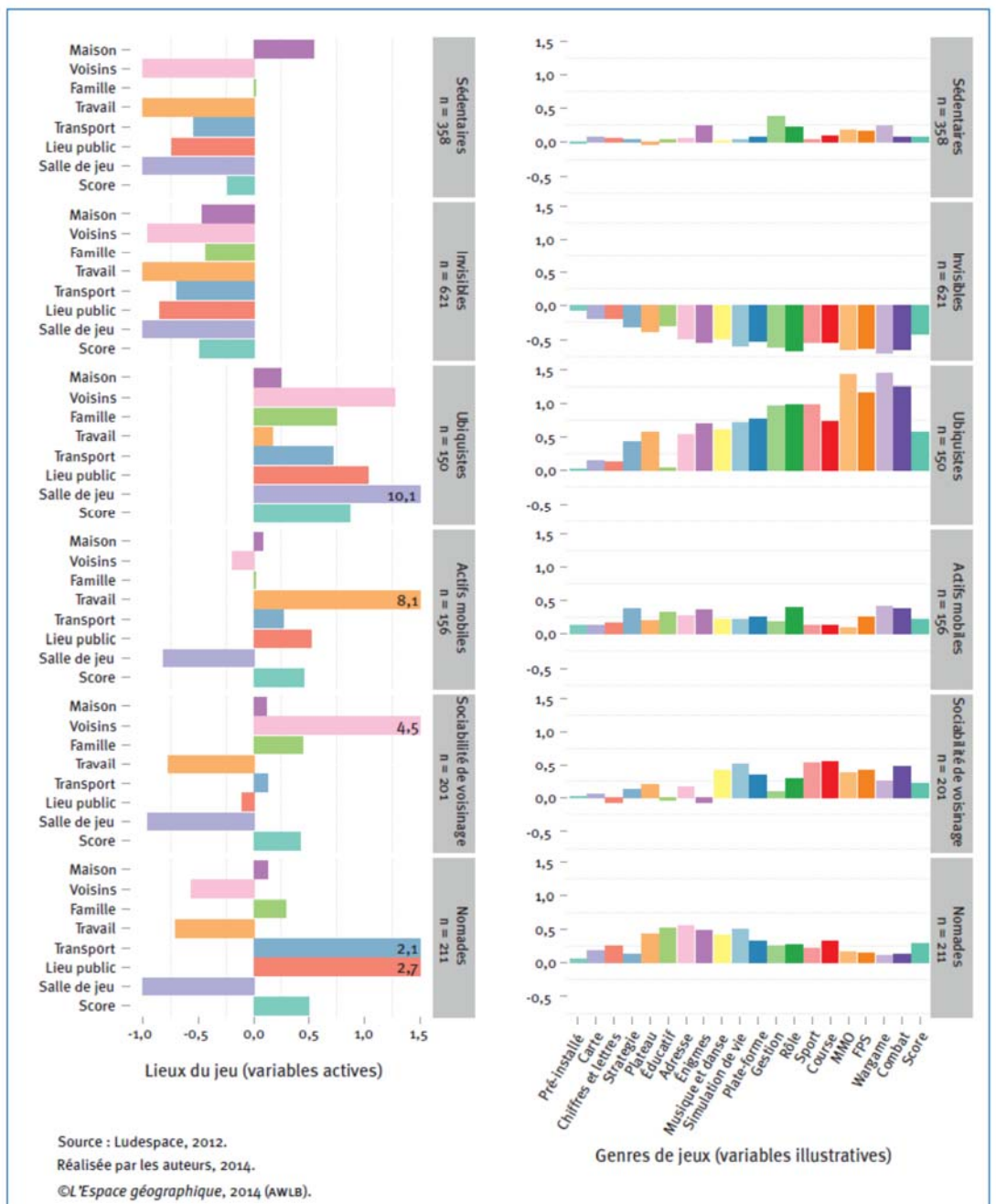


Fig. 3/ Typologie des joueurs de jeux vidéo par les lieux de la pratique

chaque classe. Ces informations sur les différents genres de jeu n'ont pas joué de rôle dans la construction de la typologie, mais elles facilitent l'interprétation de la diversité des pratiques.

Les « sédentaires » (1^{re} classe, 21 % des joueurs) affichent des pratiques domestiques, ils ont joué autant que la moyenne chez leur famille et leurs proches, moins que la moyenne dans les transports et les espaces publics et presque nulle part ailleurs. Les joueurs les plus jeunes (moins de 13 ans) et les couples de plus de 35 ans, avec ou sans enfants, sont surreprésentés. Il s'agit plutôt des catégories socioprofessionnelles supérieures, soit avec un niveau de diplôme élevé, soit en cours de formation. Dans cette classe, les personnes ont joué à une diversité de jeu un peu supérieure à la moyenne, en

9 (suite). nous indiquons alors numériquement cette valeur. Nous ajoutons pour chaque classe un graphique représentant le poids de chacun des genres de jeu dans la pratique (variables illustratives).

particulier au jeux d'énigmes et de puzzle, aux jeux de gestion, aux jeux en ligne massivement multijoueurs (MMO), aux jeux de tir (FPS, pour First Person Shooter) et aux jeux de guerre (*wargames*).

Les « invisibles » (2^e classe, 36 % des joueurs) n'ont joué presque nulle part au cours des 12 derniers mois, sauf à leur domicile. Dans ce groupe, les inactifs, les retraités, les non diplômés, mais aussi les femmes de plus de 35 ans vivant en couple et avec leurs enfants sont surreprésentés. Les répondants ont joué à beaucoup moins de genre de jeux différents que la moyenne, surtout aux jeux préinstallés par défaut, aux jeux de cartes, de chiffres et de lettres, éducatifs et jeux de stratégie. Ce profil de joueurs correspond à ceux qui présentent les pratiques les moins spectaculaires et qui ne sont presque jamais pris en compte dans la littérature sur les joueurs – alors même qu'il s'agit du groupe le plus nombreux de l'échantillon. Ils sont invisibles parce que leurs pratiques sont ponctuelles, confinées à l'espace domestique et souvent déconnectées des circuits économiques.

Ce sont les choix de l'enquête Ludespace qui permettent de rendre visibles les pratiques de plus d'un tiers des joueurs, ce qui explique les différences avec les enquêtes précédentes. L'importance de cette catégorie de joueurs permet surtout de mettre à jour un paradoxe : alors que les médias sont focalisés sur les pratiques les plus engagées et les risques que ferait peser le jeu vidéo sur le lien social, on constate plutôt que l'intensité de l'engagement dans la pratique va de pair avec des sociabilités propres au jeu vidéo : ce sont les joueurs les moins engagés et les plus âgés qui jouent seuls et confinés dans l'espace domestique.

Les « ubiquistes » (3^e classe, 9 % des joueurs) ont joué presque partout au cours des 12 derniers mois et ce sont les seuls à avoir joué dans des cybercafés ou des salles de jeu. Cet investissement de la pratique vidéoludique dans tous les espaces du quotidien est surtout l'apanage des jeunes hommes de moins de 18 ans issus des classes moyennes, en cours de formation et vivant surtout dans les grandes aires métropolitaines, avec leurs parents. Dans cette classe, les joueurs ont joué à une bien plus grande diversité de jeux que la moyenne, et en particulier ceux qui s'adressent aux joueurs les plus experts (FPS, MMO, etc.). Nous sommes là très proches de l'image du joueur de jeu vidéo construite par les médias et les acteurs industriels, alors même qu'ils sont minoritaires parmi la population de joueurs.

Les « actifs mobiles » (4^e classe, 9 % des joueurs) quant à eux sont les seuls à déclarer jouer sur leur lieu de travail. Ils ont également joué un peu plus dans les transports et les espaces publics. Dans ce groupe, les joueurs ont joué à un peu tous les genres de jeu, en particulier les jeux les plus experts, comme les jeux de rôle (RPG), les jeux de tir (FPS), les jeux de combat et les jeux de guerre (*wargames*). Les jeunes adultes de 18 à 24 ans, sans différence entre les sexes, ainsi que les actifs des classes populaires sont surreprésentés dans ce groupe. Ils bénéficient en général d'une autonomie spatiale, ou sont exposés à des contraintes de mobilités supérieures à celle des joueurs plus jeunes. À l'encontre des idées reçues, les joueurs « actifs mobiles » ne sont pas les cadres branchés mais les jeunes actifs des classes populaires, vivant en grande périphérie des métropoles, souvent chez leurs parents, et faisant de longs trajets en transports en commun (train, tram ou métro).

La « sociabilité de voisinage » (5^e classe, 11 % des joueurs) regroupe les joueurs qui ont joué beaucoup plus que la moyenne chez leurs voisins et un peu plus que la moyenne chez d'autres membres de leur famille. Les jeunes hommes en cours de formation, les

ouvriers, employés et professions intermédiaires sont surreprésentés dans ce groupe. Ils vivent plutôt dans les espaces ruraux et dans la périphérie des petits centres, souvent chez leurs parents dans de petits logements ou bien en foyer et se déplaçant surtout à pied. Les jeux de coopération ou de compétition (jeux de musique et de danse, de sport, de course, de combat) sont surreprésentés chez les joueurs de cette catégorie. Cette pratique concerne surtout les joueurs les plus jeunes qui jouent avec leurs amis ou leurs voisins, ou les joueurs adultes qui jouent à l'occasion de rencontres avec d'autres membres de la famille ou des amis.

Enfin, les « nomades » (6^e classe, 12 % des joueurs) jouent à la fois bien plus que la moyenne dans les transports et les espaces publics, dans une moindre mesure chez des voisins ou des proches, et ce sont ceux qui ont joué dans la plus grande diversité de lieux différents. Dans cette classe, les joueurs ont joué à davantage de genres de jeux que la moyenne, avec une spécialisation dans les jeux de plateau, éducatifs, d'adresse, d'énigmes et les jeux de musique et de danse. Les jeunes adultes de moins de 35 ans, les cadres, les plus diplômés et les personnes en cours de formation sont surreprésentés dans ce groupe, avec une légère majorité de femmes. Les cadres et les intellectuels ont donc tendance à jouer dans les transports et les espaces publics plutôt que sur leur lieu de travail. Cette classe regroupe les habitants des grandes métropoles, en particulier en région parisienne, les personnes vivant chez leurs parents ou d'autres membres de la famille, soit dans de petits appartements ou dans de très grandes maisons, et se déplaçant à la fois en transports en commun (bus, tram, métro) et en mode doux (rollers, vélo).

Conclusion

Il existe donc bien une diversité des publics du jeu vidéo selon les espaces de la pratique, mais elle n'est pas à rechercher dans le fait de jouer ou non, dans l'équipement ou dans le fait de se déclarer joueur ou non, comme ont pu le faire les enquêtes précédentes. Si beaucoup de personnes jouent, elles ne jouent pas de la même manière, ce que montre l'examen croisé des genres et des lieux du jeu. On peut alors repérer des styles cohérents de pratique qui se comprennent en référence à la position des individus dans leur cycle de vie et leur mode d'habiter, leur trajectoire résidentielle, leur statut (actif, retraité, en études etc.), la configuration de leurs déplacements domicile-travail ou domicile-études, ou encore les formes de sociabilités auxquelles leur espace proche leur donne accès. Ces résultats semblent indiquer que les pratiques culturelles et de loisirs permettent des investissements du temps et de l'espace proche variés, selon les individus mais aussi selon les territoires, qui en retour nourrissent le rapport des habitants à leur espace domestique ou leur espace de la mobilité et à leur espace vécu.

Bien sûr, une telle enquête ne permet pas d'approfondir les différences entre joueurs habitant dans un même territoire mais présentant des modes d'habiter différenciés. Elle montre néanmoins que la pratique du jeu vidéo, comme d'autres pratiques culturelles ou de loisirs est bien une pratique située, spatialement et socialement. Ainsi, la capacité à investir les différents espaces du quotidien par le jeu vidéo est l'apanage des adolescents et des jeunes adultes, plutôt que des enfants qui jouent surtout chez eux ou chez des amis, ne disposant sans doute pas du degré d'autonomie spatiale nécessaire à la diffusion de leur pratique en dehors de l'espace domestique, et plutôt

que les plus âgés qui affichent des pratiques spatialement plus concentrées (plutôt dans l'espace domestique ou plutôt dans les transports), selon les profils. Le jeu en mobilité apparaît comme une pratique répandue tantôt chez les jeunes actifs issus des milieux populaires, tantôt chez les cadres diplômés habitant dans les grandes métropoles. Les différences se jouent alors dans la capacité des différents groupes sociaux à déployer d'autres espaces de la pratique, mais aussi dans les genres de jeux pratiqués. Quant à la place du jeu dans la construction des sociabilités de proximité, elle est bien plus prononcée chez les enfants et adolescents et les classes populaires et moyennes habitant les espaces peu urbanisés. À une échelle plus fine encore, celle des espaces domestiques, notre enquête Ludespace montre aussi que les différentes pièces de la maison, et en particulier le bureau ou le salon, sont différemment investis par la pratique, selon les individus et sans doute aussi selon les configurations des foyers.

Les formes d'engagement sont ainsi liées aux possibilités ouvertes par les routines quotidiennes de produire des moments et des espaces dédiés à cette pratique culturelle, routines qui dépendent à leur tour des modes de vie, des contraintes de mobilités ou encore des sociabilités (de voisinage, en réseau, professionnelle, etc.) des individus. Regarder où et avec qui les gens jouent, c'est aussi regarder comment les gens produisent, avec les ressources dont ils disposent, leur quotidien.

Références

- AUGUSTIN J.-P., BOURDEAU P., RAVENEL L. (2008). *Géographie des sports en France*. Paris : Vuibert, coll. « Sciences, corps et mouvement », 178 p.
- BERRY V. (2012). *L'Expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*. Rennes : Presses universitaires de Rennes, coll. « Paideia », 274 p.
- BORZAKIAN M. (2010). *Géographie ludique de la France. Approche spatiale des pratiquants et des fédérations de jeux institutionnels*. Paris : Université Paris-Sorbonne, thèse de doctorat en géographie, 392 p.
- BOUTET M. (2012). « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques ». *Réseaux*, n° 173-174, p. 207-234.
- BOUTET M., COLÓN DE CARVAJAL I., TER MINASSIAN H., TRICLOT M. (2014). « Au-delà du virtuel : interactions sociales et spatiales dans et autour d'un univers vidéoludique ». *Médiation et Information*, n° 37, p. 103-115.
- BRUNO P. (1993). *Les Jeux vidéo*. Paris : Syros, coll. « L'École des parents », 140 p.
- CAILLY L., DODIER R. (2007). « La diversité des modes d'habiter des espaces périurbains dans les villes intermédiaires : différenciations sociales, démographiques et de genre ». *Norois*, vol. 4, n° 205, p. 67-80.
- COAVOUX S., RUFAT S., BERRY V., TER MINASSIAN H. (2013). « Qui sont les joueurs de jeux vidéo en France ? ». In LEJADE O., TRICLOT M. (dir.), *La Fabrique des jeux vidéo*. Paris : Éditions de la Martinière, p. 172-177.
- COULANGEON P., MENDER P.-M., ROHARIK I. (2002). « Les loisirs des actifs : un reflet de la stratification sociale ». *Économie et statistique*, n° 352-353, p. 39-55.
- 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*, vol. 109, n° 611, p. 43-64.
- DYER-WITHEFORD N., DE PEUTER G. (2009). *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 336 p.

- DI MÉO G. (1999). « Géographies tranquilles du quotidien. Une analyse de la contribution des sciences sociales et de la géographie à l'étude des pratiques spatiales ». *Cahiers de géographie du Québec*, vol. 43, n° 118, p. 75-93.
- DONNAT O. (1998). *Les Pratiques culturelles des Français. Enquête 1997*. Paris : La Documentation française, 360 p.
- DONNAT O. (2009). *Les Pratiques culturelles des Français à l'ère numérique. Enquête 2008*. Paris : La Découverte, 282 p.
- FULLER M., JENKINS H. (1995). « Nintendo and New World Travel Writing: A Dialogue ». In JONES S.G., *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks: Sage Publications, p. 57-72.
- GRIGNON C., PASSERON J.-C. (1989). *Le Savant et le Populaire. Populisme et misérabilisme en sociologie et en littérature*. Paris : Gallimard, Le Seuil, coll. « Hautes études », 260 p.
- GUIU C. (2006). « Géographie et musiques : état des lieux ». *Géographie et cultures*, n° 59, p. 7-26.
- HJORTH L. (2007). « The place of mobile gaming: One history in locating mobility in the Asia-Pacific Region ». In DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION (DIGRA), *Situated Play. Proceedings of DiGRA 2007 Conference*. Tokyo : University of Tokyo, p. 789-795.
- IZUSHI H. AOYAMA Y. (2006). « Industry evolution and cross-sectoral skill transfers: A comparative analysis of the video game industry in Japan, the United States and the United Kingdom ». *Environment and Planning A*, vol. 38, n° 10, p. 1843-1861.
- JENKINS H., SQUIRE K. (2002). « The art of contested spaces ». In KING L. (dir.), *Game On: The History and Culture of Videogames*. Londres : Barbican Press, p. 64-75.
- JOHNS J. (2006). « Video games production network: Value capture, power relations and embeddedness ». *Journal of Economic Geography*, vol. 6, n° 2, p. 151-180.
- LUSO B. (2014). « Les facteurs d'émergence et de pérennisation du secteur de l'image en mouvement dans les aires métropolitaines de Lille, de Lyon et de Marseille ». *Territoire en mouvement*, n° 23-24, p. 75-91.
- 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.
- MOREL-BROCHET A., ORTAR N. (dir.) (2012). *La Fabrique des modes d'habiter*. Paris : L'Harmattan, coll. « Habitat et sociétés », 313 p.
- NITSCHKE N. (2008). *Video Games Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge : The MIT Press, 320 p.
- OCTOBRE S., DÉTÉZ C., MERCKLÉ P., BERTHOMMIER N. (2012). *L'Enfance des loisirs. Trajectoires communes et parcours individuels de la fin de l'enfance à la grande adolescence*. Paris : La Documentation française, coll. « Questions de culture », 428 p.
- PABERZ C. (2012a). « Rendre compte d'un ancrage local. L'apport original de l'ethnologie aux Game Studies au-delà de l'ethnographie ». In TER MINASSIAN H., COAVOUX S., RUFAT S. (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*. Paris : Questions théoriques, coll. « Lecture › Play », p. 236-259.
- PABERZ C. (2012b). « Le jeu vidéo comme sport en Corée du Sud ? ». *Hermès*, n° 62, p. 48-51.
- PASQUIER D. (2005). *Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité*. Paris : Éditions Autrement, coll. « Mutations », 180 p.
- RAIBAUD Y. (dir.) (2009). *Comment la musique vient aux territoires*. Pessac : Maison des Sciences de l'Homme d'Aquitaine, coll. « Culture, régions, mondes », 314 p.
- RAIBAUD Y. (2011). *Géographie socioculturelle*. Paris : L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », 288 p.
- RUFAT S., TER MINASSIAN H. (2011). *Les Jeux vidéo comme objet de recherche*. Paris : Questions théoriques, coll. « Lecture › Play », 198 p.

- 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.
- SEGAUD M. (2010). *Anthropologie de l'espace*. Paris : Armand Colin, coll. « U. Sociologie », 245 p.
- STASZAK J.-F. (2001). « L'espace domestique : pour une géographie de l'intérieur ». *Annales de géographie*. vol. 110, n° 620. p. 339-363.
- TRICLOT M. (2013). « Game Studies ou études du play ? Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul ». *Sciences du jeu*, n° 1. <http://www.sciencesdujeu.org/index.php?id=244>
- VALENTIN J. (2007). *Les Espaces vidéo ludiques, vers une nouvelle approche du cyberspace*. Montpellier: Université de Montpellier III, mémoire de master 2 recherche de géographie, 181 p.
- Taylor J. (1997). « The emerging geographies of virtual worlds ». *Geographical Review*, vol. 87, n° 2, p. 172-192.
- TER MINASSIAN H., RUFAT S. (2008). « Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? ». *Cybergeogeo*, document 418. <http://cybergeogeo.revues.org/17502>
- WALTHER B.K. (2003). « La représentation de l'espace dans les jeux vidéo: généalogie, classification, et réflexion ». In ROUSTAN M. (dir.), *La Pratique du jeu vidéo: réalité ou virtualité ?* Paris : L'Harmattan, p. 205-220.

DE L'ANALYSE DE L'OBJET « JEU VIDÉO » À L'ANALYSE DE LA PRODUCTION

Le premier texte est une analyse croisée des trajectoires professionnelles et biographiques de professionnel.les du jeu vidéo (Zabban V., Ter Minassian H., Noûs C., 2020/6, « **Le bonheur est dans l'indé ? Trajectoires professionnelles des créatrices et créateurs de jeux vidéo** », *Réseaux*, n° 224, p. 111-141). Issue de la recherche collective « une *French Touch* des jeux vidéo ? » coordonnée par ma collègue Vinciane Zabban, cette publication mobilise des approches de sociologie et de géographie pour montrer la diversité des parcours de créatrices et créateurs de jeux vidéo, ainsi que les ressorts de construction des carrières (motivations initiales, logiques personnelles ou familiales, mobilité géographique etc.). Il prend place dans un numéro thématique que nous avons nous-mêmes dirigé, sur les mondes de la production des jeux vidéo.

Le deuxième texte est une analyse géographique de l'industrie du jeu vidéo en France aujourd'hui (Ter Minassian H., 2019, « **Les dynamiques territoriales de l'industrie du jeu vidéo en France** », *Territoires en mouvement*). Il croise des données issue de la même enquête, et de différents rapports ou publications des acteurs du milieu. Là aussi, il s'agissait de combler l'absence d'une publication scientifique de référence d'un état des lieux de l'industrie du jeu vidéo, qui aille plus loin que les tableaux synthétiques, frisant parfois l'autosatisfaction, produits par les acteurs du secteur. Sur le plan théorique, cette publication me permet une incursion dans les débats scientifiques de la géographie économique contemporaine et notamment de l'école de la proximité. Les notions de proximité et de ressource territoriale me sont un peu plus familières désormais, et je les mobilise dans d'autres cadres (notamment celui du projet de recherche sur les labels patrimoniaux en région Centre-Val de Loire).

Le troisième texte est une réflexion personnelle face au constat, au moment de sa publication, d'une multiplication des initiatives pour patrimonialiser les jeux vidéo (Ter Minassian H., 2012, « **Les jeux vidéo : un patrimoine culturel ?** », *Géographie et cultures*, n° 82, p. 121-139). Si cette publication n'est pas particulièrement remarquable pour la densité des données empiriques qu'elle présente, elle me permet de faire le lien entre deux préoccupations

scientifiques personnelles : les pratiques de jeux vidéo d'un côté, les politiques patrimoniales de l'autre. Mobilisant un cadre pluridisciplinaire (géographie, sociologie, informatique), je lance des pistes de réflexion reprises aujourd'hui et développées dans le dernier chapitre de mon volume « inédit », en bénéficiant des apports de plusieurs thèses soutenues entretemps sur les jeux vidéo au musée.

Enfin, le dernier texte de cet ensemble est tout simplement mon premier publié, avec mon collègue Samuel Rufat, sur les jeux vidéo (Ter Minassian H., Rufat S., 2008, « **Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ?** », *Cybergeog, revue européenne de géographie*). C'est aussi mon premier article scientifique : rétrospectivement, j'y vois un certain nombre de maladresses, par exemple des lacunes dans l'état de l'art et un positionnement scientifique parfois un peu naïf. Il reste néanmoins ma première analyse exploratoire du jeu vidéo comme objet de recherche. Il était difficile pour moi de ne pas l'inclure dans ce travail de HDR, quand bien même je regrette parfois qu'il soit le seul texte lu parmi nos différentes publications individuelles et collectives depuis une quinzaine d'années, dont plusieurs que je considère comme plus abouties, tant sur le plan empirique que théorique. Ici, le point de départ est de s'interroger sur la portée et les limites de l'usage pédagogique du jeu vidéo pour proposer une analyse des représentations spatiales et des idéologies à l'œuvre dans les jeux vidéo.

Le bonheur est dans l'indé ?

Trajectoires professionnelles des créatrices et créateurs de jeux vidéo

Vinciane Zabban, Hovig Ter Minassian, Camille Noûs

DANS **RÉSEAUX** 2020/6 (N° 224), PAGES 111 À 141
ÉDITIONS **LA DÉCOUVERTE**

ISSN 0751-7971

ISBN 9782348068140

DOI 10.3917/res.224.0111

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://www.cairn.info/revue-reseaux-2020-6-page-111.htm>



CAIRN.INFO
MATIÈRES À RÉFLEXION



Découvrir le sommaire de ce numéro, suivre la revue par email, s'abonner...

Flashez ce QR Code pour accéder à la page de ce numéro sur Cairn.info.

Distribution électronique Cairn.info pour La Découverte.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

Les œuvres de fiction, telles que *Tron* (1982) ou plus récemment l'épisode « Bandersnatch » de la série *Black Mirror* (2018), ont largement contribué à diffuser l'image du créateur de jeu vidéo comme un jeune homme isolé, œuvrant dans l'anonymat et l'intimité de son domicile. Ces contextes de production de jeu vidéo, proches d'un modèle artisanal, que documentent les travaux historiques (Blanchet et Montagnon, 2020 ; Sidre, 2015) avaient depuis les années 1990 été occultés par la structuration du secteur. L'émergence de logiques de production industrielle a été marquée par la croissance de la taille des équipes, la spécialisation des tâches, la concentration et l'augmentation des coûts de production (Kerr, 2017). Depuis plusieurs années cependant, on constate une croissance exponentielle du nombre de jeux vidéo publiés chaque année (Galyonkin, 2018). Comme pour d'autres domaines de création marqués par un « tournant numérique » et notamment celui de la musique (Beuscart, 2007 ; Hracs *et al.*, 2013), cette croissance tient à la transformation des marchés, des modes de production et de distribution (dématérialisation, logique de plateforme, *game as a service*). Cette production contemporaine s'appuie très largement sur l'émergence d'une sphère qui ne se positionne ni comme amatrice ni comme hobbyiste, mais comme « indépendante ».

L'expression de « créateur indépendant », à l'instar de son usage dans d'autres industries culturelles (Noël et Pinto, 2018), est ici à prendre avec précaution. Elle est plutôt récente dans le secteur du jeu vidéo. À dire vrai, elle prend tout juste de l'essor au moment où commence en 2016 notre enquête sur les territoires et trajectoires des professionnels du jeu vidéo. Plus qu'un type de contrat de travail (par exemple travailleur *freelance*, sous-traitant ou prestataire pour un grand studio), l'indépendance qualifie tour à tour un mode de production et de distribution hors des circuits des grands éditeurs ; un genre de jeu vidéo et par conséquent un segment du marché de consommation ; un goût marqueur d'une identité sociale, ou encore une revendication esthétique (Parker, 2014). On trouve sous cette étiquette aussi bien des productions vidéoludiques à caractère expérimental ou artistique dont la distribution reste confidentielle, que des jeux plus « grand public » qui peuvent connaître un certain succès commercial. L'indépendance apparaît donc comme un label, une

identité porteuse de sens pour une partie des actrices et acteurs rencontrés, qui la revendiquent parfois comme une appartenance professionnelle. Cependant, son caractère fuyant et polysémique nous invite aussi à prendre une certaine distance avec l'utilisation de cette notion comme outil analytique.

Dans ce texte, ce que nous souhaitons analyser est moins la pertinence de cette notion que la manière dont nos recherches sur les trajectoires des professionnels français du jeu vidéo éclairent le phénomène de production de jeux dits « indés », et ce que celui-ci révèle des dynamiques à l'œuvre liées aux évolutions économiques et technologiques récentes. Notre travail s'inscrit ainsi dans la lignée des travaux qui se sont penchés sur l'évolution des modèles de production culturelle (Peterson et Anand, 2004). Qu'est-ce qui conduit aujourd'hui des professionnels, souvent très qualifiés, à se tourner vers une logique de production qui s'écarte de contextes de production industrielle ? Notre analyse nous amène à interroger ce phénomène sous la perspective d'une forme de « domestication » du travail, et ce d'autant plus que les jeux produits par nos enquêtés sont souvent des jeux littéralement faits « maison ». Ainsi que l'ont montré de nombreux travaux, les nouveaux médias et outils numériques autorisent ces agencements, qui passent par un aménagement de l'espace, du temps ou des sociabilités professionnelles (Berker *et al.*, 2005 ; Flichy, 2017). Nous contribuons à ces recherches sur l'interpénétration des sphères privées et professionnelles en interrogeant ses dynamiques et ses appuis à l'échelle d'un seul secteur de production. L'engouement pour l'« indépendance », aussi observé dans d'autres domaines numériques, est décrit par de nombreuses analyses critiques récentes comme l'une des formes d'exploitation appliquées au travail intellectuel médié par le numérique : « cognitariat » (Galloway et Thacker, 2007) ou précarité créative (de Peuter et Young, 2019). L'approche par les trajectoires biographiques est l'occasion d'apporter un éclairage différent sur ce point, sensible aux perceptions des acteurs eux-mêmes. Certes, sortir des studios est l'une des manières de s'arranger avec un marché de l'emploi étroit et des conditions de travail difficiles, mais elle n'est pas la seule et ne peut être uniquement comprise comme une situation contrainte (Zabban et Ter Minassian, à paraître en 2020). Elle reste l'occasion d'interroger, dans la continuité des constats récents sur le développement de formes post-fordistes de travail (Taylor et Luckman, 2018) la manière dont les évolutions des techniques numériques affectent des mondes de productions qui en sont pourtant natifs, et notamment ce qu'elles disent de l'articulation contemporaine des échelles locales et globales (Kerr, 2017).

Pour cela, nous partons d'entretiens biographiques approfondis (entre 1 et 3 heures) que nous avons menés, dans le cadre du projet TETRIS¹, entre 2016 et 2019 avec 37 actrices et acteurs français du domaine (table en fin de document) dans plusieurs villes de France et à Montréal². Tous nos enquêtés sont des professionnels ou sont engagés dans une démarche de professionnalisation. S'ils reconnaissent le statut d'indépendant, c'est bien comme un positionnement alternatif à certaines logiques et modalités de production, mais jamais comme une opposition ou une sortie du domaine professionnel. Notre travail se différencie en cela d'analyses récentes, qui identifient et mettent en lumière l'existence de pratiques de création de jeux vidéo en amateur, de continuum et de tensions qui existent entre celles-ci et les milieux professionnels et commerciaux (Hurel, 2020 ; Vanderhoef, 2016). 27 de nos entretiens ont été réalisés avec des travailleuses (n = 4) et travailleurs du jeu vidéo³. Sur ce nombre, 13 revendiquent explicitement le fait de travailler sur des jeux « indés », deux autres se décrivent comme « entrepreneur ». Trois encore travaillent pour des studios français de taille moyenne ou de petite taille qui produisent des jeux identifiés par la critique et le grand public comme des jeux indépendants. Cette simple énumération rend compte de la diversité des relations à l'indépendance et de ses statuts. Notre approche, qui met l'accent sur les trajectoires sociales, professionnelles, personnelles et géographiques des enquêtés, dévoile la multiplicité et la contingence des motifs de l'adoption des modes de production ou du statut d'indépendant. Elle révèle que s'il apparaît si difficile de circonscrire les frontières de la sphère des « indépendants »

1. TETRIS (Territoires et trajectoires professionnelles dans l'industrie du jeu vidéo) est un projet de recherche qui rassemble une équipe de chercheurs en sciences sociales (sociologie, géographie, sciences de l'éducation, sciences de gestion). Il est soutenu par le LabEx ICCA (Industries culturelles et Créations Artistiques) et porté par le laboratoire Experice. <https://tetris.hypotheses.org/> (consulté le 24/09/2020).

2. Actrices et acteurs des collectivités publiques et de collectifs professionnels, de la formation, étudiants et professionnels de la production exerçant dans diverses spécialisations. L'intérêt pour les trajectoires professionnelles supposait aussi de pouvoir suivre nos enquêtés outre-Atlantique, et particulièrement au Canada, où les perspectives d'emploi et de carrière sont plus importantes en raison de politiques locales de développement de ces secteurs et de la présence de grands studios qui drainent une partie de la main-d'œuvre formée en France (Grandadam *et al.*, 2013). Ce terrain secondaire nous permet ainsi de mesurer l'hypermobilité géographique des professionnels du jeu vidéo.

3. Les autres entretiens ont été réalisés avec des représentants de formation, de collectifs professionnels et des étudiants. Précisons que certains enquêtés ont été interrogés à plusieurs titres : représentant un collectif, une association, un studio, et sur leur trajectoire personnelle par exemple.

du jeu vidéo c'est, d'une part, parce que le terme renvoie le plus souvent à une séquence, un moment dans une trajectoire personnelle et professionnelle et non à un engagement pérenne, et d'autre part, parce que cet engagement ne signifie jamais une rupture complète avec les sphères industrielles, les logiques globales et *mainstream* de production, auxquelles il reste toujours très étroitement entrelacé.

Dans un premier temps, nous décrivons ces modes de faire diversifiés et pourtant souvent rassemblés sous l'étiquette d'« indépendant » à partir de portraits de travailleuses et travailleurs *freelances* du jeu vidéo. Nous soulignons ensuite comment ces statuts se présentent comme des étapes dans des carrières plus longues. Enfin, nous montrons les appuis et ressources que ces indépendants peuvent mobiliser, entre ancrage local et inscription dans des marchés globalisés.

DANS LA CUISINE DES INDÉPENDANTS : CONFIGURATIONS SOCIALES ET SPATIALES DE LA PRODUCTION DE JEUX VIDÉO “INDÉS”

Que signifie concrètement développer des jeux « indés » ? À l'intersection de la sphère professionnelle et de la sphère domestique d'une part, du travail et du loisir vidéoludique d'autre part, les modalités et les motifs du travail « indé », qui est le plus souvent un travail hors salariat dans le domaine du jeu vidéo, peuvent être divers. Après un bref cadrage de la situation française en matière de production de jeu vidéo, nous rentrons de plain-pied dans les modalités du travail de production de jeux vidéo en dehors des cadres industriels. Pour finir, nous revenons sur les appuis techniques et matériels qui soutiennent ces situations : la « domestication » de la production de jeux vidéo est en effet largement facilitée et encouragée par la standardisation et la large diffusion d'un certain nombre de ressources : logiciels, savoirs, occasions de sociabilité.

Un marché du travail salarié relativement étroit dans l'industrie du jeu vidéo en France

Si l'on va plus loin que les grands indicateurs économiques tels que le chiffre d'affaires ou la croissance du marché, aujourd'hui assez largement diffusés (Benghozi et Chantepie, 2017), les données disponibles montrent en France

une industrie du jeu vidéo dans laquelle quelques acteurs majeurs (Ubisoft, Ankama) et une poignée d'entreprises de taille moyenne concentrent l'essentiel des revenus, environnés d'une constellation de petits et très petits acteurs. Les rapports disponibles soulignent la forte répartition de l'emploi dans les petites et très petites entreprises. Ainsi, l'enquête annuelle du Syndicat national du jeu vidéo fait état d'environ 1 000 entreprises de jeux vidéo en France en 2018, et d'un nombre moyen de 9,5 employés dans les studios français de moins de 100 salariés. Beaucoup s'identifient aisément sous l'étiquette « indé » : 93 % des entrepreneurs ayant répondu à l'enquête du Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV) en 2019 (n = 166) considèrent leur entreprise comme indépendante. La majeure partie de la production de jeux vidéo en France est en effet constituée d'une multitude de très petites entreprises (10 salariés ou moins) et de micro-entreprises. Nous estimons que ces rapports sous-estiment sans doute le nombre d'auto-entrepreneurs, de travailleurs freelance ou de micro-entreprises de jeux vidéo, et autres formes hors salariat. Ces petites structures sont par ailleurs souvent très éphémères : si un nombre important de créations d'entreprise est annoncé chaque année, leur nombre total reste relativement stable. Une part importante de ces créations compense donc sans doute les faillites des petits studios précédents.

Ajoutons encore à ce rapide cadrage que le marché de l'emploi en France est très étroit. Le volume total dans l'industrie française du jeu vidéo diffère d'une source à l'autre et selon que l'emploi indirect (distribution en particulier) est inclus ou non. Une estimation récente fait état de 3 000 emplois directs en France (Kerr, 2017). C'est une donnée importante pour comprendre l'essor de la sphère indépendante qui apparaît dans certains cas comme une manière de faire avec la difficulté à trouver un emploi satisfaisant.

Modalités et appuis matériels d'une domestication du travail

Il est difficile de prendre une mesure réelle du périmètre de production de jeux vidéo qualifiés d'« indé ». Nous faisons donc le choix de souligner par l'exemple quelques modalités de production qui nous semblent émerger des cas singuliers présentés par nos enquêtés. Dans un premier temps, nous présenterons des cas qui s'inscrivent dans une forme de « travail à côté » (Weber, 2009) ou d'« autre travail ordinaire » (Flichy, 2017) : certains de nos enquêtés produisent des jeux sur leur temps libre, en dehors d'une activité principale et rémunératrice, qui a ici comme particularité d'être déjà souvent la production de jeux vidéo, ou inscrite dans un domaine proche (web, graphisme, etc.).

La seconde modalité que nous exposerons est celle qui amène les enquêtés à faire de la création de leurs propres jeux une activité principale en passant par une « domestication » du travail. Concrètement, ils font studio à domicile.

Créer des jeux comme travail à côté

« C'est aussi beaucoup de gens qui bossent et qui font leurs jeux de leur côté. Typiquement, c'est le truc de l'indépendant, le mec qui bosse dans son garage la nuit, tout en ayant un boulot. »

(Claire et Julien)

Arno a 29 ans, il vit seul dans un appartement en proche banlieue parisienne. Son père est journaliste et sa mère informaticienne. Après des études d'informatique, il devient programmeur de jeux pour un studio tiers qui fait des jeux mobiles en région parisienne et qui appartient à un grand éditeur. Passé un certain temps dans cette entreprise, il décide de commencer à travailler sur ses propres projets :

« À force de travailler sur des jeux dans ma boîte, j'ai fini par avoir des idées de jeux, et à un moment, je me suis dit "j'ai quand même envie de faire mon propre jeu". (...) À la base, c'était juste des prototypes, des jeux pas finis, juste des idées de jeux, des concepts. Je faisais ça sur mon temps libre. Et il y a trois ans maintenant, avec un prototype, je me suis dit "c'est cool, j'aimerais bien essayer de le sortir jusqu'au bout". »

En parallèle de son travail, Arno est aussi investi dans un collectif de développement expérimental de prototypes de contrôleurs, via des réseaux de communication en ligne (groupes *Slack*) et dans ce cadre participe régulièrement à des événements (festivals). Ces investissements conséquents en temps (Arno déclare qu'il dort peu) peuvent surprendre dans un contexte où l'activité principale est elle-même réputée chronophage. Pour autant, il ne s'agit pas, ou pas uniquement, d'un loisir. Arno insiste sur sa posture professionnelle dans cette activité de production, même peu rémunératrice, qui l'a conduit à demander une exception à son contrat :

« Moi, quand je fais des jeux, je considère que je travaille et j'ai envie d'être payé pour mon travail, donc je voulais que mon jeu soit payant. Je voulais qu'il y ait une composante rémunératrice, même si au final ça n'a pas été un profit pour moi. Le jeu, je crois que j'ai gagné quelque chose comme vingt balles, au total, avec le jeu. »

Exprimé chez lui comme un désir de maîtriser et appliquer l'ensemble du processus de création dont il n'est qu'un rouage dans son entreprise, la production d'un jeu « maison » est aussi bien souvent décrite par nos enquêtés comme une occasion d'apprentissage.

Pour Mathieu, elle constitue l'opportunité d'acquérir et de faire preuve de compétences dans le cadre d'une réorientation professionnelle. Âgé de 40 ans, il vit avec sa femme et ses trois enfants dans la banlieue proche de Toulouse. Son père a travaillé comme technicien qualifié dans l'industrie du luxe et sa mère était employée. Très jeune, il veut travailler dans le jeu vidéo, mais lorsqu'il arrive sur le marché du travail, il n'est pas sûr d'y trouver son compte, car il préfère travailler « *avec des petits groupes, faire des projets assez rapides, faire un peu de tout* », plutôt que dans un grand studio. Il devient rapidement freelance dans l'industrie du Web à Paris, avec une expertise plutôt rare et courue en Flash (« *à l'époque on n'était pas nombreux à faire du Flash à un gros niveau en France* »). Il développe son activité de manière florissante pendant une dizaine d'années, travaillant avec de grandes agences de communication. Après son déménagement à Toulouse, lié au souhait de fournir un environnement plus confortable à sa famille, il connaît une diminution progressive de son activité, suivie d'une maladie qui le force en 2015 à un arrêt de travail. C'est durant cette période qu'il décide de réorienter sa trajectoire pour revenir vers le jeu vidéo, afin de renouer avec des aspirations créatives (« *La pratique du graphisme, c'était devenu un truc vraiment alimentaire, ça m'intéressait pas plus que ça. Et du coup je m'étais pratiquement dégoûté de mon taf* »). Mathieu s'appuie alors sur un réseau de professionnels, local et en ligne (travailleurs freelance avec lesquels il partage un espace de co-working, groupes *Slack*) et une première petite équipe autour d'un projet de jeu fait « en hobby ». Ce dernier n'aboutit pas, mais Mathieu relance ensuite le travail avec une équipe plus restreinte, dont un programmeur qui travaille au quotidien comme ingénieur chez un sous-traitant d'Airbus, et qui partage son envie d'apprendre. Ses motivations sont explicites :

« Moi j'avais deux motivations. Je voulais me remettre dans le jeu vidéo, et je voulais apprendre, me former (...). Et donc j'ai eu quelques entretiens et un notamment où ça n'a rien donné, mais ça a été très formateur, parce que je me suis rendu compte qu'il me manquait vraiment un bagage technique énorme pour bosser dans le jeu vidéo. (...) Et donc la motivation c'était de faire un jeu vidéo pour pouvoir dire oui, je sais le faire, je sais intégrer, je sais livrer des *sprite sheet*, je sais faire de la doc... Et puis l'autre raison, c'était de m'amuser. »

Cette nouvelle équipe mène à bien la production et la publication d'un jeu vidéo sur son temps libre, avec l'aide d'un jeune diplômé d'une formation en école de jeu vidéo. Ce choix d'engagement s'inscrit pour Mathieu dans une économie plus générale de mode de vie. Avec sa conjointe, qui a une activité artisanale, ils ont convenu de trouver une manière d'optimiser leurs dépenses, plutôt que se contraindre à maintenir un niveau élevé de revenus, et de risquer d'être moins satisfaits par leur activité.

Les deux cas présentés se rejoignent sur un point : l'activité à côté permet d'explorer des tâches différentes de l'activité principale et possède un caractère complet. Arno et Mathieu mobilisent pour cet « autre travail ordinaire » (Flichy, 2017) des compétences professionnelles acquises dans leur trajectoire et dans leur activité principale, mais y développent aussi de nouvelles habiletés. La valeur de leurs projets ne tient pas à la qualité intrinsèque des jeux qu'ils produisent ou à leur succès commercial, qu'ils jugent tous deux hypothétique dans un contexte de saturation de l'offre. Le caractère complet de ce travail (suivre le développement d'un jeu vidéo d'un bout à l'autre) par rapport à leur travail rémunéré est à la fois valorisé et valorisant, ainsi que nous le verrons dans la deuxième partie.

Faire studio à domicile

Travailler hors d'un studio implique de s'aménager un espace de travail, souvent au sein de l'espace domestique, qui devient alors le lieu par excellence de l'interpénétration de la sphère professionnelle et de la sphère des loisirs. Le travail numérique à domicile participe ainsi, grâce aux outils technologiques qu'il nécessite, à ce que David Morley appelle la « dislocation » (et que nous proposons de traduire par « dis-localisation ») de l'espace domestique (Morley, 2006) : le domicile n'est plus seulement l'espace de l'intime, de la famille et du proche, il est aussi celui de l'accès à des réseaux, à des communautés plus ou moins éloignées de la sphère domestique, et au monde du travail.

Claire et Julien, cofondateurs d'un studio indépendant à Montreuil, nous reçoivent, sur notre insistance, directement à leur lieu de travail, dans une maison que Claire a achetée à Montreuil avec son compagnon. Après quelques années passées à travailler pour un grand studio français, Claire a décidé de monter avec Julien son propre studio. Claire a 32 ans, ses deux parents ont travaillé dans l'informatique, elle a été formée au *game design* (Master 2). Julien a 27 ans, il est programmeur, son père est également dans l'informatique, sa

mère est secrétaire médicale. Durant ses études dans une école d'ingénieur à Grenoble, il effectue des stages dans le développement Web, mais préférerait travailler dans le jeu vidéo. Grâce à des amis en région parisienne qu'il a rencontrés alors qu'il créait et animait un site web sur son temps libre pour le jeu DOTA, il a vent d'une possibilité de stage dans le même studio que Claire. Il y est par la suite recruté et y travaille plusieurs années.

Claire et Julien décident de se lancer dans la création de leurs propres jeux, après une évolution de leurs conditions de travail, et en particulier un changement de taille et de type de production de leur équipe. Ils observent la croissance conséquente de cette dernière, qui passe d'une trentaine à une centaine de personnes :

« On a vu le changement, c'est une mentalité studio beaucoup plus importante, les gens se connaissent moins, la communication est beaucoup plus difficile, il y a des embrouilles. (...) On a vu un peu le studio partir en couille (...) [À 30 personnes] on peut tous se dire bonjour le matin, tous se parler, et même si le moteur n'est pas très performant, quand toi en tant que programmeur tu t'en sers, s'il y a quelque chose qui ne va pas, tu ne vas pas dire : ah c'est de la merde ! Tu y vas tranquille, tu vas voir les gens direct. Il y a ce côté humain, c'est pas juste un moteur, c'est des gens. »

Ceci les incite à passer le cap et à lancer leur propre studio, une décision qui est longuement réfléchie : « *On avait commencé un peu à bosser sur une petite app de notre côté et... ça n'a pas été trop simple, moi j'avais vraiment envie, Julien ne savait pas trop.* » Julien exprime en effet au départ plus d'hésitations à ce sujet, tiraillé entre la sécurité de l'emploi que lui offre le studio et la déception de ne pas y voir évoluer les relations de travail : « *Moi, c'était quitter mon confort, quitter ma sécurité d'emploi, quitter une situation qui, malgré les points négatifs, me convenait. Ne me transcendait pas, mais me convenait (...).* »

C'est en revanche une opportunité qui a amené Fabien à devenir son propre employeur. Après une formation spécialisée en *game design* (Master 2), il est embauché en CDD par un grand studio français. Il travaille sur un titre à succès, mais assez vite s'ennuie dans ce rôle, et ne trouve pas de sens à un travail qu'il décrit comme parcellaire :

« Là, j'étais un élément, je travaillais juste sur des petits trucs... (...) je me faisais chier, en fait. Par exemple, un truc con, j'ai passé plus de deux mois à trouver des noms pour des pas de danse, des noms inventés. J'en ai trouvé ... j'ai dû en faire mille, je crois. Tout le monde s'en foutait, en fait. Je ne sais pas, je ne comprenais pas trop ce que je faisais, en fait. »

Alors qu'il peine à trouver un nouveau poste, son entourage l'encourage à rencontrer un graphiste, avec qui le courant passe bien et qui est très réactif sur une de ses propositions de jeu. Ils ont du mal à avancer sans programmeur, mais arrivent à convaincre par la suite d'autres contributeurs bénévoles en créant et en communiquant autour de visuels attractifs. Ces collaborateurs, parisiens eux aussi, travaillent chacun chez eux : « *On avait un rendez-vous une fois par semaine chez l'un d'entre nous, celui qui a le plus grand appart.* » L'organisation et les rôles dans la production sont cependant moins précis et régulés que pour Claire et Julien. Dans un premier temps, ils n'ont pas de fonds propres : sur les trois ans de développement, Fabien estime avoir eu recours pendant un peu plus d'un an au soutien de pôle emploi. Ce travail à domicile, sans structuration stable en dehors des outils de coordination générique qu'ils mobilisent (*Slack* en particulier), ne marque pas de frontière temporelle : « *T'es dessus tout le temps, parce que sur Slack on te dit "il faut changer ça..."*, mais à n'importe quelle heure, donc je n'étais jamais déconnecté. » Certains travaillent même de nuit. Maintenir une vie de couple ou de famille dans ce contexte s'avère complexe, c'est pourquoi Fabien envisage de réguler davantage le rythme de travail s'il relance un nouveau projet.

Pour Fabien, plus encore que pour Claire et Julien, développer son propre jeu est l'opportunité de faire, comme le définit Alexandra Bidet (2011), du « vrai boulot ». Chez ces trois enquêtés, le statut d'auto-entrepreneur vient donc chronologiquement après un passage par le salariat dans un studio réputé, où ils soulignent avoir acquis des compétences essentielles pour la suite, et qui leur permet de tirer profit de cette expérience. Elle vient également après le double constat d'une limitation des possibilités d'action dans ce contexte, et d'un manque de continuité dans les relations de travail. Ils marquent enfin tous une motivation esthétique et identitaire : « *si je faisais du jeu vidéo, c'était pour faire un truc qui ait de l'âme* », ou encore « *faire un jeu qui a du sens, quoi, une œuvre* ». Les deux cas montrent néanmoins des configurations différentes : pour les premiers l'aménagement du domicile en studio est réfléchi et anticipé, le second dévoile une situation plus contrainte et plus opportuniste.

La boîte à outils des indépendants

L'essor de la production dite « indépendante » de jeux vidéo a été rendu possible par la démocratisation de l'accès aux outils numériques de production et de distribution et à de nouveaux marchés de consommateurs. Nos enquêtés confirment ce point en évoquant avec régularité dans les entretiens ce qui

constitue aujourd'hui leur « boîte à outils » commune : l'accès à des logiciels et des moteurs de jeux comme *Unity*), à des contenus en ligne, des réseaux et des événements professionnels hors les murs. Ces outils sont pour la plupart standardisés. Les logiciels évoqués sont utilisés pour la production, la coordination, la communication ou la distribution très largement : dans les formations, dans les entreprises, dans les tiers-lieux de production. Les rassemblements et événements professionnels (*game jam*, festivals, *meet-up*, etc.) sont relativement conventionnés et standardisés, comme le sont les méthodes de conception et de production de jeu, formalisées à la fois par les grandes entreprises et par les formations aux métiers du jeu vidéo, qui se sont multipliées depuis une quinzaine d'années. L'ensemble de ces ressources (informationnelles, matérielles, sociales) constitue une infrastructure qui soutient et autorise le développement de l'activité de développeur en dehors des cadres usuels de l'entreprise.

Le parallèle des situations observées avec des logiques artisanales de production, ou avec les pratiques de « perruque » dans lesquelles les travailleuses et travailleurs font usage d'outils ou de ressources venant de leurs lieux de travail pour des productions personnelles, mais en dehors du temps et de l'espace de travail industriel, attire ici l'attention. Nicoll et Keogh (2019) soulignent, à partir d'entretiens conduits avec des développeuses et développeurs de jeux vidéo, l'importance dans la sphère indépendante du moteur de jeu *Unity*, qui est actuellement utilisé pour produire plus de la moitié des jeux vidéo publiés. Les moteurs sont pour la conception de jeu vidéo l'équivalent d'un système d'exploitation pour un ordinateur⁴. Pendant un temps assez important, ils ont constitué une ressource clé, qui devait être acquise ou développée à grand coût par les studios. La diffusion large de logiciels intermédiaires de développement dans ce domaine permet à des utilisateurs de composer des jeux sans posséder de compétences pointues en programmation, et revient avec fréquence dans les entretiens lorsqu'il s'agit d'expliquer l'engagement dans une forme de développement artisanal. *Unity*, très diffusé et accessible gratuitement, est particulièrement mentionné. La filiation ou du moins la continuité entre cet outil et *Flash* qui a permis le développement de premières plateformes de jeux web, est aussi souvent soulignée (Young, 2018), ce qui rencontre tout à fait les remarques de Mathieu :

« Y a un truc qui est très important, qui a pas mal changé les choses dans le jeu vidéo c'est *Unity*. On a pu commencer à bosser sur ce truc parce que *Unity* existait. Et *Unity* me rappelle beaucoup *Flash* à l'époque, c'est-à-dire que c'est

4. La comparaison est bien entendu grossière mais nous espérons suffisante ici.

une plateforme qui permet la rencontre des créatifs et des développeurs. (...) Unity, c'est exactement la même philosophie, ça marche par module, et en plus, il y a des outils de collaboration, qui font qu'en gros on peut bosser à 3 ou 4, voire à beaucoup plus dans Unity, chacun avec son expertise, et en fait tout ça est agrégé dans le moteur, et on peut sortir un jeu vidéo. »

Unity facilite l'assemblage de composantes relevant de métiers variés, comme le constate dans le cadre d'une ethnographie de studio Jennifer Whitson (2018). Être partagée par un vaste réseau d'utilisateurs est un atout pour la plateforme de développement (« *comme y a une énorme communauté, y a beaucoup de soutien, et donc on n'est pas tout seul* »). Cela favorise d'une part la diffusion de modules de développement, d'autre part, une entraide et des informations bienvenues dans un travail de production, qui est toujours celle de prototypes : « *En fait, quand tu fais un jeu vidéo, tu apprends toujours, ça prend surtout du temps parce que tu passes plus de temps à apprendre et à trouver comment on va faire les choses qu'on veut faire qu'à les faire* » (Mathieu).

De nombreux travaux ont souligné les dynamiques sociales de l'apprentissage qui entrent dans le processus de fonctionnement de « communautés de pratiques » (Lave et Wenger, 1991 ; Wenger, 2008) ou « communautés professionnelles » (Orr, 1996), constituées autour des usages de certains outils. Unity est un cas exemplaire, mais il est loin de composer à lui seul la boîte à outils du travail domestique de production : d'autres moins spécifiques au secteur comme des logiciels de communication et d'organisation du travail (*Slack, Discord*), déjà mentionnés précédemment, mais aussi des outils très génériques (tableurs et documents partagés en ligne, plateforme *Google Drive*) maillent un réseau d'instruments dont la pratique est partagée dès les formations, et le plus souvent poursuivie ou complétée lors des stages ou du travail en entreprise.

Les quelques exemples décrits ici montrent la diversité des motivations qui expliquent l'engouement pour des statuts alternatifs au salariat dans l'industrie du jeu vidéo, entre aspiration personnelle et bricolage. Absence de perspective sur le marché de l'emploi, volonté de maîtrise du processus de création, souhait de travailler « autrement » ou aspiration à un autre mode de vie plus respectueux des contingences personnelles ou familiales sont autant d'éléments qui amènent nos enquêtés à passer par la case « indépendance ». Quelle place occupe cette expérience dans leurs trajectoires professionnelles sur la durée ?

ENTRELACEMENT ET CIRCULATION DANS LES SPHÈRES DE PRODUCTION : L'INDÉPENDANCE COMME « MOMENT » DANS UNE TRAJECTOIRE

Pour de nombreuses enquêtés, la sortie des logiques de production industrielle constitue une étape dans une carrière plus longue. Refusant en particulier les conditions de travail établies sur de grands projets, des professionnels s'engagent dans des expériences de gouvernance alternative sur lesquels ils et elles appliquent un regard réflexif, partagé à l'occasion d'événements professionnels dans des réseaux plus larges⁵. La perspective biographique amène cependant à discuter le caractère exclusif de ce choix. Sur la durée, on constate des circulations d'une sphère à l'autre, qui invitent à s'intéresser, en écho aux appuis matériels que l'on vient de mettre en valeur, aux effets de réseaux qui les rendent possibles.

Sortir des productions industrielles : choix exclusif ou simple parenthèse ?

C'est presque par hasard que Fabien a créé son propre studio : « *En fait, c'est parce que le jeu se lançait, parce qu'on était sur le point d'acquérir l'argent qu'on a créé une boîte. Sinon, on ne l'aurait pas fait.* » Le caractère souvent contingent du recours à ces modes de production nous invite à nuancer l'idée que l'engagement dans un travail en dehors des studios, sur un modèle indépendant, s'accompagne majoritairement de l'exclusion ou de la mise à distance en pratique des logiques et réseaux de la production industrielle. Dans sa dimension esthétique bien sûr, le statut d'indépendant exerce un pouvoir d'attraction et bénéficie d'une valeur symbolique élevée : les jeux qui en sont qualifiés ont été et sont encore largement mobilisés pour promouvoir et légitimer la dimension culturelle et artistique du médium, à laquelle une partie des professionnels aimerait être associée. Mais cette aspiration, qu'on retrouve notamment chez les étudiants et jeunes professionnels reste souvent dans notre corpus de l'ordre du discours, assez éloignée des perspectives de travail au quotidien. La question morale, qui relie par exemple la sortie des productions industrielles à un désir de travailler autrement, trouve quant à elle des traductions plus concrètes, bien que minoritaires, dans le montage

5. Le succès de la thématique de l'inclusion, et des modes de gestion et de management des entreprises dites « indépendantes » dans les événements professionnels (festival, *barcamp*, *meet-up*), souligne cette tendance.

d'entreprises aux modes de gouvernance alternatifs, et de productions à caractère éthique.

Faire des jeux autrement : entre aspiration lointaine et réalisation d'une expérience alternative

On retrouve cette attirance pour la scène indépendante, aussi bien chez des travailleuses et travailleurs actuels et futurs, à l'image d'Émilie, jeune étudiante de 20 ans qui suit une formation de licence professionnelle en *level design* et *game design* en banlieue parisienne. Chez elle, l'attirance pour cette sphère de la production vidéoludique montre une hybridation entre des aspirations professionnelles, créatrices et personnelles (et plus précisément familiales). Émilie envisage en effet de travailler sur des jeux « indés », qu'elle identifie comme un genre plutôt que comme une manière de faire. Elle souhaite notamment développer des jeux sérieux de sensibilisation au handicap, situation dans laquelle se trouvent ses deux petits frères (âgés de 18 et 16 ans). En revanche, elle n'envisage pas de le faire dans de grands studios et sur de gros projets de jeux AAA, dont elle redoute le côté répétitif et standardisé (ce sont toujours pour elle les « mêmes recettes »).

Ce choix de produire des jeux « utiles » c'est celui qu'ont fait les employés d'un studio de jeux vidéo organisé en SCOP et localisé en région Auvergne-Rhône-Alpes. Ce petit studio, dont nous avons interrogé l'un des fondateurs, compte aujourd'hui moins d'une dizaine de salariés. Il est né en 2013 de la volonté de trois collaborateurs de travailler autrement : « *En fait, elle est venue de trois personnes (...) après plusieurs années de travail en tant que salariés, l'envie de faire autre chose et de donner du sens à ce qu'ils font, donc d'utiliser leurs compétences et leur savoir-faire sur des projets qui répondent à leurs valeurs* ». Parmi ces membres historiques, deux sont issus de l'industrie du jeu vidéo dit « sérieux », du web et de l'animation, et le troisième du marketing spécialisé dans les produits de la grande consommation. Le fonctionnement en SCOP, statut qui n'est pas courant dans le monde du jeu vidéo est censé assurer l'égalité des salariés dans les prises de décision (tous les salariés ont la même voix, quel que soit leur pourcentage de capital dans l'entreprise) et la limitation des dividendes afin de favoriser le développement du studio plutôt que l'enrichissement personnel. On est ici assez proche de ce que Patrice Flichy décrit comme « l'autre travail » au sens des « utopies du faire » (2017), c'est-à-dire un rapport au travail qui promeut des modes de fonctionnement différents, alternatifs au capitalisme salarial et plus en accord avec des principes ou des valeurs mises en avant dans les jeux vidéo que

cette SCOP développe. Ainsi, le studio privilégie des jeux de sensibilisation et d'éducation à certaines valeurs :

« L'idée c'était de s'orienter vers ça, mais en se spécialisant, quand même... parce qu'on peut faire du *serious game* pour... vendre des pneus, ou n'importe quoi. Nous, ce n'était pas ce qu'on voulait faire. On voulait plutôt faire ce qu'on appelle du *game for change*, c'est-à-dire du jeu vidéo sur des comportements ou sur des sujets sociétaux, des sujets à impact social, etc. »

Ceci a amené ce studio à travailler sur différents projets ou à répondre à des appels d'offres d'associations nationales de solidarité, associations caritatives ou encore des établissements publics.

Une séquence, un moment dans la trajectoire

Sans nier l'authenticité de l'engagement moral ou artistique des professionnels qui s'y engagent, la perspective biographique apporte un éclairage qui invite à l'échelle des carrières à regarder le recours à l'indépendance comme un moment. Ainsi, certains indépendants que nous avons rencontrés sont elles-mêmes et eux-mêmes d'anciens employés de moyens ou grands studios, aspirent à le devenir, ou à le redevenir. Pour Claire et Julien, il s'agit même paradoxalement de l'un des arguments majeurs en faveur du choix de quitter leur employeur :

« L'argument, c'était aussi que finalement, on n'avait pas grand-chose à y perdre, dans le sens où l'idée, c'était d'avoir le chômage, on l'avait pendant deux ans (...) Et c'est quand même vachement bien vu d'avoir tenté l'expérience, ça nous aurait permis, et ça nous permet, de découvrir beaucoup plus de choses sur la prod, de montrer qu'on est ultra-autonomes, plein de trucs comme ça, et que même si derrière, on voulait retravailler, on aurait pu. »

La trajectoire de Fabien est également illustrative de celle de professionnels qui ne voient pas nécessairement le statut d'indépendant comme un engagement exclusif. Certes, beaucoup de choses ne lui plaisent pas dans les grands studios : travailler dans un *open space*, le côté « corporate » (pour reprendre ses propres termes), le *turnover* relativement élevé des employés (« *tous les jours, il y a quelqu'un qui s'en va, quelqu'un qui arrive* ») et le manque de sens qu'il trouve à son travail. Pour autant, il ne rejette pas complètement l'expérience, qu'il considère comme essentielle pour maîtriser les processus de conception, tout comme Claire : « *ce qu'on a appris là-bas, c'est inestimable* ». Malgré la

réussite de son premier jeu, il n'exclut pas non plus la possibilité de retourner travailler dans un grand studio, l'arbitrage se faisant sur le plaisir qu'il peut trouver dans son travail, et notamment des garanties d'autonomie créative (« *si jamais on me propose un poste de directeur créatif, oui.* »).

Dans un secteur qui valorise fortement et bien davantage, à l'image d'autres milieux artistiques et créatifs, le « talent » et le portfolio que les diplômés (Menger, 1999, 2009), se lancer à temps plein ou à côté dans la création d'un jeu « indé », c'est aussi se ménager une manière d'entrer par la petite porte. On le perçoit explicitement dans la trajectoire de Mathieu, notre programmeur toulousain, mais aussi dans une moindre mesure pour Arno : son investissement « à côté » est valorisable sur le marché de l'emploi, et peut lui permettre d'opérer un tournant dans sa carrière. Au moment de l'entretien, il vient d'ailleurs de décrocher un emploi dans un studio de taille moyenne qui a très bonne réputation. Chez les professionnels, l'accès à une position d'autorité dans la création (« *l'ownership* » pour les Montréalais) est particulièrement désirable et attendu, en particulier par celles et ceux qui ont investi dans des études longues et sélectives, souvent coûteuses, pour accéder au secteur.

Porosité des milieux et dynamiques de réseaux

« À peu près tous les gens qui ont travaillé plus de cinq ans dans le jeu vidéo en France sont passés par Ubisoft à un moment ou à un autre. » (Arno)

Le recours à l'indépendance comme un moment de la carrière ne peut se comprendre qu'au regard de la porosité et de l'imbrication des différents milieux qui structurent l'industrie du jeu vidéo en France. Comme le soulignent plusieurs de nos enquêtés, dans le milieu du jeu vidéo en France, « tout le monde » est amené, à un moment de sa carrière, à se croiser. Cela, au gré de la rotation des salariés dans les grands studios, des réseaux professionnels et amicaux qui se construisent d'un emploi à l'autre, mais aussi des rencontres, espaces et événements dédiés au milieu que Grandadam, Cohendet et Simon (2013 ; cf. aussi Mehrouachi *et al.*, 2017) rassemblent sous le terme de *middle-ground*. Par cette expression, ils désignent ces espaces, événements ou réseaux à l'interface entre le segment « mainstream » de l'industrie (*upperground*) et le segment plus confidentiel ou alternatif (*underground*). Nos entretiens avec des indépendants confirment l'importance de cultiver le réseau social professionnel, souvent constitué dans une expérience antérieure, qui leur fournit

des ressources ponctuelles, mais essentielles (par exemple des dispositifs de test pour des jeux sur mobile, ou des conseils en marketing). Certains grands studios encouragent même le développement et la participation au *middle-ground*, perçue comme génératrice de créativité. À un niveau individuel, la participation à ces activités est une manière de maintenir son engagement et son « employabilité », comme le souligne Arno :

« Je pense que les bons développeurs, les bons *game designers*, les bons artistes sont des gens qui vont dans des *meet-up* ou qui font l'effort d'aller voir autre chose. C'est des gens qui vont aller loin dans le jeu vidéo, pour moi, ces gens-là. Après, ça ne veut pas dire que les gens qui ne font pas ça sont moins bons, ça veut dire, je pense, qu'ils vont juste pas évoluer dans le milieu. Et aussi, les gens qui ne font pas ça, au bout d'un moment ils quittent le milieu du jeu vidéo, tout simplement, naturellement. »

Pour Nancy Baym, qui a étudié des communautés de musiciens, ce « relational labor of connection » (ou travail de réseautage et de contact) est une dimension désormais essentielle du travail, indépendant ou non. Garder le lien avec une, ou plutôt des communautés professionnelles pour se former et s'informer est un travail non rémunéré, mais qui contribue à maintenir active la carrière d'un artiste (Baym, 2015). Thierry (32 ans, développeur, habite et travaille dans le Grand Est), s'appuie d'ailleurs beaucoup sur ce type de réseau. Il a rejoint une communauté de développeurs français autogérée, qui fonctionne par cooptation et utilise *Slack* pour communiquer. Ce réseau a selon lui une « très grosse utilité de partager des connaissances, de partager aussi des coups de bourre, et la gestion humaine quoi ». À l'inverse, apparaît dans les réseaux et les annuaires plus officiels, « c'est recevoir des demandes de stage dix fois par jour ». Parmi ces ressources, les formations jouent également un rôle. Lieux de circulation de certains « standards » : à la fois dans les outils employés et dans les modes de faire, notamment la gestion de projets (*Scrum*, méthodes agiles), les formations représentent aussi une étape importante dans la construction de réseaux grâce aux stages, aux participations rendues obligatoires à des *game jams*, des festivals ou des compétitions de création de jeux vidéo. Elles sont aussi après les études, une ressource financière pour les créateurs qui y effectuent des interventions, ce qui est le cas de plusieurs de nos enquêtés.

Ce travail de réseautage peut aussi être vu comme une manière de composer, collectivement, avec les contraintes vécues individuellement dans le secteur du jeu vidéo. Les faibles rémunérations et les conditions de travail

exigeantes notamment en période de fin de projet, unanimement rappelées dans nos entretiens, appellent peut-être à des formes de soutien collectif et de reconnaissance mutuelle desquelles participent ces différentes rencontres. Il reste que la saturation du marché du travail est rarement évoquée du côté des enquêtés comme une raison de travailler à son compte, ce qui peut paraître étonnant. Ceci est peut-être dû au fait qu'ont répondu à notre invitation d'entretien principalement des personnes plutôt bien intégrées et qui n'étaient pas en situation d'échec : Claire et Julien se lançaient au moment de l'entretien, et semblaient plutôt confiants, Fabien avait connu un premier succès international et vivait au moment de l'entretien de ses recettes, Thierry avait déjà trois jeux à son actif, Émilie était encore dans ses études, etc. Du côté des formations, il semble que ce discours soit bien présent. Certaines misent sur la diversification des profils à l'entrée et des compétences à la sortie afin de donner à leurs étudiants les bons outils pour développer des jeux vidéo, quitte à le faire en tant qu'auto-entrepreneur. Comme le souligne Claire : « *[L'école] nous a formés à cela* ».

Les trajectoires que nos enquêtés construisent et les réseaux dans lesquels elles et ils s'inscrivent amènent ainsi les professionnels du jeu vidéo à circuler : d'une boîte à l'autre, d'un réseau à l'autre, mais aussi d'une échelle à l'autre. Contre l'image fantasmée du créateur de jeux « indé » qui « bricole » pour un public amical et familial confidentiel, les trajectoires de nos enquêtés montrent au contraire une capacité à articuler l'échelle d'inscription de leur travail comme activité, qui peut être locale, voire particulièrement ancrée pour bénéficier des ressources offertes par leur territoire de vie, et l'échelle du produit de leur activité qui elle peut être beaucoup plus large, touchant parfois une audience internationale.

EMBOÎTEMENT DES ÉCHELLES

« Dans les 24 heures où j'ai sorti mon jeu, il a été piraté en Chine et il y a des gens, en Chine, qui ont commencé à jouer...
Donc il y a des gens, en Chine, qui jouent à mon jeu... » (Arno)

De même que les productions de nos enquêtés ne peuvent être cantonnées à une opposition binaire entre productions *mainstream* et indépendantes, elles ne peuvent être enfermées dans la dichotomie correspondante global/local. La dématérialisation des plateformes de distribution, la désintermédiation de la chaîne de production (qui facilite l'auto-édition et l'auto-promotion) et enfin

l'internationalisation de la circulation des jeux (Kerr, 2017) rendent possibles des agencements subtils et variés de l'inscription territoriale de la production « indé ».

Un marché globalisé

Pour assurer le succès de leurs jeux, les créatrices et créateurs qui travaillent à leur compte accordent de l'importance au marché international. Thibault, 26 ans, mène depuis trois ans en freelance une activité de marketing et de communication pour de petits studios de jeux vidéo en France et à l'étranger. Dans les projets sur lesquels il a travaillé, le public français représente en général entre 5 et 10 % de l'audience. La question de la langue utilisée à la fois dans le développement du jeu et pour la campagne publicitaire est alors cruciale. L'anglais s'impose, comme le dit aussi Arno : son premier projet comme « travail à côté » est un petit jeu sur téléphone mobile en anglais et en chinois. Le choix de ces deux langues peut de prime abord sembler curieux, il tient en réalité à un mélange de considérations techniques, commerciales et d'opportunité : *« D'un point de vue défi technique, c'est quelque chose qui m'intéressait, d'avoir un jeu en plusieurs langues. Donc j'ai mis en place le système qui permet d'avoir un jeu en plusieurs langues. Sauf que je pensais le faire en anglais et en français (...) sauf qu'en vérité, aujourd'hui, il y a beaucoup, beaucoup de joueurs chinois, il y a une grosse demande de jeux chinois, tout simplement. »* Arno a considéré le développement de ce jeu comme l'occasion de perfectionner ses compétences techniques. D'emblée, il fait le choix de l'ouvrir à la plus large audience possible, même s'il reste lucide sur le fait qu'il ne sera probablement pas un succès commercial. La préconnaissance du marché du jeu vidéo, acquise comme employé d'un grand studio, et l'accès facile à des outils de distribution en ligne, structurent la manière de penser l'audience visée, et donc le contenu du jeu : *« Je travaillais [dans une grande entreprise], donc j'avais quand même une vision du marché, de comment marchait ce genre de chose, et je savais... enfin j'avais envie de voir ce que ça faisait d'avoir un jeu en plusieurs langues. »* Arno a aussi bénéficié de l'aide, bénévole, d'une maison de traduction en chinois pour son projet.

Parfois, c'est jusqu'au nom du jeu vidéo, voire du studio, qui est sujet à débat sur le marché à cibler. C'est le cas pour Fabien et sa petite équipe. Quand s'est posée la question de savoir comment s'appellerait le jeu vidéo et le studio, un ami en marketing leur a conseillé de prendre un nom en anglais pour le premier, et d'éviter un nom « trop » français pour le second : *« Le public*

du beat-them-all, il avait fait une enquête, c'était surtout les Américains et les Russes (...) Ça a très très bien marché, ça, et il a eu vraiment raison de nous porter dans ce sens-là. Et ensuite, c'était le nom du studio. Au début, on s'appelait [nom du studio]. On trouvait ça cool (...) Il disait "oui, mais ça peut-être chez vous", mais ça représentait 5 % des ventes. »

Cette importance accordée à l'audience internationale va de pair avec une attention portée aux instruments de promotion et d'évaluation des plateformes de distribution dématérialisée de jeux vidéo à l'échelle mondiale (principalement Steam, AppStore et Google Play). Arno consulte ainsi les données d'audience que lui fournissent les plateformes sur lesquelles est distribué son jeu, mais une partie de sa circulation, comme souligné en exergue, lui échappe en raison du piratage, très répandu en Chine. Les entretiens soulignent la difficulté des enquêtes à saisir les logiques économiques de ces marchés lointains, comme les logiques algorithmiques inhérentes à ces outils, et à les restituer. Ainsi Jérôme, qui a monté une très petite entreprise dans la région de Tours après avoir bénéficié d'un succès précoce dans les jeux sur mobile, décrit les politiques de promotion des boutiques en ligne, reconnues par toutes et tous comme essentielles au succès commercial, de la manière suivante : « *C'est un secret. Personne ne sait. (...) Il y a un mélange de copinage, et un mélange d'algo.* » En revanche pour Olivia, que nous avons rencontrée à Montréal et qui est *narrative designer* dans un studio indépendant, la promotion repose avant tout sur un bon référencement, qui n'exclue pas par ailleurs de chercher un soutien promotionnel plus directement auprès des équipes des plateformes par d'autres moyens (mailing, etc.) : « *Tu as vraiment un algorithme (...) si tu remplis bien toutes les cases que tu es censé remplir, et que ça fait du sens d'un point de vue marketing, l'algorithme du site va toujours te faire ressortir.* » Bien remplir les cases suppose aussi selon elle d'avoir identifié correctement une cible à l'aide des études de marché, très disponibles selon elle pour les plateformes mobiles, mais plus délicates à obtenir pour le marché PC. Le tout conduit à des stratégies commerciales dont les ressorts semblent assez distants : « *Tu ne sais jamais, parfois, vas savoir pourquoi, dans ton étude de marché, tu te rends compte qu'au Brésil, les gens en ce moment, ils jouent à des jeux tactiques, ils adorent ça, donc tu vas essayer de sortir ton jeu là-bas, ou de le faire traduire en portugais brésilien.* » La situation et les politiques des plateformes de distribution évoluent rapidement et la durée de l'enquête (les entretiens ont été conduits entre 2016 et 2018) peut laisser transparaître ces évolutions. La question de la promotion et de l'interaction avec les plateformes de distribution est désormais souvent confiée à des intermédiaires qui se sont spécialisés dans la distribution dématérialisée.

Ancrage et mobilisation des ressources locales

Contrastant avec cette diffusion marchande étendue, le caractère local de la production est souligné par une forte inscription locale. Celle-ci peut relever d'au moins trois logiques complémentaires : elle soutient la pérennité de l'activité, elle rend possible la mobilisation de ressources territoriales, enfin elle met en évidence la volonté d'aménager conditions de vie familiale et de travail, sur un registre proche du « *having it all* » (Duffy et Hund, 2015 ; Naulin et Jourdain, 2019).

Nous avons montré ailleurs que, pour ces petits studios et ces travailleuses et travailleurs non salariés, la question du développement économique se pose davantage en termes de pérennisation de l'activité que de *success story* (Zabban et Ter Minassian, à paraître). Pour le dire autrement, les indépendants ne cherchent pas avant tout à devenir riches et célèbres, mais à pouvoir vivre de leur métier et continuer à l'exercer, ce que constatent aussi au Canada Parker et Jenson (2017). Les compétences de nos enquêtés leur permettent plus aisément de trouver des missions, souvent mieux rémunérées dans d'autres secteurs : « *En fait, le constat c'est que c'est difficile de gagner sa vie avec le jeu vidéo. À partir de là, on se dit : comment on va manger ? Et puis on se débrouille à faire du jeu vidéo quand on peut en gros* » (Thibault). Le jeu n'est souvent pas la seule source de revenus des entreprises⁶, qui trouvent *a minima* un complément dans la prestation de services (informatique, graphisme, événementiel, interventions en formation), ou en répondant à des appels d'offres pour développer de petits jeux sérieux à la demande d'entreprises locales, par exemple dans le cas d'enquêtés de la région nantaise.

L'ancrage local rend possible la pérennisation de l'activité en donnant accès à des ressources territoriales : humaines, économiques ou financières, mobilisables par les enquêtés. Il peut précisément s'agir de relations marchandes de type prestations tissées avec des acteurs qui partagent un espace de travail (Blein, 2016), d'aides spécifiques existantes dans certaines régions (Ter Minassian, 2019) ou de la présence d'autres acteurs sollicités pour organiser des événements ou des actions communes. Fabien, par exemple,

6. Voir la principale : Jérôme déclare par exemple que 70 % de son revenu provient de prestations, dont la plupart hors secteur du jeu vidéo. Thierry, notre auto-entrepreneur du Grand Est, fait assez peu de prestation de services ou de sous-traitance. Il peut se le permettre parce qu'un de ses jeux commercialisés a bien marché, même s'il reconnaît que cette situation semble plutôt rare dans les petites structures.

originaire de Normandie, raconte comment le passage par Évreux a été pour lui et sa petite équipe l'occasion de présenter leur projet de jeu vidéo, qui par la suite a connu un succès international et l'a amené à voyager à Cologne et Los Angeles pour des salons professionnels. Il a profité d'une démonstration lors d'un festival de jeux vidéo rétro : « *Donc au bout de six mois, on avait un prototype jouable, qu'on a montré à un événement d'Évreux, parce que je connaissais des mecs... et on s'est dit, là c'est un peu le checkpoint, soit les gens aiment bien, à ce moment-là on communique sur le projet (...) et si le jeu, les gens n'aiment pas, on a passé six mois, après on arrête, on retourne travailler.* » Évreux est la ville où Fabien a grandi et où il a encore de la famille. De son propre aveu, ce n'est pas nécessairement un environnement idéal pour y développer son studio (« *pour un métier créatif, c'était difficile de prendre racine à Évreux, il fallait forcément partir* »). En revanche, il constitue un bon terrain pour tester la réception d'un premier jeu, à condition de mobiliser des ressources personnelles (« *je connaissais des mecs* ») et des ressources territoriales : un festival qui leur garantit une bonne visibilité et des radios locales qui ont fait de la publicité autour de leur prototype.

Enfin, cet ancrage local n'est pas toujours mû par des considérations économiques ou stratégiques. Il tient parfois au souhait de concilier conditions de travail et conditions de vie, trajectoire professionnelle et trajectoire personnelle (ou familiale). La question de savoir s'il est possible de développer du jeu vidéo ailleurs que dans les grandes métropoles s'est posée pour un certain nombre de nos enquêtés, même si la cartographie de l'industrie (à partir des enquêtes du SNJV) et des associations professionnelles montre sa relative dispersion à l'échelle du territoire national. Le fait d'être à son compte et le télétravail permettent de tenter d'aménager les impératifs personnels et professionnels. Jérôme, après un accident de circulation, a quitté Paris pour s'installer en province dans la région de sa compagne. Arthur habite dans une petite ville à 35 km environ au nord de Lyon : « *Tu n'as pas accès à quoi que ce soit. Tu n'as pas le réseau. Tu n'as personne qui est vraiment sensibilisé. Tu n'as pas les investisseurs non plus. Voilà, tu as beaucoup de choses qui manquent dans l'écosystème.* » Mais c'est le prix à payer pour vivre avec sa compagne.

Pour certains, ce choix relève même du militantisme, à l'exemple de Thierry, développeur installé dans la région Grand Est. En complément de son activité d'« artiste auteur indépendant » il est très investi dans la construction de collectifs, l'animation d'événements autour du jeu vidéo à une échelle régionale. Il a lancé dans sa région un réseau de professionnels du jeu vidéo, mais

reconnait dans le même temps la difficulté à structurer une filière dans un territoire où les acteurs publics sont peu sensibles à cette question :

« Je considère que si on a envie d'entreprendre, de créer une entreprise, de créer des emplois, il n'y a pas de raison qu'on ne puisse pas le faire en région, ce serait même stupide de pas pouvoir le faire et (...) au final, bah on n'est pas aidés quoi, bah on nous met plus de bâtons dans les roues qu'autre chose. »

Cet attachement et ce souhait de promotion d'une activité à l'échelle locale ne sont pas isolés. C'est aussi l'objectif de porteurs d'une association de développeurs « amateurs, semi-pros et pros » que nous avons rencontrée à Toulouse. La ville, principalement orientée vers l'industrie aéronautique, n'accueille aucun studio de jeux vidéo d'importance, ce qui *a priori* peut paraître étonnant. En revanche, des formations à ces métiers y sont représentées. Les acteurs rencontrés rendent très explicite l'objectif de développer une activité localement, car ils ne souhaitent pas vivre ailleurs, comme le dit Thibault :

« (...) Ça se fera pas tout seul donc on va essayer de monter tous ensemble. (...) On essaie d'inviter les gens d'ailleurs pour qu'ils puissent aussi découvrir la région toulousaine, parce que mine de rien, Toulouse, culturellement c'est vachement bien, en termes de transports, on est quand même bien lotis (...) les gens qui aiment Toulouse et qui veulent y rester, ils essayent de creuser leur trou ici et mine de rien, moi je suis freelance, je travaille avec des gens à travers le monde, et j'ai pas besoin d'être à Paris, Bordeaux ou quoi. Et Toulouse, moi j'adore donc je préfère rester ici. »

La capacité à articuler ces différentes échelles, en jouant tour à tour sur les ressources offertes par l'ancrage local et l'inscription dans des marchés globalisés, assure dans bien des cas la poursuite de l'activité de création de jeux vidéo. Elle rend compte également de la diversification des modes de faire dans un univers professionnel touché par des mutations technologiques et organisationnelles.

CONCLUSION

Le développement de jeux « indés » présente des caractéristiques et s'inscrit dans un secteur industriel très différent de celui des années 1980. Le retour au travail informatique « dans un garage » n'est pas spécifique au milieu du

jeu vidéo, y compris sous sa forme entrepreneuriale. Les situations que nous avons rencontrées ici s'écartent cependant par exemple des valeurs et dynamiques propres aux start-up et entreprises innovantes de la Silicon Valley. La position particulière du secteur du jeu vidéo, comme bien de divertissement d'une part et comme produit à la croisée de qualités techniques (industrie logicielle) et artistiques d'autre part, est sans doute pour quelque chose dans les modalités spécifiques que ses acteurs adoptent au sein des nouvelles formes de travail. Certains des modes d'aménagement, de domestication des conditions de travail que nous identifions dans notre enquête ont eux aussi été observés par ailleurs, dans les relations entre espaces de travail et réseaux professionnels et marchands (Blein, 2016). L'indépendance, associée à l'entrepreneuriat sous ses diverses formes, mais aussi et avant tout comme repli sur un rapport « choisi » au travail – avec toutes les nuances et critiques qui sont adressables à ce terme est enfin un modèle identifié comme caractéristique du travail contemporain (Taylor et Luckman, 2018).

L'intérêt particulier présenté par notre recherche provient de la diversité des situations au sein d'un même secteur, qu'elle met en rapport. L'analyse de notre matériel permet de mettre au jour la manière dont les outils numériques de production, d'information, d'organisation et communication soutiennent la création et le maintien d'une infrastructure de conventions et de standard, de ressources matérielles, informationnelles et sociales. Ils contribuent fortement à permettre aux individus de sortir des studios, de « domestiquer » leurs conditions de travail et de circuler dans différentes communautés professionnelles et de pratiques (Orr, 1996 ; Bowker et Star, 1999). Cette circulation est aussi très largement autorisée par la formalisation et la circulation des savoirs sur la production. De plus, nous avons montré qu'il s'agit moins pour ces professionnels de se réaliser dans un domaine distinct de leur activité principale et rémunératrice que de diversifier ou de renforcer leur engagement dans ce qui est déjà leur secteur d'activité. L'engagement dans une production hors des logiques industrielles n'est ni exclusif ni exhaustif, il prend sens dans un maillage serré de liens avec les sphères *mainstream*, et n'est souvent qu'un moment, une étape dans la trajectoire professionnelle. Enfin, dans la plupart des cas que nous avons rencontrés, ce travail (« à côté », « en région », « maison », etc.) procède d'une démarche qui ne s'inscrit pas en dehors des logiques marchandes en place dans l'industrie. Il se positionne notamment dans un marché globalisé : si la production est localisée, le marché visé est le plus souvent international et distant.

Nos interprétations sont bien entendues limitées par le caractère modeste de l'échantillon que constituent nos enquêtés et mériteraient d'être mises à l'épreuve via une enquête plus systématique et plus exhaustive. Le recrutement opéré nous a en effet sans doute conduits à des profils plus intégrés et plus mobiles que la moyenne. Il nous semble important de souligner en particulier que l'engagement dans une démarche de ce type est très probablement une option plus accessible à certains types de profils de professionnels particuliers en termes de curriculum comme de caractéristiques sociales. Ces parcours biographiques, riches en information, permettent néanmoins déjà d'apporter un premier éclairage sur un secteur assez peu documenté.

 RÉFÉRENCES

- BAYM N. K. (2015), Connect with your audience! The relational labor of connection, *The Communication Review*, vol. 18, n° 1, p. 14-22.
- BENGHOZI P.-J., CHANTEPIE P. (2017), *Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXI^e siècle ?* Paris, Ministère de la Culture, Presses de Sciences Po.
- BERCKER T., HARTMANN M., PUNIE Y., WARD J. K. (eds.) (2005), *Domestication of Media and Technology*, Open University Press.
- BEUSCART J.-S. (2007), Les transformations de l'intermédiation musicale. la construction de l'offre commerciale de musique en ligne en France, *Réseaux*, vol. 141-142, n° 2-3, p. 143-176.
- BIDET A. (2011), *L'engagement dans le travail : qu'est-ce que le vrai boulot ?*, Paris, Presses universitaires de France.
- BLANCHET A., MONTAGNON G. (2020), *Une histoire du jeu vidéo en France, 1960-1991 : des labos aux chambres d'ados*, Pix'n Love.
- BLEIN A. (2016), Le coworking, un espace pour les transactions hors marché ? La valorisation des réseaux sociaux pour travailleurs indépendants, *Réseaux*, vol. 196, n° 2, p. 147-176.
- DE PEUTER G., YOUNG C. J. (2019), Contested formations of digital game labor, *Television & New Media*, vol. 20, n° 8, p. 747-755.
- DUFFY B. E., HUND E. (2015), "Having it All" on social media: entrepreneurial femininity and self-branding among fashion bloggers, *Social Media + Society*, vol. 1, n° 2.
- FLICHY P. (2017), *Les nouvelles frontières du travail à l'ère du numérique*, Paris, Seuil.
- GALLOWAY A. R., THACKER Z. (2007), *The exploit: a theory of networks*, University of Minnesota Press.
- GALYONKIN S. (4 avril 2018), Steam in 2017, *Steam Spy*, <https://galyonk.in/steam-in-2017-129c0e6be260> (consulté le 24/09/2020).
- GRANDADAM D., COHENDET P., SIMON L. (2013), Places, spaces and the dynamics of creativity: the video game industry in Montreal, *Regional Studies*, vol. 47, n° 10, p. 1701-1714.
- HRACS B. J., JAKOB D., HAUGE A. (2013), Standing out in the crowd: the rise of exclusivity-based strategies to compete in the contemporary marketplace for music and fashion, *Environment and Planning A: economy and space*, vol. 45, n° 5, p. 1144-1161.
- HUREL P.-Y. (2020), *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur. Travailler son goût pour l'incertitude*, thèse de sociologie, Université de Liège.

KERR A. (2017), *Global games: Production, circulation and policy in the networked era*, New York, Routledge.

LAVE J., WENGER E. (1991), *Situated learning: Legitimate peripheral participation*, Cambridge, Cambridge University Press.

MEHOUACHI C., GRANDADAM D., COHENDET P., SIMON L. (2017)? Creative capabilities and the regenerative power of creative industries: Local and global ingredients, in M. Wagner, J. Valls Pasola, & T. Burger-Helmchen (eds.), *The global management of creativity*, London-New York, Routledge, p. 59-81.

MENGER P.-M. (1999), Artistic labor markets and careers, *Annual Review of Sociology*, vol. 25, p. 541-574.

MENGER P.-M. (2009), *Le travail créateur : s'accomplir dans l'incertain*, Paris, Seuil.

MORLEY D. (2006), What's "home" got to do with it? Contradictory dynamics in the domestication of technology and the dislocation of domesticity, in Bercker T., Hartmann M. Punie Y., et Ward K. J. (eds.), *Domestication of Media and Technology*, Open University Press, p. 21-39.

NAULIN S., JOURDAIN A. (2019), *The social meaning of extra money: Capitalism and the commodification of domestic and leisure activities*, Cham, Palgrave Macmillan.

NICOLL B., KEOGH B. (2019), *The Unity game engine and the circuits of cultural software*, Cham, Palgrave Macmillan.

NOËL S., PINTO A. (2018). Indé vs Mainstream. L'indépendance dans les secteurs de production culturelle, *Sociétés contemporaines*, vol. 111, n° 3, p. 5-17.

ORR J. E. (1996), *Talking about machines: an ethnography of a modern job*, Ithaca, NY, Cornell University Press.

PETERSON R. A., ANAND N. (2004), The production of culture perspective, *Annual Review of Sociology*, vol. 30, n° 1, p. 311-334.

PARKER F. (2014), « Indie Game Studies Year Eleven », *Proceedings of the DiGRA 2013 international conference: DeFragging Game Studies*, vol. 7.

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.

SIDRE C. (2015). Du rôle des sociétés de distribution et des boutiques de micro-informatique dans la naissance de l'industrie vidéoludique française, *Kinephanos*, https://www.kinephanos.ca/Revue_files/2015_Sidre_Fr.pdf (consulté le 24/09/2020).

SNJV, 2019, *Baromètre annuel du jeu vidéo en France*, <http://snjv.org/publications/> (consulté le 24/09/2020).

TAYLOR S., LUCKMAN S. (eds) (2018), *The « new normal » of working lives. Critical studies in contemporary work and employment*, Cham, Palgrave Macmillan.

TER MINASSIAN H. (2019), Les dynamiques territoriales de l'industrie du jeu vidéo en France, *Territoire en mouvement*, n° 42.

VANDERHOEF J. (2016), *An industry of indies: the new cultural economy of digital game production*, UC Santa Barbara, <https://escholarship.org/uc/item/9vc0q914> (consulté le 24/09/2020).

WEBER F., (2009) [1989], *Le travail à-côté : une ethnographie des perceptions*, Paris, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales.

WENGER E. (2008), *Communities of practice: learning, meaning, and identity*, Cambridge, Cambridge University Press.

WHITSON J. R. (2018), Voodoo software and boundary objects in game development: how developers collaborate and conflict with game engines and art tools, *New Media & Society*, vol. 20, n° 7, p. 2315-2332.

YOUNG C. (2018), *Game changers: everyday gamemakers and the development of the video game industry*, University of Toronto.

ZABBAN V., TER MINASSIAN H. (2020), Should I stay or should I go? The circulations and biographies of French game workers in a 'global games' era, in Sotamaa O. J. Svelch (eds), *Game Production Studies*, University of Amsterdam Press (à paraître).

**Table des entretiens biographiques avec des professionnels français
du jeu vidéo (Projet TETRIS)**

Pseudonyme	Ville	Profil d'emploi	Âge	Spécialisation
Thierry	Metz	Entrepreneur, Très petite entreprise	37	Programmeur
Max	Lyon	Entreprise de taille moyenne	39	Programmer IA
Henri	Lyon	Entreprise de taille moyenne	34	Game Designer
Yves	Lyon	Entreprise de taille moyenne	30	Programmeur
François	Lyon	Entreprise de taille moyenne	29	Programmeur
Paul	Lyon	Entrepreneur, Très petite entreprise	37	Business Manager
Greg	Montréal	Grande entreprise	35	Producer
Brice	Montréal	Grande entreprise	30	Level Designer
Boris	Montréal	Grande entreprise	30	Narrative Designer
Yannick	Montréal	Microentreprise	40	Artiste 3D
Cecile	Montréal	Grande entreprise	34	Level Designer
Olivia	Montréal	Très petite entreprise	27	Narrative designer
Tonny	Montréal	Grande entreprise	32	Gameplay Programmer
Stephane	Montréal	Très petite entreprise	36	Level Designer
Jean	Montréal	Entrepreneur, Très petite entreprise	31	Game Designer
Basile	Nice	Entrepreneur, Très petite entreprise	33	Producer
Tristan	Paris	Étudiant	21	
Émilie	Paris	Étudiante	20	
Lionel	Paris	Étudiant	37	
Sofia	Paris	Entreprise de taille moyenne	32	Producer
Théo	Paris	Institution publique	31	Game Designer
Marc	Paris	Entreprise de taille moyenne	29	Game Designer
Fabien	Paris	Entrepreneur, Très petite entreprise	34	Game Designer
Claire	Paris	Entrepreneuse, Très petite entreprise	32	Game Design
Julien	Paris	Entrepreneur, Très petite entreprise	27	Programmeur
Arno	Paris	Large-size company	29	Programmeur
Malik	Paris	Small-size company	40	Programmeur IA
Jerome	Tours	Entrepreneur, Très petite entreprise	38	Programmeur
Thibault	Toulouse	Microentreprise	26	Marketing, CM
Mathieu	Toulouse	Microentreprise	40	UI Designer

Source : auteurs

Territoire en mouvement

Revue de géographie et aménagement

Territory in movement Journal of geography and planning

42 | 2019
Varia

Les dynamiques territoriales de l'industrie du jeu vidéo en France

Territorial dynamics of the French videogame industry

HOVIG TER MINASSIAN
<https://doi.org/10.4000/tem.5539>

Résumés

Français English

L'industrie du jeu vidéo en France se présente aujourd'hui comme un secteur dynamique, mais fragile, et son fonctionnement comme les différents acteurs qui le composent restent encore mal connus. Dans ce texte, nous nous intéressons à sa dimension spatiale. Nous mobilisons les notions de « territorialisation » et de « proximité » pour comprendre les ressorts de sa diffusion à l'échelle nationale. Notre enquête qualitative menée entre 2016 et 2018 nous permet d'aboutir à trois résultats principaux. Le secteur se caractérise par une grande hétérogénéité, tant en termes d'acteurs que de stratégies de développement territorial. C'est d'autant plus vrai que chaque territoire d'étude crée ou se saisit de dispositifs génériques et de ressources locales spécifiques dans une logique de différenciation. Enfin, il faut souligner l'importance de l'ancrage local comme stratégie de développement à part entière, qui passe par la production et la mobilisation de ressources localisées afin de créer de la proximité entre les différents acteurs du territoire.

The videogame industry in France is today a dynamic but fragile sector. However, its functioning and its various actors who are still insufficiently documented. In this text, we focus on its spatial dimension. We mobilize the concepts of "territorialization" and «proximity» to understand the logics of its diffusion on a national scale. Our qualitative survey conducted between 2016 and 2018 allows us to come to three main results. The sector is characterized by a great heterogeneity, both in terms of actors and territorial development strategies. This is all the more true since each territory studied takes advantage of generic tools and specific local



resources in a logic of differentiation. Finally, it is important to stress the importance of local anchoring as a development strategy in its own right, which requires the production and mobilization of localized resources in order to create proximity between the various actors of the territory.

Entrées d'index

Mots-clés : jeux vidéo, industrie culturelle et créative, territorialisation, proximité, ancrage local

Keywords: videogames, cultural and creative industry, territorialization, proximity, anchoring

Texte intégral

1 L'industrie du jeu vidéo en France est souvent présentée comme en pleine croissance et parmi les plus dynamiques des industries culturelles. Le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL) rappelle régulièrement que le chiffre d'affaires de ce secteur, d'environ 4,9 milliards d'euros en 2018, soit une croissance de 15 % par rapport à 2017, dépasse aujourd'hui ceux cumulés des industries de la musique et du cinéma (SELL, 2019). Le secteur s'est considérablement banalisé : il n'est désormais plus « exotique » de travailler dans une industrie de plus en plus structurée, soutenue par des filières, des pôles de compétitivité et des formations publiques et privées, mais qui peut déboucher sur des situations professionnelles très variables. En effet, les quelques chiffres dont nous disposons dressent le portrait d'une industrie disparate, avec des écarts considérables entre les très grands studios internationalisés comme Ubisoft (qui comptabilise plus de 13 000 employés, et possède plus de 25 studios à l'international) et des micro-entreprises, voire des créateurs indépendants dont on a du mal à cerner le nombre exact. Surtout, cette industrie tend à se développer dans tous les territoires. La carte des pôles de compétitivité et associations d'entreprises concernant le secteur du jeu vidéo en présente une dizaine, aussi bien en Île-de-France, en Bretagne, en Auvergne-Rhône-Alpes, en Occitanie, qu'en Nouvelle-Aquitaine et dans les Hauts-de-France. Ses contrastes et sa diversité invitent donc à s'interroger sur les logiques d'organisation et de fonctionnement de l'industrie du jeu vidéo en France aujourd'hui. Comme le soulignent Thomas Paris et Patrick L. Lê (2016), dans la production vidéoludique cohabitent au sein d'un même secteur des activités très différentes, avec des rapports différenciés au territoire d'accueil.

2 Notre hypothèse est que l'industrie du jeu vidéo en France connaît aujourd'hui un processus de diffusion à l'échelle nationale et surtout de territorialisation, entendu comme « *l'ensemble des actions, des techniques et des dispositifs d'action et d'information qui façonnent la nature ou le sens d'un environnement matériel pour le conformer à un projet territorial* » (Debarbieux, 2009, p. 29). Pour analyser ces processus, nous nous appuyons sur les travaux de l'école française de l'économie de proximité (Torre et Talbot, 2018), en postulant que les proximités, tant géographiques, sociales, institutionnelles qu'organisationnelles, permettent de comprendre le fonctionnement d'un secteur par ailleurs caractérisé par la dématérialisation des réseaux de distribution et la recomposition de la chaîne de production (Kerr, 2017). Nous chercherons ainsi à montrer quelques facettes de cette territorialisation qui aujourd'hui caractérise l'industrie du jeu vidéo en France et interroge la pertinence des couples analytiques traditionnels centre/périphérie, pôle/marge, ou encore local/global, pour saisir les recompositions contemporaines de ce secteur (Parker et Jenson, 2017).



Notre propos sera organisé en trois parties. La première présentera le cadre théorique et empirique de notre recherche. La seconde analysera les logiques de

territorialisation de l'industrie du jeu vidéo en France à partir de trois études de cas régionales. Enfin, la troisième partie interrogera l'ancrage local de ses acteurs et les logiques de proximité qui peuvent caractériser la production de jeux vidéo.

1. L'industrie du jeu vidéo en France : un secteur performant, mais mal connu

- 4 Les travaux sur l'industrie du jeu vidéo sont un champ émergent des *Video Game Studies*. De plus en plus présents dans la recherche à l'international, ils soulignent par contraste le manque de connaissance sur le cas français. La notion de « territorialisation », croisée avec les aux apports de l'école française de la proximité nous semble pertinente pour en saisir les caractéristiques.

1.1 L'industrie du jeu vidéo entre globalisation et spécialisation des territoires

- 5 Les recherches récentes sur les industries du jeu vidéo explorent principalement deux directions. Un certain nombre d'études regardent la production vidéoludique comme un phénomène global, qui tend à s'internationaliser et à se diffuser dans de nombreux pays (Kerr, 2017). Elles identifient les régions du monde dans lesquelles la production est importante ou émergente. Au-delà des cas exemplaires et bien connus du Japon, de la Corée du Sud et des États-Unis (Aoyama et Izushi, 2003, 2006), ces travaux ont permis de rappeler l'existence d'une production nationale, parfois ancienne, en France (Blanchet et Montagnon, sous presse), en Italie (Fassone, 2018), ou encore en Amérique latine (Penix-Tadsen, 2016). Ces travaux insistent sur les trajectoires historiques ou la spécialisation de certains pays, que ce soit pour le jeu en ligne avec le cas de la Corée du Sud (Paberz, 2012), les usines de « gold farmers¹ » dans certains pays du Sud-Est asiatique (Dyer-Witthford et de Peuter, 2009) ou encore pour des activités supports de type « localisation des produits » ou « management des communautés de joueurs » dans le cas de l'Irlande du Nord (Kerr et Cawley, 2012). La mondialisation et l'internationalisation sont d'ailleurs parfois présentées comme un marché « naturel et obligatoire », donc inévitable pour une industrie qui cherche à se développer, comme l'écrivait Nicolas Gaume, ancien président du SNJV au sujet du cas français (Gaume, 2012, p. 40).

- 6 En complément, différents travaux, dont le terrain d'investigation est en général celui des petits studios et des studios indépendants, s'intéressent à l'ancrage local de cette industrie, en montrant comment les caractéristiques territoriales pouvaient influencer la production locale ou le positionnement par rapport au marché mondial. Kerr et Cawley (2012) ont par exemple bien mis en évidence les ressorts qui ont rendu l'Irlande du Nord attractive dans les emplois de service support (notamment pour les jeux en ligne massivement multijoueurs). Plusieurs recherches en cours s'efforcent d'identifier et de documenter ces scènes de production. Jørgensen *et al.* (2015) ont montré le rôle joué par les scènes dites « indépendantes » dans l'émergence, dans les années 1990 et début 2000, de l'industrie du jeu vidéo dans les pays du nord de l'Europe et en l'absence de grands studios. Dans le cas australien, qui compterait environ 800 professionnels, dont 92 % d'indépendants, Banks et Cunningham ont quant à eux identifié des différences structurantes non pas entre studios indépendants et studios AAA (qui développent des jeux à gros budgets), en réalité très peu présents en Australie, mais au sein même de la communauté des indépendants (Banks et Cunningham, 2016). Ils identifient plusieurs « scènes locales », avec une scène plutôt artistique à Melbourne et une scène plutôt orientée *business to business* à Sidney et Brisbane. Une analyse similaire a été menée par



Parker et Jenson dans le cas canadien, et a abouti à distinguer les communautés de travailleurs indépendants, à Toronto et à Montréal, différemment insérés dans le marché national (Parker et Jenson, 2017). Ces deux auteurs insistent notamment sur le sentiment d'appartenance à des « communautés locales », souvent structurées autour d'événements ou d'associations dédiés aux indépendants. On peut ainsi conclure, avec eux, que « *running counter to the popular notion that network technologies produce only deterritorialization and globalization, local spaces and identities remain crucial in the digital era* » (Parker et Jenson, 2017, p. 885).

1.2 Une méconnaissance relative du cas français

- 7 Dans le cas français, les travaux ont plutôt porté sur les systèmes d'innovation, les modèles d'affaires ou encore le management de la créativité (Parmentier et Mangematin, 2009 ; Burger-Hemlchen et Cohendet, 2011 ; Benghozi et Chantepie, 2017). Du côté des travailleurs du jeu vidéo, on peut citer les thèses respectives de Vinciane Zabban (2011) et de Bruno Vétel (2018). La première a travaillé à partir d'une ethnographie d'un studio parisien de taille moyenne en mettant en avant le caractère incertain et intense de l'activité des concepteurs, essentiellement compensé par des formes de rémunération symboliques. Le second a travaillé sur les activités économiques et marchandes dans les jeux en ligne, et a étudié en particulier une catégorie bien spécifique de joueurs, les « farmers » (voir note n° 1) français du jeu en ligne *Dofus*, que l'on peut considérer comme des travailleurs particulièrement précaires.
- 8 À un niveau général, les différents acteurs du milieu (SELL, SNJV, etc.) fournissent bien quelques données sur l'état du secteur, comme nous le verrons plus loin, mais souvent limitées aux grands indicateurs (le chiffre d'affaires notamment) ou cartographiées à l'échelle des grandes régions. À l'exception notable des travaux de Bruno Lusso (2011, 2017) et de l'analyse du cas de la région parisienne par Thomas Paris et Patrick L. Lê (2016), on en sait donc assez peu sur les territoires du jeu vidéo en France. Le premier s'est intéressé à la place de la filière jeu vidéo dans les régions lilloise, lyonnaise et marseillaise, en montrant bien que ces derniers restaient des clusters encore « émergents » aux côtés des filières de l'animation et du cinéma. Les seconds ont montré dans le cas de Paris que l'implantation d'une entreprise de jeu vidéo dans une région spécifique n'était pas seulement liée à des stratégies économiques rationnelles et délibérées, mais aussi à des trajectoires familiales, personnelles, ou des proximités sociales.
- 9 Ces différents travaux incitent ainsi à sortir d'une stricte analyse du management de l'innovation ou des « externalités positives » d'un territoire pour comprendre l'émergence d'une industrie localisée. Ils invitent à explorer les dimensions plurielles (sociales, politiques, économiques, etc.) des espaces de la production de jeux vidéo en France. D'abord, au-delà d'une meilleure connaissance sur les conditions de création d'un jeu vidéo contemporain, l'approche par les territoires aide à mieux comprendre les trajectoires professionnelles et géographiques de la population active de ce secteur, ainsi que le rôle des institutions et des réseaux dans le développement d'une industrie de loisirs électroniques. De plus, elle focalise l'attention sur la manière dont se développent de fait des filières localisées, plutôt que sur les moyens potentiels d'y parvenir. Elle permet enfin de porter le regard sur les partenariats, les synergies recherchées entre différents acteurs d'un territoire autour d'intérêts convergents de développement économique, de projets territoriaux, et qui contribuent à l'ancrage local d'un secteur économique en pleine croissance.
- 10 Pour illustrer notre approche, nous nous appuyons sur un travail en cours portant sur l'étude des territoires et des trajectoires professionnelles des travailleurs du jeu vidéo français². Ce projet, au croisement de la sociologie et de la géographie, entend saisir le fonctionnement de l'industrie du jeu vidéo par ses acteurs, leurs trajectoires



de carrière et leur mobilité géographique. Une partie de l'enquête porte également sur l'accompagnement par les acteurs publics et les institutions (réseaux professionnels, pôles de compétitivité, etc.) de filières territorialisées de production de jeux vidéo. L'étude s'appuie pour cela sur une campagne d'entretiens qualitatifs³.

1.3 Territoires, territorialisation et proximités dans l'industrie du jeu vidéo

¹¹ Nous proposons de situer l'analyse de l'industrie du jeu vidéo en France au croisement de deux courants de travaux, d'une part celui sur la territorialisation des politiques publiques, et d'autre part celui sur l'économie de la proximité.

¹² La territorialisation s'impose désormais comme une modalité généralisée d'intervention des politiques publiques dans les territoires, aux côtés des politiques sectorielles, que ce soit dans le domaine de la planification (Vanier, 2008), des politiques environnementales (Richard, 2016) ou de la politique de la Ville (Anderson, 1998). Pour Bernard Debarbieux (2009), deux éléments sont caractéristiques du processus de territorialisation et renvoient directement au rôle des acteurs politiques : l'intentionnalité et le projet. S'intéresser à la territorialisation, c'est donc s'intéresser à la capacité des acteurs publics à créer et soutenir une filière locale à travers les outils nationaux et locaux qu'ils ont à leur disposition et dont ils se saisissent pour les adapter à leur projet de territoire. Comme le souligne Bernard Guilhon, « *les logiques de territorialité sont à la fois le fruit de l'histoire, de la dotation en ressources spécifiques, de l'environnement institutionnel, et de la volonté des décideurs privés et publics* » (2017, p. 12).

¹³ Le courant théorique de l'école française de l'économie de la proximité s'est quant à lui développé dans les années 1990 et 2000 pour analyser de manière concrète les dispositifs organisationnels ou institutionnels que les acteurs développent pour favoriser la coordination entre eux (Bouba-Olga *et al.*, 2008). Nous retenons trois postulats qui sous-tendent cette approche : l'encastrement des relations économiques et sociales, y compris extra-professionnelles (Grossetti, 1998) ; le caractère dynamique, processuel de la coordination (Rallet, 2002), et enfin la diversité des échelles spatiales des dispositifs de coordination (Rallet, 2002). Cette approche permet de penser la proximité non comme condition d'établissement des interactions, mais comme son effet. Cette approche par les proximités a d'ailleurs été mobilisée dans le cas de l'industrie du jeu vidéo, par Balland *et al.* (2013), à partir d'une analyse statistique des collaborations entre studios entre 1987 et 2007. Celle-ci leur permet d'identifier le rôle croissant de la proximité géographique et cognitive, que les auteurs expliquent par l'importance accordée dans les industries culturelles et créatives par les effets de mode parfois très localisés (« *local buzz* » en anglais).

¹⁴ On peut pour résumer, avec Bernard Pecqueur (2018), identifier trois catégories de proximité :

- géographique, entendu comme la proximité à la fois physique, sociale et temporelle des acteurs ;
- organisationnelle, ce qui inclut les modalités de fonctionnement (associations, organismes, salons professionnels, etc.) et les stratégies des acteurs impliqués dans les coordinations marchandes ;
- institutionnelle, c'est-à-dire les « règles du jeu », les conventions tacites ou explicites, les modes de faire et les savoirs communs qui lient les acteurs entre eux.



¹⁵ Dans cette optique, chaque territoire est le support d'une configuration de proximités qui lui est propre, et on peut considérer la territorialisation comme le processus par lequel peuvent émerger ces proximités, soutenues par des dispositifs

d'action et des projets spécifiques à chaque territoire. Dans le cas du jeu vidéo, cette approche par les proximités et la territorialisation nous semble complémentaire de celle par les clusters, souvent mobilisée dans l'analyse des industries culturelles et créatives qui tendent désormais à inclure le secteur du jeu vidéo (Liefoghe, 2010 ; Lusso, 2011 ; Grandadam *et al.*, 2013). D'une part, parce que le vocabulaire autour des clusters, pôles d'excellence et autres pôles de compétitivité, aujourd'hui très largement relayé par les acteurs eux-mêmes au prix d'une confusion sémantique et d'une définition très élastique (Liefoghe, 2010 ; Guilhon, 2017) présuppose des types de relations qu'il reste encore à explorer dans le cas du jeu vidéo. D'autre part, nous faisons l'hypothèse de formes d'échanges, d'interactions, de synergies de nature et de maturité variables, voire encore émergentes, qui ne coïncident pas avec les clusters, ceux-ci se définissant par « un certain degré de densité relationnelle » (Vicente, 2016, p. 4) sous-tendue par des formes de coopération et d'échanges de connaissances. Au final, notre questionnement porte donc moins sur les *conditions d'émergence* des dynamiques d'innovation au sein des clusters jeu vidéo en France que sur une approche compréhensive des *effets* de la proximité et de la territorialisation de l'action publique sur les trajectoires professionnelles et les mutations territoriales.

2. La production du jeu vidéo en France : une industrie de plus en plus territorialisée

- 16 L'industrie du jeu vidéo en France se présente aujourd'hui comme dynamique, mais fragile. Elle tend à se diffuser à l'ensemble des régions, selon des logiques de territorialisation et de spécialisation soutenues par des pôles de compétitivité, des associations professionnelles locales et des formations spécialisées. Ce processus invite à interroger l'ancrage local de la production de jeux vidéo en France.

2.1 Un secteur dynamique, mais fragile

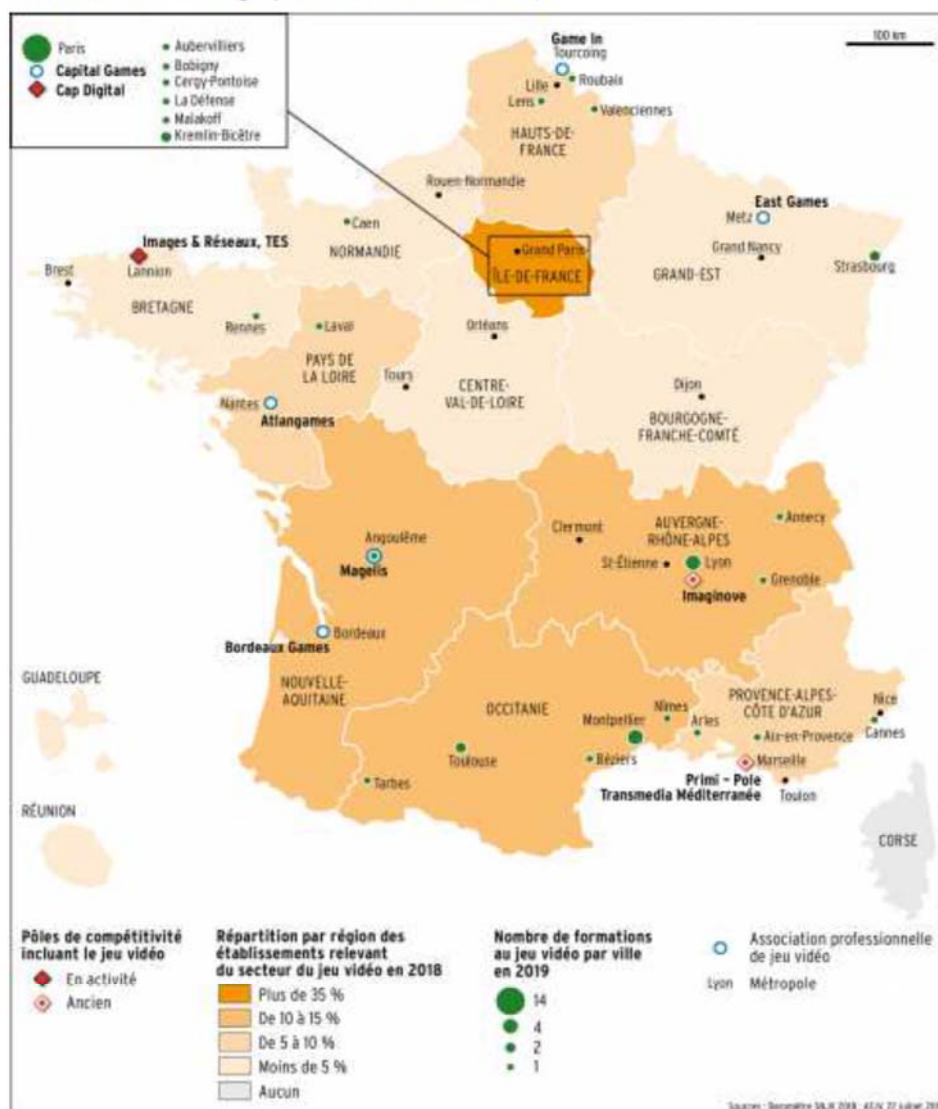
- 17 Le jeu vidéo est un secteur en mutation rapide dont tous les acteurs que nous avons rencontrés, nationaux comme locaux, signalent à la fois le dynamisme, la fragilité et l'hétérogénéité. Comme l'indiquait le délégué général du Syndicat national du jeu vidéo (SNJV) lors d'un entretien réalisé en juin 2016, « *on a jamais eu autant de réussites [...], mais à côté de ça, il y a un nombre de petites entreprises qui crèvent, qui crèvent la dalle, qui ont du mal à se développer et tout, parce qu'en fait, aujourd'hui il suffit pas de créer [...] il faut maîtriser le marketing, il faut maîtriser un certain nombre de métiers que ne maîtrisaient pas jusqu'à présent les entreprises. [...] Ça nécessite des moyens assez colossaux* ».
- 18 Que représente cette industrie, en termes d'entreprise et d'emplois ? À cette question simple, la réponse est malaisée. D'une part, les acteurs du secteur communiquent peu sur le volume d'emplois et préfèrent plutôt parler de chiffre d'affaires global et du nombre de créations d'entreprises par an ; d'autre part, le volume diffère d'une source à l'autre et selon que l'on compte les emplois directs ou indirects. En 2012, le SELL annonçait plus de 5 000 emplois directs, dont 3 000 dans la production (Gaume, 2012), chiffres repris par le SNJV au cours de notre entretien. Une estimation plus récente, mobilisée par Aphra Kerr dans sa comparaison internationale et en s'appuyant sur des données fournies par le SNJV, semble être aujourd'hui autour de 3 000 emplois directs (Kerr, 2017). C'est finalement assez peu, comparé aux 2 700 emplois que compterait la Finlande, pour un pays d'environ



5,5 millions d'habitants (Kerr, 2017), ou aux 10 000 emplois estimés dans la province du Québec (Technocompétences, 2016), dont Montréal qui est aujourd'hui considérée comme la capitale mondiale du jeu vidéo.

19 Benghozi et Chantepie (2017) comptabilisent environ 1 000 entreprises de jeux vidéo en France, en partant du recensement des adhérents aux pôles de compétitivité et aux associations régionales, pour la plupart concentrés dans les grandes villes (voir carte 1).

Carte 1. Les disparités spatiales de l'industrie du jeu vidéo en France (données : Hovig Ter Minassian. cartographie : Aurélie Boissière)



20 Aujourd'hui, la production du jeu vidéo n'est plus une spécialité francilienne, comme l'annonçait la CCI de Paris il y a encore quelques années (Crocis, 2013). La dernière édition du baromètre annuel du SNJV faisait état de 911 entreprises en 2018, dont environ 36 % en Île-de-France, 13 % en Nouvelle-Aquitaine, 11,7 % en Occitanie et 11,4 % en Auvergne-Rhône-Alpes. Vraisemblablement, il ne s'agit là que d'une sous-estimation, d'autant qu'il est difficile de repérer statistiquement les indépendants, les auto-entrepreneurs. Par ailleurs, le volume total d'emplois disponibles semble relativement faible comparé au nombre de jeunes diplômés qui sortent chaque année des écoles françaises de formation aux métiers du jeu vidéo. En effet, depuis les années 2000, ces dernières se sont multipliées, en particulier du côté des écoles privées. À ce jour, l'annuaire de l'Agence française du jeu vidéo (AFJV) recense 46 formations en France⁴, selon une distribution géographique beaucoup moins concentrée que l'emploi et proche des métropoles, mais pas seulement (l'Enjmin à Angoulême, Rubika à Valenciennes). Même en comptant sur de petites



promos d'étudiants – autour de 10 à 12, ce qui semble sous-estimé au vu de ce que nous avons nous-mêmes observé sur le terrain –, soit environ 500 jeunes diplômés chaque année, tous métiers confondus, il faudrait tabler sur un turn-over d'un sixième du marché de l'emploi pour arriver à absorber cet afflux annuel. Plus vraisemblablement, cette dissymétrie entre nombre de postes existants et demande favorise un marché de l'emploi particulièrement tendu, qui pousse une partie des jeunes actifs à s'internationaliser, à travailler comme indépendants ou à quitter le secteur. Outre les témoignages de quelques-uns de nos enquêtés, plusieurs indices convergent vers ce constat de fragilité du secteur. Il est ainsi frappant de constater qu'à plusieurs années d'écart, les différentes éditions du baromètre du jeu vidéo produit par le SJNV présentent un nombre de jeunes entreprises relativement similaire. Dans l'édition de 2014, les entreprises de moins de 5 ans représentaient 50,9 % de l'échantillon interrogé. Cette proportion reste sensiblement la même dans l'édition 2018 (50 %), ce qui laisse supposer, même si les méthodes d'enquête semblent avoir différé entre ces deux dates, que dans le secteur du jeu vidéo l'espérance de vie est relativement faible et que peu de studios de développement arrivent à se maintenir en activité au-delà de 10 ans (20 % en 2018).

- 21 Plus généralement, notre travail nous a permis d'avoir un aperçu sur un secteur où précarité et conditions de travail difficiles semblent relativement courantes. La production de jeux vidéo est souvent décrite comme un milieu de créatifs passionnés, composé de jeunes hommes en grande majorité⁵, prêts à accepter des salaires moins élevés à niveau de compétence égale, et des journées de travail parfois très longues en période de fin de projet (le « crunch », dans le vocabulaire indigène). Les scandales en 2017 et 2018 liés à des cas de harcèlement au travail et à l'accumulation d'heures supplémentaires non réglementées dans plusieurs studios français ont connu une médiatisation nationale⁶, et ont abouti à la création du Syndicat des travailleurs du jeu vidéo (STJV) en 2017.

2.2 Des outils de développement économique diversement saisis selon les territoires

- 22 L'hétérogénéité et la fragilité de ce secteur, marqué en particulier par sa difficulté à retenir ses professionnels sur le long terme, n'empêchent pas sa diffusion spatiale. Comme indiqué précédemment, l'industrie du jeu vidéo en France peut désormais s'appuyer sur l'existence de plusieurs pôles de compétitivité (Capital Games, Imaginove) et réseaux associatifs (East Games, Atlangames, Game In, Push Start, etc.) qui soutiennent la production un peu partout en France, mais dont la taille et la place du jeu vidéo par rapport aux autres activités du pôle peuvent être très variables d'un territoire à l'autre (Lusso, 2011).

- 23 Ces différents pôles répondent à la double logique de territorialisation des politiques publiques et de développement local qui émanent des appels à projets « pôles de compétitivité » lancés en 2004 par les pouvoirs publics (Weil, 2010). Les pôles de compétitivité sont devenus des ressources « génériques », mais saisies de manière « spécifique » (Colletis et Pecqueur, 1993) par les différents territoires. Autrement dit, un même outil peut être mobilisé de manière variable selon les acteurs et selon les projets (Weil, 2010). Les stratégies de ces pôles peuvent elles-mêmes être différentes de celles des instances ou réseaux nationaux, comme l'indique le délégué général du SNJV : « *En région, souvent les gens se regroupaient, et se regroupent toujours, pour partager sur des problématiques... on va dire plutôt de structuration de leur business au niveau local. Pour partager des moyens, pour faire des économies d'échelles, etc. Alors que le regroupement au niveau national, on est plus dans une logique de compétitivité des sociétés.* »



La comparaison entre les trois pôles ou réseaux Imaginove à Lyon, Atlangames à

Nantes et Game In à Lille montre ces effets de territorialisation et de différenciation :

- créée en 2010 à Nantes, Atlangames est une association professionnelle de 35 adhérents⁷, à cheval sur les régions Pays de la Loire et Bretagne. La plupart sont de très petites structures (quelques employés), à l'exception de Succubus Interactive qui compte 15 employés ;
- créée en 2005 à Lyon, Imaginove était un pôle de compétitivité transmédia (audiovisuel et cinéma d'animation, muséographie, *digital learning*, etc.) rassemblant 180 adhérents en 2018, dont une soixantaine d'entreprises de jeux vidéo, selon le dernier rapport d'activités 2018 du pôle de compétitivité. Imaginove a cessé ses activités au 1er janvier 2019, n'ayant pas candidaté à la phase IV 2019-2022 de l'appel à candidatures du gouvernement ;
- créée en 2009 à Lille, l'association professionnelle Game In compte 35 adhérents, dont 80 % sont situés sur le territoire de la métropole lilloise⁸.

25 La particularité du jeu vidéo dans la région lyonnaise est d'être une activité présente sur tous les segments de la filière : du développement à la prestation de service, en passant par la prestation technique, la commercialisation, la distribution, mais aussi les écoles et formations aux jeux vidéo et les laboratoires de recherche. Cette proximité géographique et organisationnelle légitime la stratégie d'Imaginove de conforter le statut de capitale régionale du jeu vidéo pour la métropole lyonnaise et parmi les grands territoires de la production vidéoludique en France, d'autant qu'une grande partie des entreprises sont situées à Lyon même⁹. Selon le directeur d'Imaginove, cette stratégie passe par le soutien à l'innovation technologique et le renforcement de l'activité dans tous les domaines de ce secteur¹⁰. D'ailleurs, on notera que le site Internet de ce pôle était le seul des trois étudiés à présenter un onglet « international » et un onglet « innovation ». On peut cependant se demander ce qu'il adviendra de cette stratégie maintenant que le pôle de compétitivité a disparu. La cessation d'activités de cette dernière est par ailleurs sans doute le signe que, même dans une métropole où la production de jeux vidéo est historiquement bien ancrée, la filière reste relativement fragile¹¹.

26 Le site internet de Atlangames met au contraire plutôt en avant la mise en réseau et son espace de *coworking*. En cela, il assume le projet de l'association fondé sur une logique d'essaimage et de structuration d'une base régionale (Pays de la Loire) qui va jusqu'en Bretagne : « *Donc la mission, si on la résume, c'est de... de développer, enfin fédérer et développer la filière du jeu vidéo dans le Grand Ouest*¹². » Par rapport aux deux autres cas, le réseau d'Atlangames compte essentiellement de petits et très petits studios et aucun poids lourd du jeu vidéo comme Electronic Arts et Arkane Studios en région lyonnaise, ou Ankama et Big Ben dans l'aire métropolitaine de Lille.

27 Enfin, la stratégie de Game In épouse les particularités de l'organisation territoriale de l'activité numérique dans les Hauts-de-France. Celle-ci tend à se répartir sur trois sites qui font aujourd'hui l'objet d'une stratégie de spécialisation de la part de la Région : la « Plaine Image » à Tourcoing, tournée vers le jeu vidéo et les technologies de réalité virtuelle, la « Serre numérique » à Valenciennes qui a vocation d'incubateur d'entreprises du monde numérique en général, et enfin la « Creative Mine » d'Arenberg, inaugurée en 2015 sur un ancien site minier pour accueillir un pôle orienté vers l'industrie du cinéma et de l'image. L'association Game In est elle-même basée à Tourcoing et inscrit son projet dans un enjeu de rééquilibrage et de développement du jeu vidéo dans tous les pôles régionaux, parce que pour le moment « *personne n'a envie d'habiter Roubaix-Tourcoing*¹³ ».

28 En revanche, il faut souligner l'échec relatif de spécialisation des territoires, qui constituait pourtant l'un des postulats forts des pôles de compétitivité, comme le rappelle Weil (2010). On le voit avec la tentative, dans chacun des territoires étudiés, de structurer la filière autour du *serious game*, mais sans franc succès (comme en



témoignent l'abandon du Serious Game Expo de Lyon depuis plusieurs années et l'absence d'une seconde édition pour le festival *Why so Serious ?* de Nantes, en 2015, tourné autour de la gamification), si bien qu'on trouve aujourd'hui du soutien au développement de *serious games* aussi bien à Lille, Lyon et Nantes. Nous avons donc affaire plutôt à des logiques d'opportunités que de recherche d'une spécialisation régionale par type de production ou segment du marché.

2.3 Mondialisation ou ancrage local ?

29 Si aujourd'hui l'internationalisation de la production du jeu vidéo en France est indéniable, elle ne doit pas masquer d'autres logiques de développement, plus localisées, qui ne revendiquent pas nécessairement l'inscription dans les marchés globaux, mais plutôt l'ancrage local. Cette situation n'est bien entendu pas spécifique à l'industrie du jeu vidéo. Mao *et al.* (2009) montrent que, dans le cas du sport de nature et de montagne, il existe des formes de développement territorial « par le bas », qui se font en parallèle de l'internationalisation des échanges et des flux (touristiques, dans leur cas). C'est d'ailleurs ce qui a motivé le cofondateur d'un cluster régional, qui ne souhaitait pas quitter sa région natale et estimait au contraire avoir un devoir de contribuer à son développement économique : « *C'était vraiment une envie perso [...] l'envie d'entreprendre et surtout l'envie d'essayer d'entreprendre en région [...] un peu par militantisme régional, dans le sens que je considère que si on a envie d'entreprendre, de créer une entreprise, de créer des emplois, il n'y a pas de raison qu'on ne puisse pas le faire en région*¹⁴. » C'est aussi le cas, du fait de son parcours personnel très singulier, d'un développeur qui, après un passage dans un studio en Espagne, est revenu s'installer en France : « *Pourquoi je suis resté en France ? Pour faire ma boîte. [...] J'ai toujours voulu me dire : bon bah voilà OK. Je ne suis pas né ici. Je... Je suis venu ici en tant que réfugié politique, etc., mais d'un côté j'ai quand même bénéficié de tout le système, et tout, et de vouloir créer un peu de l'emploi, redonner un peu ce que j'ai reçu, c'est... Je trouve ça totalement enfin... Quelque chose de correct et de normal pour la société française. [...] Voilà, je bataille pour créer quelque chose, pour créer de l'emploi en France, créer des... de la valeur ajoutée en France*¹⁵. » Ainsi, pour ces acteurs du monde du jeu vidéo, la question ne se pose pas en termes de compétition, de concurrence ou d'ouverture au marché international (notamment pour les petits studios ou les indépendants). Ceci, probablement du fait de la dématérialisation des circuits de distribution, de l'explosion du jeu sur tablette et téléphone portable et de la baisse des coûts d'édition (notamment pour les applications mobiles). Dans la région lyonnaise, c'est le cas d'une petite boîte de jeu vidéo ayant la particularité d'avoir été créée sous le statut de « société coopérative et participative » (Scop)¹⁶. Fondé par d'anciens employés de grandes entreprises, ce studio, indépendant par son statut, nous renseigne sur son projet : développer différemment des jeux vidéo, avec l'objectif de répondre à une demande sociale, et dans des conditions de travail respectueuses de la vie personnelle et familiale de ses employés. C'est ainsi que ce studio développe des « jeux sérieux » pour des associations, des ONG, des acteurs publics ou privés du milieu culturel ou social. Pour les fondateurs du studio, il s'agissait clairement de se positionner sur le développement de jeux de sensibilisation ou de prévention, en promouvant des valeurs éthiques et responsables. Pour eux, la question de l'internationalisation de la production ou de la performance ne se pose pas et n'est pas un horizon d'attente, ce qui ne les empêche pas de travailler avec des ONG internationales.

30 Bien entendu, il existe quelques *success stories*, comme le cas d'un studio parisien repéré par un éditeur californien prêt à les financer pour plusieurs centaines de milliers d'euros¹⁷. Il n'y aurait donc pas d'un côté les grands studios à vocation internationale, et de l'autre les petits studios et les indépendants, à vocation locale,



mais plutôt des situations hybrides qui doivent peut-être autant à la chance qu'à des choix stratégiques. Comme le rappellent Witson *et al.* (2018), les indépendants qu'ils ont enquêtés veulent être soutenables avant tout, c'est-à-dire capables de vivre de leurs activités. Ce constat semble unanimement partagé par les acteurs de l'animation de filières jeu vidéo. C'est bien le discours de la représentante de l'association Atlangames, basée à Nantes, dont l'objectif est d'aider les créateurs de jeux vidéo à « sortir le deuxième jeu : « *Quand on résume notre mission d'une autre manière, on dit qu'on essaye d'amener nos studios à pouvoir sortir le deuxième jeu. En gros, sortir le premier jeu, à la limite, s'ils sont bons et qu'ils mangent des pâtes tous les jours et... ils vont y arriver. Par contre, sortir le deuxième. C'est-à-dire avoir rentré suffisamment d'argent avec le premier pour pouvoir travailler sur le deuxième, là ça devient un peu plus compliqué*¹⁸. » C'est aussi le discours de Game In, pour qui tout le monde peut sortir un jeu, la difficulté étant de sortir le second, ou de Thierry, cofondateur d'un cluster régional¹⁹.

31 Pour soutenir ces petites entreprises, Atlangames joue la carte de l'ancrage local : « *Nous, on a vraiment une mission d'abord très locale, d'animation du réseau, d'accompagnement des entreprises.* » Le cluster cherche notamment à créer de la proximité géographique, mais aussi institutionnelle, c'est-à-dire à développer un marché localisé autour de la prestation de services web, de la gamification ou encore du développement de « jeux sérieux » qui répondent à la demande des entreprises de la région : « *Nous, les boîtes locales, elles... enfin les entreprises traditionnelles qui ont besoin de serious game, elles vont quand même préférer, enfin on essaye de les amener à travailler avec des entreprises locales*²⁰. » À l'inverse, Atlangames ne pousse pas vraiment ses adhérents à postuler à des appels à projets ou des concours internationaux. Ses animateurs estiment ainsi que le plus souvent, les petits studios qu'ils hébergent ne sont pas des structures suffisamment solides, et surtout, étant des entreprises de petite taille, elles ne peuvent se permettre de se mobiliser pour préparer des propositions qui n'aboutiront peut-être pas, au risque de perdre du temps et d'accumuler du retard sur leurs autres projets.

32 Pour résumer ces différentes analyses, l'ancrage territorial apparaît ainsi comme une stratégie de développement en tant que telle, qui passe par la mobilisation et la création de ressources localisées afin de créer de la proximité entre les différents acteurs du territoire.

3. Proximité et distance dans les territoires de l'industrie du jeu vidéo en France

33 Nous avons vu dans la partie précédente l'importance accordée aux stratégies d'ancrage territorial. Celles-ci peuvent passer par la création ou l'activation de « ressources territoriales ». Elles posent dans le même temps la question de la place accordée aux indépendants et petits studios dans ces stratégies. Les indépendants sont-ils les « oubliés » des processus de territorialisation de la production vidéoludique ?

3.1 Le local comme « ressource territoriale »

34 Pour comprendre ces logiques territorialisées de l'industrie du jeu vidéo en France, nous mobilisons la notion de « ressource territoriale », empruntée à Gumuchian et Pecqueur (2007), c'est-à-dire « *une caractéristique construite d'un territoire spécifique, et ce, dans une optique de développement* » (Gumuchian et Pecqueur,



2007, p. 5-6). La ressource est donc une construction sociale ancrée dans l'espace local, et non une « donnée » du territoire, ce qui implique de passer d'une analyse déterministe en termes de *dotation* de ressources à une analyse en termes de *création* de ressources (Mao *et al.*, 2009). En conséquence, la ressource n'est pas simplement un objet existant dont il faut déduire mécaniquement un potentiel de développement.

35 La ressource territoriale peut être aussi bien une composante matérielle qu'idéelle du territoire, comme les valeurs associées à certaines activités ou leur épaisseur historique (Gumuchian et Pecqueur, 2007). C'est ce que nous observons à Lyon, où à de nombreuses reprises il nous a été rappelé le rôle pionnier d'Infogrames, créée au début des années 1980 à Villeurbanne : « *La métropole de Lyon est historiquement un territoire très fertile en matière de jeux vidéo, et notamment grâce à Infogrames qui s'est installé à Vèze*²¹. » Dans le discours de la plupart des acteurs rencontrés dans cette ville, y compris les centres de formation, la présence ancienne d'un des premiers grands studios de développement et d'édition du jeu vidéo a une double fonction. D'une part, elle permet de positionner symboliquement le territoire lyonnais comme un des foyers historiques de la production vidéoludique à la française. D'autre part, elle justifie aujourd'hui la présence d'un tissu de petites entreprises et d'indépendants, un « *terreau d'entrepreneurs* » (pour reprendre l'expression de notre enquêté) qui ont essaimé dans le territoire suite à la disparition de Infogrames entre 2009 et 2013. Cette filiation à Infogrames, et plus globalement à l'histoire locale du jeu vidéo, contribue à créer de la proximité institutionnelle, un sentiment d'appartenance à une même communauté liée par un espace et une histoire communs.

36 Dans les Hauts-de-France, la présence de Ankama et de Big Ben joue le même rôle de « *révélateur* » (pour reprendre l'expression d'un des enquêtés), c'est-à-dire de mise en visibilité politique, médiatique et symbolique de cette région comme terre de production vidéoludique. Mais ce sont aussi, plus concrètement, des piliers économiques. Ankama et Big Ben comptabiliseraient à eux deux plus de la moitié des employés du secteur dans les Hauts-de-France (qui compterait au total un millier de professionnels selon nos enquêtés) et 86 % du chiffre d'affaires annuel cumulé de toute l'industrie du jeu vidéo en région²². Ces différentes stratégies d'ancrage local n'empêchent pas l'échelle globale de rester une ressource, notamment pour du support mutuel, avis, conseils, partage d'expérience (Parker et Jenson, 2017), par exemple en mobilisant des réseaux sociaux dédiés aux indépendants (à l'image de notre enquêté Thierry), ou en participant à différents événements en direction des professionnels du jeu vidéo (conventions, *game jams*, etc.).

37 Lorsque la ressource n'existe pas, il faut la produire, par exemple en favorisant la mise en réseau des acteurs qui gravitent autour du jeu vidéo et en créant de la proximité géographique ou organisationnelle entre eux. C'est la stratégie de Thierry, cofondateur d'un réseau professionnel en région qui rassemble aujourd'hui une petite dizaine de studios et quelques associations ou petites entreprises d'événementiel autour du jeu vidéo. Ce réseau n'est ni un pôle de compétitivité ni un pôle d'excellence : comme le rappelle Thierry, sa création a été motivée par la volonté de mettre en visibilité un tissu émergent de petits studios. Même s'il se heurte aujourd'hui à des difficultés d'accompagnement de la part des pouvoirs publics (« *c'est pas chose facile, parce qu'ici [anonymisé] c'est un peu un no man's land en termes de jeux vidéo, et en termes d'aide, et en termes de reconnaissance publique* »), ce réseau permet à la fois localement de légitimer des aides et du soutien à une filière en construction (« *montrer aux instances publiques qu'on existe* »), et d'appuyer nationalement le discours du SNJV sur l'émergence du jeu vidéo dans tous les territoires, et sur la nécessité de généraliser les aides et d'avoir un relais régional pour ses enquêtes. Il en découle une proximité institutionnelle de ce réseau plus forte avec le SNJV qu'avec les acteurs publics locaux, malgré sa volonté d'ancrage territorial.



3.2 Les développeurs indépendants encore en marge des politiques publiques ?

- 38 L'intérêt croissant porté par les acteurs publics nationaux comme locaux pour le développement de la production de jeux vidéo en région pose la question des cibles des politiques publiques et des mesures d'accompagnement. Au vu des premiers entretiens réalisés tant auprès des acteurs publics locaux que des différents représentants nationaux et régionaux de la filière, il semble que la place des développeurs et studios indépendants reste encore à préciser, ce qui en retour pose la question de la pertinence des outils actuellement existants, dont profitent essentiellement les plus gros studios, mieux à même de répondre aux critères d'éligibilité des aides existantes.
- 39 Deux échelles de dispositifs se superposent aujourd'hui : à l'échelle nationale, ils sont principalement composés d'une part du « fonds d'aide au jeu vidéo » (FAJV), qui vise le soutien à des projets ; et d'autre part le crédit d'impôt jeu vidéo qui vise plutôt le soutien à des structures par la prise en charge notamment des dépenses de personnel²³. Créé en 2008, le FAJV couvre de 35 % à 50 % (selon le type d'aide demandé) des dépenses totales de production d'un jeu. Depuis sa mise en place, le budget moyen des projets ayant bénéficié des aides à la création de propriété intellectuelle est de 325 000 € environ, et celui des projets ayant bénéficié des aides à la préproduction de 400 000 € environ²⁴. Le « crédit d'impôt jeu vidéo » a également été mis en place en 2008. Près de 50 % des projets qui en ont bénéficié entre 2008 et 2011 présentaient des budgets de production supérieurs à 5 millions d'euros (Bourgoin, 2012). Depuis 2008, 241 projets différents ont bénéficié d'un total 140 millions d'euros de crédits d'impôt, soit en moyenne environ 581 000 € par projet. Ces deux dispositifs FAJV et crédit d'impôt sont cumulables, mais un studio ne peut bénéficier de plus de 50 % d'aides publiques pour un même projet.
- 40 Dans les deux cas, il apparaît clairement que les dispositifs profitent aux plus gros studios et visent à soutenir des projets ambitieux. D'ailleurs, les différents intervenants de la conférence « Les soutiens publics à l'industrie du jeu vidéo en France » (Paris, 24 octobre 2018) ont insisté sur le nécessaire soutien à la compétitivité du jeu vidéo français dans un marché globalisé, au renforcement de l'attractivité du territoire français à l'international et à la création de jeux AAA²⁵. À l'inverse, pour les petits studios et les indépendants qui développent des jeux plus modestes, il est difficile d'accéder à ces aides (« *c'est clairement pas ouvert à des gens qui en sont à créer leur première structure*²⁶ »), même si concernant le crédit d'impôt, le seuil minimal de coût de développement auparavant fixé à 150 000 € a été abaissé à 100 000 € pour répondre à cette demande d'élargissement du périmètre d'éligibilité du dispositif.
- 41 Le soutien à ces petites structures semble dévolu aux acteurs territoriaux. De mise en place souvent récente (2017 dans les Hauts-de-France, 2018 en Île-de-France), les aides régionales traduisent la reconnaissance par les collectivités du rôle que peut jouer l'industrie du jeu vidéo dans la création locale d'emplois, et participent de sa territorialisation. Dans le cas francilien, 9 projets ont bénéficié du fonds d'aide en 2018, avec des montants variant de 13 000 € à 142 000 €²⁷. La Région annonce d'ailleurs compléter en 2019 son dispositif par « *un accompagnement individualisé sous forme de mentorat* », devant profiter aux studios se lançant dans leur premier jeu²⁸. Dans le cas des Hauts-de-France, 5 projets ont profité d'une aide régionale en 2017, avec des montants variant de 25 000 € à 80 000 €²⁹. Dans les deux cas, les Régions sont attentives à la localisation des activités du studio. Dans les Hauts-de-France, le paragraphe 4.2 du règlement de l'appel à projets précise que, dans le processus de sélection, le comité d'experts « *tient également compte de l'implication régionale en termes d'emplois et de retombées économiques* ». En Île-de-France, c'est même un critère d'éligibilité, puisque 50 % minimum des dépenses de



3.3 La porosité des milieux de la production vidéoludique

- 42 Plusieurs difficultés se heurtent donc parfois aux « petits » développeurs de jeux vidéo, à commencer par le fait de créer une société pour être éligible aux aides. Or, dans plusieurs cas rencontrés dans notre enquête, leur premier jeu est développé sur le temps libre, en parallèle de l'activité principale. Ensuite, du fait des seuils minimum d'éligibilité et des plafonds d'aides, les plus petits studios et les indépendants isolés ne sont pas concernés. Enfin, certaines aides leur échappent complètement, parce qu'elles ne leur sont pas adressées. Ainsi Lyon Métropole, du fait de ses compétences en matière d'économie et de gestion foncière et immobilière, propose des aides à l'installation de studios de jeux vidéo, mais qui concernent plutôt les grands studios, et à l'inverse très peu d'aides directes à l'investissement : « *Je dois reconnaître qu'on développe pas ces leviers pour les studios de petite taille*³⁰. » L'approche par l'école de la proximité permet de nuancer ce constat des outils inadaptés en posant la question des circulations, des porosités et des interactions entre les différents milieux qui composent l'industrie du jeu vidéo. Plus qu'un paradoxe, c'est peut-être l'indice de proximités différenciées selon les types d'acteurs et les types de réseaux qui gravitent dans ce secteur.
- 43 Le cas lyonnais éclaire cette situation. Les entretiens avec différents acteurs du territoire (Lyon métropole, pôle de compétitivité, centres de formation, mais aussi différents travailleurs du jeu vidéo) ont souligné une forte proximité géographique (et physique) d'une industrie qui rassemble sur un même territoire à la fois de grandes entreprises internationalisées et des studios indépendants de plus ou moins grande taille. Mais cette proximité géographique ne rime pas nécessairement avec proximité organisationnelle puisque, comme on l'a vu, Imaginove travaillait assez peu avec les studios indépendants, dont la disponibilité est faible pour des activités de coordination, et dont la pérennité est peu assurée (il existe une association, Only Game, créée en 2015, mais ses activités semblaient ralenties au moment de l'enquête). Lyon Métropole également est plutôt tourné vers le soutien aux grands studios du fait de sa politique immobilière, comme on vient de le voir. L'état actuel de nos recherches ne nous permet pas de documenter avec précision la proximité sociale qui caractérise la filière du jeu vidéo à Lyon. Il semble cependant exister des circulations entre grands studios et acteurs publics, entre le monde de l'industrie et le monde politique qui laissent suggérer cette proximité³¹.
- 44 Au final donc, la proximité institutionnelle et organisationnelle semble plus forte entre certains acteurs du jeu vidéo à Lyon, posant la question du soutien possible aux petits studios et aux indépendants et leur place dans les pôles de compétitivité. Il ne faut cependant pas penser ces mondes comme des mondes étanches, entre lesquels il n'y aurait pas de transferts. Nos entretiens ont au contraire mis en avant une certaine porosité des milieux, d'une part du fait de l'existence d'activités telles que les rencontres professionnelles, les *game jams*, qui structurent la sociabilité dans ce milieu professionnel (Grandadam *et al.*, 2013). D'autre part, notre enquête auprès de travailleurs du jeu vidéo a montré qu'il existait des passerelles entre ces différents milieux, avec des carrières qui alternent parfois entre grands studios et statut d'indépendants, ou des indépendants qui profitent de leurs contacts parmi de grands studios pour sous-traiter ou demander aides et conseils auprès de leurs anciens collègues. C'est pourquoi nous proposons de considérer cette porosité rendue possible par ces différentes formes de proximité comme autant de ressources territoriales activables au gré des différentes stratégies des acteurs du territoire, et favorisant la circulation du capital humain et des idées, bien qu'il soit souvent



Conclusion

45 Ce n'est pas une surprise : le monde du jeu vidéo en France se décline au pluriel et apparaît comme un ensemble relativement hétérogène de grands et petits studios, d'entreprises et d'indépendants, engagés dans des stratégies différenciées et soutenus par des acteurs publics, associatifs et institutionnels qui poursuivent leurs propres objectifs. Pour comprendre la diffusion spatiale de cette industrie, il faut dès lors peut-être sortir d'une lecture en termes de compétitivité et d'avantages comparatifs des territoires, mais plutôt regarder comment chaque territoire du jeu vidéo crée et se saisit de dispositifs génériques et de ressources locales spécifiques dans une logique de différenciation (Talandier et Pecqueur, 2018). D'une part, parce qu'on constate aujourd'hui qu'il y a du jeu vidéo (presque) partout en France, et d'autre part parce que les entreprises de jeu vidéo (du moins en France) ne se pensent pas toujours en concurrence les unes par rapport aux autres (la notion d'entraide et d'échanges ressort de nos enquêtes auprès des indépendants, à l'image des travaux de Parker et Jenson (2017).

46 L'autre élément saillant de notre analyse est l'importance de l'ancrage local comme stratégie de développement à part entière. C'est pourquoi le portrait d'une industrie qui serait nécessairement « *reflet de la mondialisation* » et se traduirait « *naturellement par un potentiel de marché global pour des industries locales, tournées d'emblée vers l'étranger* » (Benghozi et Chantepie, 2017) nous semble discutable et à nuancer très largement en prenant en considération la diversité des territoires de l'industrie du jeu vidéo et de ses professionnels.

47 C'est d'autant plus vrai que la localisation des entreprises de jeux vidéo en France ne relève pas seulement de choix rationnels ou de stratégies d'optimisation géographique selon une comparaison coûts/avantages. Dans le cas de la région francilienne, Paris et L. Lê (2016) ont montré l'importance des trajectoires familiales, personnelles, dans la localisation des studios de jeux vidéo, et nos propres entretiens nous ont conduit à des résultats similaires. Cela n'empêche pas, du fait de la dématérialisation des réseaux de distribution et la recomposition de la chaîne de production, une déconnexion plus ou moins forte entre l'échelle d'inscription territoriale des boîtes de jeux vidéo et l'échelle de leur marché, qui parfois peut déboucher sur des réussites à l'international, y compris pour les plus petits studios. Pour plusieurs de nos enquêtés, l'ancrage local est un choix raisonné, pensé comme une alternative à la quête de compétitivité à l'international. Cela signifie également que les acteurs que nous avons rencontrés ne pensent pas forcément leurs activités en termes de compétition, ou d'avantages comparatifs, mais voient plutôt la présence d'autres acteurs de même nature comme une ressource locale. Pour ces acteurs, la mondialisation n'est alors pas nécessairement un horizon d'attente, le succès d'une entreprise ne passe pas nécessairement par la globalisation.

Bibliographie

Anderson A., 1998, *Politiques de la ville : de la zone au territoire*, Paris, Syros.

Aoyama Y., Izushi H., 2003, « Hardware gimmick or cultural innovation? Technological, cultural and social foundations of the Japanese video game industry », *Research Policy*, n° 32, pp. 423-444.

DOI : 10.1016/S0048-7333(02)00016-1



Aoyama Y., Izushi H., 2006, « Industry evolution and cross-sectoral skill transfers: a comparative analysis of the video game industry in Japan, the United States and the United Kingdom », *Environment and Planning A*, vol. 38, n° 10, pp. 1843-1861.

- Balland P.-A., De Vaan M., Boschma R., 2013, « The dynamics of interfirm networks along the industry life cycle: The case of the global video game industry, 1987–2007 », *Journal of Economic Geography*, n° 13, p. 741-765.
- Banks J., Cunningham S., 2016, « Creative destruction in the Australian videogames industry », *Media International Australia*, pp. 1-13.
DOI : 10.1177/1329878X16653488
- Benghozi P.-J., Chantepie P., 2017, *Jeux vidéo : l'industrie du XXI^e siècle ?*, Paris, Presses de Sciences Po, DEPS.
- Blanchet A., Montagnon G. (sous presse), *French Touche, une histoire du jeu vidéo en France (1960-1991)*, Houdan, Pix'n Love.
- Bouba-Olga O., Carrincazeaux C., Coris M., 2008, « La proximité, 15 ans déjà ! Avant-propos », *Revue d'économie régionale et urbaine*, n° 3, pp. 1-9.
- Bourgoin V., 2012/4, « Les dispositions françaises en faveur du jeu vidéo », *Géoéconomie*, n° 4, pp. 65-72.
DOI : 10.3917/geoec.063.0065
- Burger-Hemlchen T., Cohendet P., 2011, « User Communities and Social Software in the Video Game Industry », *Long Range Planning*, n° 44, pp. 317-343.
- Grandadam D., Cohendet P., Simon L., 2013, « Places, Spaces and the Dynamics of Creativity: The Video Game Industry in Montreal », *Regional Studies*, vol. 47, n° 10, pp. 1701-1714.
DOI : 10.1080/00343404.2012.699191
- Colletis G., Pecqueur B., 1993, « Intégration des espaces et quasi-intégration des firmes : vers de nouvelles rencontres productives ? » *Revue d'économie régionale et urbaine*, n° 3, pp. 489-508.
- Crocis, 2013, « Les entreprises franciliennes du jeu vidéo, compétentes et dynamiques mais fragiles sur un marché mondialisé », *Enjeux Île-de-France*, n° 158.
- Debarbieux B., 2009, « Territoire-territorialité-territorialisation : aujourd'hui encore, et bien moins que demain... », in M. Vanier (dir.), *Territoires, territorialité, territorialisation*, Rennes, PUR, pp. 19-30.
- Dyer-Witheford N., De Peuter G., 2009, *Games of Empire: global capitalism and video games*, Minneapolis, university of Minnesota Press.
- Fassone R., 2018, « Notes on a pre-history of Italian video games », communication au colloque de la DiGRA *The Game is the Message*, Turin, 25-28 juillet 2018.
- Gaume N., 2012/4, « La France dans le marché mondial du jeu vidéo », *Géoéconomie*, n° 63, pp. 35-47.
DOI : 10.3917/geoec.063.0035
- Grossetti M., 1998, « La proximité en sociologie : une réflexion à partir des systèmes locaux d'innovation », in M. Bellet, T. Kirat, C. Langeron, *Approches multifformes de la proximité*, Paris, Hermès, pp. 83-100.
- Guilhon B., 2017, *Les écosystèmes d'innovation et de production. Volume 1*, Londres, ISTE Editions.
- Gumuchian H., Pecqueur B. (dir.), 2007, *La ressource territoriale*, Paris, Economica.
- IGDA, 2018, *Developer Satisfaction Survey 2017, Summary Report*.
- Jørgensen K., Sandqvist U., Sotamaa O., 2015, « From hobbyists to entrepreneurs: On the formation of the Nordic game industry », *Convergence*, vol. 23, n° 5, pp. 457-476.
- Kerr A., 2017, *Global Games: production, circulation and policy in the networked era*, New York, Routledge.
DOI : 10.4324/9780203704028
- Kerr A., Cawley A., 2012, « The spatialisation of the digital games industry: lessons from Ireland », *International Journal of Cultural Policy*, vol. 18, n° 4, pp. 398-418.
DOI : 10.1080/10286632.2011.598515
- Liefooghe C., 2010/1, « Économie créative et développement des territoires : enjeux et perspectives de recherche », *Innovations*, n° 31, pp. 181-197.
DOI : 10.3917/inno.031.0181
- 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 géographie, université Lille 1.
- Lusso B., 2017, « Industrie du jeu vidéo et construction de clusters innovants », *Sciences du jeu*, n° 8, mis en ligne le 26 décembre 2017, consulté le 15 mars 2019.
<http://journals.openedition.org/sdj/848>
DOI : 10.4000/sdj.848
- Mao P., Hautbois C., Langebach M., 2009, « Développement des sports de nature et de



- montagne en France : diagnostic comparé des ressources territoriales », *Géographie, économie, société*, vol. 11, n° 4, pp. 301-313.
DOI : 10.3166/ges.11.301-313
- Paberz C., 2012, « Rendre compte d'un ancrage local : l'apport original de l'ethnologie aux *Games Studies* au-delà de l'ethnographie », in H. Ter Minassian, S. Rufat, S. Coavoux (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, pp. 236-259.
- Paris T., L. Lê P., 2016, « Industries de création et territoires, une relation spécifique ? Le cas du jeu vidéo en région parisienne », *Réseaux*, n° 196, pp. 49-80.
- Parker F., Jenson J., 2017, « Canadian Indie Games Between the Global and the Local », *Canadian Journal of Communication*, vol. 42, pp. 867-891.
DOI : 10.22230/cjc.2017v4n5a3229
- Parmentier G., Mangematin V., 2009, « Innovation et création dans le jeu vidéo. Comment concilier exploration et exploitation ? ». *Revue française de gestion*, n° 191, p. 71-87.
DOI : 10.3166/rfg.191.71-87
- Pecqueur B., 2018, « Éloge de la proximité géographique en économie », in M. Talandier, B. Pecqueur (dir.), *Renouveler la géographie économique*, Paris, Economica, p. 21-30.
- Penix-Tadsen P., 2016, *Cultural code. Video games and Latin America*, Cambridge, London, The MIT Press.
- Rallet, 2002, « L'économie de proximités. Propos d'étape », *Études et recherches sur les systèmes agraires et le développement*, n° 33, pp. 11-25.
- Richard E., 2016, *l'adaptation aux changements climatiques : les réponses de l'action publique territoriale*, Rennes, PUR.
- SELL, 2019, *L'essentiel du jeu vidéo 2018*.
- Technocompétences, 2016, *Profil de la main-d'œuvre dans l'industrie du jeu électronique au Québec en 2016*.
- Torre A., Talbot D., 2018, « Vingt-cinq ans de proximités », *Revue d'économie régionale & urbaine*.
- Vanier M., 2008, *Le pouvoir des territoires : essai sur l'interterritorialité*, Paris, Economica.
- Vétel B., 2018, « Les travailleurs pauvres du jeu vidéo », *Réseaux*, vol. 208-209, n° 2, pp. 195-228.
DOI : 10.3917/res.208.0195
- Vicente J., 2016, *Économie des clusters*, Paris, La Découverte.
DOI : 10.3917/dec.vicen.2016.01
- Weil T., 2010, « Pôles et réseaux : quelques observations sur les pôles de compétitivité français », in T. Paris, P. Veltz (dir.), *L'économie de la connaissance et ses territoires*, Paris, Hermann, pp. 181-197.
DOI : 10.3917/herm.paris.2010.01.0181
- Witson J., Parker F., Simon B., 2018, « Megabooth: The cultural intermediation of indie games », *New Media & Society*, vol. 20, n° 5, pp. 1953-1972.
- Zabban V., 2011, « Ceci est un monde ». *Le partage des jeux en ligne : conceptions, techniques et pratiques*, thèse de sociologie, université Paris-Est.

Notes

1 Ce terme, employé de manière péjorative par les joueurs de jeux en ligne, désigne un style de jeu souvent comparé au travail ouvrier, qui consiste à jouer de manière répétitive et routinisée pour accumuler des ressources en ligne (de la monnaie virtuelle, des objets magiques, etc.) qui seront ensuite revendus en monnaie réelle à d'autres joueurs, soit directement soit par l'intermédiaire de sociétés spécialisées dans les transactions en ligne.

2 Projet de recherche collective Tetris (« Territoires, trajectoires professionnelles et industries du jeu vidéo »), porté par Vinciane Zabban et financé par le Labex ICCA de l'université Paris 13.

3 L'enquête compte à ce jour 37 entretiens semi-directifs, dont 28 avec des professionnels, 7 avec des acteurs institutionnels et associatifs et 2 avec des responsables de formation aux jeux vidéo. Les entretiens ont été réalisés entre 2016 et 2018, dans 8 villes en France et à Montréal, Québec. Suivre les trajectoires des acteurs français du jeu vidéo amène en effet les chercheurs à faire un détour outre-Atlantique.



4 https://www.afjv.com/annuaire_ecoles_jeux_video.php, consulté le 1^{er} mars 2019. Parmi ces 46 formations, moins d'une dizaine sont publiques.

5 Il n'existe à ce jour aucun recensement précis de la population active du secteur du jeu vidéo en France. Mais on peut mentionner le lancement en 2018 d'une enquête en ligne du STJV cherchant justement à mieux la cerner, ainsi que l'enquête en ligne de l'IGDA (International Game Developers Association), qui identifie à l'échelle internationale environ 44 % de travailleurs entre 25 et 34 ans, et environ 21 % de femmes (IGDA, 2018). L'enquête STJV, sur un échantillon de 534 répondants, identifie 77 % de moins de 40 ans et 16 % de femmes parmi les travailleurs français du jeu vidéo.

6 Aussi bien dans la presse spécialisée (*Canard PC*, n° 374, 1^{er} février 2018) que grand public (https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/01/14/quantic-dream-un-fleuron-du-jeu-video-francais-aux-methodes-de-management-contestees_5241506_4408996.html).

7 Recensement effectué en février 2019 sur le site Internet de l'association : <http://www.atlangames.com/adherents-cluster-entreprises-jeux-video/>

8 Entretien Game In, 14 novembre 2018. <http://www.game-in.org/>

9 « *De fait, tout se passe à Lyon aujourd'hui, 90 % des boîtes sont à Lyon* » (entretien Lyon Métropole, 19 juin 2018).

10 Entretien Imaginove, 6 mars 2018.

11 Nous en restons ici à l'état d'hypothèse : le jeu vidéo n'ayant représenté « que » le tiers des entreprises du pôle de compétitivité, en l'absence d'entretien complémentaire, on ne peut guère s'avancer sur les raisons de la disparition du pôle. Un communiqué annonçait le 19 janvier 2019 que le pôle n'avait pas candidaté, « conscient de ne pas répondre à l'ensemble des critères ».

12 Entretien Atlangames, 14 octobre 2016.

13 Entretien Game In, 14 novembre 2018.

14 Thierry, 20 juin 2017.

15 Basile, 8 juin 2016.

16 Paul, 3 juillet 2018.

17 Fabien, 13 juin 2017.

18 Atlangames, 14 octobre 2016.

19 Parlant de ses objectifs à moyen terme, il évoque sa volonté : « *Juste déjà pérenniser notre cycle de production en fait. Qu'on puisse bosser sur un ou deux projets en même temps, qu'on puisse avancer comme ça.* »

20 Cela peut passer par une présence dans les grands événements professionnels autour du jeu vidéo ou l'organisation d'événements locaux qui ont à la fois une orientation culturelle et de réseautage.

21 Direction de l'innovation et de l'action économique de Lyon Métropole, 19 juin 2018.

22 Game In, 14 novembre 2018.

23 Nous renvoyons à Bourgoin (2012) pour un descriptif plus précis de ces différents dispositifs et des différentes sous-catégories qui composent le FAJV.

24 Les chiffres sur le FAJV et sur le crédit d'impôt jeu vidéo ont été présentés à l'occasion de la conférence « Les soutiens publics à l'industrie du jeu vidéo en France », organisée dans le cadre de la Game Connection Europe, 24 octobre 2018, Paris.

25 Propos successivement tenus par les représentants respectifs du SNJV, du pôle de compétitivité francilien Capital Games et du ministère de l'Économie et des Finances.

26 Thierry, 20 juin 2017.

27 <https://www.iledefrance.fr/toutes-les-actualites/9-jeux-video-developpes-grace-soutien-de-la-region>.

28 <https://www.iledefrance.fr/toutes-les-actualites/9-jeux-video-developpes-grace-soutien-de-la-region>.

29 http://www.pictanovo.com/wp-content/uploads/2017/06/resultats_JV_120617.pdf.

30 Direction de l'innovation et de l'action économique de Lyon Métropole, 19 juin 2018.

31 À ce jour par exemple, Karine Dognin-Sauze, actuelle élue lyonnaise et vice-présidente de la Métropole, en charge de l'innovation, la métropole intelligente, le développement numérique et la mobilité intelligente, est une ancienne directrice marketing chez Electronic Arts à Lyon, et Bruno Bonnel, élu en 2017 député de la 6^e circonscription du Rhône, c'est-à-dire le secteur de Villeurbanne, est l'ancien fondateur et directeur du studio Infogrames.





Titre	Carte 1. Les disparités spatiales de l'industrie du jeu vidéo en France (données : Hovig Ter Minassian. cartographie : Aurélie Boissière)
URL	http://journals.openedition.org/tem/docannexe/image/5539/img-1.png
Fichier	image/png, 332k

Pour citer cet article

Référence électronique

Hovig Ter Minassian, « Les dynamiques territoriales de l'industrie du jeu vidéo en France », *Territoire en mouvement Revue de géographie et aménagement* [En ligne], 42 | 2019, mis en ligne le 06 novembre 2019, consulté le 19 juillet 2023. URL : <http://journals.openedition.org/tem/5539> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/tem.5539>

Cet article est cité par

- Zabban, Vinciane. Ter Minassian, Hovig. Noûs, Camille . (2020) Le bonheur est dans l'indé ?. *Réseaux*, N° 224. DOI: 10.3917/res.224.0111

Auteur

Hovig Ter Minassian
Université de Tours
Laboratoire CITERES UMR 7324
50 avenue Jean Portalis
BP0607
37206 Tours Cedex 03
hovig.terminassian@univ-tours.fr

Droits d'auteur



Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Les jeux vidéo

Un patrimoine culturel ?

Are video games a cultural heritage?

Hovig Ter Minassian



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/gc/1393>

DOI : 10.4000/gc.1393

ISSN : 2267-6759

Éditeur

L'Harmattan

Édition imprimée

Date de publication : 20 septembre 2012

Pagination : 121-139

ISBN : 978-2-336-00446-4

ISSN : 1165-0354

Ce document vous est offert par Université de Tours



Référence électronique

Hovig Ter Minassian, « Les jeux vidéo », *Géographie et cultures* [En ligne], 82 | 2012, mis en ligne le 22 mars 2021, consulté le 19 juillet 2023. URL : <http://journals.openedition.org/gc/1393> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/gc.1393>

Ce document a été généré automatiquement le 16 février 2023.



Creative Commons - Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International - CC BY-SA 4.0
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Les jeux vidéo

Un patrimoine culturel ?

Are video games a cultural heritage?

Hovig Ter Minassian

Depuis les années 1990, les mouvements en faveur de la patrimonialisation du jeu vidéo se sont multipliés dans les pays industrialisés où sa pratique s'est largement diffusée, comme les États-Unis, la Grande-Bretagne ou l'Allemagne. En France, deux étapes importantes ont joué en faveur de cet élan : la prise de position du ministre de la Culture Frédéric Mitterrand en faveur de la création d'un musée national du jeu vidéo, en avril 2010, et la tenue de l'exposition *Game Story. Une histoire à jouer* au Grand Palais, à Paris, en 2011. Les jeux vidéo seraient-ils le dernier avatar du « syndrome patrimonial » (Choay, 1996) qui caractérise les sociétés occidentales depuis les années 1970 ? C'est ce que donne à penser l'implication de différents acteurs politiques, économiques ou associatifs favorables à la patrimonialisation des jeux vidéo. Si, comme l'affirme Jean-Paul Guérin, tout projet de patrimoine culturel est un « projet économique et social » (2001), qu'en est-il pour les jeux vidéo ?

La notion de patrimoine culturel renvoie à un ensemble hétérogène d'objets à la fois matériels et immatériels (Leniaud, 2010). Nous entendons par patrimoine culturel des lieux, des objets ou des pratiques sociales ou culturelles hérités dont les valeurs, matérielles ou symboliques, s'imposent aux générations contemporaines. Dans cette perspective, la patrimonialisation est un processus de définition des critères de la « valeur patrimoniale » de l'objet considéré, et des outils qui doivent la protéger. Mais cette valeur elle-même est une construction sociale. Elle résulte d'un processus de légitimation d'un objet, d'un territoire ou d'une pratique, et contribue au renforcement de la position sociale dominante des acteurs qui lui sont liés (Bourdin, 1984 ; Amougou, 2004). Dans la perspective des travaux qui ont appréhendé la patrimonialisation par ses logiques territoriales (Gravari-Barbas, Guichard-Anguis, 2003) ou historiques (Choay, 1996), ou en explorant le processus sous l'angle économique (Grefte, 1999), territorial (Semmoud, 2004 ; Veschambre, 2004) ou institutionnel (Melé, 1998), nous souhaitons soumettre à l'analyse un objet encore mal appréhendé par les sciences sociales en France, à savoir les pratiques vidéoludiques. Y a-t-il un patrimoine culturel

francophone du jeu vidéo ? À quelle identité sociale ou territoriale renvoie-t-il ? Quelles logiques sous-tendent cette patrimonialisation ? La convergence entre la volonté des pouvoirs publics d'accompagner l'industrie du jeu vidéo et la demande sociale d'une partie des joueurs de jeux vidéo ne témoigne-t-elle pas d'une instrumentalisation des processus de patrimonialisation culturelle ?

- 3 Au regard des travaux de géographie déjà menés sur le patrimoine culturel, cette question peut paraître faussement candide¹. Il s'agit en réalité moins de déboucher ici sur une définition du patrimoine vidéoludique francophone, que de comprendre les logiques qui sous-tendent les initiatives en sa faveur en France. Il faut pour cela d'abord se demander ce qu'implique de considérer le jeu vidéo comme un patrimoine culturel au regard de l'identité sociale et territoriale de ce patrimoine singulier. Dans un second temps, nous verrons quelles sont les solutions envisagées pour patrimonialiser les jeux vidéo et les acteurs qui gravitent autour de cet effort. Enfin, nous nous interrogerons sur les logiques de légitimation d'un patrimoine vidéoludique francophone. Nous faisons l'hypothèse d'une stratégie s'opérant dans deux directions : l'une tournée vers l'intérieur de la communauté de joueurs, l'autre vers l'extérieur. Ce qui est en jeu pour les joueurs est la reconnaissance sociale de la légitimité culturelle de leur pratique et pour les industriels, le soutien économique des pouvoirs publics et plus largement de la société civile par l'octroi du statut d'objet culturel, voire d'œuvre d'art, aux jeux vidéo.

Les jeux vidéo : de la pratique au patrimoine

- 4 Historiquement, les jeux vidéo naissent dans les laboratoires de recherche financés par l'armée américaine et les campus universitaires américains, au lendemain de la Seconde guerre mondiale (Halter, 2006). D'abord limitée aux chercheurs et aux doctorants américains, la pratique des jeux vidéo se diffuse progressivement dans les bars puis les salles de jeux d'arcade, à partir des années 1970 et 1980, pour toucher la jeunesse masculine populaire (Kline, Dyer-Witherford, de Peuter, 2003). Parallèlement, l'industrie mondiale du jeu vidéo se structure progressivement autour de trois grands pôles que sont les États-Unis, le Japon et la Grande-Bretagne (Aoyama, Izushi, 2006). Dans les années 1990, les jeux vidéo entrent dans les foyers par le biais de la « console de salon », tout en élargissant leur marché à l'Europe.
- 5 Si l'histoire des jeux vidéo, brossée ici de manière nécessairement réductrice, est relativement courte, la croissance rapide de l'industrie et des pratiques vidéoludiques ont poussé un certain nombre d'acteurs à militer en faveur de leur patrimonialisation.

La légitimation progressive de la pratique vidéoludique

- 6 Depuis une vingtaine d'années, les pratiques vidéoludiques se sont largement répandues, avec une explosion de l'offre et un élargissement constant de la population de joueurs. En France, la dernière enquête sur les *Pratiques culturelles des Français* (Donnat, 2009) en donne un rapide aperçu : 36 % des enquêtés déclarent ainsi avoir joué aux jeux vidéo au cours des 12 derniers mois². En parallèle, on constate de plus en plus l'interpénétration entre la production vidéoludique et d'autres champs des pratiques culturelles, comme le cinéma (par le biais des adaptations) ou la musique (avec notamment l'organisation des *Video Games Live* au cours desquelles des musiques de jeux vidéo sont interprétées par des musiciens sur scène). Depuis le milieu des années

1990, les musées s'intéressent aux technologies numériques et aux jeux vidéo comme outils de conservation et de diffusion de la culture patrimoniale (École nationale du patrimoine, 1997 ; Ross, Donnelley, Dobreva, 2003). Cet intérêt a pu donner lieu à quelques expériences innovantes, comme la conception du jeu vidéo *Versailles 1685 : complot à la cour du Roi Soleil* (1997), notamment produit par la Réunion des musées nationaux. Plus récemment, en avril 2012, le musée du Louvre a acquis 1 500 consoles portables Nintendo 3DS pour remplacer progressivement les audioguides à disposition des visiteurs. La culture vidéoludique se diffuse également dans d'autres domaines comme le marketing, l'éducation ou la formation professionnelle. Ce mouvement semble traduire une *gamification* de la société, que l'on pourrait définir comme « l'adjonction de "mécanismes ludiques" à des activités qui étaient jusqu'alors étrangères au jeu » (Genvo, 2011)³.

- 7 Comme en écho à cette massification, les discours sur les jeux vidéo ont largement évolué. Si la presse quotidienne continue de faire état des interrogations sur la désocialisation suscitée par la pratique vidéoludique, les travaux des chercheurs et des universitaires ont élargi les thèmes d'analyse. Dans les années 1980 et 1990, l'accent était mis sur la violence et l'addiction (Anderson, Ford, 1986 ; Young, 1996 ; Griffiths, 2000). Depuis les années 2000, les problématiques se sont élargies à l'observation des pratiques sociales ou culturelles qui s'expriment à travers les jeux vidéo (Boutet, 2008 ; Berry, 2009). Depuis quelques années, on constate cependant une montée en puissance des travaux de recherche sur les dimensions artistiques ou esthétiques des jeux vidéo. Pour prendre l'exemple de la France, les thèses de doctorat soutenues ou en cours portant sur ces questions se sont multipliées, notamment en sciences de l'information et de la communication (Genvo, 2006 ; Amato 2008) ou dans les disciplines artistiques ou audiovisuelles (voir par exemple Backowski, 2004 ; Blanchet, 2009).

Les jeux vidéo : un patrimoine culturel immatériel ?

- 8 Ce double mouvement montre qu'en France, le débat sur le statut du jeu vidéo comme produit culturel « noble », voire œuvre artistique, est largement ouvert, même s'il reste moins avancé que dans d'autres pays notamment du sud-est asiatique comme le Japon ou la Corée du Sud⁴. Dès lors, comme les films ou la musique, pourquoi les jeux vidéo échapperaient à leur patrimonialisation ? Mais d'abord, de quel patrimoine parle-t-on ?
- 9 Malgré la rupture technologique induite par la généralisation de l'informatique et des outils numériques, la notion de patrimoine vidéo-ludique pose des questionnements similaires à d'autres objets culturels dont le processus de patrimonialisation a déjà été étudié par les sciences sociales. Dans le cas du patrimoine maritime breton, Françoise Péron montre par exemple que le processus de patrimonialisation a tout autant servi à assurer la cohésion d'un groupe social qu'à donner un second souffle à une activité traditionnelle ou artisanale déclinante (Péron, 2002). Au contraire, dans le cas des jeux vidéo, ce mouvement de patrimonialisation accompagne l'expansion d'une industrie florissante qui cherche encore à affirmer le statut d'œuvre culturelle ou artistique des objets qu'il produit.
- 10 Par ailleurs, depuis la convention de l'UNESCO de 2003, la notion de patrimoine culturel immatériel tend à s'imposer. L'article 2 de la Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel de l'UNESCO ne limite plus le patrimoine culturel aux monuments ou aux objets, mais inclut les traditions, les expressions orales, voire

certaines pratiques sociales ou certains rituels festifs⁵. En réalité tout patrimoine culturel est à la fois matériel et immatériel puisque l'objet patrimonialisé est porteur d'une dimension symbolique, ou anthropologique, qui le transcende. C'est pourquoi Jean-Michel Leniaud parle de dimension « métamatérielle », plutôt qu'immatérielle, du patrimoine culturel (2010). La patrimonialisation de la pratique vidéoludique serait alors la reconnaissance des valeurs constitutives de l'identité d'une certaine communauté humaine, d'un ensemble de pratiques sociales et culturelles liées au jeu vidéo. Mais, dans le cas de la France, par rapport à quelle identité sociale et territoriale le patrimoine vidéoludique se définirait-il ?

Quelle identité sociale ou territoriale pour le patrimoine vidéoludique ?

- 11 Parler de patrimoine vidéoludique francophone soulève deux remarques qui sont étroitement liées : d'abord, sur le fait que l'essor de la pratique vidéoludique s'inscrit dans un processus de mondialisation de l'industrie du jeu vidéo ; ensuite sur la difficulté d'identifier les lieux, acteurs et objets qui ont effectivement marqué, en France, l'histoire du jeu vidéo.
- 12 Pour Jean-Baptiste Clais, la pratique vidéoludique ne peut être rattachée à un groupe social ou un territoire particulier : le patrimoine vidéoludique ne traduirait donc pas l'identité culturelle d'un territoire (2005). On sait cependant qu'il existe des modalités variables dans l'espace de la pratique vidéoludique, par exemple en Corée du Sud où la pratique professionnelle est beaucoup plus répandue (Paberz, 2012) ; ou bien que certaines productions sont fortement ancrées dans le contexte géopolitique de leur aire géographique d'origine (Halter, 2006), à l'image de *UnderSiege*, jeu vidéo sorti en 2005 et développé par le studio syrien Afkar Media, qui met en scène la seconde *Intifada*. Il y a donc un sens à parler d'ancrage territorial de la production et de la pratique vidéoludique, qui doit nous conduire à « l'examen contextualisé des pratiques » (Paberz, 2012, p. 244).
- 13 Cet ancrage n'est pas contradictoire avec la mondialisation de l'industrie du jeu vidéo. C'est justement parce que le processus de mondialisation joue sur les différences entre les territoires, favorisant l'émergence de nouvelles identités territoriales (Buléon, 2001), que se développent des pratiques ou des productions culturelles de plus en plus rattachées à des territoires ou des aires géographiques spécifiques. L'émergence de filières du jeu vidéo en Jordanie ou en Iran s'explique par la volonté de proposer une offre vidéoludique alternative à la production occidentale jugée « pro-américaine ». De même, le jeu vidéo *7554*, développé et édité par le studio vietnamien Emobi Games en 2011, permet de rejouer la bataille de Diên Biên Phu contre les troupes coloniales françaises.
- 14 Revendiquer une patrimonialisation des pratiques vidéoludiques pose donc la question de son identité territoriale et de son ancrage. S'agirait-il d'un patrimoine culturel immatériel national, européen, mondial ? Faudrait-il patrimonialiser la part « francophone » des pratiques vidéoludiques ? Cela conduirait à identifier, au sein d'une production historiquement née aux États-Unis et au Japon, les traits caractéristiques du jeu vidéo « à la française ». Certes, l'histoire du jeu vidéo en France peut mobiliser ses héros⁶ ou ses succès internationaux⁷. Mais, en 2003, on estimait que la part du marché français détenue par des jeux vidéo conçus en France était de l'ordre

de 5 à 10 % (Fries, 2003)⁸. Par ailleurs, les grands noms de l'industrie française du jeu vidéo s'internationalisent de plus en plus, à l'image de la société *Ubisoft*. Son siège social est à Montreuil-sous-Bois, en banlieue parisienne, elle possède des studios de développement à Montpellier, Montreuil, mais aussi à Montréal, Shanghai ou encore Bucarest. Par ailleurs, elle ne réalise que 15 % de son chiffre d'affaires en France, et son personnel est trois fois plus nombreux au Canada qu'en France (Fries, 2003).

- 15 L'idée de parler de patrimoine culturel pour les jeux vidéo ne va pas de soi, pas seulement parce qu'elle met en mouvement une réflexion sur le statut artistique ou culturel du jeu vidéo, mais aussi parce qu'elle interroge l'objet, l'identité et l'échelle de référence de la pratique vidéoludique. Ces questionnements sur la patrimonialisation du jeu vidéo ne sont pas spécifiques au médium. En revanche, elles induisent des réponses spécifiques qui doivent prendre en compte le statut particulier de l'objet.

Enjeux techniques et jeux d'acteurs autour du patrimoine vidéoludique

- 16 Les actions en faveur de la patrimonialisation du jeu vidéo témoignent d'un effort récent mais croissant de la part d'acteurs aussi bien publics que privés. Elles renvoient à des interrogations plus larges sur la conservation des documents électroniques. S'il paraît acquis que le patrimoine vidéoludique n'a de sens que si les jeux vidéo continuent à être joués (Clais, 2005), il faut en explorer les enjeux et prendre en compte les acteurs qui gravitent autour.

Jouer et sauvegarder

- 17 Pour détourner le titre des actes d'un colloque sur le patrimoine (Gravari-Barbas, 2004), pour « habiter » le patrimoine vidéoludique, il faut y jouer. Il n'y a là pas de spécificité majeure du jeu vidéo par rapport à d'autres patrimoines culturels : l'enjeu de la patrimonialisation du jeu vidéo éclaire bien la différence entre un patrimoine mis sous cloche, pour lequel l'accès est réglementé ou limité, et un patrimoine vivant, c'est-à-dire pour lequel le maintien de son usage ne compromet pas sa conservation.
- 18 On retrouve dans la patrimonialisation du jeu vidéo des préoccupations et des enjeux déjà anciens liés plus largement à la conservation des documents électroniques (voir par exemple Waters, Garrett, 1996 ; École nationale du patrimoine, 1997 ; Lupovici, 2000 ; Documentation Abstracts, 2002 ; Vincent, 2010). Il existe actuellement quatre grandes approches pour l'archivage et la conservation de documents électroniques : l'approche muséologique, la migration de contenu vers un support plus récent, l'émulation et la description (Vincent, 2010). Dans le cas des jeux vidéo, il s'agit d'une part de conserver les œuvres elles-mêmes ; d'autre part d'en garantir l'accessibilité et l'usage. Autrement dit, il ne s'agit pas seulement de conserver l'objet lui-même, mais aussi la machine qui permet d'y jouer. Dès lors, c'est plutôt l'approche muséologique qui est explorée ou, à défaut, celle de l'émulation.
- 19 Or, la principale limite de l'émulation est qu'elle ne permet pas de replacer l'utilisation du logiciel concerné dans le contexte technologique de son époque de production (Rothenberg, 1999). Le jeu vidéo ne se traite pas comme n'importe quel document électronique : la configuration spatiale (ce qui inclut l'environnement technologique)

de la pratique vidéoludique détermine l'expérience vidéoludique. Le jeu vidéo n'est pas seulement une série de codes informatiques, c'est aussi un « système spatial » (Rufat, Ter Minassian, 2011), une configuration technique et spatiale particulière qui comprend l'écran sur lequel le jeu vidéo est joué (écran de télévision ou borne d'arcade), la machine sur laquelle il est joué (une machine de l'époque ou un ordinateur récent qui « simule » un environnement logiciel plus ancien), et enfin le lieu dans lequel le jeu vidéo est joué. Préserver le jeu vidéo, c'est préserver le dispositif spatial comme condition de réalisation de l'expérience vidéoludique. L'émulation redéfinit l'espace matériel du joueur. Elle a donc un impact sur les interactions entre l'espace du joueur et l'espace dans le jeu, et plus généralement sur ce que M. Triclot nomme les « régimes d'expérience » de la pratique vidéoludique (2011). C'est pour cette raison que beaucoup d'acteurs associatifs ont plutôt fait le choix de la conservation, contre celui de l'émulation, comme en témoignent les différents efforts de collection de jeux vidéo, qui se sont multipliés en France ces dernières années.

L'effort croissant de conservation du jeu vidéo en France

- 20 Même si le débat sur l'émulation est encore loin d'être fermé, il n'a pas empêché la multiplication de nombreuses initiatives en vue de la conservation des jeux vidéo en France, autour duquel se positionnent des acteurs différents, principalement institutionnels et associatifs. Par ailleurs, il faut s'interroger sur le rôle à jouer de la part des acteurs industriels.
- 21 Depuis la loi de 1992 sur le dépôt légal, la Bibliothèque nationale de France a pour mission de collecter la totalité des logiciels édités, distribués ou importés officiellement en France. Les jeux vidéo sont concernés au même titre que les autres documents multimédia. À l'heure actuelle, le fonds documentaire de la BnF compte environ 13 000 jeux vidéo qui apparaissent en interrogeant le catalogue de la bibliothèque, auxquels il faut ajouter environ 2 000 jeux, parmi les plus anciens, mal référencés, avec des jeux remontant à 1980 et 1981⁹. La stratégie de collection à l'égard des jeux vidéo est de les rendre jouables, quitte à privilégier la solution de l'émulation pour faciliter leur accessibilité. Ainsi, un « lecteur » peut demander qu'on lui installe quelques vieilles machines ou quelques vieux jeux vidéo en rez-de-jardin de la BnF. Ce « fonds documentaire » s'est progressivement constitué à la faveur de l'application du dépôt légal et d'une politique d'acquisition et de complétion des collections déjà existantes. Pour 2010, environ 700 nouveaux jeux vidéo ont été déposés à la BnF, dont 497 de la part des principaux éditeurs, et 305 titres plus anciens ont été achetés. Xavier Sené, chef du service « multimédia » au département « audiovisuel » de la BnF¹⁰, relève cependant le fait que beaucoup d'éditeurs « ne jouent pas complètement le jeu » : la BnF éprouve parfois certaines difficultés à rappeler aux éditeurs l'obligation du dépôt légal, tous les jeux vidéo ne sont pas systématiquement déposés à l'image des éditeurs étrangers où le dépôt légal n'a pas d'équivalent. D'autres acteurs industriels expriment leur peur que les jeux communiqués au public par le biais de la BnF ne soient pas achetés, voire qu'ils soient piratés, ce qui constituerait un manque à gagner. Enfin, pour les jeux les plus anciens, certains éditeurs ne disposeraient plus de stock.
- 22 Ce désintérêt général de la part des acteurs industriels de la mission de conservation de la BnF semble révélateur de l'absence de sensibilité à la question patrimoniale. Selon Xavier Sené, c'est peut-être du côté des petits éditeurs que l'on trouve les acteurs les

plus enclins à respecter l'obligation du dépôt légal, mais il s'agirait là moins d'une volonté de participer au projet patrimonial de la BnF que d'obtenir une reconnaissance institutionnelle de la dimension créative de leur œuvre.

- 23 Du côté des acteurs informels, des associations de collection et de conservation des objets liés aux jeux vidéo se sont multipliées, la plus dynamique d'entre elles étant sans doute l'association MO5.COM, créée en 1996. La publication à l'été 2010 de quelques articles en ligne relayés par le site Internet de l'association est caractéristique de l'argumentation des acteurs associatifs à l'égard de la patrimonialisation du jeu vidéo²¹ : les pratiques vidéoludiques sont devenues une composante à part entière de nos pratiques culturelles, touchant toutes les tranches d'âge et tous les milieux sociaux. De fait, les jeux vidéo sont de plus en plus considérés comme un bien culturel²². La patrimonialisation du jeu vidéo doit donc être défendue dans la mesure où l'on doit considérer le jeu vidéo comme une source d'inspiration artistique, voire un art à part entière. Pour soutenir cette logique, l'association MO5.COM a été co-organisatrice de l'exposition « MuseoGames » qui s'est tenue au Musée des arts et métiers, à Paris, entre juin 2010 et mars 2011. Elle a également participé à l'organisation de l'exposition « Game Story » qui s'est tenue de novembre 2011 à janvier 2012 au Grand Palais, à Paris. Plus largement, elle défend le projet d'un musée national des jeux vidéo²³. On peut cependant s'étonner du manque de synergies entre le monde associatif et des acteurs institutionnels comme la BnF dans la co-organisation de ces deux événements. Sans doute faut-il y lire la volonté, de la part des associations comme MO5.COM, de se positionner comme des acteurs plus « experts » de la patrimonialisation des jeux vidéo. Ce qui se joue donc autour de l'organisation de ces expositions, c'est la légitimation du rôle que certains acteurs doivent avoir dans le débat sur la patrimonialisation.
- 24 On voit ainsi qu'à travers les enjeux de la patrimonialisation des jeux vidéo se joue le repositionnement d'acteurs institutionnels ou associatifs qui gravitent autour de cette industrie culturelle. La question de la conservation des jeux vidéo n'est pas seulement d'ordre technique. C'est pourquoi, il reste à analyser les logiques économiques et sociales d'un patrimoine vidéoludique.

Le projet économique et social de la patrimonialisation du jeu vidéo

- 25 Tout patrimoine est identitaire et stratégique : il vise à « pérenniser le groupe en affirmant sa différence face aux autres groupes par le biais d'héritages culturels mis en exergue » (Péron, 2001, p. 21). Dans le cas des jeux vidéo, cette stratégie s'exprime sans doute dans deux directions : l'une, tournée vers l'extérieur de la communauté de joueurs, pour légitimer la pratique vidéoludique et son statut d'objet artistique et culturel ; l'autre tournée vers l'intérieur de la communauté de joueurs, pour légitimer les *bonnes pratiques* et configurer le champ des acteurs du milieu du jeu vidéo.

Le soutien des pouvoirs publics à l'industrie du jeu vidéo

- 26 En France, les pouvoirs publics, dès les années 1990, soutiennent le développement de la filière du jeu vidéo. Plus récemment, l'un des événements marquants de ce soutien fut le discours prononcé par le ministre de la Culture Frédéric Mitterrand au cours d'un

déplacement le 26 avril 2010 dans le nord de la France, pour faire la promotion d'un projet de musée national des jeux vidéo.

- 27 Avant d'analyser le contenu et les logiques qui sous-tendent ce discours, il faut d'abord s'interroger sur le lieu où il a été prononcé. Pour cela, ont été recensés les studios de développement (c'est-à-dire ceux qui conçoivent des jeux vidéo), les éditeurs (ceux qui les produisent et les commercialisent), les entreprises du *middleware* (c'est-à-dire ceux qui développent des outils qui servent à leur tour à concevoir des jeux vidéo), ainsi que les formations qui mènent aux métiers du jeu vidéo. La base de données a été établie à partir de l'annuaire en ligne de l'Agence française du jeu vidéo (AFJV)¹⁴. Élaborer un tel recensement comporte des limites : il est difficile d'établir le niveau d'exhaustivité des données ainsi collectées¹⁵. On peut néanmoins supposer que l'annuaire est assez représentatif des acteurs du monde du jeu vidéo, les entreprises ayant tout intérêt à adhérer à l'association qui facilite la diffusion de l'information et la promotion de la filière en général. On trouve ainsi dans l'annuaire aussi bien des grandes entreprises à l'activité mondialisée que de petits studios spécialisés dans la production dite « indépendante » ou « alternative »¹⁶. La seconde limite tient à l'absence de données sur la vitalité des entreprises recensées. Mais l'annuaire semble relativement fiable : il a notamment tenu compte de la fermeture du studio de développement *Wide Screen Games* à l'automne 2009, ou du studio *Monte Cristo*, au printemps 2010.
- 28 Les données ainsi récoltées mettent en évidence la polarisation de la filière du jeu vidéo en France. On y retrouve le poids écrasant de la région Île-de-France, qui comptabilise 135 entreprises ou formations dédiées aux jeux vidéo, dont plus de la moitié à Paris même (81). C'est dans l'agglomération parisienne que sont localisés parmi les plus importants studios de développement (*Mobigame* et *Quantic Dream* à Paris, *Cyanide* à Nanterre, *Blizzard* à Versailles) ou éditeurs (*Sony Computer Entertainment France* à Paris, *Disney Interactive Studios* à Marne-la-Vallée, *Take 2* à Palaiseau ou encore *Nintendo France* à Cergy-Pontoise). Le rayonnement international de la métropole, la proximité de la main d'œuvre qualifiée et l'existence du pôle de compétitivité CAP DIGITAL jouent sans doute ici à plein régime pour expliquer cette concentration dans le territoire parisien ou en proche banlieue. Le second pôle français du jeu vidéo est celui de Lyon, qui peut s'appuyer sur la présence du pôle de compétitivité IMAGINOVE, comptabilisant 23 entreprises liées à la filière du jeu vidéo (dont deux poids lourds de l'édition de jeu vidéo, *Atari Europe* et *Electronic Arts France*), ainsi qu'une formation universitaire spécifiquement dédiée au jeu vidéo. Le troisième pôle est celui de Montpellier (avec 7 entreprises et 3 formations) qui tient sans doute à la présence historique d'*Ubisoft*. Enfin, le quatrième pôle est celui du nord de la France, dans la conurbation de Lille-Roubaix-Tourcoing (avec notamment la présence des studios de développement *Ankama* et *Hydravision*, et de l'éditeur *Bigben*). La région Nord-Pas-de-Calais ne bénéficie pas d'un pôle de compétitivité similaire à CAP DIGITAL ou IMAGINOVE, en revanche la filière locale du jeu vidéo est soutenue par un « pôle d'excellence économique » orienté sur la créativité numérique et l'image.
- 29 Dans cette région, la filière du jeu vidéo s'appuie sur une histoire encore plus récente qu'ailleurs : le principal acteur industriel de la région, le studio de développement *Ankama*, est créé en 2003. On est donc en droit de s'étonner que la promotion de la patrimonialisation du jeu vidéo ait été faite dans cette région et non en Île-de-France ou en Rhône-Alpes, principaux pôles historiques de l'industrie du jeu vidéo francophone. Ce décalage est révélateur d'un des enjeux de cette patrimonialisation,

qui tient beaucoup plus au soutien à la filière industrielle du jeu vidéo qu'à la reconnaissance de l'importance des pratiques vidéoludiques dans le champ plus large des pratiques culturelles.

- 30 On peut donc supposer que le projet de patrimonialisation exposé dans la région Nord remplit deux objectifs convergents : celui de soutenir la création d'emploi dans une région qui affiche encore le taux de chômage le plus élevé de France (quasiment 13 % à la fin de l'année 2010, contre une moyenne en France métropolitaine de 9,3 %, selon les données de l'Insee) ; celui de légitimer le soutien à la filière du jeu vidéo par « l'anoblissement » de la production vidéoludique. Ce deuxième objectif transparaît particulièrement dans le contenu du discours prononcé en avril 2010 par le ministre de la Culture.

De l'industrie culturelle au patrimoine culturel

- 31 Un tournant s'est sans doute joué au cours de la décennie 2000 dans le regard que les pouvoirs publics portent à la filière du jeu vidéo. Le jeu vidéo est passé du statut d'industrie culturelle légitime à celui de patrimoine culturel légitime. En témoignent les propositions faites par le ministre de la Culture à l'occasion de ce déplacement et la rupture dont elles font preuve par rapport à celles élaborées au début de la décennie. Dans un rapport de 2003 commandé par le ministère de l'Économie et des Finances et intitulé *Propositions pour développer l'industrie du jeu vidéo en France* (Fries, 2003), les mesures visent principalement à renforcer l'attractivité et la compétitivité des entreprises francophones pour encourager les grands éditeurs internationaux à confier leurs projets ou à les faire sous-traiter par des studios de développement installés en France. Les propositions évoquées par le ministre de la Culture à l'occasion de son déplacement à Tourcoing en avril 2010 s'inscrivent dans une autre démarche. Il s'agit toujours autant de soutenir l'industrie du jeu vidéo, mais en affirmant la dimension culturelle et artistique de la pratique vidéoludique. Parmi les mesures évoquées, comme le renforcement du crédit d'impôts et de l'aide à la production, le lancement d'une mission sur le statut juridique du jeu vidéo, ou le soutien à l'innovation par la création de prix récompensant les meilleures œuvres, le discours a consacré une large part à l'idée d'inscrire le jeu vidéo dans une démarche patrimoniale. Cette proposition répond à l'effort fourni depuis plusieurs années par le secteur associatif pour promouvoir la conservation des jeux vidéo. Sans nécessairement préciser le champ couvert par ce patrimoine vidéoludique, cette proposition fait passer le jeu vidéo du collectionneur au musée. Comme le rappelle Dominique Poulot, le musée est une institution « centrale et incontestée de la culture occidentale » (Poulot, 2009, p. 3). Le dispositif muséal légitime le statut d'œuvre d'art du jeu vidéo.
- 32 Enfin, il n'est pas anodin que le discours du ministre de la Culture ait été prononcé au Fresnoy, c'est-à-dire dans un centre de formation et d'exposition artistique ouvert en 1997 et dédié aux arts contemporains, et particulièrement aux arts audiovisuels. Ce qui se joue ici c'est la légitimation du soutien à l'industrie du jeu vidéo non par l'importance de la pratique vidéoludique en France, mais par la filiation à des industries considérées comme plus nobles, comme celles liées aux arts graphiques ou à l'audiovisuel en général. La diversification des formations dispensées par l'école *Supinfocom*, créée en 1988 à Valenciennes mais qui propose depuis 2001 une formation *Supinfogame*, entièrement dédiée aux métiers du jeu vidéo, en est peut-être la preuve.

Du *retro-gaming* au patrimoine

- 33 Le projet économique et social de la patrimonialisation du jeu vidéo ne s'adresse pas seulement aux acteurs extérieurs à ceux du secteur du jeu vidéo. Il s'adresse également aux acteurs « endogènes » à la communauté de joueurs. En l'absence de données qualitatives précises, nous nous contenterons d'évoquer quelques pistes de réflexion qui pourront alimenter une analyse future.
- 34 Nous faisons en effet l'hypothèse que la demande croissante pour une patrimonialisation du jeu vidéo traduit un mouvement de légitimation d'une « bonne » pratique vidéoludique et de hiérarchisation de la production vidéoludique, qui passe par le *retro-gaming*. On désigne communément par là le fait de jouer à des jeux vidéo anciens, même si cette tendance masque en réalité des pratiques vidéoludiques variables¹⁷. Le terme de *retro-gaming* nous semble cependant incorrectement traduire l'ensemble des pratiques visées. D'abord, peut-on dire d'un joueur qui n'a pas cessé de jouer aux mêmes jeux depuis le début de sa « carrière de joueur » (pour reprendre l'expression de S. Coavoux, 2008), qu'il fait du *retro-gaming* ? Par ailleurs, dirait-on d'un pianiste qui joue des œuvres du XIX^e siècle qu'il fait de la « retro-musique » ?
- 35 Nous estimons que le *retro-gaming* participe de stratégies, conscientes ou inconscientes, de différenciation de la pratique vidéoludique au sein de la communauté de joueurs. Des travaux de sociologie ont montré que la hiérarchie des types de pratiques vidéoludiques existait de manière plus ou moins explicite dans le champ social des joueurs (Coavoux, 2008 et 2011 ; Berry, 2009). Certaines pratiques apparaissent alors plus nobles que d'autres, voire plus « légitimes », selon les jeux et selon les milieux. Dans cette perspective, il est possible de se demander si la pratique d'anciens jeux ne relève pas également de logiques de légitimation de certaines pratiques ou de positionnement de certains joueurs ou de certaines communautés de joueurs par rapport à d'autres. S'agit-il alors d'une posture individuelle qui consiste à retrouver des expériences ludiques passées (auquel cas le patrimoine vidéoludique remplirait complètement son rôle d'objet mémoriel) ou à revivre l'histoire du jeu vidéo (jouer à des jeux qu'on ne connaissait pas) ; ou bien une posture collective qui consiste à légitimer la pratique contemporaine du jeu vidéo en forgeant son histoire ? Sans doute les deux à la fois. Cette mode du *retro-gaming* est exploitée par les éditeurs de jeux vidéo qui ont bien compris l'intérêt financier de la soutenir avec la réédition d'anciens jeux ou d'anciennes séries, voire d'anciennes consoles.

Conclusion

- 36 La reconnaissance de l'importance acquise en France par les pratiques et l'industrie vidéoludiques ne doit pas être confondue avec le projet de patrimonialisation du jeu vidéo. Il s'agit dans un cas de comprendre comment les jeux vidéo ont pu trouver leur place dans le champ plus large des pratiques culturelles, et d'analyser les logiques économiques, sociales et artistiques, qui sous-tendent les pratiques vidéoludiques. Dans l'autre cas, il s'agit d'une stratégie de légitimation de cette même pratique, non spécifique au milieu du jeu vidéo.
- 37 On voit ainsi qu'avec la question de la patrimonialisation du jeu vidéo se rejouent des préoccupations communes à tout patrimoine qui fait l'objet d'un débat. Tout processus

de patrimonialisation entend clarifier le statut de l'objet défendu, définir le champ d'application (l'objet lui-même, les produits dérivés), la communauté visée et l'échelle de référence. Par ailleurs, il nécessite de définir les conditions d'accès du public au patrimoine. De ce point de vue, la réticence de certains éditeurs à jouer le jeu du dépôt légal peut en constituer une limitation forte. Enfin, tout processus de patrimonialisation exprime des logiques économiques et sociales, mais aussi des jeux d'acteurs dont les prises de position visent à légitimer leur place dans le débat patrimonial.

- 38 Plusieurs questions restent encore en suspens. Il faudrait pouvoir interroger plus largement les acteurs économiques et associatifs pour mettre en évidence une diversité des prises de position au sein des tendances évoquées dans cet article. Des entretiens plus approfondis devraient être menés auprès de joueurs et d'acteurs associatifs adeptes de *retro-gaming* pour décrypter les logiques en jeu. Enfin, la prise de position des pouvoirs publics au profit de la patrimonialisation des jeux vidéo doit être suivie. Le projet de musée national du jeu vidéo n'a pas encore véritablement pris forme, mais il devrait révéler à la fois les attentes et les stratégies de l'action publique vis-à-vis de la pratique des jeux vidéo en France. Si le processus de patrimonialisation du jeu vidéo est en marche, il reste à définir précisément ce qu'il recouvre et les outils qui doivent l'accompagner. L'histoire du patrimoine vidéoludique reste encore à jouer.

BIBLIOGRAPHIE

AMATO É. A., 2008, *Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Du phénomène ludique aux avatars en réseau*, thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication sous la direction de Jean-Louis Weissberg, Université Paris 8.

AMOUGOU É. (dir.), 2004, *La question patrimoniale. De la « patrimonialisation » à l'examen de situations concrètes*, Paris, L'Harmattan, 282 p.

ANDERSON C., FORD C., 1986, « Affect of the game-player. Short-term effects of highly and midly aggressive video games », *Personality and social psychology bulletin*, vol. 12, n° 4, p. 390-402.

AOYAMA Y., IZUSHI H., 2006, « Industry evolution and cross-sectoral skill transfers: a comparative analysis of the video game industry in Japan, the United States and the United Kingdom », *Environment and planning A*, vol. 38, n° 10, p. 1843-1861.

BACKOWSKI S., 2004, *La contamination du cinéma américain contemporain par les jeux vidéo : convergence et divergences*, thèse de doctorat en cinéma sous la direction de Guy Chapouillié, Université de Toulouse-Le-Mirail.

BERRY V., 2009, *Les cadres de l'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un monde numérique. Analyse des pratiques ludiques, sociales et communautaires des joueurs de jeu de rôles en ligne massivement multi-joueurs : Dark Age of Camelot et World of Warcraft*, thèse de doctorat en sciences de l'éducation sous la direction de Gilles Brougère, Université Paris 13.

- BLANCHET A., 2009, *Les synergies entre cinéma et jeux vidéo : histoire, économie et théorie de l'adaptation vidéoludique*, thèse de doctorat en sciences de l'art sous la direction de Raphaëlle Moine, Université Paris Ouest.
- BOURDIN A., 1984, *Le patrimoine réinventé*, Paris, PUF, 239 p.
- BOUTET M., 2008, « S'orienter dans les espaces sociaux en ligne. L'exemple d'un jeu », *Sociologie du travail*, vol. 50, p. 447-470.
- BRUNO P., 1993, *Les jeux vidéo*, Paris, Syros, 139 p.
- BULÉON P., 2001, « La mondialisation créerait-elle de l'identité et du territoire ? », in *Faire la géographie sociale aujourd'hui - Les documents de la MRSH de Caen*, n° 14, p. 81-88.
- CHOAY F., 1996, *L'allégorie du patrimoine*, Paris, Le Seuil, 260 p.
- CLAIS J.-B., 2005, « La "patrimonialisation" du jeu vidéo et de l'informatique », intervention dans le cadre du congrès ICHIM 05, Paris.
- CLAIS J.-B., 2011, *La patrimonialisation des jeux vidéo et de l'informatique. Ethnographie en ligne et hors ligne d'une communauté de passionnés*, thèse de doctorat en sociologie et anthropologie politique sous la direction de Michel Rautenberg, Université de Saint-Étienne.
- COAVOUX S., 2008, *La socialisation aux jeux vidéo en ligne. Carrière des joueurs et espace social du jeu*, master 1, ENS Lettres et Sciences humaines.
- COAVOUX S., 2011, « L'espace social des pratiques de *World of Warcraft* », in Rufat S., Ter Minassian H., *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, p. 164-180.
- DOCUMENTATION ABSTRACTS, 2002, *The state of digital preservation: an international perspective*, Washington DC, Council on Library and Information Resources, 95 p.
- DONNAT O., 2009, *Les pratiques culturelles des Français à l'ère du numérique : enquête 2008*, Paris, La Découverte, 282 p.
- DUVIGNAUD J., PÉREZ DE CUÉLLAR J., LE SCOUARNEC F.-P. (dir.), 2004, *Le patrimoine culturel immatériel : les enjeux, les problématiques, les pratiques*, Paris, Maison des cultures du monde, 254 p.
- ÉCOLE NATIONALE DU PATRIMOINE, 1997, *Patrimoine et multimédia : le rôle du conservateur*, Paris, La documentation française, 331 p.
- ESPOSITO, 2011, "Panorama des approches pour la préservation des jeux vidéo", in *Actes des 17^e journées d'informatique musicale. JIM2011*, p. 79-83.
- FRIES F., 2003, *Propositions pour développer l'industrie du jeu vidéo en France, rapport ministériel*.
- GENVO, 2006, *Le Game Design des jeux vidéo : une approche communicationnelle et interculturelle*, thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication sous la direction de Jacques Walter, Université Paul Verlaine de Metz.
- GENVO S., 2011, « L'émergence de la notion de *serious game* : une illustration des processus de ludicisation des TIC », intervention dans le cadre du séminaire *Jeu vidéo et médiation des savoirs* (MSH Paris-Nord, Labsic, Experice), MSH Paris Nord, 21 janvier 2011.
- GRAVARI-BARBAS M. (dir.), 2004, *Habiter le patrimoine : enjeux - approches - vécu*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 618 p.
- GRAVARI-BARBAS M., GUICHARD-ANGUIS S. (dir.), 2003, *Regards croisés sur le patrimoine dans le monde à l'aube du XXI^e siècle*, Paris, Presses de l'Université Paris-Sorbonne, 952 p.
- GREFFE X., 1999, *La gestion du patrimoine culturel*, Paris, Anthropos, 253 p.

- GRIFFITHS M., 2000, « Does Internet and computer "addiction" exist? Some case study evidence », *Cyberpsychology & behavior*, vol. 3, n° 2, p. 211-218.
- GUÉRIN J.-P., 2001, « Patrimoine, patrimonialisation, enjeux géogra-phi-ques », in *Faire la géographie sociale aujourd'hui – Les documents de la MRSH de Caen*, n° 14, p. 41-48.
- HALTER E., 2006, *From Sun Tzu to Xbox. War and Video Games*, New York, Thunders' Mouth Press, 364 p.
- KLINE S., DYER-WITHEFORD N., DE PEUTER G., 2003, *Digital Play. The interaction of technology, culture and marketing*, Montréal/Kingston/ Londres/Ithaca, Mc-Gill's Queen's University press, 368 p.
- LENIAUD J.-M., 2010, « Du matériel à l'immatériel : vers une nouvelle conception du patrimoine », in F. Benhamou, M.Cornu (dir.), *Le patrimoine culturel au risque de l'immatériel*, Paris, L'Harmattan, p. 23-31.
- LUPOVICI C., 2000, « Les stratégies de gestion et de conservation préventive des documents électroniques », *Bulletin des bibliothèques de France*, tome 45, n° 4, p. 43-54.
- MELÉ P., 1998, *Patrimoine et action publique au centre des villes mexicaines*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle/Éditions de l'HEAL, 324 p.
- PABERZ C., 2012, « Rendre compte d'un ancrage local : l'apport original de l'ethnologie aux Games Studies au-delà de l'ethnographie », in H. Ter Minassian, S. Rufat, S. Coavoux (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, p. 236-259.
- PÉRON F. (dir.), 2002, *Le patrimoine maritime. Construire, transmettre, utiliser, symboliser les héritages maritimes européens*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 538 p.
- POULOT D., 2009, *Musée et muséologie*, Paris, La découverte, 125 p.
- ROSS S., DONNELLY M., DOBREVA M., 2003, *New Technologies for the cultural and scientific Heritage Sector. DigiCULT Technology Watch Report 1*, rapport de la commission européenne, 192 p.
- ROTHENBERG J., 1999, *Avoiding technological Quicksand: finding a viable technical foundation for digital preservation*, Washington DC, Council on Library and Information Resources, 35 p.
- RUFAT S., TER MINASSIAN H. (dir.), 2011, *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, 197 p.
- SEMMOUD, N., 2004, « Valorisation patrimoniale et changement social : un pléonasm e ? », in M. Gravari-Barbas (dir.), 2004, *Habiter le patrimoine : enjeux – approches – vécu*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, p. 265-280.
- TER MINASSIAN H., RUFAT S., COAVOUX S., BERRY V., 2011, « Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo ? Pratiques et représentations spatiales des joueurs », *L'espace géographique*, n° 3, p. 245-262.
- TRÉMEL L., 2001, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris, PUF, 309 p.
- TRICLOT M., 2011, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zone, 252 p.
- VESCHAMBRE V., 2004, « Effacement et réappropriation de l'habitat populaire dans les centres anciens patrimonialisés : les exemples du Vieux-Mans et de la Doutre à Angers », in M. Gravari-Barbas (dir.), 2004, *Habiter le patrimoine : enjeux – approches – vécu*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, p. 245-264.

VINCENT A., 2010, *Préservation d'œuvres musicales. Étude du processus de production*, Master 2 en sciences et technologies de l'information et de la communication, Université de technologie de Compiègne.

NOTES

1. Voir notamment les conclusions du colloque international *Patrimoine culturel et désirs de territoires : vers quels développements ?*, Université de Nîmes, 25-27 février 2010 (ART-Dev, Université Paul Valéry, Université de Nîmes, CNRS).
2. Les écarts sont cependant très variables selon les tranches d'âge. Par ailleurs, ce type d'enquêtes ne dit pas grand-chose de la diversité des manières de pratiquer les jeux vidéo, selon les milieux sociaux ou les niveaux d'études (Bruno, 1993 ; Trémel, 2001 ; Ter Minassian, Rufat, Coavoux, Berry, 2011).
3. Pour comprendre les enjeux de la *gamification*, je renvoie aux archives vidéo de la conférence annuelle *Les signaux numériques 2012*, organisée par Aquitaine Europe Communication (http://www.dailymotion.com/video/xpmfk4_le-web-devient-apsolumo-1-5-les-signaux-numeriques-2012_tech). qui m'a été indiquée par un des relecteurs de l'article, que je remercie ici chaleureusement. Il faut dans le même temps rappeler la mise en garde de Sébastien Genvo à l'égard de la notion de *gamification*, qui traduit une vision essentialiste du jeu vidéo. D'après lui, ce sont moins des mécanismes ludiques que l'on pourrait définir et catégoriser *a priori* qui se diffusent, que des « attitudes ludiques » qui peuvent prendre des formes variables. D'où sa proposition de parler plutôt de « ludicisation » (Genvo, 2011).
4. En Corée du Sud, les jeux vidéo occupent une place telle dans les pratiques culturelles que la proportion de joueurs est beaucoup plus grande, qu'il existe des ligues professionnelles de joueurs salariés, et que les compétitions de jeux vidéo sont retransmises sur les grandes chaînes de télévision (Paberz, 2012).
5. C'est ainsi que le « repas gastronomique des Français » a été classé patrimoine culturel immatériel de l'humanité en 2010.
6. Comme le concepteur de jeu vidéo Frédéric Raynal, qui a donné naissance à la série *Alone in the Dark*, dont le premier, sorti en 1992, est considéré comme un des premiers grands jeux vidéo de type « survival horror ».
7. C'est le cas de *Rayman contre les lapins crétins* (Ubisoft Montpellier, 2006). *Assassin's Creed*, sorti en 2007 et ayant connu un succès équivalent, a au contraire été développé dans un studio montréalais d'Ubisoft.
8. L'auteur du rapport souligne que ce chiffre n'inclut pas les productions délocalisées, mais il est tout de même révélateur de la faiblesse de la présence des studios de développement français sur le marché mondial du jeu vidéo.
9. À titre comparatif, le site Internet communautaire *Mobygames.com* recense plus de 60 000 jeux vidéo, y compris des titres exclusivement sortis aux États-Unis ou au Japon. Le site compte environ 48 000 jeux postérieurs à 1992 (site consulté en septembre 2011).
10. Entretien réalisé le 14 octobre 2011 qui a permis de recueillir les chiffres utilisés dans ce paragraphe.
11. Le texte, publié en quatre parties, est disponible à partir de cette adresse : <http://mag.mo5.com/actu/4827/edito-jeux-video-et-patrimoine/>
12. L'article rappelle que Michel Ancel et Frédéric Raynal, parmi les concepteurs français de jeux vidéo les plus connus, y compris à l'échelle internationale, ont été faits « Chevaliers des Arts et des Lettres » en 2006.

13. Ce type d'initiative n'est pas propre à la France : il existe depuis 1997 à Berlin un musée consacré aux loisirs interactifs. Une nouvelle exposition permanente y a été inaugurée en janvier 2011, entièrement dédiée aux jeux vidéo.

14. http://www.afjv.com/annuaires_jeux_video.php

15. Pour un tel travail, on aurait également pu utiliser la base de données SIRENE, dont la nomenclature d'activités françaises révision 2 (NAF rév. 2 2008) comporte une catégorie « édition de jeux électroniques ». En réalité, elle ne permet pas de distinguer concepteurs et éditeurs, d'autant que la plupart des petites entreprises sont à la fois concepteurs et éditeurs de leurs produits. La consultation de la base de données SIRENE indique 160 entreprises pour 2009, ce qui est relativement proche des 166 concepteurs et éditeurs repérés en 2011 dans l'annuaire de l'AFJV.

16. Par ailleurs, le site Internet du pôle de compétitivité IMAGINOVE recense 23 entreprises dans la filière du jeu vidéo, ce qui correspond exactement au nombre d'entreprises recensées à partir de l'annuaire de l'AFJV. Si on peut douter que l'annuaire soit complètement à jour, on peut au moins espérer que la liste des adhérents au pôle de compétitivité l'est.

17. L'objet de cet article n'étant pas d'explorer la diversité des pratiques de *retro-gaming*, on renverra au travail de thèse de J.-B. Clais (2011). On pourra également consulter l'article du site Internet [grospixels.com](http://www.grospixels.com) consacré aux jeux vidéo (<http://www.grospixels.com/site/dosretro1.php>).

RÉSUMÉS

Depuis quelques années, les initiatives en faveur de la constitution d'un « patrimoine vidéoludique » se sont multipliées en France. Elles résultent de l'implication croissante de différents acteurs politiques, économiques ou associatifs favorables à la patrimonialisation des jeux vidéo. Cet article entend analyser les logiques et les stratégies qui sous-tendent ce mouvement. Pour que les jeux vidéo puissent être considérés comme un patrimoine culturel, il faut se demander à quelle identité sociale ou territoriale renvoie ce patrimoine. Par ailleurs, autour de ce processus de patrimonialisation gravitent des acteurs qui privilégient des stratégies de conservation différentes. Enfin, il faut prendre en compte les enjeux de cette patrimonialisation, c'est-à-dire pour les joueurs, la reconnaissance sociale de la légitimité culturelle de leur pratique, et, pour les industriels, le soutien économique des pouvoirs publics et plus largement de la société civile par l'octroi du statut d'objet culturel, voire d'œuvre d'art, aux jeux vidéo.

For some years, initiatives favouring the constitution of a "video game heritage" have increased in France. They have born from the growing concern of different political or economical actors, and of players' associations in favour of the patrimonialization of video games. This paper aims to analyze the logics and the strategies underlying this process in the case of video games. If video games should be seen as a cultural heritage, one has to ask oneself to which social or territorial identity it refers. Besides, around this process, actors coexist, who support different conservation strategies. Finally, one has to take into account the stakes of this patrimonialization, i.e. for the players the social acknowledgment of the legitimacy of their cultural practice, and, for the industrials, the economic support of the public authorities and,

more largely, of the society, by obtaining the acknowledgment of video games as cultural objects, and even pieces of art

INDEX

Keywords : video games, cultural heritage, cultural practices, conservation, emulation

Mots-clés : jeux vidéo, patrimoine culturel, pratiques culturelles, conservation, émulation

AUTEUR

HOVIG TER MINASSIAN

UMR CITERES – CoST 7324 – Université François Rabelais de Tours

hovig.terminassian@univ-tours.fr



Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ?

Are video games means to understand geography?

Hovig Ter Minassian et Samuel Rufat



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/cybergegeo/17502>

DOI : 10.4000/cybergegeo.17502

ISSN : 1278-3366

Éditeur

UMR 8504 Géographie-cités

Ce document vous est offert par Université de Tours



Référence électronique

Hovig Ter Minassian et Samuel Rufat, « Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? », *Cybergegeo: European Journal of Geography* [En ligne], Science et Toile, document 418, mis en ligne le 27 mars 2008, consulté le 19 juillet 2023. URL : <http://journals.openedition.org/cybergegeo/17502>

Ce document a été généré automatiquement le 16 février 2023.



Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ?

Are video games means to understand geography?

Hovig Ter Minassian et Samuel Rufat

Texte rédigé entre juin 2006 et janvier 2008. Nous remercions Ch. Grataloup, G. Fumey et M. Houssay-Holzschuch pour leur relecture.

« On ne dirait pas que quelqu'un qui trouve un objet dans un labyrinthe en escaladant un arbre d'où il a une vue sur le labyrinthe joue le jeu ; trouver l'objet veut dire entrer dans le labyrinthe et le chercher. »

Ludwig Wittgenstein « Le Cahier Jaune », in *Cours de Cambridge 1932-1935*, Paris, TER, 1992, p.221

Introduction

- 1 Les jeux vidéo sont souvent décriés, comme la télévision en son temps, mais si, loin d'abêtir, ils donnaient au contraire accès à un savoir géographique ? Derrière cette apostrophe, il convient de se pencher sur leur emploi dans l'enseignement. L'un des animateurs du réseau Ludus de l'Académie de Caen¹, Yvan Hochet, présente l'utilisation du jeu vidéo Sim City au collège :

« *Sim City* est utilisé en sixième, en géographie, autour du thème des paysages urbains des grandes métropoles d'Amérique du Nord. Après avoir étudié en classe ce qui caractérise les métropoles d'Amérique du Nord à partir de photographies, la consigne est simple : Vous avez compris à quoi ressemble une métropole d'Amérique du Nord ? Pour le prouver, vous allez en construire une !² »

- 2 Les jeux pédagogiques, tout comme les jeux de société, sont passés peu à peu du carton au support informatique³. Après quelques projets expérimentaux, le jeu vidéo touche le grand public avec *Pong*, en 1972, sur borne d'arcade puis sur la télévision grâce à une console de salon. Il donne naissance à une industrie dont le chiffre d'affaire dépasse celui

du cinéma en 2002. Aujourd'hui, près d'un foyer français sur deux est joueur avec en moyenne deux joueurs par foyer⁴. Ce public est souvent jeune, mais il est en constant élargissement⁵. Pour Micheline Roumégous, les jeux en général présentent un intérêt pédagogique parce qu'ils sont ouverts, révélateurs des représentations et même plausibles en tant que modèles. Les jeux vidéo conservent ces possibilités didactiques et donnent le sentiment d'être des outils pédagogiques plus puissants et plus attractifs que les jeux « en carton », en mettant en œuvre des modèles plus complexes et des simulations en apparence plus réalistes. Nous considérerons comme jeux vidéo les produits commercialisés comme tels, ainsi que les produits apparentés et diffusés sur le même type de support. Leur particularité repose sur une interface graphique et une interactivité particulière. Ils proposent au joueur de participer au monde dans lequel ils le plongent, de se l'approprier en le façonnant.

- 3 Il n'existe pratiquement pas de jeux vidéo sans création d'un espace, de la route qui défile devant une voiture à la recreation du globe terrestre, en passant par des univers imaginaires. Deux « familles » de jeux sont proches des problématiques géographiques : les jeux de stratégie, dont l'enjeu est de constituer puis gérer un territoire ; les jeux de gestion, qui proposent la prise en charge d'un espace particulier, soit à l'échelle micro (une tour de bureaux), soit à l'échelle macroscopique (un pays, une civilisation). Cette distinction renvoie d'une part à une géographie qui « sert à faire la guerre », où la connaissance du terrain et les cartes sont des outils stratégiques ; d'autre part à une géographie qui sert à produire, à aménager l'espace. Les jeux vidéo font donc appel à deux conceptions de l'espace : d'un côté l'étendue, qui fait souvent l'objet d'une compétition, de l'autre le territoire, l'espace approprié et aménagé, qui est un produit social organisé. La confrontation du joueur à une reproduction de la richesse et de la polysémie de l'espace soulève alors un certain nombre d'interrogations sur le contenu de cet espace sur support informatique et sa pertinence au regard des réflexions des géographes.
- 4 Les jeux vidéo sont utilisés comme outils pédagogiques et parfois rapprochés des outils de modélisation⁶. Leur utilisation comme outils ne va pas de soi, elle n'a pourtant pas ouvert de débat parmi les géographes, à la différence des sociologues⁷. Alors que les géographes commencent à expérimenter les jeux vidéo et que ces derniers font partie des pratiques culturelles d'un part croissante d'entre eux, les jeux vidéo n'ont pas (ou peu) trouvé place dans leurs discours et leurs analyses. Dans cette logique, le jeu *Mission Président*, présenté par ses concepteurs comme un « simulateur géopolitique », a été mis à l'épreuve. Il a servi à tester les conséquences des programmes des candidats aux élections présidentielles françaises de 2007⁸, mais son manque de vraisemblance a été critiqué parce que des guerres éclataient rapidement en Europe et que le candidat effectivement élu se faisait assassiner. La méfiance des géographes tient sans doute dans cette confrontation des jeux vidéo au « réel ». La qualité de l'interface graphique, la complexité des paramètres pris en compte, donnent souvent l'illusion d'une modélisation objective reposant sur des bases théoriques solides. Or les simulations à l'œuvre dans les jeux vidéo sont toujours orientées par les représentations spatiales de leurs concepteurs. En ce sens, ils sont des « artefacts culturels » au travers desquels il est possible d'analyser les représentations de leurs concepteurs, mais aussi des joueurs. Les jeux vidéo pourraient alors déborder le statut d'outil et approcher celui d'objet géographique.
- 5 Pour explorer ces pistes, nous avons choisi deux séries de jeux populaires : *Sim City* et *Civilization*. *Sim City* est le plus ancien jeu vidéo de gestion : le joueur endosse le rôle d'un

maire et de son équipe, chargés de développer une ville. Créé en 1989 par Will Wright, il est le premier d'une série éponyme, avec *Sim City 2000* en 1993, *Sim City 3000* en 1999, *Sim City 4* en 2003 et enfin *Sim City Societies* en 2007. Chaque version améliore les graphismes mais aussi la qualité de la simulation. Ce jeu a connu de multiples déclinaisons (*Sim Farm*, *Sim Earth*, *Sim Tower...*). *Civilization*, passe du carton à l'informatique en 1991 grâce à Sid Meier. Il est à la fois un jeu de stratégie et de gestion : le joueur doit mener son peuple de l'âge de pierre à la conquête spatiale. Il est aussi à l'origine d'une série, avec *Civilization II* en 1997, *Civilization III* en 2000 et *Civilization IV* en 2005. En plus de l'exploration, la pratique et l'observation des mécanismes à l'œuvre dans ces jeux, d'autres sources ont été utilisées. Les différents manuels commercialisés avec les jeux et des entretiens disponibles avec les concepteurs mettent l'accent sur les choix de programmation, les contraintes techniques et le développement du jeu. Les forums de discussion en ligne portant sur *Civilization*⁹ et sur *Sim City* constituent de riches sources d'informations sur les joueurs et leurs interactions avec les concepteurs. Face au volume de textes disponibles, nous avons choisi de privilégier les discussions sur le fonctionnement du jeu et sur les moyens de l'améliorer, au sein des sites dits « communautaires¹⁰ ». Lors de l'élaboration de *Civilization IV*, les échanges entre joueurs sont devenus des « recommandations » à l'équipe de développement. Si certains avis s'inspirent de la réalité et tendent à demander plus de complexité, d'autres s'inspirent de jeux déjà existants, c'est-à-dire de modélisations qui ont déjà fait, ou non, leurs preuves, comme *Europa Universalis*, ou d'autres jeux de Sid Meier : *Colonization* ou *Alpha Centauri*.

Jeux vidéo et « récupérations » pédagogiques

- 6 *Sim City* et *Civilization* sont des simulations qui proposent de pratiquer une série de tests ou d'expériences sur un espace mis en image, en plaçant le joueur en position d'acteur. Les jeux sont utilisés en sciences sociales depuis la fin des années 1970, en lien avec le développement des sciences de l'éducation. Leur efficacité repose sur l'intériorisation des mécanismes et des actions par les joueurs qui se les approprient au cours des parties.
- 7 Le passage du carton à l'informatique a permis de simuler des situations plus complexes. La complexité met en valeur non seulement la succession ou l'addition de plusieurs éléments, mais insiste aussi sur la difficulté de séparer les composantes, elle est à la fois agrégation et tissage¹¹, à la différence du compliqué, qui est décomposable en éléments simples (réduction). Les jeux reproduisent la complexité selon le principe d'équifinalité : un état final peut être atteint par des chemins distincts et des actions diverses. Cette équifinalité peut découler de la complexité algorithmique ou aléatoire, elle se retrouve dans le coup de dé qui ruine le joueur de *Monopoly*. Inversement, un même chemin débouche sur différents états finaux (principe de multifinalité) du fait de la complexité déterministe¹². Aux échecs, les mêmes conditions initiales, les mêmes mécanismes simples et les mêmes joueurs peuvent conduire à des situations très diverses. Dans les deux jeux présentés, ces deux formes de complexité (algorithmique et déterministe), sont destinées à simuler la complexité du réel et en particulier celle des mécanismes géographiques. Dans ces simulations, la complexité est obtenue à partir de conditions initiales semi aléatoires (elles sont bornées par des règles qui peuvent être paramétrées par le joueur) et des interactions entre un nombre important de mécanismes simples qui peuvent conduire à une succession de bifurcations. Cette simulation de la complexité est plus riche dans *Civilization*, qui est à la fois plus sensible aux conditions initiales (fonder

une cité au bord d'un fleuve ou dans la jungle) et se déroule sur plusieurs millénaires à une échelle nettement plus petite. Au cours de l'évolution de ces deux jeux, les phénomènes aléatoires ont été écartés ou leur impact réduit : dans *Civilization IV*, les concepteurs ont décidé de supprimer les catastrophes naturelles présentes dans les versions précédentes. Dans *Sim City*, une autre solution a été choisie dès la version « 2000 », en proposant simplement au joueur de les activer ou désactiver au cours de la partie. Ces jeux ont donc suivi l'évolution des techniques de simulation en se rapprochant d'une complexité reproduite selon le chaos déterministe.

- 8 Ce type de simulation est un outil pédagogique puissant parce qu'il a une dimension ludique : le joueur est actif¹³, en situation de recherche, il doit mobiliser ses connaissances pour prendre des décisions et peut en voir rapidement les effets. L'interactivité pousse les utilisateurs à tester différentes hypothèses et donc à explorer les phénomènes simulés, en approfondissant leur compréhension au-delà des connaissances mobilisées au départ. La reproduction d'une situation complexe dans un cadre ludique a un double intérêt : favoriser les connaissances sur les résultats (est-ce une action efficace ? est-ce conforme à la réalité ?), mais aussi sur les mécanismes (comment gagner ? comment la réalité est-elle simulée ?). Les jeux vidéo « ouverts », à partir de *Pirates* lancé par Sid Meier en 1987, offrent au joueur une plus grande liberté d'exploration en lui permettant de s'éloigner des objectifs de victoire fixés initialement. C'est la pérégrination qui prime, à l'inverse des jeux de course automobile, où toute sortie de piste est sévèrement sanctionnée. Cette liberté d'action est accompagnée de régulations qui reposent sur la notion « d'efficacité » : certaines actions ou décisions sont valorisées par le déroulement du jeu, elles accordent la victoire, des points ou une marge de manœuvre accrue. Cette « efficacité » peut être vérifiée sur le court, le moyen mais aussi le long terme, le jeu suppose donc que le joueur développe au cours de son exploration une analyse réflexive sur ses choix et ses actions au lieu de suivre passivement des objectifs précis et des règles strictes. Dans *Sim City*, chaque partie conduit le joueur à s'approprier une pensée et une pratique de l'espace, ainsi que quelques rudiments d'aménagement du territoire et d'urbanisme. Le joueur est aidé par la simulation qui permet l'affichage simultané d'une quantité importante d'informations sous formes de cartes et de graphiques permettant une compréhension rapide et les régulations qui permettent l'évaluation *a posteriori* de ses choix. Dans *Sim City 4*, il est possible d'afficher en surimposition des flèches montrant en « temps réel » les déplacements et modes de transports empruntés.
- 9 Ces aspects ludiques ont aussi donné paradoxalement naissance aux « jeux sérieux ». A l'origine conçus pour la formation interne, puis diffusés gratuitement, ils sont devenus un moyen de sensibiliser le public aux situations complexes. Les institutions internationales les utilisent pour immerger le public dans les catastrophes humanitaires (www.food-force.com) ou écologiques (www.bbc.co.uk/sn/hottopics/climatechange/climatechallenge), le Ministère des finances pour familiariser aux rouages financiers de l'Etat (www.cyber-budget.fr). Ces jeux servent également à véhiculer des messages politiques et commerciaux, ou de tremplin pour enrôler de jeunes recrues¹⁴. Les jeux vidéo célèbres sont parfois copiés ou adaptés en « jeux sérieux », ainsi *Sim City* a donné lieu à une série de jeux cherchant à sensibiliser aux problématiques de la « ville durable ». Le jeu *Ecoville*¹⁵ propose de développer une ville en évitant de dépasser un certain seuil de pollution, mais les possibilités y sont très limitées et l'animation inexistante. Le jeu *Utopia*, mis en ligne par EDF pour former ses cadres, était à la fois plus accueillant et plus complexe, en intégrant la recherche et une plus grande diversité des sources d'énergie. Il était moins

surchargé de textes écrits en très petits caractères et dont la lecture n'était pas nécessaire au déroulement du jeu, ce qui reste l'un des principaux défauts des imitations « pédagogiques ». Mais comparés à *Sim City*, ces jeux font pâle figure : ils omettent que les habitants sont autre chose qu'un chiffre dans un coin de l'écran, qu'ils n'ont pas tous les mêmes besoins et envies, que l'industrie de pointe ne donne pas de travail à tout le monde... Bref, l'original présente les enjeux de la « ville durable » de façon plus synthétique, demandant au joueur de trancher entre des points de vue divergents et des intérêts conflictuels, tout en étant plus convivial, esthétique et stimulant que les adaptations « pédagogiques ». Si ces jeux vidéo disponibles dans le commerce sont utilisés et adaptés à des fins pédagogiques, c'est parce que ce sont de puissants outils de simulation.

Les jeux vidéo, outils de modélisation interactifs ?

- 10 Dans les deux jeux présentés, la simulation de la complexité du réel repose sur des modèles géographiques. Dans le cas de *Sim City*, il s'agit essentiellement des modèles de centre/périphérie, de rente foncière, de distance-temps, et de compétition socio-spatiale ; dans le cas de *Civilization*, s'y ajoutent des modèles plus larges comme la gravitation, la diffusion, ou le choix de localisation. La construction d'un modèle est une représentation de la réalité, une abstraction plus ou moins formalisée en langage logique, sous forme de récit littéraire, de carte géographique ou d'équation mathématique. Comme tout processus d'acquisition cognitive aboutit à un modèle, le déroulement d'une partie de jeu vidéo conduit le joueur à s'appropriier ces modèles en analysant la façon dont la simulation répond à ses choix et décisions. La simulation informatique permet d'éviter le double écueil de la simplicité réductrice et de la trop grande complexité : elle ouvre un niveau de réflexion abstraite « intermédiaire¹⁶ », parce que les modèles ne sont pas donnés *a priori* et que la formalisation reste « cachée » derrière l'interface graphique. De plus, ces jeux fonctionnent comme des méta-modèles dans le sens où leur fonctionnement repose sur des modèles géographiques et conduit à la production d'une organisation de l'espace selon des formes archétypales qui ont été érigées en modèles (maillage, angle mort, rang taille, estuaire, axe structurant...).
- 11 Mais les joueurs ne restent pas des utilisateurs passifs, comme l'illustre l'évolution de l'utilisation et de la conception des jeux vidéo. Parfois, les joueurs se constituent en communauté active, comme dans le cas de *Civilization*¹⁷. Sur les sites présentés, les joueurs échangent des impressions et des astuces, ils débattent du fonctionnement du programme, du compromis à trouver entre reproduction de la complexité du réel et son approximation, ils proposent des *mods*¹⁸ téléchargeables, de nouveaux scénarios, et notamment des reconstitutions de situations historiques. Ces sites servent également de lieux d'échange entre les joueurs eux-mêmes et les concepteurs de *Civilization*. Ainsi, les hypothèses sur la diffusion de la culture dans le jeu ont été discutées, ce qui a conduit à une modification de l'algorithme qui la simule dans le programme. Les joueurs ont également proposé, dans leur liste de recommandations pour *Civilization IV*, de renoncer aux déplacements illimités par la voie ferrée, qui incitait dans les opus précédents à en recouvrir l'ensemble de son territoire. Ils ont proposé plusieurs solutions au nom du réalisme de la simulation mais aussi pour obliger le joueur à faire des choix de gestion : modification de son efficacité en fonction du progrès technique, introduction d'un coût d'entretien ou d'une capacité maximale de transport. D'autres joueurs étaient attachés

aux déplacements illimités, au nom de la simplicité. Les concepteurs ont préféré laisser chaque joueur trancher : dans *Civilization IV* le déplacement par voie ferrée est soumis à des mouvements limités, mais cependant paramétrables par le joueur.

- 12 Ces interactions entre joueurs et concepteurs lors de la réalisation de la dernière version du jeu, ont donné lieu à trois situations. Dans la plupart des cas, les propositions des joueurs n'ont pas été validées, comme celles concernant l'épuisement des ressources naturelles. Parfois, un consensus a pu être trouvé, comme pour la gestion du progrès technologique. Enfin, les concepteurs ont plus rarement introduit des modifications qui n'avaient pas fait l'objet de demandes explicites, comme la prise en compte du rôle des religions. En fait, ces interactions ont montré une claire opposition entre des joueurs habitués de la série *Civilization*, qui voulaient tirer le jeu vers une simulation plus réaliste et donc complexe, et des concepteurs soucieux d'élargir leur public. Ces derniers ont veillé à étendre les possibilités offertes au joueur tout en simplifiant les mécanismes du jeu pour le rendre plus « jouable » (plus simple d'accès et plus fluide). De même, ils souhaitaient laisser les joueurs réécrire l'Histoire (simulation divergente), ce qui est un puissant mécanisme de séduction pour « capter » de nouveaux joueurs, alors que les joueurs habitués de la série demandaient des modifications pour se rapprocher des situations historiques (simulation convergente). Ces interactions ont eu deux conséquences, la principale c'est que dans *Civilization*, le réalisme de la simulation repose plus sur l'espace que sur l'Histoire, avec un temps qui n'est plus, dans le jeu, que la catégorie dans laquelle se déploient les modèles géographiques choisis parfois conjointement par les joueurs et les concepteurs. L'autre conséquence, c'est que pour satisfaire le plus grand nombre de joueurs, les concepteurs du jeu ont choisi de rendre le programme modulable pour permettre aux joueurs plus avancés de (presque) tout modifier. Ces modifications peuvent intervenir sur le cœur du fonctionnement du programme, sur certains paramètres (avec ou sans interface graphique) ou par la création de nouvelles situations pour explorer les possibilités et pousser le programme jusqu'à ses limites. Cette capacité offerte à l'ensemble des joueurs d'intervenir sur le contenu du jeu est récente, elle a d'abord concerné les jeux d'action (*Counter Strike*, 1999), et caractérise la tendance générale actuelle. Ce qui auparavant était considéré comme un détournement, dont la mise en ligne posait parfois des problèmes de droits d'auteur, est devenu une valeur ajoutée. La même dynamique s'est mise en place pour *Sim City*, avec la possibilité d'ajouter des *mods* à partir de *Sim City 4* et les débats qui ont précédé la sortie de *Sim City Societies*.
- 13 Il ne s'agit pas juste d'une adaptation du produit à la demande des consommateurs, mais de l'introduction de boucles rétroactives¹⁹ grâce à l'appropriation du jeu par une communauté. Les séries d'hypothèses et de modèles sur lesquelles repose la simulation sont discutées, adaptées et modifiées, souvent pour se rapprocher d'une reproduction complexe de la réalité. Puisqu'ils en font une représentation formalisée, idéalisée, schématique, du monde, reposant sur une série d'hypothèses selon des mécanismes simples, les joueurs s'approprient le jeu en en faisant un outil de modélisation. *Sim City* est utilisé pour que des élèves assimilent les modèles de la ville américaine, d'urbanisme fonctionnel ou d'axe structurant, *Civilization* pourrait être utilisé pour formaliser et familiariser à la plupart des modèles d'organisation de l'espace, comme le modèle chrétallierien des « places centrales ». Cette modélisation est à la fois rhétorique (textes), mathématique (algorithmes, équations) et iconique (dessins, animations). Dans le cas de *Civilization IV*, la modulabilité du jeu débouche sur des protocoles d'expérimentation : le

jeu donne lieu à l'argumentation des hypothèses et des modèles, leurs interactions et leur traduction numérique sur les forums du site, puis les boucles rétroactives permettent les itérations de construction/déconstruction conduisant à dérouler les conséquences de ces hypothèses jusqu'à leurs limites, et enfin l'interprétation des résultats sur les forums communautaires. Cette démarche expérimentale répond exactement aux attentes de Roger Brunet quand à la refondation de la modélisation en géographie²⁰. Il ne s'agit plus seulement d'une exploration des possibilités offertes au joueur, mais d'expérimentation sur le degré de réalisme de la simulation qui conduit à transformer le jeu en outil de modélisation. L'appropriation de ce jeu vidéo par ses joueurs peut donc être vue comme un processus ludique de modélisation voire d'expérimentation, se penchant sur l'organisation du territoire, les interactions nature/société, les processus de décision en situations complexes... De plus, nous avons vu que *Sim City* et *Civilization* fonctionnent comme des méta-modèles, leurs développements et détournements pourraient donc avoir une vocation heuristique.

- 14 Mais ces modélisations, utilisées dans des perspectives pédagogiques ou expérimentales, souffrent paradoxalement des aspects ludiques qu'elles cherchaient à reprendre. Le « plaisir du jeu » n'est pas le même que celui d'acquérir des connaissances²¹, ou de faire de la recherche, et le jeu ne peut pas s'y substituer. Cet agrément conduit à réaliser et diffuser des simulations réalistes, qui reposent sur des modélisations puissantes. Mais les contraintes commerciales et les soucis de « jouabilité », qui traduisent également les représentations spatiales de leurs concepteurs, les biaisent en favorisant certaines simplifications outrancières ou en donnant au joueur un rôle prépondérant.

Les représentations dans les espaces virtuels

- 15 Le jeu vidéo est un « artefact culturel ». Sa spécificité réside dans le tissage de discours rhétoriques, mathématiques et iconiques, dans l'interactivité entre l'objet/jeu, le sujet/joueur et ses reconstructions mentales, ainsi que dans la capacité du joueur à refaçonner l'univers du jeu. Chaque partie peut être considérée comme un microcosme projeté dans un temps extrêmement court par rapport à l'échelle humaine. Dans ces conditions, les représentations²² y sont comme exacerbées, « compressées » dans un espace-temps très réduit. Les représentations sont constitutives du monde et participent du processus de connaissance. Elles sont une « création sociale et/ou individuelle de schémas pertinents du réel²³ ». Leur utilisation pédagogique ne doit pas consister en un remplacement par une sorte de lavage de cerveau, mais en une prise de conscience et en l'apprentissage de leur maniement :
- 16 « Il faut donc, avec les élèves, aller au-delà de la 'vitrine' d'une géographie objective et descriptive, pour entrer dans 'l'atelier' où s'élaborent les espaces, où s'affrontent les valeurs et la stratégies spatiales (...) conduisant les élèves à travailler sur leurs propres représentations et sur celles des autres.²⁴ »
- 17 Il faut sortir d'une double opposition, d'une part entre des représentations subjectives et une réalité qui serait objective, d'autre part entre de « bonnes » représentations, celles du discours scientifique (ou du professeur), et des « mauvaises », celles du savoir commun (ou de l'élève). Tout comme la carte mentale ou la publicité, les jeux vidéo permettent une approche des représentations spatiales, parce qu'elles y sont concentrées et parce que l'interactivité oblige le joueur à les manipuler. Il ne s'agit pas de savoir si elles sont « bonnes » ou « mauvaises », mais de fonder leur analyse. Les outils existants dédiés aux

représentations²⁵ sont efficaces pour les jeux vidéo : il est possible de repérer le « donné à voir », d'interpréter le rôle de ces images, puis d'essayer de comprendre les processus de « naturalisation » qui les transforment en lieux communs. Mais ces outils sont insuffisants pour analyser le dialogue qui découle de l'interactivité. Si les jeux vidéo semblent laisser le joueur de plus en plus libre, celui-ci reste guidé de façon coercitive, les possibilités offertes sont rarement infinies, mais aussi incitative, le déroulement de la partie valorisant certains choix. Il faut donc analyser les dialogues qui se nouent au fil des parties, au travers des interactions entre les joueurs et les concepteurs, mais aussi de « l'efficacité » que les mécanismes du jeu reconnaissent à certaines actions. Les représentations spatiales sont présentées au travers des questions de production et d'appropriation de l'espace.



Figure 1 : La ville dans *Sim City* : une agglomération en croissance constante

- 18 *Sim City* fait appel à une conception de la ville déterminée culturellement, le jeu incite à privilégier une urbanisation de type nord-américaine. Le principal mode de croissance urbaine proposé est « l'étalement urbain » (ou *urban sprawl*), avec une seule limite arbitraire, le plan de jeu, carré de taille fixe. Le jeu souffre de son parti pris originel : il est quasiment impossible d'y valoriser un centre-ville ancien ou d'y favoriser la mixité sociale. Depuis *Sim City 2000*, le joueur peut définir un coefficient d'occupation du sol : un degré de densité (faible, moyenne, élevée) est défini pour chaque parcelle délimitée. Mais la faible densité n'est pas « efficace » à moyen terme : elle génère d'importants surcoûts, limite l'afflux de population, qui est un élément d'évaluation des actions du joueur, et consomme plus d'espace, ce qui réduit sa marge de manœuvre. Avec *Sim City 4*, le joueur peut diriger toutes les villes de la région, mais le jeu n'offre pas la possibilité d'une politique d'aménagement à l'échelle régionale, ce qui favorise à son tour l'étalement. Ces incitations sont une limite ludique, parce qu'il est finalement assez difficile de diversifier la manière de jouer, et idéologique, parce qu'elle induit que la seule urbanisation « durable » est celle disponible dans *Sim City*. Or, ce jeu renvoie à une vision très fonctionnaliste de la nature : les espaces dits « naturels » se limitent à ce qui n'est pas

aménagé ou urbanisé par l'homme. Le joueur est placé devant le choix de leur urbanisation ou de leur sanctuarisation totale. Ces espaces naturels sanctuarisés rappellent la notion de *wilderness*, qui désigne la nature comme l'envers de la civilisation. D'abord diabolisée, car du côté du sauvage, elle se pare de toutes les vertus à partir du milieu du XIX^{ème} siècle, sous l'influence du transcendantalisme et des mythes littéraires qui en font la garante des valeurs morales²⁶. Il n'est pas possible de créer des parcs naturels dans *Sim City*, pourtant les associations écologistes viennent périodiquement réclamer au joueur de préserver la nature. Le jeu entretient une confusion entre « vert » et « naturel » : planter des arbres ne se révèle pas efficace, alors qu'en raser pour construire des parcs urbains à la place renforce localement l'attractivité résidentielle et commerciale. La dimension paysagère est souvent caricaturale, une haie d'arbres ou de parcs suffit à masquer une autoroute, et le jeu n'offre aucune place à la biodiversité ou à la fonction sociale de la nature.



Figure 2 : La nature en ville dans *Sim City*

- 19 Les questions d'environnement (pollution et cadre de vie) se limitent ainsi à quelques aspects : réduire la place de l'automobile au profit des transports en commun, taxer les industries polluantes, recycler et exporter les déchets, favoriser l'innovation et gérer les différentes possibilités de production d'énergie. Le premier volet de *Sim City* remonte à 1989, à une époque où l'expression « développement durable » était encore confidentielle (le rapport Brundtland date de 1986). La prise en compte de l'environnement date du second opus, lancé en 1993, mais les versions les plus récentes ont conservé cette vision utilitariste : l'espace y est un intrant bon marché, quasiment malléable à merci, et surtout à très faible coût. Pourtant, il est difficile d'y développer une ceinture maraîchère : le joueur devait délimiter de vastes zones industrielles (*sic*) de faible densité en périphérie, possibilité évoquée en petits caractères au milieu du manuel du jeu. En fonction de leur localisation, des ateliers (au sein de l'agglomération) ou des champs d'arbres fruitiers (en périphérie) pouvaient s'y développer. *Sim City 4* les a remplacées par des « zones agricoles », mais ce choix n'est toujours pas efficace, il continue de donner lieu à des

espaces de très faible valeur foncière et à produire une importante pollution. Certaines simplifications sont destinées à ne pas surcharger le jeu, mais elles relèvent d'une conception culturelle tranchée. Cependant, nous avons vu que la dernière version du jeu permettait une meilleure sensibilisation à la gestion d'une « ville durable » que ses dérivés à vocation pédagogique. Il y a bien là une ambiguïté très forte : l'attractivité de la simulation et une interface graphique soignée semblent en faire un outil puissant et ludique, alors qu'ils diffusent en réalité une vision partisane.



Figure 3 : La capitale et ses confins à l'aube de la civilisation espagnole, dans *Civilization IV*

- 20 Le jeu *Civilization* favorise la complémentarité entre les différents espaces. Le joueur doit gérer tout un réseau urbain, le changement d'échelle induit de nouvelles perspectives. Ici, l'espace rural se définit comme un espace à part entière, sous la domination plus ou moins étroite de la ville. Depuis la dernière version, il devient même un enjeu de gestion, où peuvent se développer, au bénéfice du joueur, hameaux, villages et autres petites villes de banlieue. Désormais, un joueur ne peut plus fonder de villes trop proches les unes des autres. Il doit donc gérer de manière plus subtile l'aménagement régional, selon un schéma quasi « christallerien » qui valorise progressivement la hiérarchisation des villes. Ces nouvelles possibilités rendent *Civilization IV* plus « réaliste », alors même que l'échelle de gestion est beaucoup plus petite que dans *Sim City*. Mais *Civilization* valorise très peu l'approche écologique dans sa dernière version. De nombreux éléments sont modifiables dans *Civilization IV*, mais il reste un « noyau dur », support des représentations des concepteurs. En définitive, la modularité apparaît comme « cosmétique ». Ainsi, les joueurs ont demandé la diversification de la gestion de la pollution mais les développeurs ont au contraire décidé de limiter son impact au nom d'une simplification de la gestion des villes. Ce changement se fait au détriment du réalisme, il valorise indirectement un mode de développement peu soucieux de l'environnement puisque sa gestion occupe une très faible part dans la stratégie du joueur.

- 21 En revanche, les liens entre société et nature sont évolutifs dans *Civilization*. L'appropriation physique et symbolique de l'espace change au cours de la partie et modifie le rapport qu'y entretient le joueur. Cette appropriation passe par trois étapes : d'abord la méconnaissance des ressources (le joueur ignore leur présence), ensuite leur connaissance (elles sont visibles mais non exploitables), enfin leur maîtrise. Cette différence entre connaissance et capacité d'exploiter est une nouveauté de *Civilization IV*, elle rappelle l'analyse des milieux proposée par Augustin Berque, où les ressources ne relèvent ni seulement de la nature ni seulement des hommes²⁷. Le milieu est donc réévalué au fur et à mesure de l'innovation scientifique et technologique, modifiant le rapport à la fois objectif (ou matériel) et subjectif (ou symbolique) de l'homme à son environnement.



Figure 4 : L'espace dans *Civilization IV*, un espace approprié (ici par les Russes à gauche, les Vikings à droite)

- 22 Dans *Sim City* et *Civilization*, l'espace est approprié. Dans le premier jeu, cette appropriation est matérialisée par la production du bâti, dans le second, elle passe par un concept mal défini que les programmeurs du jeu ont appelé « culture », sans doute dans la perspective d'illustrer le processus cognitif, symbolique et social d'appropriation. La nature symbolique du territoire comme métonymie de la société qui le produit est d'autant plus forte que territoire, Etat et nation sont fortement liées dans ce jeu vidéo. Le territoire n'est pas seulement l'espace où l'Etat a toute autorité et contrôle, avec des pointillés qui traduisent des frontières, mais une représentation symbolique du pays. Il renvoie également à la question de l'auto-référence : s'approprier un territoire, c'est former un groupe qui partage et projette sur l'espace les mêmes valeurs, les mêmes conventions, la même représentation du monde.
- 23 Dans *Civilization*, il est difficile de parler de représentation du monde par un groupe social, dans la mesure où il n'a pas le droit à la parole et que la « civilisation », qui est à la fois Etat et Nation, n'est qu'un seul individu, le joueur. Le territoire renvoie donc à la représentation du monde par le joueur, dans le jeu et peut-être en dehors du jeu. Ces

représentations se manifestent dans le jeu par les « doctrines » que chaque joueur décide d'adopter : du despotisme au suffrage universel, de l'esclavage à l'émancipation en passant par un système de castes... Les forums des joueurs présentent épisodiquement des débats sur l'opportunité d'adopter un régime fasciste, d'utiliser l'arme nucléaire ou de modifier le jeu pour créer des terroristes. Les tenants du politiquement correct s'opposent aux partisans de l'exactitude historique, et à ceux pour qui la fin justifie les moyens, qui suivent donc la pente de « l'efficacité ». Ces exemples traduisent sans doute deux choses. Premièrement, tous les joueurs n'établissent pas la même relation entre le jeu et la réalité : le jeu n'est pas toujours l'occasion de faire ce qu'on ne peut ou n'ose pas faire dans la réalité. Deuxièmement, les représentations individuelles ou collectives peuvent agir comme des régulateurs de la stratégie du joueur, comme si la civilisation jouée devait incarner les mêmes valeurs morales que le joueur. De même, dans *Sim City*, les arrêtés municipaux sont pensés en termes d'avantages/inconvénients, par exemple autoriser les jeux de hasard assure des revenus supplémentaires mais augmente la criminalité. C'est donc au joueur de choisir, selon des critères qui lui appartiennent, qu'ils soient d'ordre stratégique, moral ou idéologique.

- 24 L'efficacité est parfois mise entre parenthèses, comme si une limite morale était franchie, par exemple avec l'utilisation de l'arme nucléaire, mais pas avec la déforestation massive ou le réchauffement climatique. Si le joueur de *Civilisation IV* est « déresponsabilisé » face aux questions environnementales, il est responsabilisé sur les relations internationales. Le jeu offre toujours plus d'options diplomatiques et de moyens de contrôle, mais s'il est possible de jouer sans faire la guerre, celle-ci reste efficace, elle permet de finir plus vite une partie et à un niveau de difficulté élevé, elle est presque inévitable. Pourtant le créateur de la série *Civilization* s'oppose à certaines réclamations : « *The name of the game is Civilization. War's not very civilized. You should be able to win without war!*²⁸ ». De nombreux joueurs réclament la valorisation des stratégies non militaristes, mais une forte ambiguïté subsiste encore dans le titre *Beyond the Sword* de l'extension pour *Civilization IV* sortie au cours de l'été 2007 : il traduit une volonté de développer à la fois les moyens pacifiques de gagner... et de nouvelles armes plus modernes. Cette ambiguïté valorise les choix bellicistes, *Civilization* traduisant une conception du monde reposant sur la compétition et les conflits.
- 25 La principale limite à l'utilisation de ces jeux vidéo reste donc leur simplification dangereuse de la sphère politique, qui est dépendante du support utilisé : face à son écran, le joueur se transforme en acteur immuable et concentre tous les pouvoirs. Malgré les régulations et la présence d'autres acteurs, la mise en échec du joueur ne provient jamais de la sphère politique : les administrés virtuels n'ont pas de prise sur le destin du joueur, y compris dans *Sim City*, où il n'y a jamais débat ou élection. Dans ce jeu, les attentes des habitants virtuels conduisent à des conflits d'intérêts que le joueur est appelé à gérer, mais dans *Civilization* elles correspondent réellement à la formule : « du pain et des jeux ». De plus, chaque « civilisation » est assimilée à un Etat-Nation où il faut réduire les minorités. Même dans *Sim City*, il faut mater les révoltes, sans possibilité de trouver un interlocuteur. Cette réduction du politique au rapport de force conduit les joueurs à des positionnements autoritaires et belliqueux. Dans *Sim City*, il n'y a pas d'objectif précis à atteindre, le joueur est incité à poursuivre la partie ou bien, lorsqu'il s'est lassé, à déclencher des catastrophes. Avant *Sim City 4*, tous les manuels et publicités mettaient en avant l'intérêt de construire une ville pour la ravager, depuis, le joueur démiurge est encore tenté d'allumer des incendies pour pouvoir conduire le camion de pompiers. Le

premier *Sim City* a inauguré ce que les spécialistes du jeu vidéo appellent les « jeux de divinité ».

Conclusion

- 26 Les jeux vidéo familiarisent le grand public avec certaines problématiques propres aux géographes, de l'aménagement à la géopolitique, et contribuent à en diffuser une image positive et plaisante. Mais l'objectif d'un jeu est plus de pouvoir que de savoir. Le jeu vidéo renvoie le joueur à lui-même, selon un enjeu du dépassement de soi, aux autres selon un enjeu de domination, et au monde, mêlant enjeux de compréhension et de contrôle d'un microcosme. Les jeux du commerce proposent des simulations qui sont plus efficaces sur des sujets complexes que biens des jeux didactiques, qui eux-mêmes restent déterminés, derrière un discours objectivant, par les représentations spatiales de leurs concepteurs. Pour assurer le « réalisme » de certains jeux, notamment les simulateurs de vol et les courses automobiles, les concepteurs de jeux vidéo ont mis en place des collaborations avec des spécialistes. Ces collaborations pourraient être élargies pour concilier les aspects ludiques et didactiques, affiner les modèles choisis ou limiter les simplifications réductrices. Plus simplement, il est possible de tirer parti de la modulabilité de ces jeux, pour se les approprier en atténuant leurs défauts. Les joueurs ne sont plus des consommateurs passifs : une partie d'entre eux s'insurgent contre les simplifications outrancières et cherchent à mettre en place des simulations plus complexes. Leurs réactions montrent que la vraisemblance peut être un facteur d'attrait plus important que la compétition. Cette situation interroge les logiques qui sous-tendent la façon de jouer et de modifier les jeux en fonction des représentations et des pratiques spatiales des joueurs.
- 27 Les jeux vidéo relèvent ainsi d'un triple intérêt pour le géographe. Ils assument, dans une certaine mesure, un rôle pédagogique par la pratique de l'espace, celle des représentations et des liens entre cet espace et les sociétés qui le produisent. Ensuite, les simulations produites par les jeux vidéo peuvent être des outils de modélisation. Leur récente modulabilité et leur mise en oeuvre par des communautés de joueurs de plus en plus actifs, réparties sur plusieurs continents, offrent des possibilités presque infinies d'expérimentation. Nous avons vu que les modifications selon des boucles rétroactives conduisent à la mise en place de protocoles expérimentaux. Ils pourraient servir à expérimenter la modélisation de jeux d'acteurs ou les simulations d'aménagement du territoire. Jusqu'à présent, de telles expérimentations, comme celles menées par les micro-économistes, posent des problèmes juridiques et de rémunération, ce qui en limite tant l'utilisation que l'ampleur. Enfin, l'espace virtuel à la fois support et produit des jeux vidéo est un objet géographique qui s'apparente au territoire.
- 28 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. Les jeux vidéo, leurs dérivés et le déroulement des parties, sont des microcosmes qui donnent à voir les interactions des sociétés avec leur environnement matériel et symbolique. Les jeux vidéo acquièrent alors une dimension d'objets de recherche et peuvent devenir, comme la carte, à la fois un objet de réflexion, d'analyse et un outil de travail. Les jeux vidéo servent à comprendre les rapports entre sociétés, espace et territoire.

BIBLIOGRAPHIE

- ANDRÉ Y., 1998, *Enseigner les Représentations spatiales*, Paris, Anthropos, 254 p.
- ANDRÉ Y., BAILLY A., FERRAS R., GUERIN J.-P., GUMUCHIAN H., 1989, *Représenter l'Espace. L'imaginaire spatial à l'école*, Paris, Anthropos, 227 p.
- BERQUE A., 2000, *Médiance. De Milieux en paysages*, Tours, Belin, 156 p.
- BRUNET R., 2000, « Des modèles en géographie ? Sens d'une recherche », *Bulletin de la Société de Géographie de l'Université de Liège*, No. 2, p. 21-30.
- DAUPHINÉ A., 2003, *Les Théories de la Complexité chez les géographes*, Paris, Anthropos, 248 p.
- DI MÉO G., 1998, *Géographie sociale et Territoires*, Paris, Nathan, 320 p.
- FRANCOIS P., 2001, « La nature dans les jeux pédagogiques », *Géographes associés*, No.25 (<http://www.ac-grenoble.fr/histoire/didactique/general/jeux/villes/nature.htm>)
- GRATALOUP Ch., 2004, « Quatre moments, trois démarches, deux dimensions, une logique : Constantinople au collège », *EspacesTemps.net*, (<http://espacestems.net/document620.html>)
- GRATALOUP Ch. (dir.), 1984, « Jeux de société. Jouer, apprendre ? », *EspaceTemps*, No.25.
- MASSON-VINCENT M. (dir.), 2005, *Jeu, géographie et citoyenneté. De l'école à l'université*, Paris, Editions Séli Arslan, coll. « L'Université pratique », 191 p.
- ROUMEGOUS M., 1993, « Jeux et didactique de la géographie : quel intérêt ? », *L'Information Géographique*, No.5, vol.57, 197-207.

NOTES DE FIN

1. LUDUS, réseau d'information et de promotion de l'utilisation des jeux dans l'enseignement de l'histoire et de la géographie : <http://histgeo.discip.ac-caen.fr/ludus/>
2. HOCHET Y., *La Saga Sim City en Sixième*, <http://www.cndp.fr>
3. On peut citer le « Jeu des localisation des villes » créé par Christian Grataloup en 1987, édité par le CNDP en 1989 dans *La Géographie dans tous ses états* et disponible dans sa version informatique à l'adresse : <http://www.ac-grenoble.fr/histoire/didactique/general/jeux/villes/index.htm>.
4. Sondage TNS Sofres, Noël 2006, cité par l' Agence Française pour le Jeu Vidéo, http://www.afjv.com/press0703/070301_etudes_joueurs_jeux_video.htm
5. « Jeux vidéo : l'apanage des jeunes ? », conférence du 11 mars 2004, *Les Jeudis de la Sorbonne*, (<http://www.univ-paris1.fr/>). On renvoie également aux travaux du réseau LUDUS.
6. GUERMOND Y., 1998, in BAILLY A. (dir.), *Les Concepts de la Géographie humaine*, Paris, Armand Colin, p. 282. L'auteur cite en particulier *Sim City* et *Civilization*.
7. FORTIN T., MORA P., TRÉMEL L., 2006, *Les Jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*. Paris, L'Harmattan, 240 p.
8. « Les programmes des candidats à l'épreuve de *Mission Président* », *Le Monde*, 14 mars 2007
9. Lorsque le titre d'un jeu est cité sans numéro, il renvoie à l'ensemble de la série.

10. www.simtropolis.com pour *Sim City*, et www.apolyton.net et www.civfanatics.com pour *Civilization*. Ces sites servent de lieux de dialogue entre les joueurs, pour y demander de l'aide sur la façon de relancer leur économie, de gérer leurs villes, mais aussi entre les joueurs et les concepteurs du jeu : « *Civ IV* a été développé en étroite collaboration avec notre communauté de joueurs. (...) La réponse des forums a fait de *Civ IV* un jeu fondamentalement meilleur que si nous l'avions développé sans cette aide » Soren JOHNSON, septembre 2005, *Manuel de Civilisation IV*, p. 168
11. DAUPHINÉ A., 2003, *Les Théories de la Complexité chez les géographes*, Paris, Anthropos, p. 42.
12. Elle découle des théories des catastrophes et du chaos, elle est engendrée par des mécanismes simples, non linéaires et sensibles aux conditions initiales (effet papillon). DAUPHINÉ A., 2003, *op. cit.*, p. 51 et 224.
13. Nous entendons par « joueur actif » que le joueur intervient effectivement sur le jeu au travers de l'interface, il y a donc interaction homme/machine, sans préjuger de la capacité de distanciation de ce joueur.
14. « Les "serious games" : de l'art d'apprendre en s'amusant », *Le Monde*, 10 mai 2007.
15. Ce jeu est le fruit d'une collaboration entre la Cité des Sciences, l'ADEME et le développeur Libéo, il a été présenté dans le cadre de l'exposition « Climax », il est disponible en ligne et téléchargeable à l'adresse : <http://www.cite-sciences.fr/>.
16. HEBENSTREIT J., 1992, « Une rencontre du troisième type : simulation et pédagogie », *Actes du colloque « L'intégration de l'informatique dans l'enseignement et la formation des enseignants »*, coédition INRP-EPI, <http://www.epi.asso.fr/revue/dossiers/d12p073.htm>
17. Une fois *Civilization IV* sorti, ce sont les joueurs qui ont en premier mis à disposition un correcteur (*patch*) d'erreurs rémanentes (*bug*) à télécharger. Les concepteurs du jeu sont ensuite partis de cette version pour proposer leur propre correcteur, apportant de plus les modifications demandées sur les sites communautaires.
18. Les *mods* sont des programmes qui proposent des ajouts (nouveaux bâtiments, unités, icônes...) ou des modifications (graphismes, règles, algorithmes...) du jeu. Ils sont proposés gratuitement par les joueurs eux-mêmes, mais il existe aussi des *mods* payants.
19. Pour l'analyse systémique, une rétroaction est une action en retour ; elle est dite *positive* lorsqu'elle amplifie la portée de l'action (réaction en chaîne, cercle vicieux) ou *négative* quand elle la contredit ou la limite (autocensure). VON BERTALANFFY L., 1968, *General System Theory: Foundations, Development, Applications*, trad. 1973, *Théorie générale des systèmes*, Paris, Bordas.
20. BRUNET R., 2000, « Des modèles en géographie ? Sens d'une recherche », *Bulletin de la Société de Géographie de l'Université de Liège*, No.2, p. 28-29.
21. GRATALOUP Ch., 1984, « Ludique, didactique : antithétique », *EspaceTemps*, No. 25, p. 34.
22. « Toute la problématique des représentations en géographie repose donc sur l'idée que l'espace des hommes n'est pas objectif, ni rationnel (au sens d'une rationalité positiviste) : il est une reconstruction mentale et, par conséquent, une représentation spatiale. » ANDRÉ Y., 1998, *Enseigner les Représentations spatiales*, Paris, Anthropos, p. 59.
23. GUERIN J.-P., 1989, « Géographie et Représentation », in ANDRÉ Y., BAILLY A., FERRAS R., GUERIN J.-P., GUMUCHIAN H., *Représenter l'Espace. L'imaginaire spatial à l'école*, Paris, Anthropos, p. 3.
24. ANDRÉ Y., 1998, *op. cit.*, p. 229.
25. ANDRÉ Y., 1998, *op. cit.*, p. 111-112 et DI MÉO G., 1998, *Géographie sociale et Territoires*, Paris, Nathan, p. 238.
26. CLAVAL P., 1989, *La Conquête de l'Espace américain. Du Mayflower au Disneyworld*, Paris, Flammarion, p. 45.
27. BERQUE A., 2000, *Médiance. De Milieux en paysages*, Tours, Belin, 156 p. et BERQUE A., 1997, « De Peuples en Pays ou la trajection paysagère », in COLLOT M. (dir.), *Les Enjeux du Paysage*, Bruxelles, OUSIA, p. 320-329.

RÉSUMÉS

Après les jeux de société, les jeux vidéo sont adaptés, utilisés pour l'enseignement et la formation continue. L'analyse de deux séries de jeux, *Sim City* et *Civilization*, montre que les jeux vidéo disponibles dans le commerce ont un triple intérêt pour le géographe, en tant qu'objets géographiques, outils pédagogiques et de modélisation. Mais si les jeux vidéo se présentent comme de puissants outils, les représentations des concepteurs et des joueurs qu'ils véhiculent poussent à s'interroger sur leurs limites. Les jeux vidéo apparaissent alors à la fois comme un nouveau champ de recherche qui reste à explorer et l'occasion pour les géographes de réfléchir sur la manière d'améliorer un outil attractif et puissant.

After board games, video games are adapted, used for teaching and continuous formation. The present analysis of two game series, *Sim City* and *Civilization*, shows that video games available in the trade have triple interest for the geographer, as geographical objects, pedagogical and modelling tools. But if video games appear as powerful tools, the perceptions of the programmers and players which they convey push into wondering about their limits. The video games appear then as a new research field to be explored and at the same time the opportunity for the geographers to consider how to improve an attractive and powerful tool.

INDEX

Keywords : video game, appropriation, interactivity, pedagogy, representation, research, simulation, modeling/modelling, virtual space

Mots-clés : appropriation, espace virtuel, interactivité, jeu vidéo, modélisation, pédagogie, recherche, représentation, simulation

AUTEURS

HOVIG TER MINASSIAN

LADYSS (UMR 7533), France hterminassian@laposte.net

SAMUEL RUFAT

Géophile (UMR 5600), France Samuel.Rufat@ens-lsh.fr

POLITIQUES URBAINES, PATRIMOINE ET GENTRIFICATION

Le premier texte de cet ensemble est une publication collective portant sur le projet d'aménagement urbain d'un quartier de la banlieue de Madrid, en Espagne (**Baron N., Ter Minassian H., 2018**, « **Le renouveau immobilier madrilène après la crise de 2008. Reprise en main d'une politique locale du logement ou poursuite du modèle spéculatif ?** », *Sud-ouest européen*, n° 46, p. 73-90). Il s'inscrit dans un numéro thématique que nous avons coordonné avec ma collègue Nacima Baron, à la suite d'une rencontre internationale de géographie sociale franco-espagnole qu'elle avait elle-même organisée. Dans ce texte, nous explorons le rebond de l'activité immobilière madrilène en contexte de post-crise économique. C'était pour moi l'occasion d'élargir à d'autres terrains et à d'autres problématiques mes questionnements sur les politiques urbaines, longtemps centrés sur le cas barcelonais et sur la question de la gentrification.

Le deuxième texte fait suite à un colloque de géographie sociale qui a donné lieu à la publication d'actes sous forme de numéro thématique (**Ter Minassian H., 2010/4**, « **La récupération du centre ancien de Barcelone depuis le début des années 1980 : enjeux, processus, contradictions** », *Norois*, n° 217, p. 13-27). Cette rencontre scientifique avait été pour moi une de mes premières participations à un colloque et j'en garde un excellent souvenir, tant intellectuellement qu'humainement. À cette occasion, j'avais présenté les premiers résultats à peu près stabilisés de l'analyse statistique menée pour tâcher d'identifier d'éventuels processus de gentrification dans le centre ancien de Barcelone. J'y défendais notamment, carte à l'appui, l'existence de processus de micro-gentrification qui opèrent de façon concomitante avec d'autres processus de dégradation et de paupérisation. C'est cette complexité des phénomènes socio-urbains que je présente ici dans ce texte.

Le troisième texte m'a permis de valoriser un autre aspect de mon travail doctoral, s'appuyant sur une autre méthodologie, celle de l'analyse de discours (**Ter Minassian H., 2010/3**, « **La réhabilitation urbaine du centre ancien de Barcelone. Discours et représentations par les pouvoirs publics (1980-2008)** », *Espaces et sociétés*, n° 142, p. 97-112). Ici, je présente comment une analyse systématique de la littérature institutionnelle (et notamment de la revue

Barcelona Metr polis Mediterr nea) permet de lire et comprendre les inflexions de stratgies des diff rentes  quipes municipales   l' gard de la transformation urbaine de la deuxi me ville du pays.

Enfin, le dernier texte propos  dans cet ensemble est l'une de mes premi res publications issues de mes travaux de recherche doctorale (Ter Minassian H., 2009, « **Y a-t-il une gentrification   Barcelone ? Ciutat Vella entre 1991 et 2005** », *G ocarrefour*, volume 84-1-2, p. 93-103). Dans une approche monographique classique, je pr sente les questionnements de d part, la m thode et les analyses statistiques employ s pour questionner la pr sence d'un processus de gentrification dans le centre ancien de Barcelone. S'il m'importe de pr senter ce texte c'est parce que d'embl e il montre une pr occupation personnelle de chercher autant que possible   documenter empiriquement une proposition th orique. Ici, il s'agissait justement de mettre   l' preuve le discours d'une gentrification g n ralis e des m tropoles europ ennes,   l'aune de quelques donn es statistiques. Cette pr occupation reste aujourd'hui valable, en particulier pour le domaine de recherche des jeux vid o dans lequel les th ories ont pendant longtemps  t  parfois beaucoup plus nombreuses que les terrain d'enqu te.

Le renouveau immobilier madrilène après la crise de 2008. Reprise en main d'une politique locale du logement ou poursuite du modèle spéculatif ?

The Madrid Real Estate Revival after the 2008 Crisis. Revival of Local Housing Policy or Continuation of the Speculative Model?

La reactivación inmobiliaria madrileña tras la crisis de 2008. ¿Recuperación de una política de vivienda local o continuación del modelo especulativo?

Nacima Baron et Hovig Ter Minassian



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/soe/4788>

DOI : 10.4000/soe.4788

ISSN : 2273-0257

Éditeur

Presses universitaires du Midi

Édition imprimée

Date de publication : 15 décembre 2018

Pagination : 75-92

ISBN : 978-2-8107-0617-4

ISSN : 1276-4930

Ce document vous est offert par Université de Tours



Référence électronique

Nacima Baron et Hovig Ter Minassian, « Le renouveau immobilier madrilène après la crise de 2008. Reprise en main d'une politique locale du logement ou poursuite du modèle spéculatif ? », *Sud-Ouest européen* [En ligne], 46 | 2018, mis en ligne le 27 septembre 2019, consulté le 19 juillet 2023. URL : <http://journals.openedition.org/soe/4788> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/soe.4788>



Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International - CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

LE RENOUVEAU IMMOBILIER MADRILÈNE APRÈS LA CRISE DE 2008. REPRISE EN MAIN D'UNE POLITIQUE LOCALE DU LOGEMENT OU POURSUITE DU MODÈLE SPÉCULATIF ?

THE MADRID REAL ESTATE REVIVAL AFTER THE 2008 CRISIS. REVIVAL OF LOCAL HOUSING POLICY OR CONTINUATION OF THE SPECULATIVE MODEL?

LA REACTIVACIÓN INMOBILIARIA MADRILEÑA TRAS LA CRISES DE 2008. ¿RECUPERACIÓN DE UNA POLÍTICA DE VIVIENDA LOCAL O CONTINUACIÓN DEL MODELO ESPECULATIVO?

Nacima BARON¹, Hovig TER MINASSIAN²

RÉSUMÉ – L'article étudie les causes et les conditions de la réactivation actuelle du marché immobilier espagnol en prenant comme support d'analyse un site de la périphérie madrilène : Valdebebas. L'objectif est de passer de la compréhension d'un fait économique, la crise immobilière de 2008 et ses suites actuelles, à une approche pleinement géographique de la dynamique immobilière et urbaine en jeu. L'analyse d'une documentation exhaustive concernant la situation foncière, architecturale, juridique et financière de chacun des immeubles programmés montre que la relance immobilière ne représente pas une simple continuation des mécanismes spéculatifs ayant présidé à l'écllosion de la bulle immobilière, mais l'amorce d'un nouveau cycle pour lequel doivent être articulées les décisions micro des investisseurs, souvent réunis en coopératives, les reconfigurations macro du secteur immobilier et les logiques politiques de l'actuelle équipe municipale.

ABSTRACT – This paper studies the causes and conditions of the reactivation of the spanish real estate market, by analyzing the urbanization of the district of Valdebebas, in the north-east suburbs of Madrid. The aim is to shift from an economic approach of the real estate crisis of 2008 and its consequences, to a geographical approach of the urban planning and housing dynamics which occurred since. The analysis of the urban, architectural, legal and financial characteristics of each of the housing projects in the district of Valdebebas shows that the recovery of the real estate market is not just the continuation of speculative strategies which led in the past to the burst of the housing bubble, but the beginning of a new cycle in the urbanization of the suburbs of Madrid, fed by diverse investors decisions at a micro scale, the reconfiguration of the real estate market and the urban policy in Madrid at a macro scale.

RESUMEN – El artículo examina las causas y condiciones de la reactivación actual del mercado inmobiliario español tomando como caso un sitio suburbano de Madrid: Valdebebas. El objetivo es pasar de la comprensión de un hecho económico, la crisis inmobiliaria de 2008 y sus consecuencias, a un enfoque geográfico de la dinámica inmobiliaria y urbana. El análisis de una documentación completa sobre el suelo, sobre los aspectos arquitectónicos, legales y financieros de cada uno de los edificios planificados muestran que el estímulo inmobiliario no representa una mera continuación de los mecanismos especulativos que llevaron al estallido de la burbuja inmobiliaria, sino el comienzo de un nuevo ciclo. Por eso, los autores explican la relaciones entre las micro decisiones de los cooperativistas, las reconfiguraciones del sector inmobiliario al nivel macro y las lógicas políticas del actual equipo municipal.

LOGEMENT – PLANIFICATION URBAINE – PÉRIPHÉRIE MÉTROPOLITAINE – CRISE ÉCONOMIQUE – MADRID

HOUSING – URBAN PLANNING – METROPOLITAN SUBURBS – ECONOMIC CRISIS – MADRID

VIVIENDA – PLANIFICACIÓN URBANA – PERIFERIA METROPOLITANA – CRISES ECONÓMICA – MADRID

¹ Université Paris-Est, école d'urbanisme de Paris, laboratoire LVMT ENPC, nacima.baron@enpc.fr.

² Université de Tours, laboratoire CITERES UMR 7324, hovig.terminassian@univ-tours.fr.

Introduction

Parue en 2007, dans les tous premiers mois d'un krach boursier qui allait se transformer en la plus grande crise économique de l'histoire contemporaine de l'Espagne, une étude portée par des géographes et des sociologues d'obédience radicale (Observatorio Metropolitano, 2007) présentait les trois grandes caractéristiques de l'explosion urbaine récente de la métropole madrilène : son intensité, sa vélocité et son rôle dans le renforcement de la ségrégation sociospatiale.

La région métropolitaine de Madrid a en effet connu un processus de mutation d'une puissance et d'une rapidité impressionnantes (Hewitt et Escobar, 2017). De nombreux chercheurs ont documenté la transformation d'une ville-centre (*l'almendra*) dense, quadrillée de grands boulevards et ceinturée d'une rocade (M30), en une région métropolitaine en archipel, dont la forte croissance démographique (de 5 à 6,5 millions d'habitants entre 1995 et 2010) s'est accompagnée de classiques processus d'étalement et de spécialisation fonctionnelle (Adelfio et Valenzuela, 2013). Aujourd'hui, cette agglomération se structure en trois couronnes radioconcentriques séparées par des ceintures autoroutières (Wehrhahn, 2005).

D'un côté, le centre ancien est en proie à des phénomènes de tri social et de régénération urbaine sélective. La recapitalisation portée par la finance internationale soutient des opérations controversées, alors que les quartiers populaires connaissent des processus croisés d'appauvrissement (ghettos de migrants, occupations illégales) ou de gentrification (Janoschka, 2015). L'équipe dirigée par Manuela Carmena depuis 2015 y peine à imposer un agenda réformiste, étant à la fois limitée par de permanentes dissensions internes et handicapée par le climat d'austérité et par une lourde dette.

La périphérie de Madrid offre d'autres perspectives permettant d'apprécier très concrètement les effets de la crise immobilière de la dernière décennie et les dynamiques contemporaines les plus récentes. Des travaux monographiques (Gallardo Betran, 2014) ou comparatistes (Díaz-Pacheco et García-Palomares, 2014 ; Romero *et al.*, 2014) décrivent les formes urbaines, le déclin de densités à mesure qu'on s'éloigne du centre, la domination de la production résidentielle et les variations de richesse. Cette dernière se concentre dans

un cadran nord et nord-ouest, tandis que les faubourgs puis les corridors d'urbanisation au sud et à l'est se désindustrialisent rapidement et rassemblent une classe moyenne appauvrie, des précaires et des migrants (Gonick, 2011). Dans les marges plus lointaines, une urbanisation diffuse de villas, parfois de condominiums plus ou moins exclusifs prédominant (Lopez de Lucio, 1999). Enfin, beaucoup de ces programmes d'urbanisation périphérique ont été suspendus par la crise espagnole : immeubles à moitié construits, grues arrêtées, terrains viabilisés nus, etc. (Garcia, 2010 ; Schulz-Dornburg, 2012).

Notre recherche se concentre sur ce dernier type de paysage. Elle interroge les conditions d'absorption du stock de logements de cette ceinture madrilène, alors que les instituts statistiques annoncent non seulement la fin de la récession, mais le passage de la crise à une vigoureuse reprise (plus de 3,5 % de croissance du PIB en 2015, 2016 et 2017). Entre digestion des excès immobiliers antérieurs et relance d'un nouveau cycle immobilier, quelles formes de continuité et de rupture apparaissent dans les conditions de production, mais aussi de gouvernance et de régulation de l'immobilier ? Pour y répondre précisément, une enquête monographique portant sur le quartier de Valdebebas servira à nourrir notre réflexion adossée à trois questions théoriques.

Notre première question de recherche porte sur le rôle des acteurs privés et publics dans le financement et la production du logement neuf. Il s'agit de tester la pertinence de l'hypothèse de Julie Pollard selon laquelle existerait un « renouvellement des stratégies et interactions entre collectivités locales, bailleurs sociaux et promoteurs immobiliers afin de mettre en place de nouveaux cadres de coopération » avec en particulier un « brouillage des frontières » et une « interpénétration croissante des activités, pratiques et stratégies des différents acteurs de marchés du logement » (Pollard, 2017, p. 230). Nous le ferons en détaillant les interdépendances entre types de production urbaine (résidentielle et tertiaire) et entre acteurs et segments du marché (programmes du secteur libre et logement aidé). La seconde visée scientifique porte sur la manière dont la crise du logement s'inscrit dans des temporalités économiques, politiques et sociales croisées. Nous nous appuyons ici sur de précédentes enquêtes sur les villes fantômes de la périphérie madrilène (Baron, 2014) pour interpréter les signes du dégel qui affecte la production immobilière contemporaine (Ávila

Cantos *et al.*, 2016). Comment le secteur immobilier, abandonné par les banques durement restructurées, repart-il après une longue traversée du désert ? Quelle synchronie entre cette relance économique et financière, le tempo de l'alternance politique, le temps de la planification urbaine et les dynamiques sociales et démographiques de la demande de logement à Madrid ? Peut-on saisir davantage de signes de continuité, en faisant l'hypothèse d'une « dépendance au sentier ¹ », du fait de l'inertie de facteurs structurels (fonciers, réglementaires, mais aussi culturels) ou bien augurer d'une réelle bifurcation dans les manières de produire et de consommer le logement ? Enfin, notre troisième questionnement se situe à la charnière entre la production du logement et la forme urbaine. L'intérêt de la démarche monographique est qu'elle permet de développer un questionnement précis sur la matérialité et sur l'habitabilité des espaces (de l'échelle du logement à celle de la métropole) en reliant les questions de logement avec des enjeux en termes de services et de fonctionnalités urbaines.

Ces trois objectifs théoriques justifient l'organisation d'une enquête empirique, de terrain et documentaire, à Valdebebas, un morceau de ville lancé il y a une quinzaine d'années dans la périphérie nord-est de Madrid, et qui tarde à sortir de terre. Sur environ 12 000 logements projetés, la moitié était réalisée en 2017, pour un peuplement un peu inférieur au tiers des 35 à 40 000 habitants prévus, et renforce l'impression de vide du projet urbain. Le site est à la fois populaire (il abrite la base d'entraînement de la mythique équipe de football du Real Madrid), exemplaire du boom immobilier madrilène et de ses excès spéculatifs, mais aussi emblématique, pour les élus locaux et régionaux, d'une projection métropolitaine et d'un idéal d'urbanité qu'on peine à identifier sur place. Le mystère de ce site urbain surdimensionné, sous-équipé et enclavé est qu'il attire pourtant les classes moyennes madrilènes. Ces dernières n'ont-elles finalement d'autre choix que

¹ Issue de travaux d'économie et de science politique des années 1980 et 1990, la notion de « dépendance au sentier » a été développée pour souligner « le poids des choix effectués dans le passé et celui des institutions politiques sur les décisions présentes ». La permanence et la stabilité de certaines structures ou institutions tiendraient ainsi moins à leur pertinence ou leur efficacité, qu'au coût (social, économique, politique, technologique, etc.) considéré comme beaucoup plus élevé de tracer un nouveau chemin plutôt que de rester dans le chemin actuel (Boussaguet *et al.*, 2014).

d'acheter ce type de produit, au risque de réalimenter une nouvelle bulle pour la décennie à venir ?

I – Le nord de la métropole madrilène : une périphérie avantagée

1. Valdebebas dans la « machine » urbaine madrilène des années 1990

Toute la périphérie madrilène s'est bâtie dans les quarante dernières années, en deux principales vagues. Celle des années 1950-1960 est marquée par l'afflux de migrants ruraux et par la politique de construction massive de logements dans les faubourgs par le maire socialiste Tierno Galván (en fonctions de 1979 à 1986) [Vaz, 2008]. Des années 1990 à 2007-2008, une nouvelle vague d'urbanisation touche la périphérie nord de Madrid qui constitue une réserve foncière de première importance pour la ville-centre, accueillant de très gros programmes de logements futurs et de nouvelles « centralités périphériques » (Alguacil *et al.*, 2011 ; Coudroy de Lille *et al.*, 2013). Valdebebas s'inscrit dans cette seconde étape du fait de mécanismes d'articulation privé-public spécifiques.

La région de Madrid présente en effet la spécificité de constituer une institution porteuse d'un projet métropolitain ambitieux (Neuman, 1996). Les élites métropolitaines associant élus de la ville et de la communauté autonome, sociétés de promotion foncière et immobilière, de travaux publics, banques et caisses d'épargne régionales forment des coalitions d'intérêts solides et durables (Naredo *et al.*, 2015). Le Parti populaire présente à Madrid une remarquable longévité : ses représentants sont à la tête de la municipalité de 1991 à 2015 et aux rênes de la communauté autonome sans interruption depuis 1995. Esperanza Aguirre et Alberto Ruiz Gallardón incarnent la proximité et les liens parfois délictuels entre intérêts économiques et politiques (Observatorio Metropolitano, 2007). À la fin des années 1990, prenant le prétexte de la nécessité de produire de nouveaux logements liée à la croissance démographique, ces dirigeants créent les conditions d'une vague spéculative en combinant deux facteurs, l'un financier (l'afflux des fonds européens et l'existence de très faibles taux d'intérêt facilitant l'accès au crédit), l'autre réglementaire, en ouvrant par une

planification très laxiste la possibilité d'urbaniser des sols ruraux de la périphérie, et donc de réaliser d'immenses plus-values (Roger Fernandez, 2007).

2. Le plan d'urbanisme de 1997 et les PAU, leviers spéculatifs de la couronne nord de Madrid

La révision du plan d'aménagement urbain de 1985 (datant donc de l'étape socialiste) sert essentiellement à fabriquer et partager de la valeur foncière et immobilière entre les acteurs publics et privés de cette coalition. Il s'éloigne donc des objectifs classiques de toute planification qui consiste à justifier un projet à partir d'une vision, à orienter spatialement l'action des opérateurs immobiliers et à encadrer les plus-values possibles par l'adoption de normes (destination fonctionnelle des sols, densité du bâti, typologie des édifices, etc.) [Larson, 2003]. Le PGOUM (*Plan General de Ordenación Urbana de Madrid*) de 1997 fonctionne différemment. Il permet de reclasser presque tout l'espace encore vacant de la commune de Madrid en sol urbanisable, créant virtuellement d'immenses gains fonciers, à partir desquels les acteurs publics envisagent un retour, en compensation, d'une partie des plus-values pour financer les charges de viabilisation et d'équipement des terrains, et, au-delà, une série de projets d'infrastructures convertissant la *villa y corte* en une métropole du XXI^e siècle. Ainsi le lancement des programmes immobiliers périphériques et l'intense effort de construction d'autoroutes, rocares et radiales vont de pair (Martínez Sánchez-Mateos *et al.*, 2014).

Valdebebas n'est pas un des 12 PAU (*programas de actuación urbanística*) qui constituent le second outil d'intervention publique avec le PGOUM et qui relèvent de la communauté autonome de Madrid, mais son destin est dans une certaine mesure liée à ce type d'instrument. La communauté assume en effet la compétence d'aménagement régional et cette forme de planification redouble d'une certaine manière l'action du PGOUM en canalisant encore plus directement la spéculation foncière au sud-est et au nord, c'est-à-dire dans les zones en continuation directe des *ensanche*

du XX^e siècle² (De la Riva Amez *et al.*, 2011). Valdebebas jouxte directement Sanchinarro et Las Tablas, les deux PAU de la banlieue nord et tire donc son succès de la proximité avec ces deux sites et de son positionnement sur le versant le plus favorisé socialement de la croissance métropolitaine (fig. 1).

L'application du plan d'urbanisme de 1997 et l'élan produit par les PAU font que le nord-est de la couronne madrilène concentre 10 à 15 % de la construction immobilière non seulement métropolitaine mais nationale à la fin des années 1990. Valdebebas émerge progressivement d'un plateau aride comme une île de hauts immeubles ceinturée d'autoroutes. Au nord, le quartier jouxte d'autres programmes encore à peine sortis de terre (*Arroyo del Fresno*) et des condominiums de villas noyées de verdure (la Moraleja). À l'est, il côtoie l'aéroport Adolfo Suarez Barajas, à qui l'État offre un projet emblématique sous la forme d'une nouvelle aérogare signée par Richard Rogers en 2006 : pas moins de quatre accès sont prévus entre Valdebebas et l'autoroute radiale à péage qui suit la limite de l'aéroport. Au sud, au-delà du centre de congrès, foires et conventions de la capitale (IFEMA), l'horizon se remplit de quatre gratte-ciels de bureaux, emblème du tournant métropolitain de Madrid, car la municipalité réussit, en 2001, à faire libérer les terrains de l'ancienne cité sportive du Real Madrid, sous réserve du transfert des installations du club à Valdebebas. À l'ouest enfin, le quartier est accolé à Sanchinarro, un PAU résidentiel dense et à Las Tablas, un autre PAU qui se couvre alors des sièges sociaux d'entreprises les plus emblématiques de l'élan capitaliste espagnol (Telefónica, banque BBVA, promoteur FCC, BMW Madrid) [Celada, 2014]. Ainsi, la périphérie nord concentre l'investissement public (autoroutes, aéroport) et privé (investissement résidentiel des ménages et sièges sociaux). Elle contient au fond deux dernières réserves favorables à une accumulation capitaliste de long terme. D'un côté, en deçà de la M30, qui marque la limite de la ville-centre, il existe une parcelle ferroviaire sous domanialité publique dont la banque BBVA

² Les périmètres concernés dépassent 2 000 hectares et projettent la construction de 371 114 logements, qui s'ajoutent aux quelques 171 121 réalisables sur le sol déjà classé urbanisable, ce qui totalise plus d'un demi-million (exactement 542 235) logements réalisables. Sur ce stock, environ 200 000 logements seront construits entre 1997 et 2007, entraînant une augmentation des prix qui s'envolent de 1 700 € à 4 000 €/m² durant cette période.

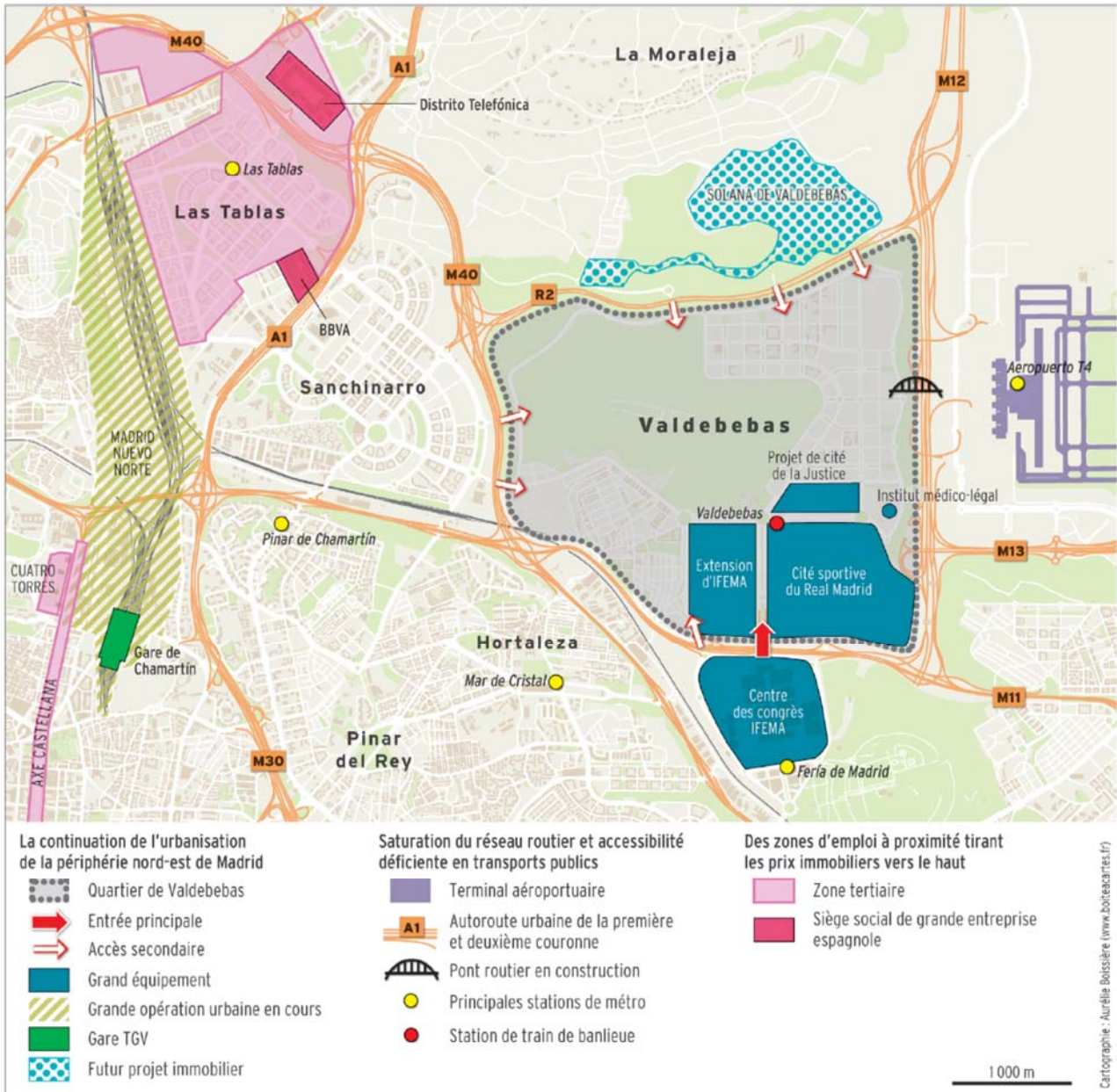


FIGURE 1 – Valdebebas, un projet urbain au cœur d'une périphérie dynamique

Réalisation : Boissière, boiteacartes.fr

Source : Junta de Compensación Parque de Valdebebas

détient (et bloque consciencieusement) la concession de droits à construire (Espin). De l'autre côté de cette rocade, Valdebebas devient le déversoir évident des convoitises immobilières et des montages spéculatifs. Et pourtant, le projet est un semi échec.

II – L'échec de Valdebebas, résultat de la crise ou des errements de la planification ?

Dans le plan d'urbanisme de 1985, le site était encore envisagé comme un poumon vert de la capitale. Dans celui de 1997, il acquiert une destination urbaine, avec pour moitié un parc forestier et pour moitié 13 500 lo-

gements autour d'un plan viaire qui imite la forme du chiffre 7, sachant qu'au sud sont réservés d'immenses espaces pour la cité sportive et pour la future expansion du centre de congrès. Un véritable parcours du combattant attend les candidats à l'achat d'un logement sur plan car, par trois fois, le 27 février 2003, le 3 juillet 2007 et le 28 septembre 2012, des arrêts du tribunal de justice de Madrid ou du tribunal suprême dénoncent le caractère illégal de ce plan. Et pourtant, paradoxalement, les premiers immeubles sortent de terre au moment le plus critique de la crise, en 2012-2013, levant tout de suite une considérable polémique, Valdebebas étant aussi bien vanté comme ville-modèle par les membres de la coalition au pouvoir que dénoncé comme contre-modèle par les experts.

1. Un contre-modèle urbain

Encore aujourd'hui, le paysage donne le sentiment d'un quartier en stase, en attente, malgré les nombreuses opérations immobilières sorties de terre depuis 2013. Plus que son inachèvement, il suscite un constat sans appel sur son essence : « Valdebebas n'est pas une ville. C'est un simple établissement [*asentamiento*] » (Oliva Casas, 2015, p. 19) et ce pour deux raisons.

D'une part, selon l'auteur, la juxtaposition de barres et tours d'immeubles élevés (jusqu'à une dizaine d'étages), séparés de dents creuses (fig. 2) et répartis de part et d'autre de boulevards de largeur démesurée,



FIGURE 2 – Valdebebas, un modèle urbain lourd et surdimensionné

Source : Baron et Ter Minassian, mars 2017

à côté d'une ancienne décharge recouverte de terre et plantée de 50 000 arbrisseaux, ne fait ni un parc naturel ou forestier, ni un germe de ville. La densité bâtie est faible, l'impression de lourdeur omniprésente. Les charges de gestion de ce type d'espace, en outre, sont écrasantes (balayage, tournées de ramassage des poubelles, longueur des détours des bus). En pleine crise, la municipalité de Madrid a même refusé de réceptionner le réseau viaire produit en même temps que l'immobilier, par peur de devoir en assumer le fonctionnement et éclairer 4 000 candélabres pour à peine 6 000 habitants en 2015 (Léon, 2015).

D'autre part, Josep Oliva Casas met en avant un fait d'ordre fonctionnel et social. Valdebebas est l'antithèse de la ville méditerranéenne puisque c'est une ville dortoir, sans services ni espaces publics autres que le parc. Le modèle architectural répétitif (immeuble en U autour d'une piscine) s'oppose à toute vie collective et rend les habitants centrés sur leur logement et leur bulle familiale. Le plan, d'ailleurs, ne mêle pas les populations, mais renforce les fractures sociales. Comme le montre la figure 3, les principaux îlots projetés de commerces et bureaux sont tournés vers l'aéroport, l'axe majeur et les axes donnant sur le parc forestier sont destinés à accueillir des immeubles de logement de catégorie libre, portés majoritairement par les promoteurs privés pour une classe plutôt aisée. Entre les deux, dans les rues dénuées de vue lointaine et agréable, ont été rassemblés les blocs de logements conventionnés pour des publics plus sociaux. Ces inégalités sont renforcées par les rares services : sur les trois lignes de bus, celle qui dessert le pôle de logements plus sociaux est la moins cadencée (elle passe au mieux toute les demi-heures) contre un service deux fois plus fréquent pour les lignes desservant les avenues bordées d'opérations destinées à des occupants plus aisés.

Les résidents vont continuer longtemps à souffrir des deux autres grandes défaillances. En premier lieu, le quartier est bien positionné mais très isolé et donc sous-intégré aux dynamiques de l'agglomération madrilène. Une station de train de banlieue a bien été construite en 2012 mais n'a ouvert qu'en 2015 faute d'une demande insuffisante. Si proches des pôles d'emploi, à un jet de pierre des tours de la Castellana qui constituent leur horizon, les résidents paraissent enfermés dans leur ring autoroutier : les quatre bretelles de connexion à la M12 ont été oubliées par la communauté autonome pendant la crise. L'issue vers le sud, qui les raccroche à la rocade madrilène, est très

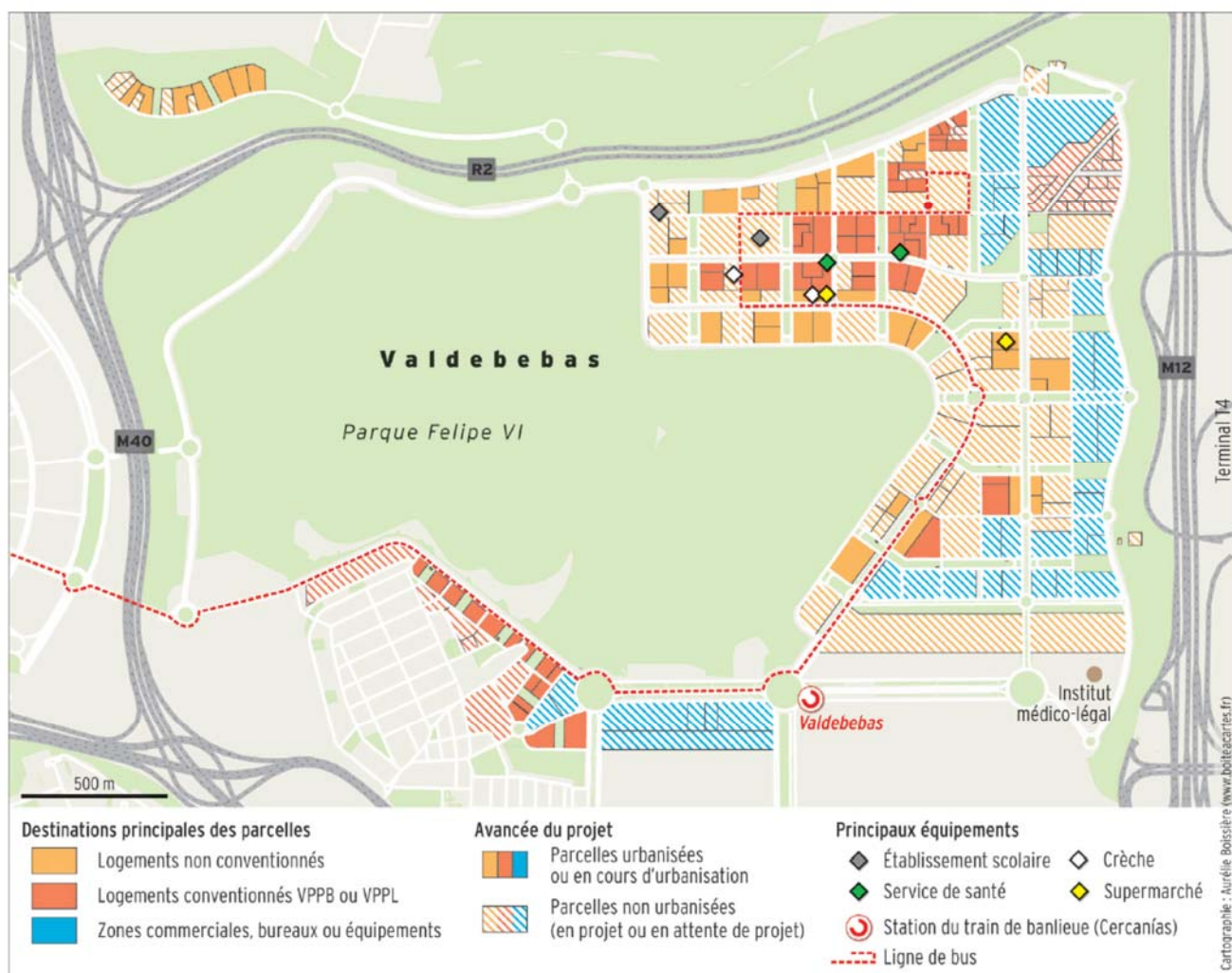


FIGURE 3 – Usage du sol et état d'avancement des programmes de construction à Valdebebas (automne 2017)

Réalisation : Boissière, boiteacartes.fr

Source : Junta de Compensación Parque de Valdebebas

congestionnée. La deuxième défaillance concerne les équipements et des services publics et commerciaux, avec seulement deux supérettes, une pharmacie et un cabinet dentaire pour un quartier qui compte autour de 11 000 habitants. Valdebebas vit en dépendance à l'égard des autres pôles urbains pour les écoles, les commerces de bouche ou les services de santé. Cette double carence est un effet de l'échec complet du programme tertiaire de Valdebebas, et du désintérêt des investisseurs privés à son égard, qui tranche avec l'intérêt des ménages.

2. Entre insécurité juridique et corruption : une vulnérabilité réglementaire permanente

Étrange cité de propriétaires sans services. Étrange morceau de ville habité dans l'angle le plus recherché de la métropole et qui, en dix ans, n'a pu réussir à faire ouvrir le grand centre commercial envisagé à l'origine, ni les nombreux commerces prévus en pied d'immeuble, ni le quartier de bureaux face à l'aéroport. Les causes sont-elles économiques ou normatives ? Sont-elles liées à un défaut interne du programme ou à des concurrences extérieures ?

ENCADRÉ 1 – Valdebebas, un processus d'urbanisation chaotique

1985 : plan d'urbanisme de Madrid : Valdebebas poumon vert ;
1998-2001 : négociations entre la municipalité de Madrid et le Real, érection des 4 tours de la Castellana sur une parcelle du club (permettant son désendettement) et projet de transfert du siège du club à Valdebebas ;
2003 : premier arrêt judiciaire dénonçant l'absence de motivation suffisante en vue de l'urbanisation de terrains protégés ;
2007 : plan d'urbanisme de Madrid : Ciudad Aeroportuaria Parque de Valdebebas.
Deuxième arrêt judiciaire.
2008 : pose de la première pierre de la cité sportive du Real Madrid ;
2010 : reprise du plan parcellaire (déjà la troisième) ;
2011 : arrêt quasi-total des transactions foncières. BBVA et Caja Madrid sont appelés pour avancer les frais d'urbanisation ;
2012 : arrêt du tribunal suprême déclarant illégale l'urbanisation à Valdebebas.
Paralyse économique et juridique du processus d'urbanisation.
La vente des sols est différée et l'obtention de ressources pour l'urbanisation et la viabilisation impossible, retardant l'obtention des licences de construction des parcelles.
Début 2013 : l'association des propriétaires doit avancer 30 millions d'€ pour viabiliser des réseaux que la mairie ne veut même plus réceptionner ;
Mi-2013 : le plan d'urbanisme est partiellement débloqué par la justice.
Première visite officielle du maire de Madrid à Valdebebas.
Premières autorisations de constitution de coopératives de logement accordée par la communauté autonome et premiers habitants.
2014 : conflit autour de la zone commerciale et tertiaire de Valdebebas ;
2016 : le tribunal suprême confirme la validité du plan d'urbanisme ;
2017 : le tribunal suprême prononce la nullité d'une révision parcellaire restreinte à la zone commerciale et tertiaire de Valdebebas et oblige à réviser toute l'organisation parcellaire et répartir plus équitablement les bénéfices et coûts de l'urbanisation.

Source : Junta de Compensación Parque de Valdebebas

La viabilité de Valdebebas est compromise par les graves défauts de sa programmation tertiaire. Les commerces de pied d'immeuble ne se lancent pas avant qu'une population solvable ne s'installe en quantité suffisante et, comme les immeubles tardent à se construire, ce processus commercial ne s'enclenche pas. Le centre commercial et de loisir Atlantys d'envergure régionale (145 000 m² de surface prévue) devait occuper une grande parcelle nord-est, mais la crise d'une part, la suroffre de zones commerciales d'autre part (à quelques minutes des pôles déjà consolidés du nord de l'agglomération) a causé le retrait du fonds d'investissement britannique Doughty Hanson et de son promoteur hollandais. Ce départ a eu des conséquences catastrophiques. Il a fallu réduire ce programme au tiers de sa surface en 2014 et modifier en conséquence le plan parcellaire. Des arrêts successifs

du tribunal supérieur de justice de la communauté de Madrid du 4 mars 2016 et du 21 juin 2017 ont obligé l'assemblée des propriétaires de Valdebebas à réviser rétrospectivement tous les documents notariés des 11 000 habitants déjà établis et à recalculer la totalité des coûts, charges et bénéfices des frais d'urbanisation (c'est-à-dire la participation aux coûts de raccordement et de voirie) pesant sur ce foncier puisque les bases du résidentiel et du tertiaire sont distinctes. Cette décision est la plus sévère dans l'histoire récente de l'urbanisation espagnole et caractérise l'insécurité juridique chronique de ce germe de ville, après les premiers contentieux sur la légalité du plan d'ensemble. Un tel jugement ralentit encore les délais de finalisation de ce projet, éloigne les riverains d'un espoir d'obtention de services et détériore l'image d'ensemble de la ville, qui n'en avait pas besoin.

On a présenté Valdebebas comme la volonté partagée d'une coalition de milieux politiques et de classes capitalistes (banques, promotion foncière et immobilière, construction). C'est l'un des sites de la périphérie madrilène où les effets excessifs de cette dérive sont les plus tangibles matériellement, entre urbanisme négocié et pure corruption politique. À l'entrée de ville, la cité sportive du Real Madrid avec ses 3 000 ha et ses dix stades n'occupe que péniblement un quart de l'immense parcelle qui lui a été dévolue depuis son transfert. Le club attend simplement une remontée suffisante des prix du foncier pour s'en défaire. Un peu plus loin, un gigantesque *donut* de verre et d'acier (c'est le surnom que lui ont donné les Madrilènes qui le voient depuis la rocade) trône derrière des barbelés. Il représente l'unique réalisation d'un autre projet mégalomane de la communauté de Madrid (20 ha, 1 300 m de tunnel souterrain, 130 millions d'€ de budget) en vue de regrouper l'ensemble des juridictions régionales. Chantier à la gouvernance opaque, piloté par une chaîne de filiales régionales, le programme s'arrête dès 2008 après l'érection de l'institut de médecine légale vide et clos. L'échec de cette cité de la justice et la stratégie spéculative du club de football condamnent le quartier à rester un site d'investissement plus qu'un lieu de vie, et un site de logements davantage qu'un pôle attractif d'emploi.

Au total, l'urbanisation du quartier a pu être lancé en pleine traversée du désert de l'immobilier espagnol mais avec des complications et des retards redoutables qui affectent la consistance et l'équilibre de ce projet urbain sur le long terme. On en retire trois idées d'ordre général. Premièrement, la judiciarisation de la production urbaine est une conséquence directe des faiblesses d'un cadre juridique réglementaire instable. Le quartier ne cesse de voir les procédures classiques d'acquisition des sols puis d'obtention des autorisations de construction et de livraison des équipements collectifs retardés ou compromis, et les porteurs de projet d'immeubles restent sans cesse suspendus à des décisions judiciaires. Deuxièmement, les à-coups liés au choc de la crise et les multiples tentatives de rétractation, de relance et de réorientation fonctionnelle fragilisent un projet urbain au parcours chaotique (encadré 1). La nécessité de réduire les coûts et de ramener l'échelle véritablement pharaonique de ce quartier à des proportions plus raisonnables afin de l'adapter aux capacités de financement de plus en plus limitées des acteurs publics ou privés est un autre facteur d'insécurité. Enfin, la synchronisation de ces hauts et bas

juridiques et économiques fait défaut et explique aussi le fait que les rythmes d'urbanisation et de construction ne soient pas simultanés, alors qu'ils sont financièrement interdépendants. Le résultat est le retard de l'installation effective d'habitants et l'impossibilité de démarrage d'une vie urbaine. Cette instabilité et cette succession de déphasages se lisent même jusque dans la programmation à l'échelle micro, comme on le voit en étudiant le profil des investisseurs.

III – Qui réinvestit aujourd'hui à Valdebebas ?

1. De la reprise métropolitaine de l'immobilier au décollage de Valdebebas

Malgré tous ses déboires, l'urbanisation du quartier est lancée et s'accélère fortement. En 2016, dernière donnée statistique disponible, Valdebebas absorbe environ 20 % de la demande madrilène en logements neufs et présente la plus forte croissance (+ 21 %) de transactions sur le marché résidentiel neuf de toute l'agglomération. Les grues sont revenues en nombre. Des milliers d'appartements très homogènes dans leurs caractéristiques (de 100 à 150 m², 3 à 5 chambres, grande terrasse en étage élevé, garage et piscine au pied d'immeuble) s'affichent à des prix compris entre 2 500 et 3 500 € le m². Les dossiers de réservation s'arachent et de longues listes d'attente se constituent. Le cas n'est pas isolé car malgré l'importance du stock de logements vacants dans l'aire métropolitaine (30 % à l'intérieur de la M30 et 70 % à l'extérieur), la capitale est passée d'une situation de suroffre à une absorption progressive du stock construit qui soutient une remontée de l'activité de la construction, de l'emploi immobilier et des prix. À Madrid, en 2016, les autorisations de permis de construire ont augmenté de 29 %, le secteur de la construction a créé 20 800 emplois et le taux de chômage des quartiers nord se situe entre 5 et 6 %³.

³ Valdebebas et Valdefuentes, son district de référence, présentent un taux de chômage moyen de 5,8 % contre 7,5 % dans tout le reste de l'arrondissement de Hortaleza et 12 à 13 % dans tout le périmètre municipal de Madrid (et une proportion de populations diplômées nettement supérieure à la moyenne de l'arrondissement : 59,8 % à Valdefuentes contre 39,8 % dans l'ensemble de Hortaleza) [source : 31/12/2016, ville de Madrid].

Cependant, les prix restent encore 25 % en deçà de ceux de 2007. Les ménages actifs et les petits investisseurs qui se sont eux désendettés et ont reconstitué leur épargne sont pressés de réaliser des transactions, d'autant que les banques, inondées de l'argent de la BCE depuis le « sauvetage » de juillet 2012, proposent des taux d'intérêt très faibles.

Nous pensons que le redémarrage de Valdebebas tient donc moins à l'atténuation progressive de l'onde de choc de la crise de 2007-2008 qu'à la nature particulière des agents qui y opèrent, à leurs moyens et à leur perception propre de ce site dans le marché immobilier madrilène. Pour le prouver, nous enquêtons⁴ sur la segmentation du parc de logements et notamment sur le logement conventionné, en faisant l'hypothèse que cette « digestion » progressive du stock immobilier in-vendu des années de crise ressemble beaucoup à une conversion de foncier en patrimoine financier.

2. Radiographie des opérateurs immobiliers à Valdebebas

Avant de dessiner le profil des clients finaux que sont les ménages, arrêtons-nous sur la liste des opérateurs fonciers et immobiliers et des constructeurs. La réalisation de fiches individuelles approfondies dans le registre des greffes commerciaux a permis de venir à bout de la jungle des agences, *holdings*, sociétés et entreprises, de comprendre la segmentation de ce marché et de dessiner l'image d'un secteur ressuscité mais en profonde restructuration (Pollard, 2013).

⁴ Nous avons parcouru l'ensemble du quartier, questionné le responsable de la Junta de Compensación qui fédère les agents propriétaires fonciers ou de parts de projet et utilisé les données disponibles sur le site internet valdebebas.es. Pour 7 lots sur les 106 aujourd'hui urbanisés ou en cours d'urbanisation fin septembre 2017, il n'a pas été possible de trouver de données précises quant à l'état d'avancement des travaux. Pour les 99 restants, ces informations permettent de dresser un état des lieux exhaustif de l'avancement de ce projet, de ses acteurs et agents, à propos desquels nous avons établi une série de fiches individuelles en recourant aux informations des greffes. Nous avons aussi exploité les informations similaires pour les locaux commerciaux présents et futurs.

TABLEAU 1 – Répartition des promoteurs selon le nombre d'opérations achevées ou en cours à Valdebebas (septembre 2017)

Une seule opération	24
Deux ou trois opérations	12
Plus de trois opérations	7
Total	43

Source : valdebebas.es, Baron et Ter Minassian

Parmi les 99 opérations pour lesquelles l'information est disponible, on dénombre d'abord 43 promoteurs différents (tableau 1).

Rares sont ceux qui, comme Prygesa ou Serprocol, assurent jusqu'à sept ou huit opérations (respectivement 8 % et 6,4 % du total des logements construits). Les autres « grands » acteurs totalisent un peu plus d'un tiers (37,1 %) du total de logements construits à Valdebebas. Le reste est fort atomisé. S'agit-il de nouveaux venus ou d'affaires réactivées ?

Certains acteurs ont bien ressuscité et Valdebebas compte encore des entreprises qu'on croyait disparues. C'est le cas du promoteur Reyal Urbis qui a fait faillite en 2013 et dont le patrimoine a été récupéré par des banques, ou d'un autre promoteur en faillite dont les avoirs ont été récupérés par Sabadell, une banque catalane qui elle-même a aussi fait faillite et a été rachetée pour 1 € symbolique en 2012 par BBVA. Les comptes de Valdebebas font aussi apparaître la société Metrovacesa, un autre géant immobilier espagnol frappé par la crise immobilière mais qui avait été sauvé en 2013 grâce au soutien des banques comme Santander, Popular et BBVA, et était de retour en bourse en 2018. Entre temps, la banque Popular elle-même avait disparu et était rachetée pour 1 € symbolique en juin 2017 par Santander, qui s'est empressée, quasiment dans la foulée, de la revendre avec son patrimoine foncier et immobilier (12,6 millions d'ha de sol et 8 millions de logements) au fonds de pension international Blackstone. La chronique de ces disparitions, reventes et transferts de portefeuille permet donc d'identifier la présence à Valdebebas de quelques grands groupes d'investissement ou *private equity*, par l'intermédiaire de leurs filiales ou sociétés dont ils sont propriétaires. Aux côtés de ce monstre financier Blackstone, pour qui Valdebebas est un bien petit projet devant les 387 milliards d'avoirs gérés par le groupe, on croise aussi Värde partners, qui contrôle depuis Londres le promoteur Via Celere, propriétaire

d'une centaine de logements libres de Valdebebas. Ces premières investigations pourraient aisément nous amener à conclure sur la voracité du grand capital autour de la réactivation du marché du logement espagnol. Au contraire, la lecture d'ensemble relativise le poids de la finance internationale.

En effet, une investigation plus poussée montre la coexistence de ces grands opérateurs internationaux avec une multitude de petits promoteurs correspondant, à l'opposé, à des compagnies de taille moyenne, souvent de structure familiale et d'ancrage local ou régional. Certaines sociétés d'envergure nationale renaissent de leurs cendres, retrouvent quelques capitaux propres sans pour autant tomber dans le piège des fonds de pension et parviennent à finir leur programme en logements libres de Valdebebas : c'est le cas de Realia, de Ferrocarril ou même d'Habitat, ce dernier promoteur catalan ayant même transféré son siège dans la capitale depuis la crise indépendantiste de l'automne 2017. On trouve aussi des entreprises familiales plus petites, des entreprises de BTP (de routes, de sites logistiques, etc.) ou des promoteurs ayant une solide branche de construction et qui peuvent économiser sur les coûts et faire du développement immédiat, non de la spéculation si le sol est mature (c'est-à-dire équipé et autorisé à la construction) et si les clients, constitués en coopératives, ont leur prêt bancaire, leur assurance

et sont prêts à se lancer. On trouve dans ce cas les compagnies Amenabar, Ibisa ou Pryconsa. Avec ce dernier exemple, on découvre aussi l'émergence de la fonction de gestionnaire de coopérative et plus largement de *servicer*. Ce type d'acteur immobilier n'achète pas le sol (et donc ne s'endette pas) mais offre une plateforme de gestion d'actifs (multicanal puisqu'elle opère avec pignon sur rue ou au nom d'une banque et sur le web) et accompagne des clients (des constructeurs ou des coopératives ou des candidats à la location). Cette fonction d'assistance, de portage et d'intermédiation, voire de gestion intégrale d'actifs immobiliers est indispensable pour une centaine des coopératives, qui elles-mêmes tirent le marché pour produire non pas des logements libres, chers, portés par des promoteurs ou des grands fonds, mais des logements aidés, si possible à prix coûtant, afin de les occuper.

3. Un mouvement coopératif puissant, signe d'une soif d'habitat abordable à Madrid ?

Les programmes de logement de Valdebebas sont répartis en trois types, VPPL, VPPB (logement conventionné en bloc ou détaché, accessible avec un plafond

TABLEAU 2 – Répartition des opérations selon leur statut et la date d'achèvement (septembre 2017)

Statut	Date d'achèvement de l'opération							Total
	2013	2014	2015	2016	2017	Non terminé	Non démarré	
Communauté de biens	4	2	0	0	0	0	0	6
Coopérative d'habitants	21	17	9	0	4	11	4	66
Promotion directe	4	2	3	0	2	12	4	27
Total	29	21	12	0	6	23	8	99

Source : valdebebas.es, Baron et Ter Minassian

TABEAU 3 – Répartition des logements construits ou en construction selon le statut du logement (septembre 2017)

Logement libre	2 958 (41,5 %)
Viviendas de Protección Pública Básica (VPPB)	3 123 (43,8 %)
Viviendas Protegidas de Precio Limitado (VPPL)	1 049 (14,7 %)
Total	7 130

Source : valdebebas.es, Baron et Ter Minassian

programme, on voit clairement trois points. Premièrement, la coopérative d'habitants concerne les deux tiers des opérations et la promotion directe représente à peine le quart des opérations (tableau 2).

Deuxièmement, le logement conventionné dispose plus souvent des autorisations administratives et des fonds prêtés par les banques pour repartir et renforce sa présence, alors que les logements libres ont plus de mal à se réaliser (tableau 3).

TABEAU 4 – Répartition du statut des logements construits ou en construction selon le mode de promotion immobilière (septembre 2017)

Statut du logement	Mode de promotion immobilière			Total
	Communauté de biens	Coopérative d'habitants	Promotion directe	
Libre	3	13	21	37
VPPB	3	29	3	35
VPPL	0	24	3	27
Total	6	66	27	99

Source : valdebebas.es, Baron et Ter Minassian

Troisièmement, et logiquement, la majorité des logements produits en coopérative sont des logements conventionnés (80,3 %) [tableau 4], quand la majorité des logements produits sur le marché dit « libre » sont en promotion directe (56,7 %). Durant la première période d'urbanisation qui était aussi celle de la plus dure crise (2013-2015), les coopératives d'habitants représentaient 75,8 % des opérations lancées, et même 85,5 % si on y

ajoute les promotions immobilières réalisées sous le régime de la communauté de biens. La coopérative d'habitants paraît ainsi la forme de promotion la plus souple, la moins chère pour produire du logement libre comme du logement conventionné, tandis que les promoteurs immobiliers s'impliquent beaucoup plus rarement, à leur initiative, pour produire du logement conventionné, qui n'est pourtant pas exactement du logement « social ».

En France comme en Espagne, le logement coopératif (ou participatif) trouve ses origines dans le socialisme utopique de la fin du XIX^e siècle. Yann Maury (2009) rappelle qu'il répond aujourd'hui moins à une carence de la production de logements qu'à une carence de logements abordables. Pour Sabrina Bresson, l'habitat participatif renvoie

« à une pluralité d'initiatives pouvant prendre des formes très diverses du point de vue juridique (copropriétés, locations HLM, coopératives d'habitants), de la composition sociale des groupes concernés (entresoi, mixité sociale, générationnelle), des typologies architecturales et urbanistiques proposées (habitat

86

de revenu) et VL ou logement libre⁵. Initialement, le projet d'urbanisation de Valdebebas prévoyait qu'un peu moins de la moitié des logements envisagés soient conventionnés. Or, dans les faits, ces derniers sont devenus majoritaires et, en comparant la carte du statut des parcelles et la carte d'avancement de chaque

⁵ Les deux catégories VPPB et VPPL correspondent à des logements en accession sociale à la propriété. Un plafond de revenus est nécessaire pour présenter un dossier éligible à ces logements conventionnés, qui ont par ailleurs une taille maximale censée permettre un prix maximal légal de vente abordable. Ces catégories induisent l'impossibilité (sauf cas exceptionnels) de vendre ou de louer les logements pendant une durée relativement longue (20 ans). Cette dernière mesure vise à les soustraire du marché du logement et éviter ainsi la spéculation immobilière. La principale différence se fait sur le niveau de revenus maximal (plus élevé dans le cas des VPPL). Ainsi, aujourd'hui, le prix minimum pour le logement conventionné est entre 1 900 et 2 400 €/m², et plutôt autour de 2 800 €/m² pour le logement libre, contre 4 000 € observés avant la crise. Par simplification, nous emploierons dans le reste de l'article l'expression « logement conventionné » pour désigner les logements en accession sociale à la propriété, quel que soit leur type, et « logements libres » pour les autres.

individuel ou collectif, urbain ou rural), etc. » (Bresson, 2016 ⁶).

En s'associant en coopératives d'habitants, les futurs copropriétaires mettent en commun leurs ressources (financières, sociales, techniques) afin de faire construire des logements que chacun isolément n'aurait pu se permettre.

Les programmes d'habitat coopératif et participatif tendent ainsi à se redévelopper en Europe depuis le début des années 2000, soutenus par une clarification juridique de leur statut et la création d'un cadre légal ⁷. Dans le cas espagnol, le mouvement est ancien et les

⁶ Par ailleurs, dans les terrains qu'elle a étudiés en France (Strasbourg et Grenoble notamment), Sabrina Bresson insiste sur le fait que les projets d'habitat coopératif reposent, pour des catégories de la population fragilisées économiquement et qui ne sont éligibles ni au logement social ni au marché privé des quartiers centraux, autant sur la recherche d'un logement abordable en période de crise que sur la promotion de la centralité urbaine comme mode de vie et de logements de qualité respectueux de certaines valeurs et normes environnementales (Bresson, 2016). Sans avoir pu faire d'entretiens directement avec des adhérents à des coopératives à Valdebebas, on peut faire l'hypothèse qu'on y retrouverait ce type de discours, notamment parce que la communication des porteurs de projets à Valdebebas a beaucoup tourné autour de la haute qualité environnementale du quartier et la promotion d'un urbanisme respectueux de l'environnement (grand espace vert, espaces publics largement dimensionnés, près d'une trentaine de kilomètres de pistes cyclables, etc.).

⁷ En France, l'article 47 de la loi du 24 mars 2014 pour l'accès au logement et un urbanisme rénové, dite loi ALUR, définit l'habitat participatif comme une « démarche citoyenne qui permet à des personnes physiques de s'associer, le cas échéant avec des personnes morales, afin de participer à la définition et à la conception de leurs logements et des espaces destinés à un usage commun, de construire ou d'acquérir un ou plusieurs immeubles destinés à leur habitation et, le cas échéant, d'assurer la gestion ultérieure des immeubles construits ou acquis ». Elle vient également préciser le statut juridique des « coopératives d'habitants ».

lois régionales qui l'encadrent également précèdent la crise économique ⁸.

Ainsi, Valdebebas apparaît comme une « île » de petits porteurs et ce trait particulier explique son attractivité par rapport aux PAU du versant sud-est de l'agglomération au sort juridique incertain et à l'environnement nettement moins porteur. Mais cette surreprésentation des coopératives est aussi un facteur de fragilité. Les délais d'attente entre l'investissement dans une part de coopérative et la remise des clés peuvent durer presque une décennie, durant laquelle décès, mutations professionnelles ou divorces causent des défections. Les coopératives gèrent les listes, tentent de capter des ménages sérieux et solvables pour racheter le droit d'adjudication d'un appartement à un autre coopérateur. En outre, les coopératives qui se sont montées très en avance (à la fin du dernier cycle de hausse) ont acheté le sol à prix exorbitant, produisant mécaniquement des appartements plus chers que les appartements libres construits maintenant. Cela explique d'ailleurs le rebond tout récent du secteur libre et le redémarrage des promoteurs qui sortent du rouge. Cela nous conduit aussi à découvrir un produit étrange, l'appartement neuf ancien, revendu avant d'avoir été habité par son premier propriétaire et donc plus cher que le neuf récent (c'est-à-dire construit après la crise). Il s'ensuit que la relation apparemment saine entre les coopératives et leurs gestionnaires peut aussi devenir une relation de compétition pour revendre ces biens très particuliers et que la compétition s'étend entre les trois groupes cités, les coopératives fonctionnant théoriquement à prix coûtant menaçant les marges des promoteurs, qui eux-mêmes risquent de tomber de ce fait dans les mains des fonds étrangers.

Enfin, une dernière cause de fragilité de l'urbanisation du quartier tient aux transformations de la demande

⁸ Dans la communauté de Madrid, l'article 114 de la loi communautaire du 30 mars 1999 en précise le statut : « *Son aquellas que, tienen por objeto procurar exclusivamente a sus socios viviendas o locales, edificaciones e instalaciones complementarias; mejorar, conservar y administrar dichos inmuebles y los elementos comunes; crear y prestar los servicios correspondientes, pudiendo también realizar la rehabilitación de viviendas, locales y otras edificaciones e instalaciones destinadas a ellos* ».

et du produit. Soutenus par des banques poussant au crédit, les Madrilènes des années 2000 ont plébiscité des appartements familiaux de 3, 4 voire 5 chambres et de superficie généreuse. Dix ans plus tard, le taux d'emploi repart mais la précarité et la saisonnalité du marché du travail atteignent des seuils inquiétants. Une bonne partie de ces logements seraient maintenant à redécouper (ce que des promoteurs commencent à faire dans des quartiers moins prestigieux) puis, fait très nouveau, à créer un parc locatif pour des publics réellement sociaux et très demandeurs (jeunes, personnes âgées, familles monoparentales, etc.). La mainmise des coopératives bloque donc ces réajustements et pose une série de questions sur la destination sociale de ce secteur de Madrid ainsi que sur l'articulation des stratégies « micro » avec les orientations de la gouvernance privée et publique.

IV – Valdebebas ou les ambiguïtés de la reprise

Nous souhaitons à présent dépasser l'approche empirique et utiliser notre étude de cas à deux niveaux : d'un côté pour révéler les tensions et contradictions du devenir immobilier madrilène oscillant entre crise et reprise ; de l'autre côté, pour répondre aux trois questionnements scientifiques de départ, respectivement les liens public/privé, la question de l'articulation des temporalités et l'interaction entre forme urbaine et production de l'habitat.

1. Valdebebas, paradis ou ghetto de classes moyennes « périphérisées » ?

Valdebebas apparaît donc comme un site où le nouvel essor du marché immobilier est impulsé par une demande familiale qui y voit un refuge pour son épargne et un compromis acceptable en termes de destination résidentielle et de projet de vie. Les coopératives occupent ce terrain quand les grands fonds de pension ciblent les actifs de centre-ville (Coq-Huelva, 2013). Ceci nous offre une vision de la segmentation renforcée de la métropole madrilène, avec un marché immobilier à deux vitesses : le centre réanimé « par le haut », la périphérie relancée non par le bas (les pauvres, précaires et migrants sont absents) mais par le milieu de l'échelle sociale. Que le résidentiel devienne une valeur refuge pour les classes moyennes au

lendemain de la grave crise immobilière et financière de la fin de la décennie 2000 représente un résultat paradoxal. Pourtant, il ne faut pas en conclure que la leçon de la crise et de la bulle spéculative n'a pas été retenue car les acheteurs d'appartements de Valdebebas sont parfaitement rationnels. Comme le précisent les enquêtes réalisées par les organisateurs du salon annuel de l'immobilier madrilène (qui se tient d'ailleurs à moins de cent mètres du quartier, au centre des congrès), les nouveaux propriétaires sont des *insiders* du marché du travail, c'est-à-dire porteurs d'un contrat à durée indéterminée. D'âge mûr, ils achètent au comptant, pour eux ou leurs enfants, et sont pour un tiers des investisseurs. C'est au fond l'Union européenne, largement responsable des politiques d'austérité, qui poussent leurs enfants dans la précarité ou dans l'émigration de travail et qui les contraignent à acheter. C'est en effet la Banque centrale européenne qui, à force « d'assouplissement quantitatif » et de taux d'intérêt négatif, a rendu les rendements des livrets bancaires inintéressants, la Bourse incertaine et fait du placement dans la pierre une solution raisonnable.

La proportion importante de logements en accession sociale à la propriété nous rappelle le devenir de certains quartiers des villes nouvelles parisiennes prévues au départ avec des typologies de logement diversifiées pour des populations métropolitaines mélangées socialement et ethniquement mais qui sont rapidement devenues de véritables trappes pour employés « de souche » (Charmes, 2011). Ce phénomène d'homogénéisation est renforcé par le système coopératif où il faut être accepté par les *socios*, les adhérents. Valdebebas peut représenter, pour ces derniers, comme le paradis du nouveau petit propriétaire mais il peut symboliser, vu de l'extérieur, un ghetto qui offre à voir tendanciellement trois types de décalages. En premier lieu, le quartier présente une dissociation sociale (*social mismatch*) entre les possibilités d'emploi sur place, très faibles, les niveaux de recrutement des districts de Las Tablas et de la Castellana, plus proches de postes de tertiaire supérieur et de commandement, et le profil tendanciel des habitants du quartier composé de professions intermédiaires ou d'encadrement banal. En second lieu, il existe un risque de dissociation spatiale (*spatial mismatch*) entre un programme d'urbanisation dont on a révélé les fastes liés à l'héritage de la planification (le surdimensionnement viaire, l'offre surabondante d'espaces verts, les efforts actuels pour coller à la nouvelle idéologie urbaine verte, sûre et durable avec des nouvelles pistes cyclables, des in-

vestissements coûteux dans les services de proximité ⁹⁾ et les moyens effectifs de cette classe moyenne qui, une fois l'appartement payé, ne peut assumer des charges de production puis de maintenance de ces surfaces et des équipements. Enfin, en troisième lieu, on repère une dissociation politique (*political mismatch*) dans la mesure où les intérêts de ces coopératives d'habitants, ceux des opérateurs immobiliers de plus haut niveau et ceux des acteurs de la gouvernance métropolitaine divergent de plus en plus franchement.

2. Une périphérie doublement prise en otage

La *Junta de Compensación* du quartier fonctionne comme une assemblée des copropriétaires, mais à l'échelle d'une ville au lieu de celle d'un bâtiment. Elle comporte, on a vu, une myriade de coopératives et quelques promoteurs de taille variable, son président étant, logiquement, à la tête d'une des sociétés qui contrôle les plus grandes superficies urbanisées et urbanisables. Il s'agit du patron de Valenor, un promoteur qui a bien l'intention de « finir » Valdebebas, c'est-à-dire de réaliser intégralement le programme immobilier et le programme tertiaire, et qui cherche même à déborder ce périmètre car il a des parts dans un deuxième projet, « Solana de Valdebebas » juste au nord, à la limite du quartier chic de Moraleja et de son golf. Ce patron considère donc le quartier non du point de vue de sa valeur d'usage, comme les coopératives (viabilité des appartements et de la vie locale), mais comme une réserve foncière et un levier d'urbanisation du nord de la métropole. À sa suite, les promoteurs se félicitent de voir la fin de leur traversée du désert avec la « digestion » du stock résidentiel bientôt achevée pour des raisons macrostructurelles et veulent déjà jouer le coup d'après. L'objectif est toujours de tirer parti des atouts positionnels du quartier, de recréer de la valeur foncière et de pressurer les copropriétaires pour finir les grands travaux, c'est-à-dire de nouvelles parties communes. À l'été 2017, le dirigeant de la Junta fait voter le changement de nom du quartier en « Valdebe-

⁹ « *Su diseño demuestra que es posible encontrar en un pequeño núcleo urbano todo aquello necesario para vivir y que habitualmente proporcionan los centros de las ciudades* » ; ou encore « *El modelo urbano de Valdebebas se asienta de forma compacta en el territorio y crea un tejido denso y con diversidad de usos* ».

bas Fintech District » avec les arguments classiques ¹⁰⁾ : un aéroport international de plus de 50 millions de passagers ¹¹⁾, des bureaux à des prix compétitifs par rapport à Paris ou Berlin, la vogue des effets attendus du BREXIT ¹²⁾. Plus qu'une stratégie de marketing banale et inadaptée, cette manœuvre vise surtout à faire voter par les copropriétaires la construction d'un pont routier reliant le quartier à l'aéroport, ce qui est contraire à leurs intérêts : ces employés ont largement moins besoin d'aller à l'aéroport que de se désenclaver en direction du sud, vers le centre-ville de Madrid. Et si une partie de la coalition de croissance qui pilote encore les décisions de Valdebebas s'accroche, dans les discours et dans les actes, à la perspective modernisatrice et métropolitaine qui a régi toute la culture de la planification des années 2000 (valorisation foncière, grandes infrastructures, projets ronflants), la municipalité qui a changé de camp depuis 2015 constitue un contrepoids mais en aucun cas un allié pour les nouveaux propriétaires de Valdebebas.

En effet, l'équipe de gauche plurielle et citoyenne autour de Manuela Carmena, qui entretient elle-même des relations houleuses avec le groupe socialiste madrilène, aborde la refonte d'une politique du logement avec bien des handicaps : une certaine inexpérience des affaires publiques, l'absence de moyens suffisants pour la mise à l'agenda d'une nouvelle étape de construction de logements sociaux du fait de contraintes économiques majeures (le budget municipal 2017 mis sous tutelle par le gouvernement, celui de 2018 prorogé de force marquant une tendance à la recentralisation, voir Cole *et al.*, 2015). En outre, deux faits bloquent l'action municipale. Le premier est d'ordre réglementaire. Tant que le modèle de l'aména-

¹⁰ Administrés, comme d'habitude, par des bureaux de consultance payés pour l'occasion. Selon PwC, la communauté de Madrid compte actuellement environ 1,9 millions de m² de locaux commerciaux et de bureaux disponibles plus le million de m² à venir pour le seul quartier de Valdebebas (PwC, 2017).

¹¹ Données de 2016 dont 36 millions de voyageurs internationaux.

¹² PwC annonce avec une précision numérique remarquable mais sans en présenter les méthodes de calcul que le transfert d'activités de la City londonienne vers d'autres capitales européennes devrait permettre à Madrid d'attirer 13 900 emplois, d'en créer 52 900 autres et de rapporter 1,45 millions d'euros d'impôts supplémentaires, le tout représentant une croissance de + 0,32 % de PIB (PwC, 2017).

gement (compétence de la région, qui reste gouvernée par le Parti populaire) est porté par les propriétaires du sol, qui dessinent leur programme, découpent le parcellaire et sollicitent les permis, la mairie perd la capacité à orienter une politique du logement vers plus de social. Or, la situation est grave : plus de 20 000 familles en situation d'urgence absolue pour quelques centaines de logements attribués et des segments de la démographie de plus en plus éloignés du marché (libre ou conventionné) : jeunes « inframileuristes » qui n'ont plus accès au crédit, retraités dont les pensions fondent, etc. (Brandis *et al.*, 2016).

Le positionnement de Madrid à l'égard de Valdebebas n'est donc pas dénué d'ambiguïté. D'un côté, le remplissage actuel de ce site est une bonne nouvelle pour la mairie : c'est à la fois la preuve et le levier de la reprise économique générale de la ville, puisque cela signifie plus d'emplois dans la construction donc la baisse du chômage et à terme, une croissance des revenus fiscaux. Cependant, le modèle urbain de Valdebebas correspond exactement à celui que l'équipe d'Ahora Madrid a combattu idéologiquement et le peuplement actuel du quartier ne coïncide pas à l'électorat de cette équipe. Alors la municipalité prend l'initiative, argumentant de l'offre foncière encore large et de la nécessité de réduire la fracture sociale entre nord et sud de l'agglomération. Avec le programme Arte Facto, elle annonce son intention d'ouvrir dans le quartier une résidence de services pour des locataires (jeunes couples et jeunes travailleurs) avec espaces artistiques et services. Une telle mixité (générationnelle, ethnique et sociale) suscite un rejet violent de l'assemblée de Valdebebas, coopératives et promoteurs ligués, d'autant plus que l'absence de consultation publique et les liens entre le consultant porteur de l'étude et une conseillère municipale rappellent une culture de faveurs et d'influence que la nouvelle équipe avait précisément conspué (Pellicer, 2014).

Conclusion

« Madrid n'est jamais terminée » est un constat pour le moins banal qu'on trouve chez des spécialistes de l'histoire de la production urbaine et immobilière de la périphérie madrilène (Vorms, 2009). Notre regard semble montrer que, d'une part, la machine spéculative et la fabrique urbaine, après s'être emballées, se sont subitement arrêtées aux alentours de 2009-2010.

D'autre part, après quelques années de calme plat, Madrid est bien en train de se terminer, et ce de plusieurs manières : d'un côté par des opérations lourdes tournées vers le luxe en centre-ville, d'autre part par une digestion progressive du stock bâti et du sol urbanisable en périphérie (Camacho, 2015). Mais il ne faut pas céder à une vision mécanique de *stop and go*, ni croire au terme creux de « normalisation » du marché. La réalité est plus évolutive. Elle passe par la recomposition de nombreux secteurs d'activité (de la construction aux métiers de la promotion et de l'intermédiation immobilière). Elle dépend du rôle des acteurs de base, les coopératives. Elle est à la merci des arrangements politiques d'une coalition métropolitaine beaucoup moins unie qu'avant à propos des stratégies de développement de Madrid. La « dépendance au sentier » limite à la fois les capacités de poursuite du scénario métropolitain d'avant la crise et entrave les chances de réforme et de réorientation vers un agenda du logement plus social et plus solidaire. À nos yeux de géographes, cette dépendance est essentiellement liée à la trame, à la forme et à l'échelle des parcelles, à la grille fonctionnelle, bref, à des questions de planification et de forme urbaine et architecturale, jusque dans la taille des appartements (Compitello, 2003). Cette maille surdimensionnée constitue la traduction spatiale d'un modèle réglementaire qui dit l'avidité des acteurs publics à se financiariser sur la bulle qu'ils créent eux-mêmes en ouvrant des droits à construire. L'échelle représente bien un des péchés capitaux de l'urbanisme périphérique des années 1990, puisqu'il entraîne pêle-mêle l'insoutenabilité environnementale, l'anomie sociale et des charges excessives.

Bien des inconnues assombrissent l'horizon urbain de Valdebebas et plus largement du nord de Madrid. Faut-il imaginer, d'ici 20 ans, une colonie de quelques dizaines de milliers de retraités, perdus dans des appartements de quatre chambres, encerclés par des quartiers d'affaires de standing européen ? Faut-il redouter la rapacité des fonds de pension lorsqu'ils souhaiteront récupérer leur mise et se retirer ? L'incertitude à moyen terme se nourrit de la déconnexion entre quatre types de temporalités et la production du logement à contretemps. Valdebebas nous a montré les contradictions et désajustements entre : premièrement, une temporalité démographique et sociale, c'est-à-dire le besoin criant de logement abordable et flexible, pour favoriser la décohabitation des jeunes et pallier les inégalités produites par les politiques d'austérité. Deuxièmement, une temporalité technique (les

délais bureaucratiques et procéduraux de la planification et de l'instruction des dossiers renforcés par l'insécurité juridique). Troisièmement, une temporalité économique, avec une stimulation financière facteur de récupération du secteur immobilier, voire initiatrice d'une nouvelle urbanisation de la périphérie. Enfin,

quatrièmement, une temporalité électorale, qui figure davantage un moment d'éclipse de l'agenda de la politique du logement et un suivisme des tendances du marché qu'une bifurcation vers un nouveau régime.

Bibliographie

- ADELFO M., VALENZUELA M., « The Dynamics of Metropolitan Peripheries: Ongoing Changes in Residential Development in the North-Western Corridor of the Madrid Region », *Artículo – Journal of Urban Research*, 2013.
- ALGUACIL J., DE LA FUENTE R., MARTINEZ J. A. *et al.*, « Madrid », dans IGLESIAS M., MARTI COSTA M. et SUBIRATS J. (dir.), *Políticas urbanas en España, Grandes ciudades, actores y gobiernos locales*, Icaria, Barcelona, 2011.
- ÁVILA CANTOS D., GARCÍA DORADO B., GARCÍA GARCÍA S. *et al.*, « Órdenes urbanos: centros y periferias en el Madrid neoliberal », dans GRUPO DE ESTUDIOS ANTROPOLÓGICOS LA CORRALA (dir.), *Cartografía de la ciudad capitalista Transformación urbana y conflicto social en el Estado Español*, Traficantes de Sueños, Madrid, 2016.
- BARON N., « Seseña, la charge poétique d'un urbanisme en déroute », *L'Information géographique*, vol. 78, n° 2, 2014, p. 24-41.
- BOUSSAGUET L., JACQUOT S., RAVINET P. (dir.), *Dictionnaire des politiques publiques*, Presses de Science Po, Paris, 2014.
- BRANDIS D., DEL RÍO LAFUENTE I., MORALES G., *Estudios de geografía urbana en tiempos de crisis: territorios inconclusos y sociedades rotas en España*, Biblioteca Nueva, Madrid, 2016.
- BRESSON S., « L'habitat participatif en France : une alternative sociale à la "crise" ? », *Les Cahiers de CoST*, 2016, p. 107-119.
- CAMACHO GUTIÉRREZ J., DÍAZ ORUETA F., GADEA MONTESINOS M. E. *et al.*, « Madrid: los discursos sobre la crisis de un modelo urbano agotado », dans SUBIRATS J. et MARTÍ M. (dir.), *Ciudades y cambio de época: discursos sobre las políticas urbanas y crisis en España*, UPV-EHU, Bilbao, 2015.
- CELADA F., « Nuevas tendencias de localización de las actividades económicas en la comunidad de Madrid », *Urban*, n° 14, 2014, p. 92-100.
- CHARMES É., *La Ville émiettée, essai sur la clubbisation de la vie urbaine*, Presses universitaires de France, Paris, 2011.
- COLE A., HARGUINDÉGUY J. B., PASQUIER R., « La gouvernance territoriale espagnole à l'épreuve de la crise économique : vers la recentralisation ? », *Critique internationale*, n° 67, 2015, p. 103-122.
- COMPITELLO M., « Designing Madrid 1985-1997 », *Cities*, vol. XX, n° 6, 2003, p. 403-411.
- COQ-HUELVA D., « Urbanization and Financialisation in the Context of a Rescaling State: The Case of Spain », *Antipode*, vol. 45, n° 5, 2013, p. 1213-1231.
- COUDROY DE LILLE L., VAZ C., VORMS C., *L'Urbanisme espagnol depuis les années 1970 : la ville, la démocratie, le marché*, Presses universitaires de Rennes, 2013.
- DE LA RIVA ÁMEZ J. M., PALACIOS GARCÍA A. J., VINUESA ANGULO J., « Demanda de vivienda, crecimiento residencial y segregación socio espacial: el caso de los PAU's madrileños », dans GOZÁLVEZ PÉREZ V., MARCO MOLINA J. A., *Urbanismo expansivo, de la utopía a la realidad, XXII congreso de geografos españoles*, Universidad de Alicante, 2011.
- DÍAZ-PACHECO J., GARCÍA-PALOMARES J. C., « Urban Sprawl in the Mediterranean Urban Regions in Europe and the Crisis Effect on the Urban Land Development: Madrid as Study Case », *Urban Studies Research*, vol. 2014, 2014.
- FERNANDEZ RAMIREZ C., ROCH PEÑA F., « La quiebra de la ciudad global y sus efectos en la morfología urbana: Madrid, bajo la lógica inmobiliaria de la acumulación-desposesión » *Urban*, n° 2, 2012, p. 45-63.
- GALLARDO BERTRAN M., *Cambios de uso del suelo y simulación de escenarios en la Comunidad de Madrid*, thèse de géographie, Universidad Complutense, Madrid, 2014.
- GARCIA M., « The Breakdown of the Spanish Urban Growth Model: Social and Territorial Effects of the Global Crisis », *International Journal of Urban and Regional Research*, vol. 34, n° 4, 2010, p. 967-980.
- GONICK S., « Making Madrid Modern, Globalization and Inequality in a European Capital », *Lucero*, vol. XXI, n° 1, 2011, p. 20-34.
- HEWITT R., ESCOBAR E., « The Territorial Dynamics of Fast-Growing Regions: Unsustainable Land Use Change and Future Policy Challenges in Madrid, Spain », *Applied Geography*, vol. 31, 2017, p. 650-667.
- JANOSCHKA M., « Politics, Citizenship and Disobedience in the City of Crisis: Contemporary Housing Strug-

- gles in Madrid », *Die Erde*, vol. 146, n^{os} 2-3, 2015, p. 100-112.
- LARSON S., « Shifting Modern Identities in Madrid Recent Urban Planning, Architecture and Narrative », *Cities*, vol. XX, n^o 6, 2013, p. 395-402.
- LÉON P., « 4 000 farolas para 6 000 vecinos », *El País*, 09/03/2015.
- LÓPEZ DE LUCIO R. (dir.), *Madrid 1979-1999, la transformación de la ciudad en veinte años de ayuntamientos democráticos*, Ayuntamiento de Madrid, 1999.
- MARTÍNEZ SÁNCHEZ-MATEOS H., MOHÍNO SANZ I., UREÑA FRANCÉS J. M. *et al.*, « Road Accessibility and Articulation of Metropolitan Spatial Structures: The Case of Madrid (Spain) », *Journal of Transport Geography*, vol. 37, 2014, p. 61-73.
- MAURY Y., *Les Coopératives d'habitants : méthodes, pratiques et formes d'un autre habitat populaire*, Bruylant, Bruxelles, 2009.
- MIRALLES BUIL D., *Les Coopératives d'habitation en cession d'usage à Barcelone*, mémoire de géographie, université Lumière Lyon II, 2015.
- NAREDO M., GARCIA ZALDIVAR R., *Observatorio metropolitano de Madrid*, Traficantes de Sueños, Madrid, 2015.
- NEUMAN M., « Images as Institution Builders: Metropolitan Planning in Madrid », *European Planning Studies*, vol. IV, n^o 3, 1996, p. 293-312.
- OBSERVATORIO METROPOLITANO, *Madrid: ¿la suma de todos?: globalización, territorio, desigualdad*, Traficantes de Sueños, Madrid, 2007.
- OLIVA CASAS J., « Modelos de ciudad... y Valdebebas », *El País*, 06/04/2015.
- PELLICER L., *El vicio del ladrillo, la cultura de un modelo productivo*, Los libros de la catarata, Madrid, 2014.
- POLLARD J., « La capacité de mise en œuvre des acteurs économiques privés : mobiliser les promoteurs immobiliers dans un contexte d'austérité », dans GOURGES G. et HOUSER M. (dir.), *Austérité et rigueur dans les finances locales : une approche contemporaine et pluridisciplinaire*, L'Harmattan, Paris-Madrid, 2017.
- POLLARD J., « De la toute-puissance à l'effondrement : les promoteurs espagnols et la crise immobilière », dans COUDROY DE LILLE L., VAZ C. et VORMS C. (dir.), *L'Urbanisme espagnol depuis les années 1970 : la ville, la démocratie et le marché*, Presses universitaires de Rennes, 2013.
- PWC, *La Oportunidad BREXIT*, 2017.
- ROGER FERNANDEZ G., « Las peculiaridades del modelo urbanístico español: la especulación legalizada del suelo », *Algunas claves de la corrupción urbanística en España*, Fundación César Manrique, Lanzarote, 2007.
- ROMERO J., MELO C., BRANDIS D., « The Neoliberal Model of the City in Southern Europe: A Comparative Approach to Valencia and Madrid », dans KNIELING J. et OTHENGRAFEN F. (dir.), *Cities in Crisis: Socio-Spatial Impacts of the Economic Crisis in Southern European Cities*, Routledge, Londres, 2014.
- SCHULZ-DORNBURG J., *Ruinas modernas, una topografía de lucro*, Ambit editorial, Barcelona, 2012.
- TER MINASSIAN H., *Changer Barcelone*, Presses universitaires du Mirail, Toulouse, 2013.
- VAZ C., « Una década de planes: planificación y programación de la vivienda en los años cincuenta », dans SAMBRICIO C. (dir.), *Cien años de intervención pública en la vivienda y el urbanismo*, Asociación española de promotores públicos de vivienda y suelo, Madrid, 2008.
- VORMS C., « Surproduction immobilière et crise du logement en Espagne », *La Vie des idées*, 2009.
- WEHRHAHN R., « Postsuburbia à Madrid. Fragmentation, réseaux et nœuds dans la périphérie rurale », *Revue géographique de l'Est*, vol. 45, n^{os} 3-4, 2005.



Norois

Environnement, aménagement, société

217 | 2010/4

Interroger les processus de valorisation des espaces urbains

La récupération du centre ancien de Barcelone depuis le début des années 1980. Enjeux, processus, contradictions

*The recuperation of the old city-centre of Barcelona since the early eighthies.
Issues, processes, contradictions*

Hovig Ter Minassian



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/norois/3437>

DOI : 10.4000/norois.3437

ISBN : 978-2-7535-1565-9

ISSN : 1760-8546

Éditeur

Presses universitaires de Rennes

Édition imprimée

Date de publication : 15 décembre 2010

Pagination : 13-27

ISBN : 978-2-7535-1340-2

ISSN : 0029-182X

Référence électronique

Hovig Ter Minassian, « La récupération du centre ancien de Barcelone depuis le début des années 1980. Enjeux, processus, contradictions », *Norois* [En ligne], 217 | 2010/4, mis en ligne le 31 décembre 2012, consulté le 14 janvier 2022. URL : <http://journals.openedition.org/norois/3437> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/norois.3437>

LA RÉCUPÉRATION DU CENTRE ANCIEN DE BARCELONE DEPUIS LE DÉBUT DES ANNÉES 1980 ENJEUX, PROCESSUS, CONTRADICTIONS

HOVIG TER MINASSIAN

CITERES UMR 6173

(Université François-Rabelais de Tours),

33, allée Ferdinand-de-Lesseps, BP 60449 – 37204 TOURS cedex 03, France

hovic.terminassian@univ-tours.fr

RÉSUMÉ

Le centre ancien de Barcelone (qui correspond au district de « Ciutat Vella ») a fait l'objet d'une politique publique de réhabilitation particulièrement énergique depuis le début des années 1980. Elle a entraîné ou soutenu la diffusion de processus de valorisation et de dévalorisation multiples et parfois contradictoires avec les attentes des résidents. Le centre ancien de Barcelone apparaît ainsi comme fragmenté par de multiples processus : gentrification, désembourgeoisement, marginalisation. À travers une analyse de ces différents processus et de deux projets publics d'aménagement qui ont été menés en parallèle (Rambla del Raval et Pou de la Figuera), il est possible d'étudier le rôle des politiques publiques dans la « récupération » du district de Ciutat Vella à Barcelone et de mieux comprendre les incidences des choix d'aménagement et d'urbanisme pris par la Municipalité de Barcelone sur l'évolution récente du centre ancien de l'agglomération catalane.

MOTS CLÉ : *Barcelone – Ciutat Vella – Raval – gentrification – désembourgeoisement – politique de réhabilitation – urbanisme*

ABSTRACT

The recuperation of the old city-centre of Barcelona since the early eighties. Issues, processes, contradictions

The old city-centre of Barcelona (which corresponds to the district of "Ciutat Vella") has been the subject, since the beginning of the 1980s, of a public rehabilitation policy which was particularly vigorous. It has led or supported the emergence of multiple processes of valorisation and devaluation, and sometimes contradictory with the expectations of the residents. Thus, the old city-centre of Barcelona appears to be fragmented by multiple processes (gentrification, "desembourgeoisement", marginalization). Through an analysis of these various processes and of two public urban planning projects carried out in parallel (Rambla del Raval and Pou de la Figuera), it is possible to study the role of local public policies in the "recovery" of the Barcelona's district of Ciutat Vella, and a better understanding of the implications of the Municipality of Barcelona's urban planning and urbanism policies on the recent evolution of the old centre of the Catalan agglomeration.

KEY WORDS : *Barcelona – Ciutat Vella – Raval – gentrification – désembourgeoisement – rehabilitation policy – urbanism*

À partir du début des années 1980, face à la « crise urbaine » (Lévy, 2003) qui le touchait et dans un contexte de retour à la démocratie, le centre ancien de Barcelone (qui correspond au district de « Ciutat Vella », ou « Vieille Ville » en catalan) a fait l'objet d'une politique publique de réhabilitation particulièrement énergique. Nous parlerons de « récupération » pour désigner cette revitalisation urbanistique, démographique, économique, et symbolique des quartiers anciens de la capitale catalane. Comme le rappelle Alain Bourdin, les « mots » de la réhabilitation sont très nombreux mais rarement neutres (Bourdin, 1984). Le terme de « récupération » désigne d'abord le réinvestissement du quartier par les politiques de réhabilitation urbaine, mais sans préjuger des moyens mis en œuvre, de la rénovation ou démolition/reconstruction à la réhabilitation, avec toute la gamme des possibles entre les deux. Ensuite, il renvoie au réinvestissement socio-économique et culturel des quartiers anciens par les classes moyennes ou aisées, sans préjuger non plus des modalités de ce retour (gentrification, spéculation immobilière). Enfin, le terme de « récupération » vise à prendre en compte la dimension symbolique de la requalification des espaces centraux. La revitalisation du centre ancien de Barcelone s'inscrit en effet dans une volonté, au début des années 1980, aussi bien de la part des mouvements sociaux urbains que de la nouvelle équipe municipale, de « récupérer » l'initiative de l'action urbanistique et de réinvestir des secteurs malmenés par les politiques d'urbanisme de la période franquiste.

Ce réinvestissement est parfois en contradiction avec les attentes, d'une part des résidents du centre ancien, dont le maintien est menacé par la hausse des prix immobiliers et par la disparition du petit commerce au profit des magasins de mode et de restaurants touristiques, et d'autre part des immigrants qui ont longtemps privilégié les logements bon marché des quartiers dégradés du cœur de l'agglomération catalane. L'analyse que nous proposons de mener doit permettre d'examiner de manière critique les incidences des politiques municipales d'urbanisme dans la diffusion des différentes formes de réappropriation des quartiers hérités et dans les contradictions qu'elles révèlent, à travers l'exemple du district de Ciutat Vella de Barcelone. Nous entendons par réappropriation le fait que les quartiers anciens sont désormais investis par des populations nouvelles, qu'ils soient des gentrificateurs ou des immigrants étrangers pauvres, et dont les pratiques se superposent aux anciennes, entrant parfois en opposition avec ces dernières. Les pouvoirs publics sont des acteurs à part entière de ces réappropriations multiples, et les choix qu'ils opèrent en matière de projet d'aménagement ou de grandes orientations urbanistiques ont des conséquences sur les processus en présence. Ce type d'analyse a déjà été mené dans les études sur la rénovation urbaine ou sur la gentrification dans les villes anglo-saxonnes et européennes (Coing, 1966 ; Castells, 1974 ; Bailey et Robertson, 1997 ; Clerval, 2008), mais le cas de Barcelone reste peu étudié alors même que les enjeux de la réhabilitation de son centre ancien offre des perspectives d'étude originales.

Dans un premier temps, nous présenterons la multiplicité des enjeux de la récupération de Ciutat Vella. Ils déterminent la politique de réhabilitation adoptée par la Municipalité à partir des années 1980. Puis, nous étudierons les principales trajectoires socio-démographiques qui ont caractérisé l'évolution du district de Ciutat Vella depuis que cette politique est menée. Enfin, nous tenterons de comprendre le rôle des pouvoirs publics dans les différentes modalités de ce réinvestissement, et dans les tensions qu'elles génèrent, à travers l'analyse des principales opérations d'aménagement dans les secteurs de la Rambla del Raval et de Pou de la Figuera. À Ciutat Vella, les politiques publiques d'urbanisme participent d'une stratégie de normalisation socio-spatiale du tissu urbain de quartiers anciens.

Une politique énergique à l'égard des quartiers anciens dégradés

À la fin des années 1980, le centre ancien de Barcelone présente tous les aspects d'un quartier historique et populaire au tissu urbain dégradé, à l'exception des quartiers plus bourgeois situés le long de la Via Laietana. Il continue pourtant à jouer un rôle particulier dans les fonctions récréatives et culturelles à l'échelle de la ville et dans l'imaginaire des Barcelonais¹.

1. Le district est lui-même découpé en quatre quartiers relativement distincts par leur histoire, leur tissu socio-économique et leur morphologie urbaine : Barceloneta, Parc, Gòtic, Raval.

LA CRISE URBAINE DE CIUTAT VELLA AU MOMENT DU RETOUR À LA DÉMOCRATIE

Les enjeux de la politique de réhabilitation sont d'abord démographiques. Le district de Ciutat Vella connaît depuis les années 1950 une chute de sa population et son vieillissement, que l'immigration – nationale des années 1960 et 1970, puis internationale à partir des années 1980 et 1990 – a à peine compensés. Le centre ancien comptait encore environ 258 000 habitants en 1955, mais seulement 116 874 en 1981 (Gomà, 1997), alors que pour la même période la commune de Barcelone connaissait une croissance de +24,9 %. Cette baisse s'explique notamment par la dégradation du tissu urbain, la crise des activités traditionnelles du centre ancien et les opérations de rénovation qui ont chassé une partie des habitants. Au milieu des années 1980, la part des personnes âgées (65 ans ou plus) s'élevait à environ 23,6 % de la population de Ciutat Vella contre 15 % seulement pour la commune de Barcelone (Garcia i Miquel et Vilanova i Claret, 1991).

Les enjeux sont également socio-économiques. Au début des années 1980, Ciutat Vella était l'un des principaux quartiers ouvriers de Barcelone. En 1970, le centre ancien de Barcelone comptait 58,2 % de « cols bleus » (artisans, ouvriers et autres travailleurs du secteur secondaire), ce qui le classait parmi les quartiers les plus ouvriers de Barcelone (Ajuntament de Barcelona, 1970), avec des disparités fortes à l'échelle du centre ancien, les classes supérieures étant surreprésentées dans le Barrio Gótico et le Casc Antic par rapport à la moyenne du district. La crise de l'emploi a entraîné un taux de chômage rapporté à la population active particulièrement fort, qui dépassait les 30 % (contre 21,4 % dans la commune de Barcelone)².

La marginalisation socio-économique des populations du centre ancien se conjugait avec la marginalisation spatiale d'un tissu urbain dégradé. Au début des années 1980, 12 % des logements étaient privés d'eau courante et les installations de gaz, d'eau et d'électricité étaient généralement en mauvais état, lorsqu'elles existaient. On estimait que 20 % des logements ne disposaient pas de douche, et que 14 % d'entre eux n'avaient pas de toilettes privées, contre 2,65 % seulement dans l'ensemble de la commune de Barcelone (Gomà, 1997). Les logements de la Barceloneta étaient particulièrement petits, du fait de leurs redécoupages successifs depuis le XVIII^e siècle.

Enfin, les enjeux de la récupération sont politiques. La fin des années 1970 est marquée par un tournant dans l'histoire des villes espagnoles. La fin du régime franquiste et l'adoption d'une nouvelle Constitution en 1979 rendent aux Municipalités la capacité d'aménager l'espace urbain. À Barcelone même, les élections municipales portent au pouvoir local une coalition de gauche aux ressources financières limitées, mais particulièrement ambitieuse dans son projet de ville, notamment celui de la revalorisation de son centre ancien, longtemps considéré comme à la fois populaire et mal famé³. Ce contexte très particulier explique la volonté de la Municipalité de rompre avec les politiques urbanistiques de l'époque franquiste pour le centre ancien (manque de construction de logements sociaux, opérations spéculatives de rénovation, stratégies de pourrissement).

L'ÉLABORATION D'UN « MODÈLE » DE RÉHABILITATION DU CENTRE ANCIEN

Pour répondre à ces nombreux enjeux, la Municipalité a progressivement élaboré un modèle d'intervention urbaine à Barcelone (ou *Modelo Barcelona*), structuré autour de quelques grands principes : priorité accordée à la requalification des espaces publics, multiplication d'opérations ponctuelles plutôt que quelques grands projets qui auraient accaparé toutes les ressources finan-

2. Ici et dans le reste de notre texte, la population active comprend à la fois les actifs ayant un emploi et ceux au chômage.
3. S. Savary, dans sa thèse sur les paysages de Barcelone (2005), montre que pendant longtemps, la mauvaise réputation du « Barrio Chino » (quartier aux limites relativement floues mais correspondant plus ou moins à une grande moitié sud du Raval) a eu tendance à se diffuser à l'ensemble du district de Ciutat Vella. Le centre ancien fut ainsi durant tout le xx^e siècle considéré comme un haut lieu de la prostitution et des trafics en tout genre. Dans le même temps, il a gardé l'image d'un quartier à la fois populaire, laborieux et festif, avec ses théâtres et ses cabarets – qui s'oppose dans l'imaginaire barcelonais aux quartiers tranquilles et bourgeois de l'Ensanche – mais aussi celle d'un haut lieu de l'agitation politique et révolutionnaire, qui n'a pas hésité à prendre les armes pour défendre la République lors de la guerre civile.

cières, ou encore effet « boule de neige » escompté de la part des investissements publics sur les investissements privés. Ce *Modelo Barcelona* a progressivement permis de structurer le marketing urbain de l'agglomération. Il a été porté par des hommes politiques comme Pasqual Maragall, maire de Barcelone de 1982 à 1997, ou des architectes comme Oriol Bohigas, directeur des services d'urbanisme de la Municipalité jusqu'en 1984 puis conseiller du Maire. Dans les années 1990, le *Modelo Barcelona* a connu un réel succès sur le plan international, la Municipalité de Barcelone ayant reçu en 1999 la prestigieuse médaille du *Royal Institute of British Architects* (RIBA), et sa politique étant également devenue une référence pour d'autres villes (notamment en Amérique du Sud).

Les critiques du *Modelo Barcelona* ont été nombreuses depuis la fin des années 1990, aussi bien de la part des résidents, des riverains, directement concernés par la politique de réhabilitation, que de la part de professionnels, géographes, sociologues, architectes, urbanistes, qui se sont interrogés sur la distorsion entre l'image quasi idyllique que les discours institutionnels cherchent à donner des différents programmes urbanistiques, et la réalité (Von Heeren, 2002 ; Borja, 2004 ; Capel, 2005 ; Andreu, 2008). Il existe cependant un certain déficit d'analyse précise des effets du *Modelo Barcelona* sur le tissu socio-démographique du centre ancien. L'une des réussites affichées par les pouvoirs publics est justement d'avoir su réhabiliter le district de Ciutat Vella sans provoquer sa gentrification.

Forgé par Ruth Glass en 1964 dans son étude sur Londres, le terme décrit la substitution dans certains quartiers des classes moyennes ou supérieures aux classes populaires, s'accompagnant de la réhabilitation du parc de logements (Glass, 1964). Il convient cependant de souligner deux particularités du contexte barcelonais. D'abord, si la gentrification souffre encore d'un faible nombre d'études concernant le contexte espagnol en général et barcelonais en particulier, l'usage qui en est fait peut parfois surprendre dans les publications municipales à Barcelone. Il est très peu fait mention d'éventuels processus de gentrification dans les publications institutionnelles réalisées sous la direction de personnalités universitaires, sous ce terme ou sous un synonyme ne relevant pas forcément du vocabulaire « technique » du chercheur en sciences sociales. Ceci peut dénoter une absence de volonté de tirer les leçons des expériences menées dans d'autres pays, ou au contraire le souci d'éviter un débat polémique, même si, dès 1983, O. Bohigas pose le problème et propose de le résoudre par une forte intervention publique dans le secteur de la construction de logements. Parfois, au contraire, par un glissement subtil de sens, le processus de gentrification est présenté comme un atout majeur pour le devenir de Ciutat Vella sans que soient mises en débat toutes ses implications (Ajuntament de Barcelona, 1991). Dans un ouvrage publié par la Municipalité de Barcelone, qui fait le bilan de ses politiques urbanistiques à Ciutat Vella dans les années 1980 et 1990, la gentrification y est réduite à un simple processus de « reprise » démographique. Une définition apparaît bien à la toute dernière page (et en note infrapaginale), bien qu'elle soit sommaire : « expulsió d'habitants per la irrupció de noves classes benestants » (Procivesa, 2003)⁴. Mais l'ouvrage, beaucoup plus riche en photographies qu'en analyses statistiques précises sur la question, affirme en conclusion que la politique de réhabilitation « ha evitat l'expulsió de residents i ha creat un paradigma de renovació urbana : transformació sense trencament ni *gentrificació* » (Procivesa, 2003)⁵. Qu'en est-il réellement ?

La seconde particularité du contexte barcelonais est que si les analyses à l'échelle de l'ensemble du district de Ciutat Vella sont très nombreuses, et mettent en avant les progrès considérables réalisés depuis le début des années 1980, tant en termes de logements réhabilités, de hausse du niveau moyen d'instruction ou d'élévation du niveau de vie, les analyses et les représentations cartographiques sont beaucoup plus rares à une échelle micro-urbaine. Cette constatation nous a conduit à privilégier une échelle d'analyse plus fine en faisant l'hypothèse que la réalité était sans

4. « Expulsion des habitants du fait de l'arrivée de nouvelles classes à plus forte capacité économique ».

5. « a évité l'expulsion des résidents et a créé un paradigme de la rénovation urbaine : une transformation sans fracture ni *gentrification* ».

doute contrastée, révélant à la fois des processus d'amélioration des conditions de vie, mais aussi, dans d'autres secteurs, le maintien de zones dégradées. C'est pourquoi, il convient d'analyser dans un second temps la multiplicité des transformations socio-démographiques du centre ancien de Barcelone depuis l'initiation de sa politique de réhabilitation.

Ciutat Vella entre gentrification et marginalisation 1991-2005

En nous appuyant sur une série d'analyses statistiques univariées et plurivariées, nous avons cherché à mettre en évidence la multiplicité des processus à l'œuvre dans le centre ancien de Barcelone, en nous basant essentiellement sur les données disponibles pour 1991, 1996, 2001 et 2005⁶. L'analyse a été réalisée à l'échelle des 37 *zonas de recerca petita* (ou ZRP), dont le découpage statistique suit plus ou moins celui des îlots urbains. Elles offrent un bon compromis entre le découpage plus fin des *seccions estadístiques*⁷, mais pour lesquelles les données statistiques sont moins riches, et celui plus lâche des quatre *zones estadístiques grandes* (ou ZEG)⁸, dont l'échelle trop petite masque des disparités très fortes entre les différents quartiers du centre ancien. Les principales hypothèses de travail ont porté sur l'amélioration des conditions de vie qui passe par une gentrification progressive du centre ancien, l'importance de l'immigration étrangère contemporaine dans la revitalisation économique et le maintien de secteurs marginalisés.

LA MULTIPLICITÉ DES TRAJECTOIRES SOCIO-DÉMOGRAPHIQUES DES QUARTIERS ANCIENS DE BARCELONE

L'interprétation des résultats des analyses statistiques plurivariées a permis de mettre en évidence la multiplicité des processus à l'œuvre entre 1991 et 2005, selon les quartiers, et la coexistence de formes de réappropriation parfois exclusives, susceptibles de générer des tensions. Les différents processus à l'œuvre sont les suivants (fig. 1).

L'analyse montre que le processus de gentrification est loin d'être généralisé dans le centre ancien de Barcelone qui comptait, en 2005, un peu plus de 110 000 habitants. Il ne concerne que 7 ZRP sur 37. La reprise démographique s'accompagne d'une plus grande hétérogénéité sociale dans un contexte de croissance générale de la population et de maintien relatif des catégories socio-professionnelles dites « populaires ».

On constate au contraire qu'une grande partie du centre ancien reste caractérisée par un profil socio-démographique relativement stable entre 1991 et 2005. Il peut s'agir de certains quartiers restés populaires, surtout dans le Raval, où la part des classes populaires (ouvriers, employés) peut atteindre 70 % des actifs. La proportion de non diplômés, c'est-à-dire n'ayant pas le baccalauréat ou équivalent, y est forte (parfois plus de la moitié des 16 ans ou plus) ainsi que celle de chômeurs (15,8 % en 2001). Ceci n'empêche pas d'autres formes de recomposition du quartier, avec notamment l'explosion de l'immigration étrangère depuis les années 1990. Dans certains secteurs centraux du Raval, la part des étrangers est ainsi passée de près de 6 % en 1991 à quasiment 50 % en 2005. Inversement, le profil socio-démographique stable peut concerner des quartiers restés aisés, par exemple dans le nord du Barrio Gòtico, où la part des classes supérieures s'est maintenue autour de 30 % des actifs de 1991 à 2001.

Ce qui est plus original, c'est la mise en évidence de plusieurs formes d'évolution dites de « trajectoire descendante ». Dans un premier cas, il peut s'agir de « désemploisement » (trois secteurs), si l'on entend par là le remplacement de classes supérieures par des classes moyennes ou populaires. Certains entretiens nous ont confirmé que depuis quelques années les anciens

6. Pour une description précise de la méthodologie adoptée, nous renvoyons au chapitre 8 de notre thèse (Ter Minassian, 2009b).

7. « Sections statistiques ». On en comptait 1919 en 1984, mais leur nombre est passé à 1917 en 2001 suite à un redécoupage dans le district de Ciutat Vella, ce qui fait qu'actuellement le centre ancien est découpé en 151 sections statistiques.

8. « Grande zone statistique ».

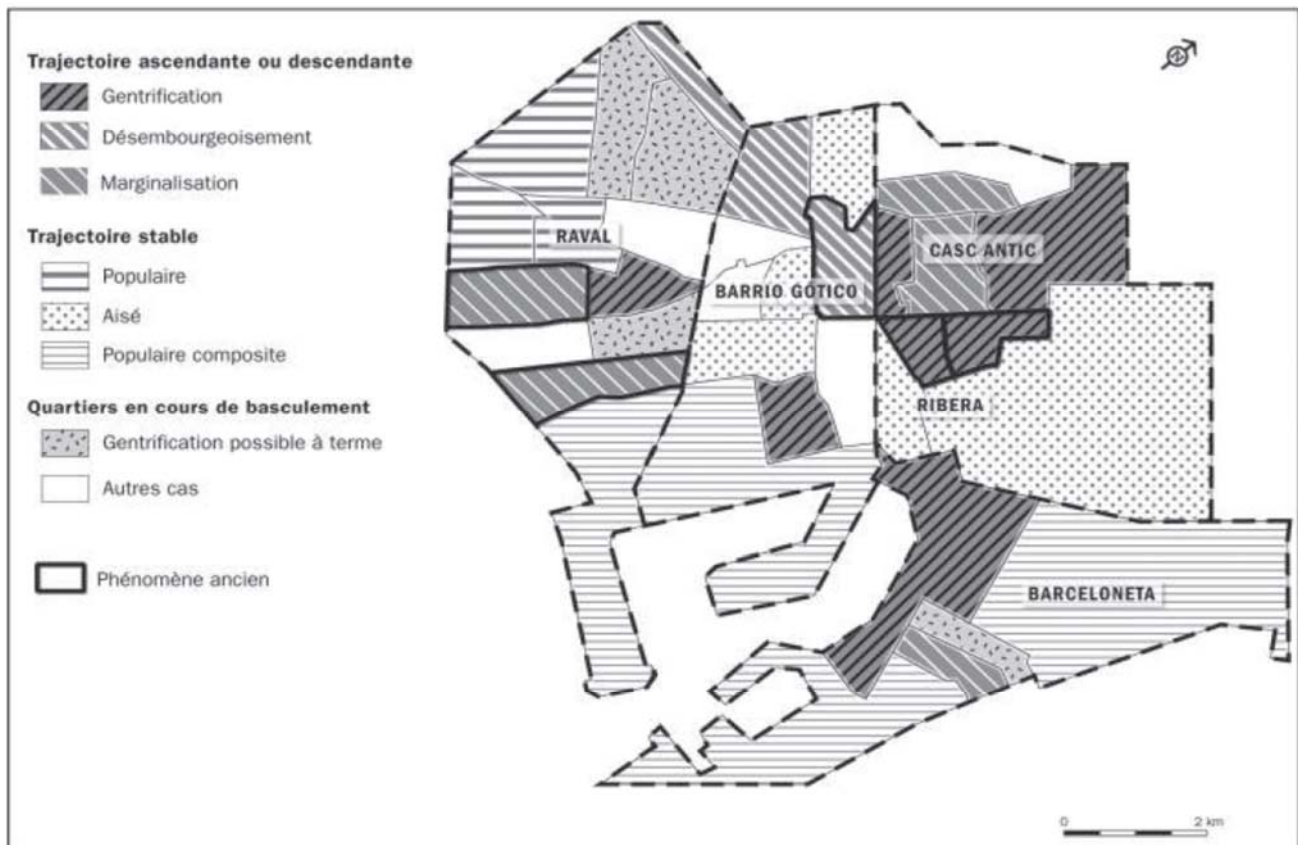


Figure 1 : Ciutat Vella entre 1991 et 2005 : un centre ancien fragmenté par de multiples processus
Ciutat Vella from 1991 to 2005: an old city-centre fragmented by multiple processes

résidents aisés, plutôt de nationalité espagnole, quittent parfois le Barrio Gótico, notamment du fait de la transformation du paysage social et économique du quartier : développement touristique jugé excessif, disparition des commerces traditionnels, immigration étrangère importante... Le second cas, de « marginalisation » (cinq *zonas de recerca petita* pour 17,8 % de la population), concerne des secteurs où non seulement le caractère populaire tend à se maintenir, mais où la crise socio-démographique semble même s'accroître. Les classes populaires sont restées majoritaires (près de 69 % en 2001 dans le secteur « en marginalisation » dans le sud du Raval, pour une population totale d'environ 5 000 habitants) avec un taux de chômage qui reste élevé (autour de 18 % en 2001) et une proportion croissante de non diplômés (d'un peu plus de 52 % en 2001 à plus de 60 % en 2005).

Enfin, nous avons identifié des secteurs en cours de basculement. On y perçoit bien un changement, mais l'information disponible à partir des données les plus récentes utilisées ne permet pas de trancher en faveur d'une tendance plutôt qu'une autre (quatre secteurs, pour 7,4 % de la population). Dans certains cas, un tissu social particulièrement hétérogène se maintient, mais l'apparition et la diffusion de nouveaux types de commerces, en particulier ceux destinés aux populations jeunes et/ou étudiantes, comme les bars à thème, les magasins de musique ou de vêtements, profitant notamment de la réimplantation de la faculté de géographie, d'histoire et de philosophie dans le quartier, nous incitent à parler plutôt de « gentrification de consommation », et non de « gentrification résidentielle⁹ ». Une seconde hypothèse serait que la gentrification est en cours, mais plus lentement, ou bien que la tendance décelée en 2001 s'est inversée

9. Pour reprendre une distinction opérée par C. Bidou-Zachariassen (2003).

du fait de l'évolution socio-démographique plus récente, auquel cas nous pourrions parler de « dégentrification ». Une troisième hypothèse (non contradictoire) serait que ces quartiers suivent une trajectoire relativement similaire à ce que M. van Criekingen et J.-M. Decroly (2003) ont appelé *incumbent upgrading* pour décrire, à Bruxelles ou Montréal, des espaces qui connaissent peu de changements dans la composition socio-démographique de la population mais tout de même une amélioration du parc de logements du fait d'un effort de réhabilitation par les propriétaires-occupants.

DES RÉAPPROPRIATIONS MULTIPLES DU CENTRE ANCIEN

Tous ces processus à l'œuvre suscitent des formes de réappropriations qui touchent à différents aspects du cadre urbain. La première forme de réappropriation concerne le parc de logements. Nous entendons par là le fait qu'il est progressivement investi par de nouvelles populations, qu'il s'agisse des « gentrificateurs » qui récupèrent des logements vacants ou réhabilitent d'anciens logements dégradés, ou des populations jeunes et des populations immigrées, disposant souvent toutes deux de peu de moyens, qui s'orientent sur les logements les moins onéreux du centre ancien. Le parc de logements de Ciutat Vella se transforme, avec des implications sur le paysage urbain. La seconde forme de réappropriation est économique et commerciale, avec deux tendances majeures : d'une part le développement du commerce et des services touristiques, en particulier dans les quartiers les plus prestigieux du centre ancien, d'autre part l'essor du « commerce ethnique¹⁰ », dans les quartiers plus populaires ou d'immigration. La réappropriation passe aussi par le développement de nouvelles pratiques ou de nouveaux usages des quartiers anciens, du fait de l'installation de nouvelles catégories de résidents, ou bien du développement de certaines activités liées au tourisme et aux loisirs. Enfin, la dernière forme de réappropriation est symbolique, puisqu'avec l'arrivée de nouvelles populations ou le développement de nouvelles pratiques, c'est la perception du centre ancien et sa place dans l'agglomération barcelonaise qui se modifie.

La gentrification peut être considérée comme une réappropriation « totale », au sens où le processus implique toutes les formes que nous venons de décrire, avec la réhabilitation d'une partie du parc de logements, le développement de nouveaux commerces adaptés à la demande des gentrificateurs, rendant les quartiers plus « branchés » et modifiant considérablement l'image que les Barcelonais ou les touristes peuvent avoir de quartiers longtemps considérés comme mal famés. Mais on a vu que la gentrification n'était pas un processus exclusif et systématique à Ciutat Vella. L'immigration étrangère contemporaine peut être considérée comme un autre type de réappropriation « totale », puisque ce phénomène a un impact à la fois sur le parc de logement (dont le segment le plus dégradé est récupéré par les immigrants), sur l'activité commerciale (avec le développement d'activités dédiées, comme les centres d'appel et les taxiphones), sur les pratiques dans l'espace public, et enfin sur l'image du centre ancien.

L'analyse a donc permis de mettre en évidence la multiplicité des processus dans le centre ancien de Barcelone, originaux ou bien classiques ailleurs mais prenant des formes spécifiques à Barcelone, parmi lesquels la gentrification ne constitue qu'un des phénomènes en présence¹¹. Les processus de revalorisation ou de dévalorisation sont divers et offrent une vision beaucoup moins uniforme du cœur de l'agglomération catalane que ne le donne à voir la lecture des publications officielles. Cette coexistence de réappropriations débouche parfois sur l'émergence de phénomènes parfois inconciliables à terme, pouvant générer des tensions entre les différents groupes de population ou bien entre les populations et les pouvoirs publics, dues à la contradiction entre les attentes des résidents et la politique menée par la Municipalité. Pour certains représentants

10. On peut définir le commerce « ethnique » comme un commerce tenu par un commerçant qui n'a pas la nationalité espagnole (Serra del Pozo, 2006).

11. D'ailleurs, analysant les centres-villes de Bruxelles et de Montréal, M. van Criekingen et J.-M. Decroly (2003) arrivent à une conclusion relativement similaire (2003).

d'associations locales de riverains¹², la politique de la Municipalité n'a eu d'autre objectif que de faire de Ciutat Vella un quartier touristique, où les « résidents anciens » ont de moins en moins leur place. Pour d'autres au contraire, plutôt du côté des associations de commerçants, l'intervention publique devenait urgente pour résorber la dégradation des quartiers, en particulier dans le Raval. Mais l'opposition entre ces deux arguments n'est pas si évidente, du fait de l'ambivalence des discours de certaines associations. En réalité, les associations de riverains ont remis en cause moins l'objectif de requalification des quartiers anciens, que la méthode et les moyens mis en œuvre. Ces derniers ont, selon eux, visé à disqualifier la présence des anciens résidents. Face à ces valorisations et dévalorisations multiples du centre ancien de Barcelone, trois types de tensions ont pu ainsi émerger :

- tensions entre résidents espagnols et résidents de nationalité étrangère ;
- tensions entre anciens et nouveaux résidents ;
- tensions entre résidents et pouvoirs publics.

Sans chercher à être exhaustif, nous avons particulièrement mis l'accent dans le cadre de cet article sur ce dernier type de tension, qui permet d'étudier le rôle des politiques publiques dans les processus de réappropriation des quartiers anciens et d'examiner de manière critique le *Modelo Barcelona*.

Le rôle des politiques urbanistiques dans les évolutions socio-démographiques récentes

Pour comprendre les incidences des politiques publiques d'aménagement et d'urbanisme menées par la Municipalité sur les formes de la récupération du centre ancien de Barcelone, nous nous sommes appuyé sur l'analyse de deux projets urbains et sur des entretiens menés auprès de différentes instances représentatives de la vie locale, des associations de riverains, ainsi que quelques associations de commerçants. Ce matériau de travail a permis de mieux saisir les tensions entre résidents et pouvoirs publics, et viennent en contrepoint de la surabondance de textes publiés ou édités par la municipalité de Barcelone sur le district de Ciutat Vella.

Dans les deux secteurs d'étude, Rambla del Raval/Illa del Raval et Pou de la Figuera, l'examen met en évidence les conflits d'usages et les oppositions entre les attentes des résidents « traditionnels » et les projets municipaux. Ils se doublent dans le second cas de l'échec du processus participatif.

RAMBLA DEL RAVAL/ILLA DEL RAVAL : LA NORMALISATION DU TISSU SOCIAL ET URBAIN

Les mutations identitaires de ce secteur du Raval, quartier populaire traditionnel du centre ancien de Barcelone, révèlent les tensions sociales et symboliques générées par des réappropriations multiples, qui s'expriment à travers la transformation du paysage urbain. Dans un contexte de faiblesse de la construction de logements, la volonté de changer l'identité traditionnelle du Raval et d'en développer la fonction touristique est une orientation forte de la politique d'aménagement de la Municipalité, qui alimente une revalorisation de ces quartiers anciens, contradictoire avec les attentes des résidents « traditionnels ».

La Rambla del Raval se présente comme une grande voie occupée par un terre-plein central. Elle est un élément essentiel de la politique municipale de réhabilitation, d'une part par la superficie concernée (58 m de large pour 317 m de long), d'autre part par sa localisation au cœur du Raval. Elle a été achevée en 2000. Au total, 62 bâtiments ont été démolis pour laisser place à la Rambla, représentant 789 logements. Des 38 bâtiments situés de part et d'autre de la Rambla del Raval

12. En particulier les associations de riverains situées dans les quartiers les plus populaires du Raval et du Casc Antic. À l'occasion des entretiens que nous avons pu réaliser auprès d'elles, nous avons pu constater qu'elles rassemblaient des résidents plutôt âgés et à la retraite, le plus souvent présents dans le quartier depuis plusieurs décennies.

en 2001, 30 ont été réhabilités intégralement ou bien étaient en cours de réhabilitation en 2001 (Focivesa, 2001), pour un total de 454 logements (Sargatal Bataller, 2003). En comparaison, on compte seulement 143 nouveaux logements sociaux, situés soit directement en bordure de la Rambla del Raval, soit à proximité (par exemple au carrefour des rues Riera Alta, Carme et Maria Aurèlia Capmany), ce qui reste largement inférieur au nombre de logements qui ont disparu dans l'opération de rénovation. Actuellement, la rénovation du secteur est complétée par celle de l'îlot compris entre les rues Robador, Sant Rafael, Sant Josep Oriol et la Rambla elle-même, plus communément appelé « Illa Rambla del Raval¹³ » ou bien « Illa Robador ». Le projet, en voie d'achèvement, a entraîné la démolition d'anciens bâtiments dégradés de logements pour construire un hôtel de luxe, des immeubles de bureaux et de logements, et la nouvelle Cinémathèque de Catalogne.

Ici, l'objectif de la Municipalité de donner une image plus « policée » du Raval, longtemps (et encore) considéré comme un quartier populaire, de mauvaise réputation et mal fréquenté passe par une transformation de l'image du quartier, elle-même tributaire d'une redéfinition du paysage urbain. La disparition, lors de la rénovation du secteur, de la fontaine située à l'emplacement de l'actuelle Rambla del Raval, marquerait, pour une représentante d'une association de riverains du Raval, l'effacement progressif du patrimoine et de l'identité traditionnelle du quartier, et la dissolution des relations de sociabilité qui existaient dans un secteur particulièrement dense du centre ancien. Malgré l'absence de classement au titre de monument historique, on pouvait considérer cette fontaine comme un élément patrimonial, dans la mesure où elle constituait une trace de l'identité collective construite à l'échelle d'un quartier. Et on peut douter que la nouvelle fontaine, qui remplace l'ancienne déplacée dans un autre quartier de Barcelone, très impersonnelle et qui n'est absolument pas mise en valeur, puisse contribuer à la construction identitaire collective et symbolique des résidents, anciens comme nouveaux, du quartier du Raval. Le choix fait par la Municipalité de déplacer la fontaine est difficilement compréhensible, alors qu'elle affiche sa volonté de respecter l'histoire du quartier et d'être à l'écoute des anciens résidents, d'autant plus que rien n'empêchait vraiment de réinstaller la fontaine à son emplacement d'origine, une fois les travaux de la Rambla del Raval achevés. Il est donc plus plausible que ce choix s'inscrive dans une stratégie plus large de normalisation des pratiques de l'espace public au cœur d'un des secteurs les plus populaires du centre ancien de Barcelone, caractéristique de l'ensemble du projet de la Rambla del Raval et de l'Illa del Raval.

L'effacement de l'identité traditionnelle du quartier du Raval s'accompagne d'un renforcement de l'activité touristique, exacerbé par la construction d'un hôtel de luxe (4 étoiles), cylindre de verre de dix étages construit sur les plans de l'architecte Pere Puig i Rodriguez, accueillant 180 chambres et 5 suites et qui a ouvert ses portes à l'automne 2008 (photo 1).

Nous pouvons d'emblée nous interroger sur la pertinence du projet global, au regard du tissu social dans lequel il s'inscrit. Dès l'origine, le projet d'hôtel a fait débat. Il est évident que sa construction ne répond pas du tout aux attentes des résidents du quartier, qu'ils soient « nouveaux » ou « anciens ». Ce sont bien les touristes qui en seront les principaux bénéficiaires (la société gérante vise en particulier le tourisme de grand luxe ou d'affaires). Sa construction peut donc être vue comme une étape supplémentaire dans le repositionnement du Raval comme une zone touristique et de loisirs à l'échelle de l'agglomération, au détriment de sa fonction résidentielle et du maintien d'une vie sociale de quartier. Par ailleurs, le style de construction choisi répond à une logique de normalisation de l'espace public, cohérente avec l'aménagement de la Rambla del Raval elle-même : la transformation d'un paysage urbain à partir d'œuvres d'art ou de bâtiments construits dans un style architectural radicalement différent de celui du quartier vise ici à modifier profondément la perception que l'on peut avoir du Raval¹⁴.

13. *Illa* signifie îlot en catalan.

14. Au début du projet, une vive polémique avait éclaté sur la hauteur prévue de l'hôtel. Devant les critiques des riverains mais aussi de certains professionnels de l'urbanisme, elle a finalement été revue à la baisse, de 14 à 10 étages.



Photo 1 : Un hôtel de luxe sur la Rambla del Raval : une aberration ou un symbole du changement ?

A luxury hotel on the Rambla del Raval : an aberration or a symbol of change ?

Parallèlement, l'évolution récente du paysage commercial le long de la Rambla del Raval témoigne des contradictions entre l'implantation d'étrangers non européens et une amorce de gentrification commerciale. À partir d'un relevé des commerces et services situés le long de la Rambla del Raval¹⁵, nous avons pu constater le grand nombre de locaux fermés (20,3 %), ce qui témoigne des limites de la réactivation économique du quartier. La répartition spatiale des commerces et services est également digne d'intérêt. La tendance à la concentration, dans la partie du sud de la Rambla del Raval, des boucheries « halal », des restaurants rapides et d'une manière générale des commerces ethniques, s'oppose à la multiplication, dans la partie nord, des restaurants plus touristiques, des banques et des hôtels. Si la Rambla de Raval apparaît à première vue comme un espace public à forte mixité sociale, sa réalisation semble en réalité répondre beaucoup plus à une stratégie de normalisation des pratiques spatiales par diffusion de l'offre à destination des touristes et des populations « branchées ».

15. Ce travail de terrain a été réalisé en mai 2008. La date est importante : le commerce évoluant rapidement dans le centre ancien, il est possible que ce relevé soit rapidement obsolète. Néanmoins, il donne un « instantané » du commerce de la Rambla del Raval plusieurs années après la rénovation du secteur.

POU DE LA FIGUERA : L'ÉCHEC DU PROCESSUS PARTICIPATIF

Les enjeux de la rénovation du secteur Pou de la Figuera se posent en apparence en des termes très différents. Pour un objectif identique, celui de l'assainissement du tissu urbain, l'orientation touristique est moins évidente et le souci de répondre aux besoins des populations résidentes plus qu'à ceux des futurs hommes d'affaires qui séjourneront à Barcelone, semble plus fort. Il s'agit alors de replacer le projet dans le contexte qui l'a entouré. Les modalités de la formulation, la réalisation et la contestation du projet baptisé « Pou de la Figuera » sont révélatrices des tensions suscitées par la récupération du centre ancien de Barcelone. Elles témoignent des oppositions que peuvent faire naître les projets proposés par une Municipalité parfois insuffisamment à l'écoute des résidents. Le projet pour le secteur Pou de la Figuera résume bien toutes les contradictions d'une politique municipale, qui, malgré les déclarations d'intention, reste peu ouverte aux processus participatifs.

Entre les expropriations, la fermeture du marché pendant sept années, la perte de dynamisme commercial et le « trou de la honte », la politique de rénovation de ce secteur a été vécue par les habitants du quartier comme un traumatisme. Elle a contribué à structurer la contestation locale qui est rapidement passée de la « revendication sociale » (par exemple réclamer la construction de logements sociaux) à une revendication plus large, y compris sur le plan politique. Le projet municipal Pou de la Figuera voulait s'inscrire dans la continuité de la rénovation du marché Santa Caterina¹⁶ et de ses abords, notamment la prolongation de l'avenue Francesc Cambó. L'opération a concerné un vaste espace de plus de 6 000 m², pour un coût total de presque 1,9 million d'euros. Elle a suscité une vive émotion et la constitution du collectif *Forat de la Vergonya* (« trou de la honte ») pour dénoncer le projet initial de la Municipalité qui prévoyait la création d'un espace public minéral et la construction d'un parking et d'un complexe sportif en souterrain.

Le collectif a rassemblé des résidents, à travers l'association de riverains du *Casc Antic*, des non résidents solidaires (à travers la fédération de l'association de riverains de Barcelone, ou FAVB), mais aussi des universitaires (*Arquitectos sin fronteras*) ou des associations pas forcément rattachées au territoire concerné par le projet mais généralement mobilisés sur des thématiques qui le concernent (*Taller contra la violència immobiliària i urbanística*, *Coordinadora contra l'especulació del Raval*, *Recursos d'animació intercultural*, cette dernière travaillant plutôt en direction des populations jeunes et des immigrés). Tous ont très vite dénoncé le projet de départ de la Municipalité, en réclamant l'abandon du parking et la construction d'un plus grand nombre de logements sociaux dans le secteur. Entre 2002 et 2004, le site Pou de la Figuera est devenu l'objet d'une véritable tentative de maîtrise du territoire par les deux parties en présence, avec d'un côté le collectif, sur le mode de l'appropriation spatiale et festive, par exemple avec la plantation d'un jardin auto-géré, et de l'autre la Municipalité, à grands renforts de barrières et de forces policières, pour empêcher l'accès au site. Parallèlement, à partir de l'été 2002, le collectif a commencé à élaborer un contre-projet face à celui de la Municipalité.

En 2005, les négociations se sont accélérées, témoignant de la part de la Municipalité socialiste d'une volonté de sortir de la crise, au moment où les médias nationaux commençaient à reprendre à leur compte l'expression « forat de la vergonya¹⁷ ». Au printemps 2005, la Municipalité a engagé le processus de participation citoyenne, avec une campagne de collecte d'opinions dans le quartier, du 13 octobre au 29 novembre 2005, dont le dépouillement a fait l'objet d'une présentation publique au début de l'année 2006¹⁸. Finalement, un nouveau projet a été rédigé et proposé, puis approuvé en conseil de district le 28 février 2006. Le projet définitif comprend,

16. Le nouveau marché a été inauguré en 2005, sur les plans de l'architecte Enric Miralles, après sept années de travaux retardés par la découverte de vestiges archéologiques et par des négociations entre la Municipalité et la Généralité en vue de l'implantation de logements dédiés aux personnes âgées.

17. Nous faisons l'hypothèse que la diffusion de l'expression forgée par le collectif auprès des médias nationaux témoigne de la réussite des différentes stratégies d'appropriation (physique et symbolique) du site Pou de la Figuera.

18. Les collectifs impliqués dans le débat se sont par la suite demandés avec perplexité pourquoi la Municipalité n'avait pas engagé le processus dès la fin des années 1990.



Photo 2 : La rénovation du secteur Pou de la Figuera: une récupération politique dégradée du projet des riverains

The renovation of the Pou de la Figuera sector. A degraded political recuperation of the project of the residents.

outre la modernisation de la voirie et des réseaux d'eau, de gaz et d'électricité, un nouvel espace public bordé d'arbres, un terrain polyvalent, une aire de jeux pour enfants, ainsi que deux petits bâtiments à usage collectif aux deux extrémités du site, et un immeuble de logements sociaux pour jeunes adultes, revendication portée à l'origine par le collectif *Forat de la vergonya* pour lutter contre la prolifération des « marchands de sommeil » dans le quartier¹⁹. Pour les pouvoirs publics, l'objectif était de créer « el nucli central de la vida de barri²⁰ » et un « poumon vert » au cœur du centre ancien de Barcelone (Focivesa, 2006), même si la problématique d'espaces verts n'a été intégrée que tardivement et sous la pression des associations de riverains, selon une stratégie de récupération *a posteriori* des revendications locales (photo 2).

Il est possible de lire l'évolution des différents projets qui se sont succédé sur le site Pou de la Figuera comme des tentatives de marquage du territoire, de la part des pouvoirs publics comme des associations et des riverains qui s'opposaient au projet municipal. Chaque « marqueur²¹ » territorial est l'occasion de réaffirmer, pour chacun des camps en présence, sa capacité à donner du sens à l'espace urbain et à un projet socio-urbain. On peut donc questionner de deux manières différentes ces marqueurs : leur origine et leur durabilité.

Par exemple, le jardin auto-géré créé par le collectif *Forat de la Vergonya* est un marqueur territorial non durable. Une première tentative de jardin auto-géré a été faite en 2002, mais dispersée par la police sur ordre de la Municipalité. Après que les membres du collectif *Forat de la vergonya* ont finalement obtenu l'accès au site, un second jardin a vu le jour en 2004, et s'est maintenu jusqu'à l'exécution du projet définitif. Parallèlement, des manifestations, comme celle appelée « para una Ciutat Vella verde » en novembre 2002, ont été organisées pour réclamer la création d'un jardin dans un quartier qui en manquait cruellement. Mais même s'il a sans doute eu vocation à rester indéfiniment, si ce n'est au moins jusqu'à ce que la Municipalité change son projet initial et accepte l'idée de créer un jardin public, il s'est confronté à la volonté des pouvoirs publics de se réappropriier l'espace par deux autres marqueurs non durables : d'une part les barrières policières pour empêcher l'accès au site ; d'autre part, le chantier lui-même, marqueur

19. Cet immeuble comprend 24 logements sociaux en location. Sa construction a été achevée en 2006.

20. « Le noyau central de la vie du quartier ».

21. Nous reprenons ici la définition de la marque proposée par V. Veschambre (2008), comme signe de la revendication de présence d'un acteur (individuel ou collectif) même en l'absence de ce dernier.

non durable puisqu'il n'a pas vocation à rester une fois le secteur aménagé, mais qui débouche sur un autre marqueur, durable celui-là, celui du projet lui-même une fois achevé. Or, deux projets ne peuvent cohabiter sur un même site, et le projet définitif est forcément un compromis entre les deux propositions, même s'il reste à faire le bilan de ce que les pouvoirs publics ont concédé et ce que le collectif et les riverains ont réussi à faire accepter. Chez les seconds, le jardin public s'est progressivement imposé comme le principal thème mobilisateur des revendications. Au fur et à mesure que le mouvement a pris de l'ampleur, le discours s'est structuré et s'est déplacé, de la mobilisation contre les expropriations et la spéculation immobilière, à la lutte pour l'obtention d'un jardin public et d'équipements collectifs.

Certes, le projet de parking et de salle de sports en souterrain a été assez rapidement abandonné et son retrait ne constitue pas une réelle « victoire », tant la Municipalité semblait elle-même n'y accorder qu'un intérêt relativement limité. Elle a donc rapidement cédé sur des propositions qu'elle ne comptait de toute façon pas maintenir. Mais si le projet définitif reprend dans ses grandes lignes l'utilisation de l'espace qui a caractérisé la période « auto-gérée » du site, certains ajustements traduisent la volonté des pouvoirs publics de rester maîtresse du projet. Il faut peut-être voir dans le fait que la Municipalité a choisi de substituer de nouvelles essences d'arbres à la place de celles plantées par les résidents eux-mêmes, une manière de normaliser l'espace et de réaffirmer, de manière symbolique et malgré tous les compromis qu'elle a pu faire, qu'en matière d'aménagement, c'est elle qui a le dernier mot. De même, la disposition des équipements, dans le projet définitivement adopté, diffère des propositions émises par le mouvement. Le terrain de basket, initialement situé dans la partie sud, disparaît pour laisser place à un petit espace arboré ; le terrain de football est remplacé par une piste polyvalente. De plus, la Municipalité n'a conservé pratiquement aucune des installations construites par le collectif (en matériaux de récupération). Du projet de jardin auto-géré il reste encore la *huerta comunautaria*²², dont le comité de gestion se réunit tous les quinze jours dans le local situé au nord du secteur.

Conclusion

L'analyse que nous avons menée ne permet pas d'explicitier clairement le lien entre politiques publiques et processus de dévalorisation. En ce qui concerne la marginalisation, on peut supposer que l'effet d'entraînement escompté par la concentration spatiale et temporelle des projets d'aménagement ou de rénovation urbaine n'a pas eu lieu. Quant au désembourgeoisement de certains secteurs plus prestigieux du Barrio Gótico, on peut également penser que c'est l'ensemble de la politique publique à l'égard du district de Ciutat Vella qui a joué ici, suscitant un développement excessif de l'activité touristique qui semble, parmi d'autres facteurs, motiver le départ de certains résidents aisés de Ciutat Vella vers d'autres quartiers de Barcelone.

En revanche, l'étude de deux secteurs d'opérations d'aménagement du centre ancien de Barcelone (Rambla/Illa del Raval et Pou de la Figuera) a montré que parmi l'ensemble des processus socio-démographiques qui affectent le district de Ciutat Vella depuis les années 1990 et que nous avons présentés dans la seconde partie de notre texte, certains sont bien alimentés par les politiques d'aménagement et d'urbanisme menées par la Municipalité. La vocation touristique attribuée au Raval, associée à une volonté d'en changer l'identité pour en donner une image moins sulfureuse, favorise une gentrification de ces quartiers, qui reste cependant encore limitée. Plusieurs hypothèses peuvent l'expliquer, notamment la forte présence de l'immigration étrangère, qui alimente la concurrence sur les logements bon marché, et le maintien d'une mauvaise image qui semble encore détourner une partie des classes moyennes du parc de logements du centre ancien (Ter Minassian, 2009a). Dans le cas du projet dans le secteur Pou de la Figuera, l'échec du processus participatif témoigne du fait que la Municipalité de Barcelone semble plus soucieuse de soigner son image que de répondre aux attentes des résidents.

22. Jardin communautaire.

Le lien observé des rapports entre l'action des pouvoirs publics et les changements sociaux dans le centre ancien de Barcelone autorise une lecture politique de l'évolution socio-démographique de Ciutat Vella. Ou bien l'on considère que la politique menée par les pouvoirs publics a bien été une politique de gentrification des quartiers anciens, mais que celle-ci a en partie échoué – du fait de la persistance d'une mauvaise image du centre et de la mobilisation des riverains contre des projets jugés inadaptés aux besoins des résidents « traditionnels » et avant tout destinés aux « nouveaux » résidents – ou bien l'on considère au contraire que l'absence de gentrification est le signe de la réussite de la politique menée. Si l'on peut constater qu'une grande partie de Ciutat Vella (sans doute à l'exception du Barrio Gótico) ne connaît pas de « muséification » ou de gentrification, l'hypothèse d'une « troisième voie » dans les politiques de réhabilitation des centres anciens, qui correspondrait au *Modelo Barcelona*, paraît difficile à valider. Ses spécificités tiennent peut-être plus à un décalage des phénomènes dans le temps, ou à des facteurs limitants propres à l'agglomération catalane, qu'à une politique urbanistique réellement originale. Dans cette situation, on peut se demander comment la Municipalité entend garantir l'accueil des étrangers non européens dans le centre ancien, faciliter le maintien des « résidents traditionnels » menacés par les expropriations et l'élévation rapide des loyers, et enfin éviter un développement excessif des fonctions touristiques et commerciales, au détriment de la fonction résidentielle.

Bibliographie

- AJUNTAMENT DE BARCELONA, 1970. *Revisión del Plan Comarcal de 1953*, Barcelone, Ajuntament de Barcelona, 141 p.
- AJUNTAMENT DE BARCELONA, 1991. *Primeres jornades Ciutat Vella*, Barcelone, Ajuntament de Barcelona, p. 29-37.
- ANDREU M., 2008. Moviments socials i crítica al “modelo Barcelona”. De l'esperança democràtica de 1979 al miratge olímpic de 1992 i la impostura cultural del 2004, *Scripta Nova*, 2008, vol. XII, n° 270 (119).
- BAILEY N., ROBERTSON D., 1997. Housing renewal, urban policy and gentrification, *Urban Studies*, vol. 34, n° 4, p. 561-578.
- BIDOU-ZACHARIASEN C. (dir.), 2003. *Retours en ville*, Paris, Descartes & Cie, 267 p.
- BORJA J., 2004. Barcelona y su urbanismo. Éxitos pasados, desafíos presentes, oportunidades futuras, dans BORJA J., MUXÍ Z. (dir.), *Urbanismo en el siglo XXI. Bilbao Madrid Valencia Barcelona*, Barcelone, Edicions UPC/ETSAB, p. 171-181.
- BOURDIN A., 1984. *Le patrimoine réinventé*, Paris, PUF, 239 p.
- CAPEL H., 2005. *El Modelo Barcelona. Un examen crítico*, Barcelone, Ediciones del Serbal, 117 p.
- CASTELLS M., 1974. Planificación urbana y movimientos sociales : el caso de la renovación urbana en Paris, dans BÉRINGUIER C., CASTELLS M., MINGASSON C., RÉMY J., *Urbanismo y práctica política*, Barcelone, Los Libros de la Frontera, p. 125-160.
- CLERVAL A., 2008. *La gentrification des quartiers populaires à Paris : dynamiques spatiales, identité sociale et politiques publiques*, thèse de géographie sous la direction de Catherine Rhein et de Pétrou Petsimeris, Université Paris 1, 602 p.
- COING H., 1966. *Rénovation urbaine et changement social*, Paris, Éditions Ouvrières, 296 p.
- FOCIVESA, 2001. *Illa i Rambla del Raval. 1988 un proyecto, 2001 una realidad*, Barcelone, Focivesa, n.p.
- FOCIVESA, 2006. *Santa Caterina i Sant Pere*, Barcelone, Focivesa, 15 p.
- GARCIA I MIQUEL E., VILANOVA I CLARER J., 1991. Distribució territorial de la població i de les activitats econòmiques, dans AJUNTAMENT DE BARCELONA, *Primeres jornades Ciutat Vella*, Barcelone, Ajuntament de Barcelona, p. 29-37.
- GLASS R., 1964. *Introduction to London : aspects of change*, Londres, Center for Urban Studies and Mac Gibbon and Kee, 343 p.
- GOMÀ R., 1997. Degradació, crisi urbana i regeneració a Ciutat Vella de Barcelona : una anàlisi políticospacial, *Documents d'Anàlisi Geogràfica*, n° 30, p. 65-92.

- LÉVY J.-P., 1987. *Centres villes en mutation*, Paris, CNRS, 257 p.
- PRÉTECEILLE E., 2007. Is gentrification a useful paradigm to analyse social changes in the Paris métropolis ?, *Environment and Planning A*, vol. 39, n° 1, p. 10-31.
- PROCIVESA, 2003. *Ciutat Vella ciutat construïda*, Barcelone, El Cep i la Nansa, 269 p.
- SARGATAL BATALLER M. A., 2003. La vivienda en el centro histórico de Barcelona. El caso de la Rambla del Raval, *Scripta Nova*, vol. VII, n° 146 (069).
- SAVARY S., 2005. *Imaginaires d'une ville : Barcelone par ses paysages. Une étude géolittéraire*, thèse de géographie sous la direction de Yves Luginbühl, Université Paris 1, 3 vol., 1056 p.
- SERRA DEL POZO P., 2006. *El comercio étnico en el distrito de Ciutat Vella de Barcelona*, Barcelone, Fundació « La Caixa », 189 p.
- TER MINASSIAN H., 2009a. Y a-t-il une gentrification à Barcelone ? Le district Ciutat Vella entre 1991 et 2005, *Geocarrefour*, vol. 84, n° 1-2, p. 93-103.
- TER MINASSIAN H., 2009b. *Ciutat Vella entre réhabilitation et gentrification. Politiques publiques et changements sociaux dans le centre ancien de Barcelone (1980-2008)*, thèse de géographie sous la direction de Martine Berger et Horacio Capel, Université Paris 1, Universitat de Barcelona, 571 p.
- VAN CRIEKINGEN M., DECROLY J.-M., 2003. Revisiting the diversity of gentrification : neighbourhood renewal processes in Brussels and Montreal, *Urban Studies*, vol. 40, n° 12, p. 2451-2468.
- VESCHAMBRE V., 2008. *Traces et mémoires urbaines. Enjeux sociaux de la patrimonialisation et de la démolition*, Rennes, PUR, 315 p.
- VON HEEREN S., 2002. *La remodelación de Ciutat Vella. Un análisis crítico del modelo Barcelona*, 129 p.

Cet article a été reçu le 15 avril 2010 et définitivement accepté le 16 novembre 2010.

La réhabilitation du centre ancien de Barcelone : discours et représentations par les pouvoirs publics (1980-2008)

Hovig Ter Minassian

DANS **ESPACES ET SOCIÉTÉS** 2010/2 (N° 142), PAGES 95 À 112
ÉDITIONS **ÉRÈS**

ISSN 0014-0481

ISBN 9782749212456

DOI 10.3917/esp.142.0095

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://www.cairn.info/revue-espaces-et-societes-2010-2-page-95.htm>



CAIRN.INFO
MATIÈRES À RÉFLEXION



Découvrir le sommaire de ce numéro, suivre la revue par email, s'abonner...

Flashez ce QR Code pour accéder à la page de ce numéro sur Cairn.info.

Distribution électronique Cairn.info pour Érès.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.



La réhabilitation du centre ancien de Barcelone : discours et représentations par les pouvoirs publics (1980-2008)

Hovig Ter Minassian

À la fin de la période franquiste, la transition politique et le retour à la démocratie, avec l'adoption d'une nouvelle Constitution en 1978 et les élections municipales de 1979, coïncident avec la « crise urbaine » des centres anciens des grandes villes espagnoles. À Barcelone, face aux enjeux de la réhabilitation urbaine des quartiers anciens et aux attentes des mouvements sociaux urbains qui l'ont menée au pouvoir, la nouvelle équipe municipale socialiste a cherché à rompre avec la politique de la période précédente et a promu un programme de revitalisation de grande ampleur. Ses partisans l'ont eux-mêmes baptisé *Modelo Barcelona*, que l'on pourrait traduire par « modèle barcelonais d'intervention urbaine ». Le *Modelo Barcelona* a été une grande source d'inspiration, notamment en Amérique latine, soit sur les questions de décentralisation des compétences municipales à Montevideo en Uruguay, ou Rosario en Argentine (Velut & Robin, 2005), soit sur celles de planification stratégique à Bogota, en Colombie (Duque Franco, 2008), ainsi

Hovig Ter Minassian, docteur en géographie, UMR LADYSS 7533, chargé d'études à l'APUR
hterminassian@laposte.net

qu'en France (Comby, 1989). Mais la distance peut parfois être trompeuse : la géographe brésilienne Ester Limonad souligne comment la confrontation avec la réalité de la métropole barcelonaise est parfois dure, pour les architectes et urbanistes sud-américains qui s'en étaient fait une image idéalisée (Limonad, 2005). Dans tous les cas, le *Modelo Barcelona* a cependant peu fait l'objet de critiques, en dehors des Barcelonais eux-mêmes. Sur la scène internationale, c'est plutôt l'admiration qui a dominé. La Municipalité de Barcelone a notamment reçu en 1999 la prestigieuse médaille royale du Royal Institute of British Architects (RIBA).

Le succès de ce modèle n'est pourtant pas aussi complet que le laissent penser les discours institutionnels. Les détracteurs du *Modelo Barcelona*, universitaires, architectes, urbanistes ou journalistes, mettent en avant l'évolution d'une politique urbanistique qui se voulait au départ originale et spécifique, vers une politique banalisée, « mondialisée » et « privatisée », ce dont se sont défendus les acteurs du *Modelo Barcelona*. Dans un contexte de rareté des mises en perspective critique du *Modelo Barcelona*, nous souhaitons analyser la portée du discours de légitimation du *Modelo Barcelona*. Au-delà d'une simple opération de « marketing urbain » ou d'auto-justification face aux doutes exprimés à Barcelone même, nous pensons que ces discours institutionnels sont révélateurs d'un certain modèle de ville et de ses inflexions. Quel projet de ville se donne à lire derrière les discours sur la politique de réhabilitation urbaine dans le centre ancien de Barcelone et quelle est son évolution ?

Pour étudier cette question, nous avons mené une analyse de discours sur les éditoriaux de la revue *Barcelona Metròpolis Mediterrànea* éditée depuis 1985 par la Municipalité¹. Nous présenterons dans un premier temps les enjeux et la méthode de notre analyse de discours sur le *Modelo Barcelona*, puis, dans une deuxième partie, les principaux résultats. Dans un troisième temps, nous discuterons particulièrement de la place dévolue à la réhabilitation urbaine des quartiers anciens de Barcelone dans le discours institutionnel. Cette place ne se réduit pas aux politiques de réhabilitation urbaine du centre ancien, mais l'étude de ces dernières est en effet une entrée pour une analyse plus globale du *Modelo Barcelona* : d'une part parce qu'elle en est l'un des points forts, chronologiquement et structurellement, d'autre part parce qu'elle est sans doute représentative de la politique menée à l'échelle du reste de la ville, et de son évolution.

1. Cet article s'appuie sur les résultats d'un travail de thèse mené entre 2005 et 2009 sur les politiques de réhabilitation du centre ancien de Barcelone et les changements sociaux qu'elles ont entraînés (Ter Minassian, 2009).

LE *MODELO BARCELONA* ENTRE DISCOURS D'AUTO-LÉGITIMATION ET RELECTURE CRITIQUE

Cœur historique et patrimonial de Barcelone, le district de Ciutat Vella (ou « Vieille Ville » en catalan) rassemble des quartiers très disparates en apparence, chacun ayant une personnalité qui tient à l'histoire de l'agglomération catalane et à ses propres trajectoires sociales. À la fin des années 1970, il présente tous les aspects d'un quartier ouvrier et populaire, et se caractérise par la chute de sa population depuis le milieu du XX^e siècle et le vieillissement de celle-ci, par un taux de chômage très élevé et par un tissu urbain dégradé, à l'exception de certains quartiers plus bourgeois situés dans le nord du Barrio Gótico ou le long de l'imposante Via Laietana. Pour comprendre les enjeux du discours d'auto-légitimation de la politique de réhabilitation dévolue à ces quartiers anciens, il importe de la présenter dans les grandes lignes, ainsi que les principales critiques qui l'ont accompagnée. Nous présenterons ensuite rapidement la méthodologie d'analyse.

La réhabilitation du centre ancien de Barcelone : une politique exemplaire ?

La réhabilitation de Ciutat Vella a été un élément essentiel du *Modelo Barcelona*. Elle a contribué à légitimer la politique interventionniste de la Municipalité, qui s'est targuée d'avoir su éviter, d'une part, la transformation du centre ancien en « musée à ciel ouvert » et, d'autre part, sa gentrification, c'est-à-dire la réhabilitation de son parc de logements et l'éviction des catégories populaires de la population qui y résidait, provoquée directement ou indirectement par l'arrivée des classes moyennes ou aisées.

La formalisation de ce modèle barcelonais a débuté dès le début des années 1980 sous l'influence de personnalités locales, comme l'architecte catalan Oriol Bohigas, nommé à la tête des services d'urbanisme de la Municipalité de 1980 à 1984, l'un des premiers à avoir théorisé le *Modelo Barcelona* (1985), dont les principales caractéristiques seraient :

- un programme d'action transversal (urbanisme, logements, activités économiques, développement culturel et social, transports, protection du patrimoine) ;
- la multiplication des projets et des échelles d'intervention, depuis l'équipement social de quartier jusqu'aux grands programmes menés à l'occasion des Jeux olympiques de 1992 ;
- le traitement des espaces publics pour redynamiser le tissu urbain ;
- une étroite collaboration entre le secteur public et le secteur privé, illustrée par la création en 1988 de l'entreprise mixte *Promoció Ciutat Vella SA* (ou PROCIVESA), chargée de mettre en œuvre la politique de réhabilitation du centre ancien ;
- le respect de l'histoire et de la spécificité des tissus urbains.

Dans le centre ancien, la nécessité d'adaptation et l'attention privilégiée à l'égard des espaces publics se sont traduites par une politique urbaine d'« *esponjament* », que l'on pourrait traduire par « assainissement urbain », terme qui reflète l'ambiguïté des conséquences sociales de ce type d'opérations urbanistiques de démolition/reconstruction.

Les critiques se sont cependant multipliées depuis la fin des années 1990, aussi bien de la part des riverains directement concernés par les démolitions, que de professionnels, géographes, sociologues, ou architectes, qui se sont interrogés sur la distorsion entre l'image quasi idyllique que les discours institutionnels ont cherché à donner des différents programmes urbanistiques, et la réalité.

Les principales limites du modèle barcelonais

Sans prétendre à l'exhaustivité, on peut distinguer trois registres de critiques du *Modelo Barcelona*. Un premier porte sur l'écart entre les discours et les réalisations, notamment en matière de construction de logements sociaux et de relogement (Capel, 2005). N. Benach a quant à elle dénoncé la « mise en scène » de l'espace urbain, dans le but de « vendre » la ville et d'attirer les investisseurs, à grand renfort d'organisation de grands événements mondiaux, comme les Jeux olympiques de 1992 ou le Forum universel des cultures de 2004².

Un second registre de critiques porte sur les choix mêmes qui ont soutenu cette politique, notamment en matière de réhabilitation du centre ancien et de politique d'habitat. J. Borja dénonce le manque de cohérence de la politique urbanistique à l'échelle métropolitaine et le passage d'un « urbanisme citoyen » à un « urbanisme commerçant » (2004, p. 177), dans un contexte de croissance du capital privé dans les grands projets. Beaucoup d'architectes s'interrogent également sur la qualité des logements construits. S. Von Heeren dénonce ainsi la banalité des styles architecturaux des logements sociaux (2002). L'absence d'éléments traditionnels relatifs à l'architecture méditerranéenne la surprend au regard des affirmations répétées dans les discours institutionnels sur le respect de l'Histoire et des spécificités du tissu urbain. Un troisième registre de critiques concerne enfin les limites du processus de démocratie participative.

Comme on peut le voir, beaucoup d'auteurs se sont attachés à analyser le modèle lui-même, mais peu se sont penchés sur la question de sa valorisa-

2. Intervention au séminaire *Barcelona, metaciutat*, 15 mai 2008, Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, dans le cadre de la présentation de l'ouvrage coordonné par M. Degen et M. García, *La metaciudad: Barcelona. Transformación de una metrópolis* (2008).

tion par la Municipalité. Or, la promotion d'une certaine méthode de travail, d'un certain « savoir-faire », est constitutive de ce modèle. Il est alors nécessaire de poser la question de savoir comment ce modèle a été valorisé : qu'en ont dit ses « promoteurs » (au sens large) eux-mêmes ? Au-delà d'une homogénéité apparente, la politique de réhabilitation du centre ancien n'a-t-elle pas évolué en profondeur ? L'analyse de discours des éditoriaux de *Barcelona Metròpolis Mediterrànea* permet d'approfondir cette question, en partant de l'hypothèse qu'en dépit d'une certaine stabilité politique³, le *Modelo Barcelona* a pu changer d'une période à l'autre. Dans ces conditions, la politique de réhabilitation de Ciutat Vella est représentative du contenu de ce *Modelo Barcelona*, et l'évolution de la place qu'elle tient (du « cœur » vers la « périphérie » du discours) traduit des mutations en profondeur de la conception de la ville par la Municipalité de Barcelone, et des stratégies d'aménagement de cette dernière.

Barcelona Metròpolis Mediterrànea comme vecteur du discours de légitimation du Modelo Barcelona

En matière de politique urbaine, M. Rosemberg s'est intéressée à la production de discours dans quatre villes françaises (Amiens, Montpellier, Lille, Nantes) à travers leur pratique de *marketing* urbain (Rosemberg, 2000). Elle définit ce dernier comme l'ensemble des techniques de communication mobilisées par les Municipalités afin de promouvoir leur politique urbanistique, et qui tend à véhiculer l'image de la ville idéale, telle qu'elle est souhaitée par les acteurs du projet. Cette approche nous semble tout à fait pertinente pour étudier les discours sur le *Modelo Barcelona* : avant tout, ce qui nous intéresse n'est pas tant le décalage avec la réalité, mais la formalisation d'un « idéal de ville ».

Pour construire notre méthodologie, nous avons cherché à caractériser et contextualiser⁴ le discours, puis à analyser les occurrences et les récurrences repérables entre les différents textes de notre *corpus*. Nous nous sommes en partie inspiré de la méthode dite lexicométrique (Gumuchian, 1991), ainsi que de l'analyse par occurrence et récurrence utilisée par la géographe et

3. De Narcís Serra, élu maire de Barcelone en avril 1979, à Jordi Hereu, à la tête de la Municipalité depuis 2007, en passant par Pasqual Maragall et Joan Clos, tous font partie du PSC (Partit dels Socialistes de Catalunya).

4. En inversant l'analyse du contexte, ce qui signifie, non pas partir du contexte en se demandant dans quelle mesure ce dernier a un impact sur les conditions de production et de réception du discours, mais plutôt dans quelle mesure le contexte est évoqué par le discours et comment le rédacteur du texte désigne plus ou moins implicitement les différents éléments contextuels qui lui semblent pertinents en vue de la production et la compréhension du discours (Pütz, Neff-Van Aertselaer et Van Dijk, 2004).

architecte L. Fracasso (2000). Elle a analysé un *corpus* d'articles scientifiques issus de différentes revues ayant trait à l'aménagement et à l'urbanisme, afin d'identifier les différentes catégories mobilisées dans les réflexions sur la démocratie participative.

L'analyse de discours a été menée sur des textes issus de la revue *Barcelona Metròpolis Mediterrànea* éditée par la Municipalité depuis 1985⁵. Son objectif est de servir de plateforme d'information et d'espace de débat sur l'actualité culturelle, artistique et urbanistique de la Municipalité de Barcelone. Elle offre à ses lecteurs un certain nombre de rubriques et un « cahier central » portant sur une thématique particulière. Dès le premier numéro d'octobre 1985, ce dernier est consacré à la politique de réhabilitation du district de Ciutat Vella.

Ne pouvant mener une analyse exhaustive de l'ensemble des textes des numéros de la revue, nous avons choisi de travailler particulièrement sur les éditoriaux et les textes signés du maire : ils offrent des clés de lecture du numéro et sont le plus souvent l'occasion pour l'équipe de rédaction de commenter l'actualité, justifiant du même coup le choix des thématiques et des articles qui la traitent. Par ailleurs, les éditoriaux étant au moins dans un premier temps signés du maire (du n° 0 d'octobre 1985 au n° 24 de 1993), on peut estimer qu'à défaut d'en être l'auteur, il valide les propos qui y sont tenus. Nous avons également inclus dans l'analyse les « lettres ouvertes » (du n° 25 de mars-avril 1995 au n° 53 d'octobre-décembre 2000), qui sont des textes signés du maire, en général situés plus loin dans la revue mais plus longs que les éditoriaux désormais signés par le directeur de rédaction. À partir de la « troisième époque » (n° 54), l'éditorial conserve sa place à l'ouverture du numéro mais repasse en pleine page, cette fois-ci laconiquement signé « BMM », ce qui à la fois engage la responsabilité de l'ensemble de l'équipe éditoriale de la revue et désincarne le rôle de son directeur de rédaction. Par contraste, les prises de parole du maire lui-même sont exprimées dans une rubrique désormais intitulée « *L'opinió* de [suit le nom du maire] ». Ce dernier texte est désormais très long, comme une rubrique à part entière, avec une place variable mais le plus souvent entre les pages 24 et 29. Afin de rendre les analyses comparables, il nous a semblé nécessaire d'inclure dans l'analyse, concernant la « troisième époque » de *BMM*, aussi bien l'éditorial que la rubrique « *L'opinió de...* », en gardant à l'esprit que cette dissociation devait être analysée. Enfin, depuis la « quatrième époque » (n° 70 d'automne 2007), il n'y a plus de texte signé du maire. Nous examinerons plus loin les implications de cette évolution très récente.

5. Dans la suite du texte et pour faciliter la lecture, nous nommerons la revue par son sigle *BMM*.

**BARCELONA METRÓPOLIS MEDITERRÁNEA ET L'ÉVOLUTION
DU MODELO BARCELONA**

L'histoire éditoriale de *BMM* est riche de plus de soixante-dix numéros, avec plusieurs changements de maquette qui ont été à chaque fois l'occasion de rénover la ligne éditoriale de la revue⁶. À partir de notre analyse de discours, nous avons dégagé un certain nombre de catégories d'analyse, elles-mêmes rassemblant une multiplicité de thèmes (tableau 1)⁷.

Catégorie	Thèmes	Récurrance
<i>Administrer la Ville</i>	Conception du pouvoir	32,2 %
	La collectivité	25,4 %
	Soutien populaire	10,2 %
	Démocratie participative	8,5 %
	Spécificité de l'équipe municipale	16,9 %
	Les élections	5,1 %
	Évocation des controverses	32,2 %
<i>S'inscrire dans les temporalités</i>	Rupture avec le passé et tradition/modernité	23,7 %
	Perspectives futures	22,0 %
<i>Penser la ville</i>	Barcelone comme modèle	35,6 %
	Le style urbain barcelonais	15,3 %
	Conception de la ville	40,7 %
	La ville durable	5,1 %
	Dimension culturelle de la ville	13,6 %
	Dimension économique de la ville	10,2 %
<i>Réaliser de grands projets</i>	Ciutat Vella	15,3 %
	Jeux olympiques	33,9 %
	Forum des Cultures de 2004	13,6 %
	Littoral	6,8 %
<i>Penser l'articulation des échelles</i>	Local/global	6,8 %
	Comparaisons avec d'autres villes	16,9 %
	Échelle européenne/mondiale	27,1 %
	Les relations entre la ville et la région	6,8 %
	La Catalogne	6,8 %

**Tableau 1 – Les principaux thèmes et leur récurrance
dans les différents numéros de *BMM***

(Source : H. Ter Minassian, 2009)

6. Depuis, le n° 70 (automne 2007), la revue s'appelle désormais *Barcelona Metropolis. Revista de informació y pensamiento urbanos*. Sous la conduite d'un nouveau directeur de la publication, le philosophe Manuel Cruz, elle propose une approche nettement plus critique et politique, avec par exemple des articles sur la prostitution ou les mauvaises conditions de vie des retraités.

7. La récurrance d'un thème traduit ici la part des éditoriaux qui l'évoquent, sur l'ensemble des numéros de *BMM*.

L'évolution dans le choix des thèmes et la manière dont ils ont été traités témoignent de l'évolution de la politique urbanistique elle-même. Les principaux éléments que nous avons identifiés sont la dépolitisation progressive de la parole du maire ; la justification d'un modèle barcelonais de politique urbanistique ; la préoccupation constante de « réaliser de grands projets » ; l'articulation des échelles spatiales et temporelles.

De la prédominance de la parole du maire à sa dépolitisation progressive

La parole du maire dans les publications de *BMM* a suivi deux tendances : la disparition progressive d'un regard critique sur sa propre politique, et sa dépolitisation progressive.

Les contenus des premiers éditoriaux de la « première époque », tous signés par le maire Pasqual Maragall, restent souvent fidèles à la thématique retenue pour le cahier central (par exemple la réhabilitation de Ciutat Vella dans le n° 0 d'octobre 1985 ; l'environnement en ville dans le n° 5 de juillet-septembre 1987), sans hésiter, parfois, à évoquer les controverses qui caractérisaient l'actualité urbanistique et politique du moment de la publication. C'est également le cas des « lettres ouvertes » de la « deuxième époque », au moins jusqu'au n° 36 (juillet-août 1997), sans doute parce que l'auteur reste le même. Avec l'arrivée de Joan Clos à la tête de la Municipalité, en septembre 1997, un nouveau style s'impose, qui traduit la disparition progressive d'une capacité de mise à distance critique de l'équipe municipale par rapport à son propre programme urbanistique. Ainsi, dans le n° 42 (juillet-août 1998), l'éditorial signé du directeur de rédaction comme la « lettre ouverte » de Joan Clos évoquent le projet de prolongation de l'avenue Diagonal et la construction du centre commercial *Diagonal-Mar*, mais le texte du maire se contente de parler des atouts du projet, contrairement à l'éditorial, comme si, sur la place publique, le maire n'était pas en mesure d'en évoquer les problèmes ou les limites, si bien que ceux-ci sont relégués en second plan des éditoriaux. Cette tendance devient quasi systématique dans les numéros de la « troisième époque » : le thème traité dans le texte du maire reste en lien avec celui du cahier central, mais avec des considérations souvent très générales et décontextualisées. L'éditorial, dépersonnifié, peut au contraire se permettre de parler également de la thématique, ou bien de problèmes socio-économiques.

Cette redistribution entre les différents textes a au moins deux conséquences. D'abord, elle tend à présenter le maire comme un homme cultivé, capable de dissenter sur n'importe quel sujet. Ensuite, la parole du maire est comme « dépolitisée », dans la mesure où elle évite systématiquement la polémique ou le débat. De plus en plus, la Municipalité semble s'éloigner d'un travail de réflexion sur la politique urbanistique qu'elle mène. La dis-

parution de la « parole du maire », dans les numéros de la quatrième époque, va dans le même sens.

La justification d'un modèle barcelonais de politique urbanistique

Cette catégorie du discours est aussi très largement présente dans les différents éditoriaux étudiés, à travers un large spectre de thèmes qui visent à définir un certain type de ville mais aussi un mode de vie citadin (un « style urbain ») dont Barcelone serait le modèle à suivre. L'analyse sur l'ensemble des numéros permet cependant d'identifier deux postures différentes, correspondant à deux moments dans l'histoire urbaine et politique de Barcelone : un premier temps serait celui de la réflexion et de l'élaboration d'un certain modèle de ville, et un second temps serait plutôt celui de l'application de ce modèle.

La question du « modèle » apparaît très tôt dans les textes de *BMM*, dès le n° 15 (1990). L'éditorial rappelle l'objectif poursuivi, celui d'élaborer « un modèle de ville imaginative, prospère, plus compétitive et petit à petit plus juste et plus confortable »⁸. Le titre du texte lui-même est fondamental (« Vers un nouveau modèle de ville »⁹) puisqu'il affirme que ce modèle est encore en cours de maturation. Mais dès le milieu des années 1990, la métropole de Barcelone ne veut plus se contenter de suivre, mais prétend prendre l'initiative et élaborer son propre modèle, du fait de sa « capacité à élaborer une stratégie qui a placé la ville et la région métropolitaine à l'avant-garde de l'Europe »¹⁰. Au-delà de cette question, ces discours épidictiques, qui louent la politique menée depuis les années 1980, entendent souligner que le modèle barcelonais est un modèle arrivé à maturation. Or, le propre d'un modèle est d'évoluer, en fonction des différents paramètres qu'on ajoute ou qu'on retire. Ce qui est frappant n'est donc pas tant la volonté d'affirmer quelque chose qui ne va pas forcément de soi (le *Modelo Barcelona* est une réussite) mais plutôt le fait de clore le débat, comme si finalement Barcelone avait fait ses preuves.

La préoccupation constante de « réaliser de grands projets »

Bien que la question des Jeux olympiques soit essentiellement traitée entre 1985 et 1992, c'est un thème récurrent dans l'ensemble des trois époques : le tiers des occurrences apparaît dans les numéros postérieurs à la

8. « *Un model de ciutat imaginativa, pròspera, més competitiva i progressivament més justa i confortable* ». *BMM*, éditorial, n° 15 (1990).

9. « *Cap a un nou model de ciutat* ».

10. « *Capacitat d'elaborar una estratègia que ha col·locat la ciutat i la regió metropolitana entre les capdavanteres d'Europa* ». *BMM*, « carta oberta », n° 39 (janvier-février 1998).

fin de l'année 1992. C'est rappeler à quel point leur organisation fut un événement marquant pour la ville de Barcelone, un point de repère capital dans son histoire politique, urbaine et économique.

Comparé au thème des Jeux olympiques, celui de Ciutat Vella est finalement peu présent. Nous pouvons donc émettre une double hypothèse, que nous explorerons par la suite. D'une part, à partir de la fin des années 1990, la Municipalité considère que la récupération des quartiers anciens est achevée, et qu'elle n'a plus lieu de faire l'objet d'une réflexion spécifique : les objectifs ont été atteints. D'autre part, la récupération de Ciutat Vella et les enjeux sociaux dont elle est porteuse ne servent plus à légitimer la politique menée par la gauche à la tête de la Municipalité de Barcelone. À partir des années 2000 et contrairement au début de la période étudiée, c'est moins la question des quartiers anciens qui justifie la politique urbanistique, que la volonté de faire de Barcelone une ville moderne et « mondiale ».

L'articulation des échelles spatiales et temporelles

À plusieurs reprises, les éditoriaux sont l'occasion pour leurs rédacteurs respectifs d'évoquer l'articulation des échelles, autrement dit de se demander dans quelle mesure la ville de Barcelone s'inscrit dans un contexte local (l'agglomération, la métropole), régional (la Catalogne), européen et mondial, tout en se référant à d'autres grandes métropoles internationales. On a d'ailleurs pu noter la quasi-absence de réflexion à l'échelle du pays (à l'exception du n° 13 d'automne 1989), comme si, finalement, entre la communauté autonome et l'Europe, il n'y avait pas d'échelle d'analyse pertinente pour Barcelone. Cette absence n'est pas le fait du hasard et doit sans doute être mise en parallèle, au-delà de l'expression d'un très possible rejet catalan du centralisme madrilène, avec les conceptions fédéralistes de l'Europe propres aux différents acteurs du paysage politique barcelonais¹¹.

Si les échelles spatiales sont largement évoquées, les échelles temporelles ne sont pas non plus négligées. Leur traitement s'organise autour de deux thèmes, celui de la rupture avec le passé et une réflexion sur l'articulation entre tradition et modernité, d'une part ; celui de l'évocation des perspectives futures, d'autre part. Tout d'abord, la volonté de rupture avec le passé est un thème dont l'évocation se justifie essentiellement dans les premières années qui suivent la fin de la dictature franquiste et les premières

11. Narcís Serra, Pasqual Maragall et Joan Clos, mais aussi J. Borja, ancien membre de l'équipe municipale et député au Parlement de Catalogne, participèrent tous les quatre à la journée « *Europa Próxima: el nuevo federalismo europeo* », organisée le 15 février 2002 à Barcelone, à l'initiative du *Grupo del partido socialista europeo*. Au cours de cette journée, il a été largement question du rôle que pourraient jouer respectivement la région catalane et la métropole barcelonaise dans cette future Europe fédéraliste (Collectif, 2002).

élections municipales démocratiques, beaucoup moins après une quinzaine d'années marquée par la continuité au pouvoir d'une équipe municipale socialiste relativement stable.

L'analyse des associations et des corrélations entre les différents thèmes montre que derrière une apparente continuité, la politique urbanistique s'est redéfinie depuis les années 1980, à la fois en termes d'échelle et de réflexions structurantes, ce qui s'est traduit par la marginalisation progressive de la réhabilitation des quartiers anciens au sein de la politique municipale.

DE LA LÉGITIMATION À LA MARGINALISATION DE LA RÉHABILITATION URBAINE DU CENTRE ANCIEN DE BARCELONE DANS LE *MODELO BARCELONA*

L'analyse de discours menée sur les éditoriaux de *BMM* met en évidence des évolutions majeures de la réflexion de la Municipalité sur la politique urbanistique dévolue à Barcelone. L'exemple du centre ancien permet d'illustrer comment ces évolutions se sont traduites pour un quartier particulier de l'agglomération catalane. Nous exposerons ici trois thèmes : l'abandon de la politique de réhabilitation comme vecteur de légitimité du *Modelo Barcelona* ; la marginalisation progressive du patrimoine dans les discours institutionnels ; et l'absence de réflexion sur la spécificité des quartiers anciens au sein d'une agglomération mondialisée.

L'abandon de la politique de réhabilitation comme vecteur de légitimité

Au milieu des années 1980, la réhabilitation de Ciutat Vella traduit la volonté de changement des pouvoirs publics et de répondre aux enjeux sociaux spécifiques au centre ancien. Elle serait alors en quelque sorte la « caution » sociale (voire morale) de la politique publique menée à Barcelone. Lorsque les éditoriaux de *BMM* parlent de Ciutat Vella, c'est pour prouver la cohérence de la politique urbanistique et appuyer les choix qui ont été faits, et beaucoup plus rarement pour proposer une réflexion sur le statut des quartiers anciens et la place fonctionnelle et symbolique que ces derniers doivent occuper dans l'agglomération barcelonaise (à l'exception des textes du premier numéro, dont le cahier central porte sur la réhabilitation de Ciutat Vella). Mais là encore, on constate une marginalisation progressive de la question du centre ancien. Au début des années 1980, la récupération de Ciutat Vella était présentée comme le symbole d'un nouveau projet urbanistique. Dans les années 2000, ce n'est plus du tout le cas, et les nouveaux symboles du changement sont la rénovation du quartier de Poblenou, la prolongation de l'avenue Diagonal vers le futur site du Forum universel des cultures de 2004, et la reconversion du front de mer à proximité de l'embouchure du rio Besòs.

Dans un discours qui cherche à promouvoir l'image d'une agglomération moderne, puissante économiquement et bien insérée dans le réseau des métropoles mondiales, le centre ancien n'a plus sa place aujourd'hui, parce qu'au contraire il renvoie à des logiques que la Municipalité ne juge pas forcément compatibles avec l'image prospère qu'elle cherche à donner de Barcelone : l'importance du fait migratoire (quasiment la moitié de la population résidente de Ciutat Vella est d'origine étrangère), le maintien de secteurs dégradés, la spécialisation touristique de certains quartiers ou encore les problèmes sociaux liés à la prostitution ou aux trafics de drogue. À ce titre, on peut citer les différents articles parus dans le quotidien catalan *La Vanguardia*, qui mettent l'accent sur la recrudescence de ces trafics, notamment autour des Ramblas¹². Ils montrent que l'image « traditionnelle » du centre ancien est loin d'avoir complètement disparu dans les médias, ne serait-ce que parce que les faits qu'ils décrivent sont encore bien réels. Dans ces conditions, il a sans doute paru difficile pour la Municipalité de présenter Ciutat Vella comme « vitrine » de Barcelone.

La marginalisation progressive du patrimoine dans les discours institutionnels

Sur quasiment 30 années de publications et plus de 70 numéros, *Barcelona Metròpolis Mediterrànea* a consacré une large place aux réflexions sur l'histoire, le passé et le patrimoine à Barcelone. Deux thèmes principaux se dégagent : celui de la rupture avec le passé et de l'articulation entre tradition et modernité, d'une part ; celui de l'évocation des perspectives futures, d'autre part. Mais l'analyse dans le détail montre que le thème de la rupture avec le passé est surtout le fait des premiers numéros de la revue, alors que l'évocation des perspectives futures apparaît progressivement (à partir du n° 15, de printemps 1990). La première conclusion que l'on peut en tirer est que la volonté de rupture avec le passé est un thème dont l'évocation se justifie essentiellement dans les premières années qui suivent la fin de la dictature franquiste et les premières élections municipales démocratiques. Valoriser le patrimoine, c'est donc une manière de positionner la politique urbanistique de la période démocratique en rupture avec celle de la période franquiste. Il s'agit avant tout d'une justification de la politique menée et une

12. « *Los camellos de la droga se reparten la Rambla para sus trapicheos* », *La Vanguardia*, 30 avril 2009 ; « *Ocultos en el día* », *La Vanguardia*, 30 avril 2009 ; « *Ciutat Vella discute la degradación de la Rambla* », *La Vanguardia*, 6 mai 2009. À la fin du mois d'avril 2009, le journal avait d'ailleurs lancé sur son site internet un sondage sur la question suivante : « *¿Cree que debería haber una mayor presencia policial en la zona de la Rambla para controlar la situación?* » (« Pensez-vous qu'il faudrait renforcer la présence policière dans la zone des Ramblas pour mieux contrôler la situation ? »)

preuve, à l'égard des habitants de Barcelone, du respect de leurs attentes et de la démocratie.

Au fur et à mesure de la publication des numéros de *BMM*, cette forme d'auto-justification tend à s'effacer au profit d'une autre, qui passe par des réflexions sur les perspectives de développement de l'agglomération catalane. Progressivement, le patrimoine cesse d'être un thème mobilisateur, et lorsque l'histoire de la ville est convoquée, c'est surtout à travers les expositions universelles de 1888 et 1929, et les Jeux olympiques de 1992. Ces références marginalisent, dans les discours, le patrimoine de Ciutat Vella. Pour comprendre cette survalorisation de quelques épisodes historiques, il faut sans doute garder à l'esprit que le saut temporel de 1929 à 1992 permet de mettre entre parenthèses tout l'urbanisme de la période de la dictature. Par ailleurs, on peut considérer que les éditoriaux font référence à ce qui fait sans doute plus de sens pour les Barcelonais que les palais gothiques du centre ancien. En même temps, cette simplification de la relecture historique de l'urbanisme barcelonais tend à réduire la richesse patrimoniale qui fait justement la spécificité du district de Ciutat Vella. La position de la Municipalité est d'autant plus ambiguë que Ciutat Vella n'est plus l'objet de légitimation de la politique urbanistique actuelle. Dès lors, le centre ancien est réduit à un simple référent, preuve de la continuité historique de la ville de Barcelone.

L'absence de réflexion sur la place du centre ancien au sein de l'agglomération catalane

La volonté de développer les fonctions touristiques et culturelles de ce district témoigne d'une conception réductrice des quartiers anciens, comme dans l'introduction du cahier central du n° 45 (février-avril 1999), qui réduit l'image du centre ancien à des quartiers branchés (avec des logements à la mode), aux fonctions principalement universitaires ou culturelles. Cependant, ce genre de réflexions reste rare dans l'ensemble des textes de notre *corpus*, y compris dans les éditoriaux qui présentent certains numéros portant sur le thème des quartiers anciens, ce qui signifie que la Municipalité ne semble pas se poser les questions qu'on aurait pu s'attendre à trouver, par exemple sur la spécificité fonctionnelle de Ciutat Vella par rapport aux autres quartiers de Barcelone, sur sa place dans le « projet de ville » ou tout simplement sur les atouts et les contraintes de l'essor des activités touristiques. Au contraire, lorsque les éditoriaux ou les textes du maire évoquent Ciutat Vella, c'est pour réaffirmer le caractère « local » de la politique urbanistique.

Comment expliquer la place réduite de Ciutat Vella dans le discours sur le développement économique de Barcelone et son insertion à une échelle internationale ? Un premier élément est la persistance de l'image négative du centre ancien. Un second élément est le fait que l'amélioration matérielle de Ciutat Vella va de pair avec des processus qui ne sont pas forcément compa-

tibles avec l'image valorisante que la Municipalité cherche à donner à la ville de Barcelone, notamment le développement excessif de l'activité touristique dans le quartier du Barrio Gótico, et les nouvelles vagues d'immigration populaire qui renforcent la marginalisation socio-spatiale de certains quartiers anciens (avec par exemple la mono-fonctionnalité du commerce textile dans le nord du Casc Antic). En réduisant le centre ancien à sa fonction patrimoniale et touristique et en reléguant la réflexion sur Ciutat Vella au second plan par rapport à celles portant sur d'autres quartiers en pleine transformation ou sur le développement de Barcelone en lien avec son insertion à l'échelle européenne ou mondiale, le discours de la Municipalité gomme les spécificités sociales du centre ancien, pour mieux esquiver le débat, et reporte ailleurs la légitimité de la politique urbanistique actuelle. En ce sens, les propos tenus dans *BMM* sont cohérents avec certaines actions menées par la Municipalité, notamment la campagne de promotion *Barcelona, posa't guapa*. Lancée en 1986, celle-ci avait pour objectif l'embellissement du paysage urbain en vue des Jeux olympiques de 1992 et s'est poursuivie par la suite. Elle a consisté en une série de conventions signées entre la Municipalité et différentes entreprises du secteur privé, pour financer la remise en valeur du paysage par ravalement des façades ou rationalisation des enseignes. L'importance accordée à cette campagne de promotion du paysage urbain semble traduire le seul souci des pouvoirs publics de donner une meilleure image de Ciutat Vella, en s'attachant particulièrement à l'aspect extérieur des bâtiments.

CONCLUSION

Les principaux enseignements de l'analyse de discours que nous avons menée sont multiples. Cette dernière a montré l'effacement progressif d'une réflexion critique sur la politique urbanistique, au profit d'une posture auto-complaisante de la part de la Municipalité, et le passage d'une étape de réflexion et d'élaboration d'un modèle de ville à celle de sa diffusion, et une désaffectation progressive, dès les Jeux olympiques, de la politique urbanistique pour le centre ancien de Barcelone. Dans les premiers temps, les quartiers anciens ont été parmi les principaux arguments de l'action municipale mais aussi parmi les principaux destinataires. Mais peu à peu la question de Ciutat Vella a été évacuée, même si elle refaisait parfois surface, au détour d'un cahier central présentant la « *nova Ciutat Vella* »¹³, alors même que les problèmes économiques et sociaux n'étaient pas réglés : le taux de chômage dans les quartiers anciens était par exemple encore de 14 % de la population active en 2001 et Ciutat Vella se plaçait à l'avant-dernier rang des districts de

13. « La nouvelle Ciutat Vella », n° 45 (février-avril 1999).

Barcelone en ce qui concerne le revenu moyen des ménages en 2005. L'envolée des prix immobiliers dans le centre ancien depuis la fin des années 1990 diminue les possibilités, pour les classes populaires, de trouver un logement bon marché dans le centre ancien.

Au regard des autres évolutions qu'a connues le discours municipal à travers *BMM*, cette marginalisation fait doublement sens : d'abord, elle donne le sentiment que la Municipalité ne considère plus le centre ancien comme prioritaire, sans doute parce qu'elle estime que l'action qui y a été menée a suffi à enrayer la crise urbaine du début des années 1980. Ensuite, elle tend à montrer qu'au sein du *Modelo Barcelona* proposé par la Municipalité, le rôle que les quartiers anciens ont à jouer est mineur. Dès lors, on ne s'étonnera plus des « dérives » qu'a pu connaître, au moins pour la période récente, la politique de réhabilitation du centre ancien de Barcelone. Dans le secteur « Pou de la Figuera », dans l'est du district de Ciutat Vella, l'opération de rénovation, qui a concerné un vaste espace de plus de 6 000 m², pour un coût total de presque 1,9 million d'euros, a entraîné une vive émotion et la constitution d'un collectif *Forat de la Vergonya* pour dénoncer le projet initial de la Municipalité (qui prévoyait la minéralisation de l'espace avec la construction d'un *parking* et d'un complexe sportif souterrains) et l'absence de concertation autour du projet. De même, dans le Raval, la construction d'un hôtel quatre étoiles, qui a ouvert ses portes en novembre 2008, participe d'un ensemble d'opérations qui visent à redéfinir le paysage urbain d'un quartier ancien traditionnellement populaire et ouvrier, à favoriser l'émergence de nouveaux types de commerces et leur fréquentation par de nouvelles catégories de population, et à terme à normaliser les pratiques spatiales, en cherchant à gommer de manière parfois brutale les contrastes sociaux, avec l'objectif de donner une image plus « policée » du Raval.

Ces deux opérations sont symptomatiques d'une « simplification » de la méthode d'intervention dans le centre ancien, en l'absence d'une réelle réflexion sur la complexité des tissus socio-démographiques des quartiers anciens, et semblent montrer que la Municipalité s'en tient à une volonté de donner une « meilleure » image de Ciutat Vella. Dès lors, le traitement du centre ancien dans la politique urbanistique à Barcelone est révélateur des limites du *Modelo Barcelona*.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- BOHIGAS, O. 1985. *Reconstrucció de Barcelona*, Barcelon, Edicions 62.
- BORJA, J. 2004. « Barcelona y su urbanismo. Éxitos pasados, desafíos presentes, oportunidades futuras », dans J. Borja, et Z. Muxí (sous la dir. de), *Urbanismo en el siglo XXI: una visión crítica*. Bilbao, Madrid, Valencia, Barcelona, Barcelone, ETSAB, Edicions UPC, p. 171-181.

- CAPEL, H. 2005. *El Modelo Barcelona. Un examen crítico*, Barcelone, Ediciones del Serbal.
- COLLECTIF, 2002. *Europa. El nuevo federalismo europeo*, Madrid: Grupo del partido socialista europeo.
- COMBY, S. 1989. *Urbanisme à Barcelone. Analyse d'une politique urbaine : méthodologie, structures et procédures*, Marseille, DGST-Confort urbain.
- DEGEN, M. ; GARCÍA, M. (sous la dir. de). 2008. *La metaciudad: Barcelona. Transformación de una metrópolis*, Barcelone, Anthropos.
- DUQUE FRANCO, I. 2008. « Planeamiento urbano en Bogotá 1994-2007. La construcción de un modelo », *Scripta Nova*, vol. XII, n° 270 (57).
- FRACASSO, L. 2000. « Planificación comunitaria y participación en los procesos de decisión: categorías de análisis y argumentos », *Biblio 3W*, n° 216.
- GUMUCHIAN, H. 1991. *Représentations et aménagement du territoire*, Paris, Anthropos.
- LIMONAD, E. 2005. « Estranhos no Paraíso (de Barcelona). Impressões de uma geógrafa e arquiteta brasileira residente em Barcelona », *Biblio 3W*, vol. X, n° 610.
- PÜTZ, M. ; NEFF-VAN AERTSELAER, J. ; VAN DIJK, T.A. (sous la dir. de). 2004. *Communicating Ideologies: Multidisciplinary Perspectives on Language, Discourse, and Social Practice*, New York, Peter Lang.
- ROSEMBERG, M. 2000. *Le marketing urbain en question. Production d'espace et de discours dans quatre projets de villes*, Paris, Anthropos.
- TER MINASSIAN, H. 2009. *Ciutat Vella entre réhabilitation et gentrification. Politiques publiques et changements sociaux dans le centre ancien de Barcelone (1980-2008)*, thèse de géographie sous la direction de Martine Berger et de Horacio Capel, université Paris 1, universitat de Barcelona.
- VELUT, S. ; ROBIN, S. 2005. « Entre Barcelone et Porto Alegre : la gestion municipale à Montevideo et Rosario », *Géocarrefour*, vol. 80, n° 3, p. 207-214.
- VON HEEREN, S. 2002. *La remodelación de Ciutat Vella. Un análisis crítico del modelo Barcelona*, Barcelone, Associació de Veïns en Defensa de la Barcelona Vella?



Géocarrefour

vol. 84/1-2 | 2009

Les grands projets hydrauliques et leurs dérives -
Varia

Y a-t-il une gentrification à Barcelone ? Le district Ciutat Vella entre 1991 et 2005

Does gentrification exist at Barcelona? The Ciutat Vella district between 1991 and 2005

Hovig Ter Minassian



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/geocarrefour/7270>

ISSN : 1960-601X

Éditeur

Association des amis de la Revue de géographie de Lyon

Édition imprimée

Date de publication : 15 juin 2009

Pagination : 93-103

ISSN : 1627-4873

Ce document vous est offert par Université de Tours



Référence électronique

Hovig Ter Minassian, « Y a-t-il une gentrification à Barcelone ? Le district Ciutat Vella entre 1991 et 2005 », *Géocarrefour* [En ligne], vol. 84/1-2 | 2009, mis en ligne le 01 juin 2012, consulté le 19 juillet 2023. URL : <http://journals.openedition.org/geocarrefour/7270>



Creative Commons - Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International - CC BY-SA 4.0
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Hovig T'ER
MINASSIAN

LADYSS UMR 7533

Y a-t-il une gentrification à Barcelone ? Le district Ciutat Vella entre 1991 et 2005

MOTS CLÉS

Barcelone, Ciutat Vella, centre ancien, gentrification, désenbourgeoisement, analyse multivariée, politiques urbaines

KEY WORDS

Barcelona, Ciutat Vella, old centre, gentrification, de-gentrification, multivariate analysis, urban policies

RÉSUMÉ

L'article dresse un tableau des mutations socio-démographiques dans le centre ancien de Barcelone (ou district de « Ciutat Vella ») entre 1991 et 2005. En adoptant une démarche à la fois quantitative (analyses statistiques multivariées) et qualitative (entretiens semi-directifs), l'analyse met en évidence la multiplicité des processus, entre gentrification, désenbourgeoisement et marginalisation. Le manque d'attractivité du district pour les classes moyennes, malgré les efforts de la Municipalité, et l'immigration étrangère croissante sont des facteurs explicatifs du paysage actuel. Ils permettent de questionner la politique de réhabilitation depuis la transition démocratique.

ABSTRACT

The article presents socio-demographic changes in the old centre of Barcelona (or district of "Ciutat Vella") between 1991 and 2005. By adopting simultaneously quantitative (multivariate statistical analyses) and qualitative (semi-structured interviews) methods, it highlights the multiplicity of the processes at work, ranging from gentrification, to de-gentrification and marginalisation. The lack of attractiveness of the district for the middle class, despite the efforts of the Barcelona municipality, and increasing foreign immigration explain the current situation. They make it possible to question the policy of rehabilitation since the democratic transition.

1 - La Municipalité a par ailleurs reçu en 1999 la prestigieuse Médaille d'Architecture attribuée par le Royal Institute of British Architects. Le discours des organisateurs soulignait notamment : « *All cities, especially London, for too long without directing influences, can learn much from this example, which many already follow* » (« *Toutes les villes, en particulier Londres, trop longtemps restées sans influences directrices, ont beaucoup de choses à apprendre de cet exemple et beaucoup le suivent déjà* ») (RIBA, 1999, p. 229).

2 - « *L'effort de promotion de Barcelone par sa Municipalité ne s'est pas accompagné d'un délaissement de ses quartiers, d'une polarisation sociale accrue ou d'une ségrégation géographique, la distinguant à cet égard de la plupart des autres villes.* »

3 - Voir les romans de Manuel Vázquez Montalbán ou de Francisco González Ledesma. Voir également la thèse de Sophie Savary sur l'image de Ciutat Vella dans la littérature espagnole du XX^e s. (Savary, 2005).

4 - Cette étude s'inscrit dans un travail de thèse mené depuis 2005 sous la co-direction de Martine Berger (LADYSS, Université Paris 1) et

Dans l'évolution globale qui caractérise les centres anciens, celui de Barcelone constitue-t-il un cas à part ? L'enjeu de cet article est d'étudier la mixité sociale au cœur de l'agglomération catalane et de comprendre les différentes mutations qui la caractérisent : y a-t-il une gentrification du centre ancien de Barcelone et quelles en sont les spécificités ? Nous entendons par centre ancien le district de Ciutat Vella (« Vieille Ville » en catalan), identifiable par sa morphologie particulière, son tissu hérité de l'histoire urbaine antérieure au XIX^e s., et ses activités qui en font la première zone récréative et commerciale de Barcelone. Ce questionnement a d'autant plus de sens que depuis les années 1990, la Municipalité, dirigée par une coalition de gauche depuis la fin de la période franquiste et les élections démocratiques de 1979, a présenté sa politique de revitalisation du centre ancien comme une expérience exemplaire, un modèle, dont beaucoup de villes sud-américaines se sont par la suite inspirées¹. N. Calavita et A. Ferrer affirmaient en 2000 que « *Barcelona's city marketing effort was not accompanied by the neglect of its neighbourhoods, increased social polarization, or geographic segregation, distinguishing it in this regard from most other cities* »² (Calavita, Ferrer, 2000, p. 793). Étudier la gentrification à Barcelone c'est donc indirectement étudier la politique municipale des années 1980 à 2000.

La gentrification est un processus de récupération d'un parc de logements du centre par des classes moyennes ou aisées. Elle provoque directement ou indirectement le départ des classes populaires qui y résidaient. Elle affecte le paysage urbain (réhabilitation des immeubles et des logements), la structure commerciale (apparition et diffusion de nouveaux types de commerce), l'espace public et la perception du quartier. C'est non seulement le paysage du centre ancien qui est alors en jeu, mais aussi la place du quartier, longtemps considéré dans l'imaginaire collectif comme un lieu canaille et dangereux³. À Barcelone, la réhabilitation du centre ancien ne s'accompagne pas systématiquement des signes tangibles d'un processus de

gentrification. Y aurait-il alors une spécificité barcelonaise et peut-on les expliquer ?⁴

Pour y répondre, un état des lieux des travaux précédents sur la gentrification à Barcelone s'impose. Il met en évidence leurs limites méthodologiques et la nécessité de prendre de la distance par rapport à une notion qui réduit la complexité des phénomènes en présence à un seul processus. C'est l'objet de la première partie. La seconde partie présente la méthodologie et les principaux résultats. La troisième partie revient sur la question des spécificités barcelonaises, en formulant un certain nombre de réflexions sur l'échec relatif de la politique municipale de revitalisation du centre ancien.

LA GENTRIFICATION À BARCELONE : LE RISQUE D'UNE « MYOPIE » SCIENTIFIQUE

Recentrer la définition de la gentrification

Depuis les premiers travaux sur la gentrification, notamment ceux de R. Glass (Glass, 1964) sur l'agglomération londonienne, la définition de cette notion s'est considérablement élargie, englobant des territoires, des populations et des objets nouveaux. Parallèlement, on parle désormais de gentrification urbaine, de « *new-build gentrification* », d'élitisation... Face à cet élargissement, deux postures existent. La première consiste à adopter une définition à géométrie variable, en insistant par exemple sur les effets indirects. Mais elle rend plus difficile l'exploration des causes de la gentrification. Elle entraîne également un risque de confusion entre des phénomènes qui ne sont pas forcément similaires (par exemple gentrification et embourgeoisement) ou bien tend à focaliser le regard sur un processus qui n'est pas nécessairement le plus important.

À l'inverse, M. Van Criekingen et J.-M. Decroly proposent de « déconstruire » la notion de gentrification, qui masque parfois une réalité beaucoup plus hétérogène et des phénomènes

parfois bien distincts (Van Criekingen, Decroly, 2003). Prenant le cas de Bruxelles et de Montréal entre 1981 et 1996, ils ont établi un certain nombre de critères permettant de parler de gentrification (un quartier initialement dégradé et populaire ; une amélioration du parc de logements ; une amélioration généralisée du statut social ; des changements dans la composition de la population ; l'émergence d'un quartier relativement aisé)⁵. A. Bourdin s'inscrit dans cette même posture (2008). D'après lui, parler de gentrification stigmatiserait des situations où l'investissement de certains quartiers par les classes moyennes ou aisées n'entraîne pas systématiquement l'éviction des catégories populaires. Dans d'autres cas, les populations sur le départ trouveraient leur compte parce que les nouveaux logements qui leur sont accordés sont de bien meilleure qualité que les anciens. Dans ces conditions, ce sont les stratégies d'accompagnement de la Municipalité qu'il faut avant tout examiner. A. Bourdin met par ailleurs en garde contre une vision trop homogène de la « classe moyenne » et contre une hiérarchisation simplificatrice des villes qui toutes (prétendent) « se déchirent pour obtenir les événements mondiaux, et 'gentrifient' leur centre-ville pour attirer la classe créative, les investisseurs et les touristes » (Bourdin, 2008, p. 27-28).

Mythes et fantasmes de la gentrification à Barcelone

Dans le cas de Barcelone, l'analyse de la bibliographie existante fait apparaître trois limites aux travaux portant sur la gentrification. Ils ne s'appuient pas toujours sur une méthodologie suffisamment rigoureuse pour mettre en évidence la réalité du processus. Ce dernier est souvent mobilisé dans un discours idéologique qui fait la critique de la politique municipale sans que les liens entre cette dernière et la gentrification soient toujours convaincants. Enfin, en accordant une place excessive aux processus de gentrification qui restent encore marginaux, certaines analyses prennent le risque de passer à côté de la complexité des mutations socio-démographiques contemporaines dans le district de Ciutat Vella, faites de phénomènes plus originaux de marginalisation ou bien de « désenbourgeoisement », terme que nous préférons à celui de « dégentrification » ou de « tertiarisation ». La « dégentrification » (Millard-Ball, 2000, p. 1682) désigne la substitution de classes supérieures par des classes moyennes ou populaires, selon l'idée que certains secteurs ont connu une amorce de gentrification sans que cette dernière ait abouti. Le désenbourgeoisement décrit le même phénomène mais sans préjuger d'une éventuelle gentrification antérieure⁶. Le terme n'est pas non plus synonyme de tertiarisation parce qu'il n'induit pas un déclin de la fonction résidentielle sous la pression des activités commerciales, culturelles ou récréatives. L'évolution est donc différente des quartiers où se développent à l'excès commerces de luxe et boutiques touristiques, provoquant le

plus souvent la disparition du petit commerce et le départ des habitants.

Dans la bibliographie française sur la gentrification, les travaux sur Barcelone sont très peu nombreux. Dans l'ouvrage coordonné par C. Bidou-Zachariassen, *Retours en ville*, N. Calver consacre un chapitre au cas barcelonais (Bidou-Zachariassen, 2003). Elle lui accorde d'entrée une place à part, du fait de ses spécificités (forte valeur symbolique du centre ; maintien de classes moyennes dans certains secteurs ; forte implication du politique dans la revitalisation de Ciutat Vella ; immigration étrangère croissante). En s'appuyant sur des entretiens, N. Calver conclut à une possible gentrification du secteur du centre ancien qu'elle étudie (La Ribera), que l'apparente mixité sociale actuelle ne doit pas masquer. En réalité, son analyse met moins en évidence un processus de gentrification généralisée que la spécificité du quartier de la Ribera par rapport au reste de Ciutat Vella.

De l'autre côté des Pyrénées, les ouvrages consacrés à la gentrification à Barcelone sont beaucoup plus nombreux. Dès 1996, A. Alabart et C. López s'interrogent sur la gentrification de l'agglomération catalane, mais l'objet d'étude s'avère être beaucoup plus l'évolution de la ville de Barcelone d'une économie industrielle à une économie tertiaire (Alabart, López, 1996). Dans une volonté de mettre en évidence les logiques conflictuelles des processus contemporains qui caractérisent le centre ancien de Barcelone, M^{re} A. Sargatal Bataller étudie conjointement deux rues du centre ancien et, pour l'une d'entre elles au moins, relève les prémices d'une gentrification (Sargatal Bataller, 2000). Elle souligne la responsabilité de la politique municipale dans le processus, mais le lien établi n'est pas si évident : il est sans doute moins à chercher dans les opérations de rénovation de la voirie que dans l'accompagnement des populations résidentes et les insuffisances de la politique de logement social. La thèse de S. Martínez i Rigol se distingue par une analyse très précise des facteurs de gentrification du quartier du Raval, à partir d'entretiens auprès des « gentrifieurs », mais appréhende mal la réalité statistique du phénomène, y compris dans le quartier étudié par l'auteur (Martínez i Rigol, 2000). G. Vila Bosqued s'appuie quant à elle sur un large corpus quantitatif pour la période 1991-2001 (Vila Bosqued, 2002). Elle met en évidence une microgentrification à Ciutat Vella (c'est-à-dire une gentrification très localisée), mais dont les facteurs explicatifs sont insuffisamment questionnés.

Au final, la plupart des hypothèses développées par les travaux récents sur la gentrification restent valables, mais elles nécessitent d'être étayées par une méthodologie qui mette en perspective les analyses sur la gentrification au regard de l'ensemble des processus en présence. Notre propos n'est donc pas de remettre en cause les réflexions que nous venons d'évoquer,

Horacio Capel (Universitat de Barcelona) et qui cherche, dans une approche critique le « modèle barcelonais », à étudier les politiques d'urbanisme dans le centre ancien depuis la fin des années 1970, et leurs conséquences sur le paysage socio-démographique.

5 - Nous avons repris ces critères dans le cas de Barcelone.

6 - Ce phénomène a par ailleurs déjà été repéré dans une étude sur l'évolution d'une partie du centre ancien de Barcelone entre le XIX^e s. et les années 1960. L'auteur parle plutôt de « succession concept à forte dimension ethnique qui fait référence à travaux de l'École de Chicag entre les années 1920 et 19 (Olives Ruig, 1969). Le désenbourgeoisement met plutôt l'accent sur les différences de classes.

7 - Pour faciliter la lecture, nous désignons par « étrangers européens » les étrangers issus des pays du Nord ou de l'Ouest de l'Europe. Les « étrangers non européens » désignent donc tous les autres étrangers.

8 - Barceloneta, Parc, Gòtic, Raval.

notamment sur la liaison entre gentrification et politiques municipales, mais avant tout de valider tout ou partie des hypothèses sur la gentrification à Ciutat Vella et ses limites, de les prolonger sur une période plus contemporaine, et de replacer le processus au cœur d'un ensemble de mutations socio-démographiques plus complexes.

Nouveaux questionnements sur le centre ancien de Barcelone

Notre méthodologie a croisé approche quantitative et approche qualitative. Dans un premier temps, nous avons cherché à cerner les grandes tendances des mutations socio-démographiques de l'ensemble du district de Ciutat Vella, en nous dégageant de tout parti pris sur l'existence *a priori* d'une gentrification. La principale piste de réflexion a été de savoir si le district de Ciutat Vella connaissait une réelle amélioration des conditions de vie ou plutôt un changement dans la composition socio-démographique des habitants du centre. Par ailleurs, cette évolution s'est-elle faite *in situ* à composition constante de la population, ou bien est-elle due à l'arrivée de nouveaux résidents à Ciutat Vella ? La seconde piste a porté sur la résorption de la crise démographique du centre ancien : depuis les années 1980, le vieillissement de la population s'est-il poursuivi ou bien assiste-t-on au contraire à un rajeunissement de la population et quelle en est la dynamique ? Enfin, nous avons cherché à analyser les distributions spatiales de l'ensemble des processus à l'œuvre.

Dans un second temps, nous avons mené des entretiens semi-directifs auprès d'agents immobiliers et représentants d'associations, avec pour objectif d'apporter un regard sur les stratégies résidentielles (départ ou arrivée) des populations du centre ancien, en cernant quelques uns des facteurs explicatifs. Pourquoi les nouveaux résidents souhaitent-ils vivre dans le centre ? Dans les différents processus de récupération socio-démographique du centre, quel est le rôle des jeunes adultes, attirés par l'offre culturelle et universitaire, et par des logements pendant longtemps meilleur marché que dans le reste de Barcelone ? Quelle est la réalité de l'immigration étrangère (européenne et non européenne⁷) dans le centre ancien, et son rôle ? Peut-on alors avancer des hypothèses sur la gentrification à Ciutat Vella et quel décryptage permettent-elles de la politique municipale à Barcelone des années 1980 à 2000 ?

GENTRIFICATION, DÉSEMBOURGEOISEMENT, MARGINALISATION : UN CENTRE ANCIEN HÉTÉROGÈNE

Le district de Ciutat Vella correspond à l'espace urbain de Barcelone depuis la fondation de la colonie romaine de Barcino autour du 1^{er} s. avant J.-C., jusqu'à la veille de la Révolution industrielle au XIX^e s. Le Barrio Gòtico est le secteur le plus monumental, accueillant traditionnellement

l'aristocratie et la bourgeoisie aisée de Barcelone. Il est progressivement devenu une centralité administrative et touristique, autour de la Cathédrale, du Palais des rois et des sièges du pouvoir municipal et régional. La fonction résidentielle n'y a pas complètement disparu malgré le départ d'une partie des familles aisées, qui ont gagné l'Eixample (ou « *Ensanche* » en castillan), le quartier construit sur les plans de l'ingénieur Cerdà à partir de 1859. Le Casc Antic et la Ribera ont également été des espaces résidentiels pour les classes aisées, même si une partie d'entre elles a également quitté le secteur à partir de la fin du XIX^e s., bientôt suivies par les classes moyennes à partir du XX^e s. À l'inverse, le secteur de la Barceloneta, quartier portuaire de Barcelone et physiquement séparé du reste du district, a toujours été populaire. Dès 1754, un important programme de construction a visé à reloger sur place les familles de pêcheurs et d'ouvriers attirés par le développement du port de Barcelone. Depuis la deuxième moitié du XX^e s., les activités industrielles ont migré et ce secteur se reconvertit progressivement en espace récréatif. Le Raval quant à lui est resté, jusqu'à la fin du XVIII^e s., un espace peu dense, accueillant des champs et des couvents. L'industrialisation de Barcelone a favorisé la densification du secteur, l'installation de fabriques et la construction de logements pour accueillir les familles ouvrières. Depuis les années 1980, la Municipalité y mène un important programme de rénovation et de restructuration du tissu urbain.

Au début des années 1980, la forte diminution de la population du centre ancien et son vieillissement, initiés dans les années 1950, se poursuivent. Ciutat Vella compte 117 936 habitants en 1980 (Tatjer, 1986) contre 230 107 habitants en 1930 (Tatjer, 1999), avec une part des 65 ans ou plus qui s'élève à près de 25 % de la population totale en 1986, contre 15 % à l'échelle de la commune de Barcelone (Garcia, Vilanova, 1991). Le quartier compte près de 61 % d'ouvriers en 1981 (Gomà, Reselti, 1998), avec un taux de chômage officiel de plus de 30 % (Alabart *et al.*, 1991). Beaucoup d'observateurs ont noté l'extrême diversité du district, sur le plan urbanistique, commercial et socio-démographique. Qu'elle paraisse pittoresque ou fasse l'objet d'une lecture critique et politique, elle soulève la question de la réalité sociale et démographique du centre ancien.

Une double approche quantitative et qualitative

Le district de Ciutat Vella est découpé en quatre grandes zones statistiques ou ZEG (pour « *Zones Estadístiques Grans* »⁸), et trente-sept petites zones statistiques ou ZRP (pour « *Zones de Recerca Petita* »). C'est cette dernière échelle qui a été retenue pour l'analyse, parce qu'elle constitue un bon compromis entre la nécessité d'une analyse fine (leur superficie moyenne est de 12,15 hectares) et la disponibilité de sources (fig. 1).

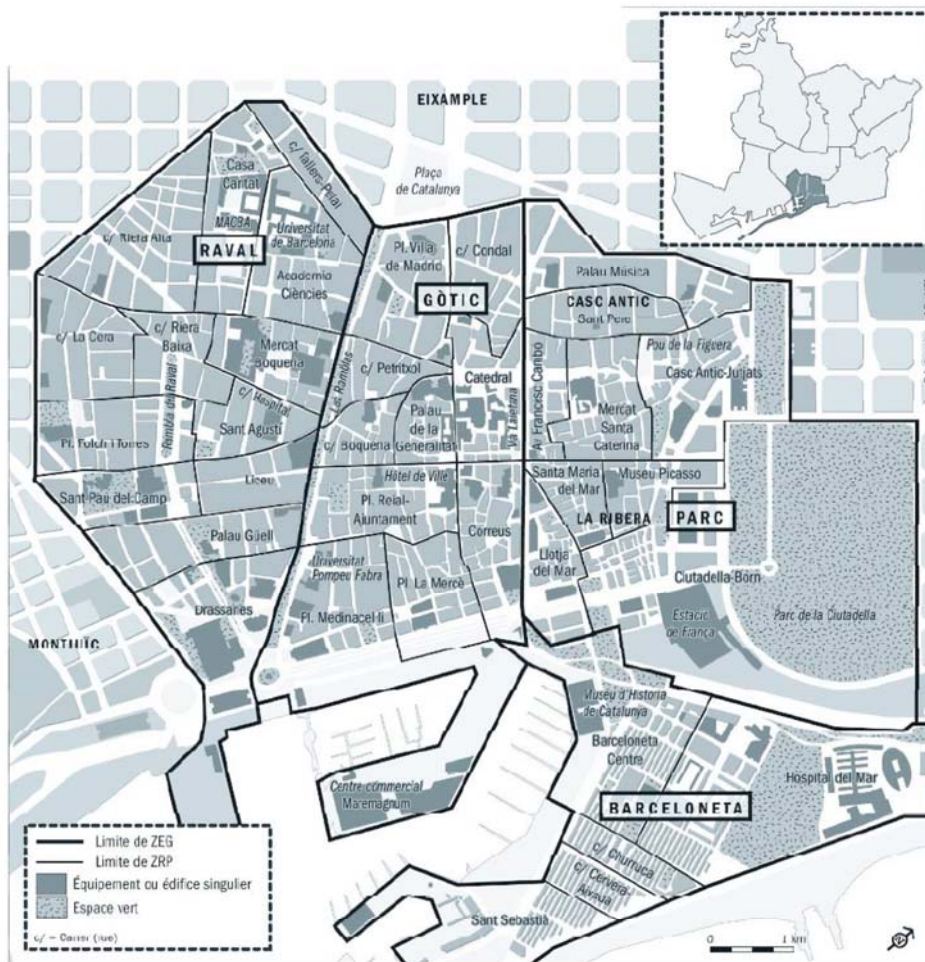


Figure 1 : Le découpage statistique de Ciutat Vella

Le choix des variables a été guidé par les hypothèses d'analyse⁹, et les résultats des premiers entretiens réalisés avec les agents immobiliers. Les principales sources ont été les recensements municipaux de 1991, 1996, 2001 et 2005. Avant 1991, la rareté des données et parfois leur imprécision rendent leur exploitation malaisée pour des raisons de concordance avec les recensements postérieurs¹⁰. De plus, à la fin des années 1980, la politique de réhabilitation n'ayant pas encore porté ses fruits, il était donc pertinent de faire débiter l'analyse au recensement de 1991. En janvier 1987, un certain nombre d'associations, notamment « l'Association de Riverains du Casc Antic », lançaient la campagne « *Aquí hi ha gana!* »¹¹, avec un double objectif : collecter des aliments pour les populations les plus fragiles et faire prendre conscience aux autorités, focalisées sur la préparation enthousiaste des Jeux Olympiques de 1992, de la persistance de la pauvreté dans le centre ancien.

À partir d'un jeu de données similaires pour les recensements de 1991, 1996 et 2001, une première analyse en composantes principales (ACP) a été menée sur les trente-sept ZRP de Ciutat Vella. Le recensement de 2005 a fait l'objet d'une analyse distincte, du fait de l'indisponibilité de certaines variables (comme les catégories socio-professionnelles¹²). Cette dernière analyse a donc essentiellement porté sur le paysage socio-démographique (âge, taille des ménages, niveau d'études), le logement (taille et période de construction) et la motorisation des ménages.

Enfin, deux classifications ascendantes hiérarchiques (CAH) ont été respectivement réalisées pour la période 1991-2001 et pour 2005. L'étude à des dates différentes¹³ a mis en évidence une typologie des trajectoires selon deux critères : « l'orientation » et l'« ancienneté » du phénomène observé.

Parallèlement, deux séries d'entretiens semi-directifs ont été menées auprès d'interlocuteurs qui nous ont paru être des observateurs privilégiés des mutations socio-démographiques dans le centre ancien : d'un côté les agents immobiliers opérant dans le centre ; de l'autre, des représentants de différentes instances représentatives de la vie locale, des associations de riverains et de commerçants. La première série d'entretiens a eu une visée exploratoire. La seconde a cherché à approfondir les thèmes de discussion apparus précédemment. Ils ont eu un double objectif : valider par une démarche qualitative les principaux résultats de l'analyse statistique et mettre en évidence certaines logiques spatiales des trajectoires résidentielles des anciens et nouveaux résidents de Ciutat Vella.

Ciutat Vella du dépeuplement à la récupération démographique

La confrontation des résultats des deux analyses en composantes principales a fait apparaître une élévation générale des conditions de vie entre 1991 et 2005, caractérisée par une croissance des catégories socio-professionnelles supérieures et

9 - Parmi lesquelles : le taux de vieillissement, la part des 20-34 ans, le taux de chômage, la part des retraités, la part des 16 ans ou plus ayant au moins un diplôme de 1^{er} cycle universitaire ou équivalent, la part des 16 ans ou plus n'ayant pas le bac ou équivalent, la valeur cadastrale unitaire moyenne en euros/m², le nombre de véhicules de tourisme pour 100 résidents, la part des logements construits après 1980, la part des logements ayant une superficie maximale de 30 m².

10 - Notamment en ce qui concerne les catégories socio-professionnelles.

11 - « Ici, les gens ont faim ! ».

12 - Selon le Département de la Statistique de la Municipalité de Barcelone, un nouveau recensement est en cours de réalisation et de dépouillement, qui portera en partie sur les CSP, mais à l'hiver 2008, ses résultats n'étaient toujours pas disponibles.

Tableau 1 : Ciutat Vella : une place à part mais une évolution conforme à la ville de Barcelone entre 1991 et 2005 (sauf taux de chômage 2001)

Élaboration propre. Sources : Recensements de la population 1991, 2001, 2005

	Barcelone		Ciutat Vella	
	1991	2005	1991	2005
Population	1 643 542	1 612 237	90 612	116 602
Densité à l'hectare	162,7	159,7	201,6	259,5
Pourcentage d'étrangers	1,4 %	15,4 %	3,8 %	37,2 %
Taux de chômage en 2001	13,7 %	10,8 %	20,3 %	14 %
Pourcentage de la population de 16 ans ou plus analphabète ou sans études	18,9 %	12 %	29,5 %	12,4 %
Pourcentage de la population de 16 ans ou plus très diplômée (3 ^e cycle ou équivalent)	8,2 %	21,3 %	4 %	17,4 %
Pourcentage de jeunes adultes (20-34 ans)	22,4 %	23,9 %	20,6 %	31,4 %
Pourcentage de petits ménages (une ou deux personnes)	45 %	58,3 %	30 %	38,7 %
Pourcentage de grands ménages (cinq personnes ou plus)	11,8 %	7,5 %	9,1 %	10,9 %

13 - En s'inspirant d'une méthodologie développée par E. Préteceille pour l'agglomération parisienne (Préteceille, 2007), même si pour Ciutat Vella on ne dispose pas du même degré de précision concernant l'évolution de l'emploi.

des populations diplômées, dans un contexte de croissance des petits ménages et plus récemment (à partir de la fin des années 1990) de rajeunissement démographique et d'installation de nouveaux immigrants étrangers (tabl. 1).

Pour autant, des différences apparaissent : Ciutat Vella tend à se rajeunir par rapport à la moyenne barcelonaise et les grands ménages y sont en augmentation. À l'échelle même du district, des inégalités apparaissent également (voir série de cartes en fig. 2).

En 2005, la part des 16 ans et plus ayant un faible niveau d'études (sans études ou n'ayant pas le baccalauréat) est partout supérieure à 26 % et dépasse même 50 % dans certaines parties du Raval. La part des étrangers n'est jamais inférieure à 20 % même si les taux les plus élevés se retrouvent dans le Raval. Les classes supérieures sont au contraire plutôt concentrées dans la partie Nord et Est de Ciutat Vella. Enfin, si les classes populaires sont sur-représentées dans le Raval et la Barceloneta (avec parfois plus des 2/3 des actifs), les personnes âgées se concentrent dans la partie Est de la Ciutat Vella, et les grands ménages dans la partie Ouest.

La lecture des coefficients de variation entre 1991 et 2001 fournis par l'analyse en composantes principales, a montré que les ZRP étaient beaucoup plus discriminées par les variables démographiques (âge, taille des ménages) que par les variables socio-économiques (catégories socio-professionnelles, à l'exception des classes supérieures). Elle a également montré une reprise démographique du centre, mais qui reste inégale. Dans le même temps, malgré une uniformisation du niveau d'études et des catégories socio-professionnelles, de nouveaux clivages apparaissent, notamment la sur-représentation des élites intellectuelles et économiques et la sur-représentation des étrangers européens (contrairement aux étrangers non européens).

Les principales corrélations pour 1991-2001 sont résumées dans le tableau 2 (le signe + indique une corrélation positive, le signe - indique une corrélation négative et le 0 indique l'absence de corrélation significative).

L'analyse des corrélations a également mis en évidence que les étrangers européens ont en général un meilleur niveau d'instruction et des stratégies de localisation différentes que les autres populations étrangères. Cette différence est particulièrement marquée chez les jeunes adultes

célibataires (20-34 ans). Les étrangers européens se retrouvent généralement dans les mêmes quartiers que les Espagnols issus des classes moyennes ou aisées, alors que les étrangers non européens se retrouvent généralement dans les quartiers populaires.

Quelles trajectoires pour quels secteurs du centre ?

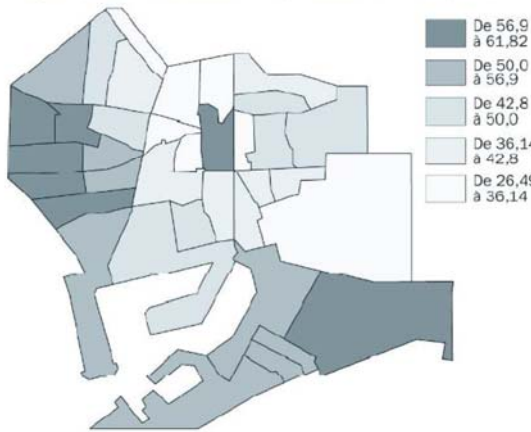
Nous avons réalisé une carte pour faire apparaître la typologie des principales trajectoires dégagées par les deux classifications ascendantes hiérarchiques (fig. 3).

Trajectoire stable. On distingue trois situations, en commençant par les zones qui ont conservé un fort caractère populaire entre 1991 et 2005. Cette stabilité sociale n'empêche pas une reprise démographique et un rajeunissement de la population (secteur « c/ de la Cera »). La seconde situation concerne des quartiers dont le paysage socio-démographique est relativement populaire mais plus composite, notamment dans la Barceloneta et le Sud du Barrio Gótico. La troisième situation est celle des secteurs qui sont restés aisés entre 1991 et 2005, dans la partie Nord du Barrio Gótico ou bien le long de la Via Laietana. Ce sont des quartiers d'embourgeoisement plus ou moins ancien.

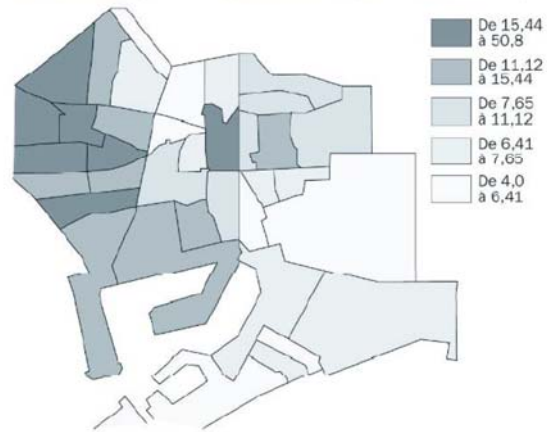
Trajectoire sociale ascendante. Il s'agit d'une gentrification, au sens classique du terme, mais à des stades différents : elle est plus ancienne dans la Ribera (Santa Maria del Mar et Museu Picasso). Elle caractérise sept secteurs, qui représentent environ 16,1 % de la population de Ciutat Vella. La reprise démographique s'accompagne bien d'une plus grande hétérogénéité sociale dans un contexte de croissance de la population et de maintien relatif des catégories socio-professionnelles dites « populaires ». On peut dès lors parler de cohabitation de groupes sociaux hétérogènes.

Trajectoire sociale descendante. Dans un premier cas c'est un phénomène de « désembourgeoisement » (trois secteurs, pour 12,2 % de la population environ) : la population se maintient, voire augmente, mais avec une baisse prononcée de la part des catégories socio-professionnelles supérieures qui y résidaient traditionnellement. Le second cas, de « marginalisation » (cinq secteurs pour 17,8 % de la population), concerne des secteurs où le caractère populaire tend à se maintenir, et où la crise socio-démographique semble s'accroître, notamment dans le Sud du Raval.

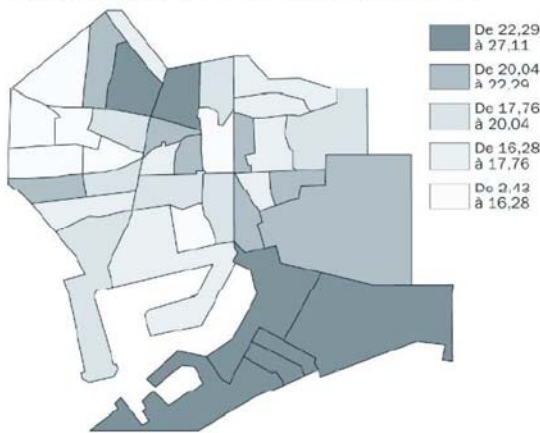
Part de la population de 16 ans ou plus n'ayant pas le baccalauréat ou équivalent, en 2005 (en %)



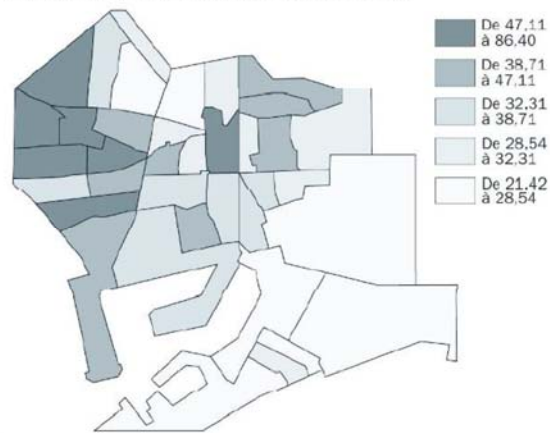
Part des ménages de cinq personnes ou plus, en 2005 (en %)



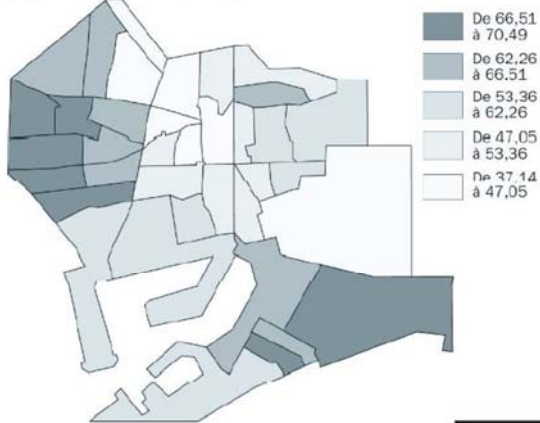
Part de la population de 65 ans ou plus, en 2005 (en %)



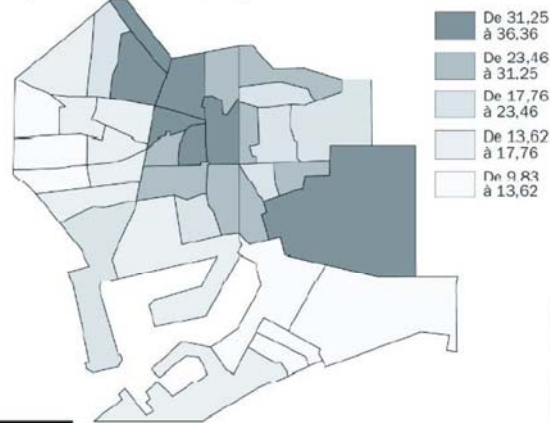
Part de la population étrangère, en 2005 (en %)



Part des catégories socio-professionnelles populaires, en 2001 (en %)



Part des catégories socio-professionnelles supérieures, en 2001 (en %)



Réalisation : AB, HTM

Sources : Recensements de la population (2001, 2005).

Figure 2 : Ciutat Vella en 2005, un paysage socio-démographique très contrasté

	Taille des ménages			Niveau d'études		Population étrangère		Taille des logements		Motorisation des ménages	
	Une personne	deux personnes	Cinq personnes et plus	Non diplômés	Diplômés	Europe de l'Ouest et du Nord	Hors Europe de l'Ouest et du Nord	Très grands logements	Petits logements	Taux de motorisation	Voitures puissantes
CS supérieures	+	0	-	-	+	+	0	0	-	+	+
CS moyennes	-	+	0	0	0	0	-	+	0	0	0
CS populaires	-	-	+	+	-	-	0	-	+	-	-

Tableau 2 : Corrélations entre catégories socio-professionnelles et différentes variables à Ciutat Vella pour l'ACP 1991-2001

Élaboration de l'auteur

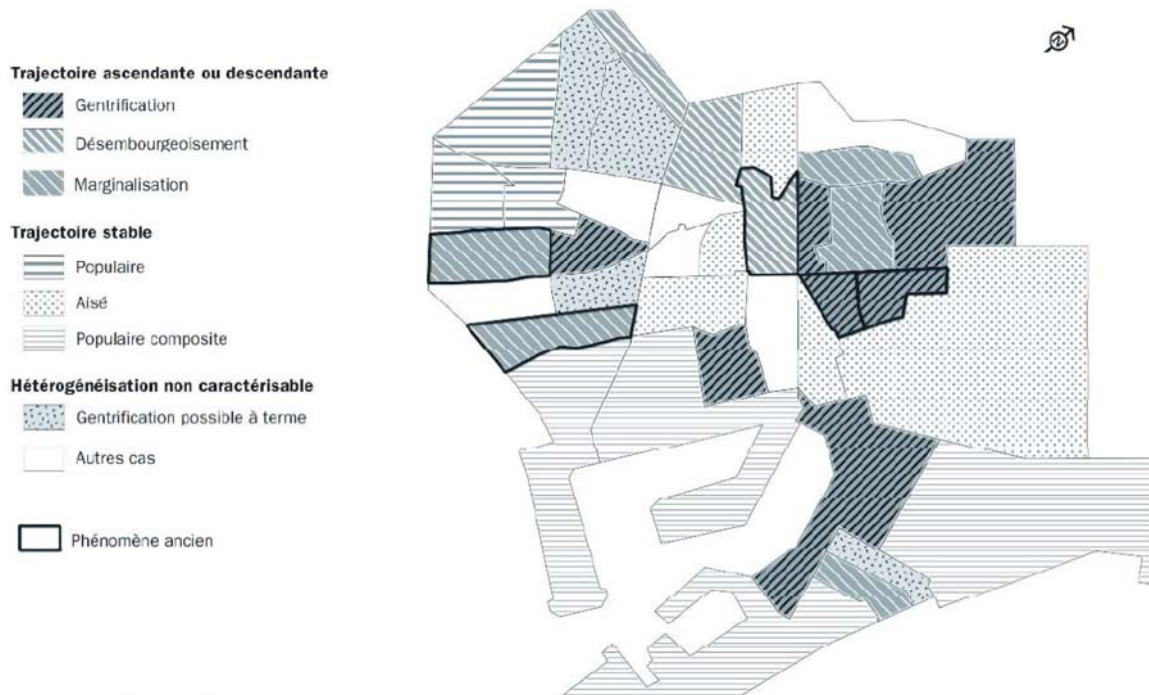


Figure 3 : Ciutat Vella entre 1991 et 2005, un centre ancien fragmenté en de multiples processus.
 Généralisation AB, HTM

1 - Pour reprendre une distinction opérée par C. Bidou-Zachariasen (Bidou-Zachariasen, 2003).

2 - Depuis 2006, la crise immobilière espagnole (récédant celle des « subprimes ») a par ailleurs considérablement ralenti le marché de la vente et a contribué à structurer le marché de la location, jusque plus marginal.

Quartiers en cours de basculement. Ce sont des secteurs où l'on perçoit bien un changement (quatre ZRP, pour 7,4 % de la population), mais les données les plus récentes ne permettent pas de trancher en faveur d'une tendance plutôt qu'une autre. À certains endroits (Mercat Boqueria), il reste un tissu social particulièrement hétérogène, mais l'apparition et la diffusion de nouveaux types de commerces, en particulier ceux qui sont destinés aux populations jeunes et/ou étudiantes, nous incitent à parler plutôt de « gentrification de consommation », et non de « gentrification résidentielle »¹⁴. Autour du Musée d'art contemporain (MACBA) ou bien des Facultés (Universitat de Barcelona), les cafés branchés se multiplient. Les usages du quartier changent, y compris pour des citoyens qui ne l'habitent pas mais l'investissent à leurs heures de loisirs. Est-ce à dire que la gentrification est en cours, mais plus lentement, ou bien que la tendance décelée en 2001 s'est inversée du fait de l'évolution socio-démographique plus récente (auquel cas on pourrait parler de dégentrification) ? Une seconde hypothèse (non contradictoire) serait que ces quartiers suivent une trajectoire relativement similaire à ce que M. Van Criekingen et J.-M. Decroly appellent « *incumbent upgrading* » (Van Criekingen, Decroly, 2003) pour décrire des espaces, à Bruxelles ou à Montréal, qui connaissent peu de changements dans la composition socio-démographique de la population mais tout de même une amélioration du parc de logements du fait d'un effort de réhabilitation par les propriétaires-occupants.

DES PROCESSUS SPÉCIFIQUES QUI TRADUISENT L'ÉCHEC RELATIF D'UNE POLITIQUE MUNICIPALE

À partir des analyses multivariées et des entretiens, plusieurs facteurs explicatifs des processus contemporains dans le centre ancien ont pu être mis en évidence. Ils soulignent les spécificités de Ciutat Vella et donnent des clés

d'interprétation de la politique municipale menée depuis les années 1980. Celle-ci s'est notamment caractérisée par un important effort d'investissement du secteur public dans la rénovation du tissu urbain (par opérations « d'assainissement »), la construction de logements sociaux et de nouveaux équipements sociaux, culturels et universitaires, enfin la réhabilitation du patrimoine. Elle s'est accompagnée d'une volonté d'intégrer le secteur privé, soit par création de sociétés mixtes prenant en charge l'action urbanistique, soit par soutien à la réhabilitation privée de logements.

Un centre ancien encore peu attractif pour les classes moyennes

Malgré une hausse considérable des prix immobiliers et un rattrapage par rapport à la moyenne barcelonaise¹⁵, le taux de rotation dans les logements du centre reste élevé. La plupart des entretiens ont mis l'accent sur la multiplicité des profils des nouveaux arrivants (Espagnols, étrangers européens, étrangers non européens). Pour autant, Ciutat Vella ne connaît pas de retour massif des classes moyennes ou aisées. Le processus de gentrification est finalement circonscrit à certains secteurs bien particuliers du district et la politique municipale volontariste n'a pas réussi à complètement changer l'image du quartier. Ces « gentrificateurs » sont plutôt jeunes ou bien d'âge moyen et l'installation dans Ciutat Vella constitue le plus souvent leur premier achat immobilier. Parfois, ce sont de jeunes actifs attachés au quartier dans lequel ils ont passé leurs années d'études. Les couples avec enfants sont globalement sous-représentés. En revanche, les artistes sont particulièrement présents dans la Ribera. Ils sont les « pionniers » de la gentrification. Dans un périmètre délimité par la Via Laietana, la rue Princesa, la rue Montcada et la place Santa Maria, leurs locaux se sont multipliés (bijouterie, artisanat local, confection), servant à la

fois d'ateliers (souvent en mezzanine) et de boutique.

Cette absence de retour des classes moyennes à Ciutat Vella s'explique par deux principaux facteurs, qui renvoient aux grandes orientations stratégiques de la Municipalité. Le premier est la mauvaise réputation dont jouissent encore certains quartiers du centre ancien. C'est notamment le cas du bas du Raval (au sud de la rue Hospital) qui fut pendant longtemps un haut lieu de la prostitution et du trafic de drogue. Le repavement des rues, la construction d'une résidence pour étudiants ou bien des opérations plus radicales d'assainissement du tissu urbain (ouverture d'une nouvelle « *rambla* », accompagnée de la construction d'un hôtel quatre étoiles) n'ont pas suffi à convaincre complètement les classes moyennes de réinvestir massivement cette partie du centre ancien. Les secteurs qui échappent à la marginalisation, voire qui connaissent une amorce de gentrification, sont justement ceux qui bénéficiaient déjà d'une meilleure image. En d'autres termes, la promesse d'une transaction immobilière rentable ne suffit pas pour entraîner la gentrification. On ne peut réduire la gentrification à un mécanisme de récupération de logements dégradés par des populations désireuses de réaliser une bonne plus-value. Elle intervient dans des conditions particulières et les secteurs les plus attractifs ne sont pas seulement ceux où la Municipalité est le plus intervenue, ce sont aussi ceux qui ont traditionnellement bénéficié d'un statut particulier, encore qu'un lien de cause à effet puisse exister entre les deux, la Municipalité ayant eu tout intérêt à les privilégier du fait de leur potentiel immobilier. L'étude de terrain révèle que les logements réhabilités sont généralement situés à des emplacements stratégiques : dans un édifice plus riche sur le plan architectural ou bien à proximité d'une place publique. À Ciutat Vella, un arbitrage se joue donc entre la configuration du logement (prix, taille) et les caractéristiques de l'environnement urbain. Le second facteur est la carence en termes d'équipements scolaires, ce qui limite l'attractivité du centre pour les couples avec enfants. Malgré les efforts de la Municipalité pour doter le district en écoles primaires et en collèges, rompant en cela avec la politique de la période franquiste, ceux-ci seraient encore en nombre insuffisant. De plus, d'après quelques agents immobiliers, certaines familles estiment que les espaces publics dans le centre ancien ne sont pas très fréquentables pour leurs enfants.

Le manque d'attractivité du quartier se traduit également par une tendance, pour l'instant minoritaire, au départ du centre ancien de certains résidents aisés, plutôt de nationalité espagnole. Dans les secteurs de désenclavement, ils quittent le Barrio Gótico. Contrairement au Raval, cette partie du district a longtemps bénéficié du prestige de ses monuments et de son patrimoine architectural. Mais le développement parfois très fort du tourisme et des commerces de luxe, la forte immigration étrangère et la disparition du

commerce de proximité sont des facteurs répulsifs.

Une immigration étrangère croissante qui donne ses « couleurs » au centre ancien

La forte croissance de l'immigration étrangère, notamment à partir des années 2000, explique en partie l'évolution de certaines parties du district. Elle exacerbe les nouveaux enjeux économiques et sociaux du centre ancien de Barcelone. Les communautés étrangères jouent un rôle considérable dans la redéfinition du paysage urbain de Ciutat Vella. Elles participent du processus de rajeunissement démographique mais contribuent en même temps à redéfinir l'image du district, parfois au détriment de son attractivité.

On distingue étrangers non européens et étrangers européens. Les premiers sont le plus souvent organisés en réseaux et adoptent des stratégies de regroupement par communautés. Il ne s'agit pas forcément d'une immigration pauvre et ce phénomène peut générer des tensions sur le marché immobilier. D'après la présidente d'une association de riverains située dans le Raval, certains, notamment dans la communauté pakistanaise, n'hésitent pas non plus à spéculer, en acquérant plusieurs appartements pour les louer ensuite aux autres membres de leur communauté. Cette immigration privilégie les espaces les moins attractifs pour les Espagnols et contribue parfois à renforcer l'image négative du quartier : le réflexe communautariste de certains groupes provoque des formes de marginalisation socio-spatiale, comme dans le cas de la communauté asiatique dans le secteur « Palau Música » ou bien de la communauté indo-pakistanaise autour de la Rambla del Raval.

Certains travaux ont pourtant souligné le rôle des immigrants étrangers dans la réactivation du commerce et de la vie locaux (Serra del Pozo, 2004). En l'absence de données sur la question, il est difficile d'établir une causalité entre le développement de commerces et services dits « ethniques » (boucheries *halal*, taxiphones...) et le manque d'attractivité du centre pour les classes moyennes. Les travaux sur la gentrification en France montrent au contraire que les « *gentrifieurs* » apprécient le multiculturalisme des quartiers populaires (Clerval, 2008). En revanche, on peut sans doute affirmer qu'il existe une forme de compétition pour les logements en centre ancien, recherchés par les étrangers qui désirent payer un loyer peu élevé et être proches de leur lieu de travail et des mosquées (Serra del Pozo, 2004).

Le second groupe (étrangers européens) a une stratégie résidentielle beaucoup plus localisée, qui s'apparente à celle des classes moyennes ou aisées espagnoles. Leur présence est forte dans le Barrio Gótico, alors même que la structure de l'offre y est sensiblement la même que dans le Raval. Dans les quartiers aisés du Nord-Ouest du Barrio Gótico, mais surtout dans la partie Nord du Casc Antic, on peut même parler de substitution

16 - Encore convient-il de noter que cette proportion était de 8,4 % en 2006 pour le secteur « c/ Petritxol », donc toujours en progression.

17 - Sur les motivations à l'achat, nous renvoyons à la thèse de S. Martínez i Rigol. Deux facteurs semblent notamment ressortir : les prix bas et la centralité (Martínez i Rigol, 2000).

progressive des classes moyennes ou supérieures par des migrants européens (Français, Allemands ou encore Anglais), qui investissent dans l'immobilier. Dans le secteur « c/ Petritxol », ils représentent 2,7 % de la population (contre 1,76 % pour tout Ciutat Vella et 0,8 % pour l'ensemble de la municipalité de Barcelone). Il s'agit donc d'un processus original qui ne semble être ni une gentrification par immigration (puisque les migrants s'installent dans des quartiers déjà aisés), ni un désempolement. Ce qui fait l'importance de ce phénomène n'est pas tant la proportion de ces migrants européens¹⁶, mais le fait qu'elle est en augmentation et que ce thème de discussion a surgi quasi systématiquement et de manière spontanée lors des entretiens avec les agents immobiliers.

Plusieurs de nos interlocuteurs ont par ailleurs utilisé les termes de « *turistas* » et de « *inmigrantes* » pour distinguer, dans un premier cas les étrangers européens qui achèteraient dans l'intention de remettre à la location à la journée ou à la semaine et, dans un second cas, les étrangers non européens qui achètent pour s'installer. Or, les premiers ne destinent pas tous leur logement à la location touristique et, comme on l'a vu, il n'est pas non plus rare que certaines communautés extra-européennes spéculent. Il faut donc distinguer les personnes désireuses de vivre dans le centre ancien¹⁷, les investisseurs (dont les pratiques spéculatives et le harcèlement pour obliger certains locataires à quitter leur logement sont de plus en plus dénoncés par les associations de riverains), enfin les propriétaires qui profitent de la demande en appartements touristiques (à la journée ou la semaine), dont le marché est en pleine croissance. Ces trois objectifs induisent une multiplicité des usages des logements en centre ancien.

La marginalisation accrue de certains secteurs

Les représentants des associations se font souvent l'écho de la marginalisation de certaines populations du centre ancien et lui donnent sens. Leurs discours oscillent entre une reconnaissance des réelles améliorations des conditions de vie des habitants et la dénonciation de certaines carences. Ils soulignent généralement l'abandon relatif de certaines parties du centre ancien ; dans d'autres secteurs, les stratégies d'éviction et le manque d'accompagnement des populations sur le départ ; enfin une politique culturelle qui favorise avant tout les « nouveaux résidents ».

Anciens résidents (en particulier les personnes âgées) et nouveaux migrants non européens cohabitent dans des secteurs qui ont encore peu bénéficié de la politique de revitalisation de la Municipalité. Cette marginalisation incite à penser que jusqu'à maintenant l'effet d'entraînement est faible, c'est-à-dire que l'amélioration (qu'elle procède ou non de la gentrification) des secteurs les plus ciblés par les politiques publiques, n'a pas été suivie par l'amélioration des secteurs voisins

non directement concernés. Les associations mobilisées dénoncent également régulièrement les expropriations provoquées par les grandes opérations de rénovation, notamment dans le secteur de la Rambla del Raval ou de Pou de la Figuera. Dans les deux cas, la Municipalité a invoqué la nécessité de restructurer le tissu urbain, de dédensifier le quartier et de démolir des bâtiments trop dégradés pour être réhabilités. Elle a exproprié et relogé, parfois dans les nouveaux logements sociaux construits *in situ*, mais le plus souvent son action a contribué à destabiliser le tissu social de ces secteurs.

La rhétorique des mouvements de protestation et des associations s'appuie sur l'argument selon lequel la politique menée, rendue nécessaire par l'état du district au début des années 1980, s'adresse moins aux anciens qu'aux nouveaux résidents. Le Musée d'art contemporain par exemple, qui a ouvert ses portes en 1995 en plein cœur du Raval, ne peut en aucun cas être considéré comme un équipement culturel de quartier. Dans certaines associations, on explique que les « anciens résidents » ne se sentent pas du tout visés par ce type d'opération, qui ne fait qu'augmenter leur sentiment que la politique municipale n'a d'autre objectif que d'attirer de nouvelles populations dans le centre plutôt que d'être à l'écoute de celles qui s'y trouvent déjà. Pour autant, on a constaté précédemment que le mécanisme classique de la gentrification, c'est-à-dire le processus de substitution des classes populaires par des classes moyennes ou aisées, est en réalité plutôt localisé. En revanche, on peut souligner que si des logements sociaux et des logements pour personnes âgées ont bien été construits dans les secteurs concernés par les politiques de rénovation, c'est en nombre insuffisant. Le plus souvent, la différence entre le nombre de logements détruits et le nombre de logements reconstruits est négatif, du fait de la volonté municipale de dédensifier le centre ancien.

CONCLUSION : LIMITES ET PERSPECTIVES

L'analyse statistique a révélé un centre ancien touché par des processus originaux ou bien des processus classiques mais prenant des formes spécifiques à Barcelone. Les processus de revalorisation et de dévalorisation sont divers et offrent une vision beaucoup moins uniforme du cœur de l'agglomération catalane que ne le laissent penser les publications officielles. Les entretiens ont mis en évidence un certain nombre de facteurs explicatifs de ces processus. Il en ressort notamment que l'absence de gentrification généralisée pouvait s'expliquer par le manque d'attractivité pour les classes moyennes, une immigration étrangère croissante et l'absence de redynamisation de certains secteurs. Ces mêmes facteurs ont pu au contraire entraîner des processus de désempolement ou de marginalisation. Dès lors, les mutations contemporaines dans le centre ancien donnent des clefs de lecture de la politique municipale

menée en centre ancien entre les années 1980 et les années 2000.

On peut souligner plusieurs limites à cette analyse. Premièrement, l'absence de données relatives aux catégories socio-professionnelles au recensement de 2005 rend plus difficile l'étude des processus pour la période la plus récente. Nous avons contourné cette difficulté en nous appuyant sur des indicateurs indirects de statut social (le parc de logements et l'équipement en véhicules des ménages), disponibles pour 2001 et qui apparaissent comme fortement corrélés aux catégories socio-professionnelles. Cette méthode a permis d'avoir des résultats cohérents, mais on ne peut préjuger d'une évolution de ces corrélations, entre 2001 et 2005. Deuxièmement, si les changements apparaissent très clairement, il n'est pas évident de faire la part de ce qui relève d'une amélioration des conditions de vie des résidents et de ce qui relève de l'arrivée de nouveaux habitants, donc de la gentrification. À défaut, c'est la mise en évidence de polarisations sociales qui valide la démarche adoptée. Troisièmement, certains phénomènes ne peuvent être suffisamment analysés à travers une démarche purement statistique. On a très bien vu, à travers les entretiens, que le processus de substitution avait toute sa place dans l'analyse, non pas du fait de la proportion (relative ou absolue) de la population concernée, mais du fait de la vitesse à laquelle le phénomène se développe, et de son rôle dans les représentations que se font les agents immobiliers du changement dans le centre ancien. D'autres pratiques sont beaucoup plus difficiles à cerner statistiquement, comme la location à usage touristique¹⁸. Enfin, on peut enfin s'interroger sur la représentativité des discours des représentants et professionnels rencontrés. Soulignons d'emblée la richesse du mouvement associatif et l'importance de son rôle dans la vie locale, y compris dans la vie politique (Alabart, 1981). Certains membres actifs de ces associations ont été, au moment de la transition démocratique, accueillis au sein de la jeune équipe municipale barcelonaise, ou bien n'ont pas hésité à proposer des projets, parfois à l'encontre de ceux qui ont été soutenus par la Municipalité. Par ailleurs, on remarque une certaine concordance des discours, quel que soit le quartier d'implantation de l'association.

L'ensemble de ces résultats apporte un éclairage nouveau sur les études précédentes concernant la gentrification à Barcelone. Il met en évidence la nécessité de ne pas céder à un effet de mode qui survalorise l'étude de la gentrification par rapport à une réalité plus complexe. Il prolonge certaines hypothèses concernant la microgentrification du district de Ciutat Vella ou la gentrification de la Ribera, tout en élargissant le champ interprétatif et en posant la question de l'image du quartier. Il met enfin en évidence le fait que les phénomènes de polarisation sociale sont moins dus à une gentrification généralisée du centre qu'à une

absence, peut-être, de stratégies d'accompagnement de la Municipalité. Dès lors, comme incitait à le faire A. Bourdin, il faut repenser la responsabilité des politiques publiques dans la diffusion des processus de gentrification, qui ont des conséquences sur le paysage commercial, la pratique de l'espace public, et peuvent parfois entraîner des tensions entre résidents issus de différentes communautés, entre résidents « traditionnels » et « nouveaux » résidents, mais aussi entre les associations de riverains et l'équipe municipale qui promeut un projet parfois en contradiction avec les aspirations de ces habitants¹⁹. En définitive, l'analyse du cas de Ciutat Vella apporte des éléments de compréhension sur l'apparition et la diffusion des processus de gentrification tout en offrant une grille de lecture de la politique urbaine menée à Barcelone par la Municipalité.

BIBLIOGRAPHIE

ALABART A., 1981, *Els barris de Barcelona i el moviment associatiu veïnal*, thèse de doctorat en sociologie, E. Boix i Selva dir., Universitat de Barcelona, 3 vol., 514 p.

ALABART A., LOPEZ C., 1996, L'evolució de les professions dels Barcelonins : gentrificació i polarització, *Barcelona Societat*, n° 6, p. 4-18.

ALABART A. NAYA A., ROIG M., MOLINA P., LÓPEZ J., 1991, *La Barcelona dels barris*, Barcelona, FAVB, 198 p.

BOURDIN A., 2008, Gentrification : un « concept » à déconstruire, *Espaces et Société*, vol. 1-2, n° 132, p. 23-37.

BIDOU-ZACHARIASEN C. (dir.), *Retours en ville*, Paris, Descartes et Cie, 268 p.

CALAVITA N., FERRER A., 2000, Behind Barcelona's success story: citizens movements and planners' power, *Journal of Urban History*, vol. 26 n° 6, p. 793-807.

CALVER N., 2003, La Ciutat Vella de Barcelone : rénovation ou gentrification ?, in BIDOU ZACHARIASEN C. (dir.), 2003, *Retours en ville*, Paris, Descartes et Cie, p. 127-146.

CAPEL H., 2005, *El Modelo Barcelona. Un examen crítico*, Barcelone, Ediciones del Serbal, 118 p.

CAPEL H., 2007, El debate sobre la construcción de la ciudad y el llamado "modelo Barcelona", *Scripta Nova*, vol. XI, n° 233 [en ligne]

CARPENTER J., LEES L., 1995, Gentrification in New-York, London and Paris: an international comparison, *International Journal of urban and Regional Research*, vol. 19, n° 2, p. 286-303.

CLERVAL A., 2008, *La gentrification des quartiers populaires à Paris : dynamiques spatiales, identité*

18 - Néanmoins, la Municipalité a tout de même fini par s'inquiéter de son développement parfois en dehors de la légalité : « *L'Ajuntament contracta "detectius" per caçar els pisos turístics il·legals* (La Municipalité engage des « détectives » pour faire la chasse aux appartements touristiques illégaux) », *20 Minutos*, 15 septembre 2006, p. 2.

19 - La plupart de ces aspects, qui sont plus largement traités dans notre travail de thèse, ne peuvent qu'être évoqués dans le cadre de cet article.

- sociale et politiques publiques*, thèse de doctorat en géographie, C. Rhein et P. Petsimeris dir., Université Paris 1, 602 p.
- FERRAS R., 1977, *Barcelone. Croissance d'une métropole*, Paris, Anthropos, 616 p.
- GARCIA i MIQUEL E., VILANOVA i CLARET J., 1991, Distribució territorial de la població i de les activitats econòmiques, *Primeres jornades Ciutat Vella, Barcelona, Promoció Ciutat Vella SA*, p. 29-37.
- GLASS R., 1964, *London : aspects of change*, Londres, Center for Urban Studies, Mac Gibbon and Kee, 344 p.
- GOMÀ R., RESELT N., 1998, Ciutat Vella : degradació, crisi i regeneració, *Barcelona Societat*, n° 9, p. 94-124.
- HAMNETT C., 1991, The blind men and the elephant: the explanation of gentrification, *Transactions of the Institute of British Geographers*, vol. 16 n° 2, p. 173-189.
- LEES L., BONDI L., 1995, De-gentrification and economic recession, *Urban Studies*, vol. 16, n° 3, p. 234-253.
- MARTÍNEZ i RIGOL S., 2000, *El retorn al centre de la ciutat : la reestructuració del Raval entre la renovació i la gentrificació*, thèse de doctorat en géographie, C. Carreras dir., Universitat de Barcelona, 710 p.
- MILLARD-BALL A., 2000, Moving beyond gentrification gaps : social change, tenure change and gap theories in Stockholm, *Urban Studies*, vol. 37, n° 9, p. 1673-1693.
- PRÉTECEILLE E., 2007, Is gentrification a useful paradigm to analyse social changes in the Paris metropolis ? *Environment and Planning A*, vol. 39, n° 1, p. 10-31.
- OLIVES PUIG J., 1969, Deterioración urbana e inmigración en un barrio del casco antiguo de Barcelona : Sant Cugat del Rec, *Revista de Geografia*, vol. 3, n° 1-2, p. 40-72.
- RIBA, 1999, The royal gold medal 1999: the city of Barcelona, *The Journal of Architecture*, n° 4/3, p. 229-231.
- SARGATAL BATALLER M. A., 2000, *El estudio de la gentrificació*, *Biblio 3W*, vol. V, n° 228 [en ligne]
- SAVARY S., 2005, *Imaginaires d'une ville : Barcelone par ses paysages. Une étude géolittéraire*, thèse de doctorat, Y. Luginbühl dir., Université Paris 1, 3 vol., 1056 p.
- SERRA DEL POZO P., 2004, *El comercio étnico en el distrito de Ciutat Vella de Barcelona*, Barcelona, La Caixa, 190 p.
- SMITH N., WILLIAMS P., 1986, *Gentrification of the city*, Boston, Londres, Sidney, Allen&Unwin, 258 p.
- TATJER MIR M., 1986, Cuerpo social y vivienda en la Ciutat Vella. *Barcelona, metrópolis mediterrània, Cuaderno central n° 1*, p. 74-77.
- TATJER MIR M., 1999, La configuració dels barris populars de Ciutat Vella, in ALBERCH i FUGUERAS R. (dir.), *Els barris de Barcelona*. Volum I *Ciutat Vella, l'Eixample*, Barcelona, Enciclopedia catalana, p. 88-124.
- VAN CRIEKINGEN M., DECROLY J.-M., 2003, Revisiting the diversity of gentrification: neighbourhood renewal processes in Brussels and Montreal, *Urban Studies*, vol. 40, n° 12, p. 2451-2468.
- VILA BOSQUED G., 2002, *La Transformació de la ciutat i el canvi social. Els processos de gentrificació a Barcelona*, mémoire de master de sociologie, A. Alabart dir., Universitat de Barcelona, 208 p.
- VON HEEREN S., 2002, *La remodelación de Ciutat Vella. Un análisis crítico del modelo Barcelona*, Barcelona, Veïns en Defensa de la Barcelona Vella, 130 p.

Adresse de l'auteur

LADYSS UMR 7533
2 rue Valette, 75005 PARIS
E.mail :
hterminassian@laposte.net

ET SI ON PARLAIT D'AUTRE CHOSE ?

Les quatre textes proposés dans ce dernier ensemble me permettent de boucler l'exercice académique de la HDR par quelques publications en décalage avec certaines normes universitaires. Le premier (**Berry V., Boutet M., Coavoux S., Ter Minassian H.**, « *On fait un sloubi pour rigoler* ». **Les jeux du Moyen Âge revisités** », in **Besson F., Breton J. (dir.)**, *Kaamelott. Un livre d'histoire*, Paris, Vendémiaire, p. 253-266) a été publié dans les actes d'un colloque organisé par des collègues historien.nes et consacré à la série télévisée *Kaamelott*. C'est sans le doute le texte le moins légitime de mon CV (dernier auteur d'un texte consacré à une œuvre populaire et issu d'une manifestation scientifique organisé par des doctorant.es)... mais quel plaisir d'écrire avec des amis « pour rigoler » !

Le deuxième texte, un peu plus sérieux, est également issu d'actes d'une journée d'études consacrée aux récits uchroniques (**Ter Minassian H.**, 2016, « **Les jeux vidéo : un loisir uchronique ?** », in **Pernot F., Vial É. (dir.)**, *Uchronie : l'Histoire telle qu'elle n'a pas été, telle qu'elle aurait pu être*, Montreuil, éditions de l'Œil, p. 139-153). J'y tente un exercice intellectuel un peu plus périlleux de classification des jeux vidéo à partir des différents types d'uchronies. Le plaisir ici était aussi de pouvoir participer à une journée d'études consacrée à des genres fictionnels ou des auteur.es que j'affectionne particulièrement.

Enfin, les deux derniers textes sont de courts articles rédigés pour accompagner le travail cartographique d'une collègue pour la revue *Carto* (« **Démons, merveilles et rêves à la carte** », *Carto*, n° 59 ; « **Cartographie imaginaire : la carte du contrevent** », *Carto*, n° 55). L'objectif était ici de proposer une lecture géographique et cartographique d'œuvres de fiction et montrer au grand public (même s'il s'agit ici d'une revue plutôt de spécialistes), la richesse et l'inventivité de certain.es auteur.es que j'affectionne particulièrement (H. P. Lovecraft et Alain Damasio), tant du point de vue de la création d'un monde imaginaire que de sa traduction cartographique. Ma collègue a réalisé les cartes et de mon côté j'ai écrit les textes d'accompagnement pour souligner les pistes possibles pour une analyse géographique des œuvres cartographiées.

Berry V., Boutet M., Coavoux S., Ter Minassian H., 2018, « « *On fait un sloubi pour rigoler* ». Les jeux du Moyen Âge revisités », in Besson F., Breton J. (dir.), *Kaamelott. Un livre d'histoire*, Paris, Vendémiaire, p. 253-266.

« *On fait un sloubi, pour rigoler* »

Les jeux du Moyen Âge revisités

Si, depuis les années 1980, les recherches sur les jeux et les loisirs dans la société médiévale sont de plus en plus nombreuses, elles se sont longtemps cantonnées à l'étude des règles et des matériels (règles, dés, jetons, etc.), au détriment de la manière dont ces jeux et loisirs étaient effectivement pratiqués¹. Faute d'archives, il est aujourd'hui souvent difficile, à l'exception de certains jeux comme les échecs, de dire qui jouait à quoi, avec qui, dans quelles conditions et dans quels contextes. Quelques travaux permettent néanmoins de dessiner certains usages sociaux et les publics concernés depuis l'Antiquité jusqu'à nos jours, en passant par la période moderne². La fiction, elle, peut s'affranchir de la faiblesse des sources. *Kaamelott* propose à ses spectateurs un rapport vécu aux pratiques ludiques du Moyen Âge.

«Sloubi», «jeu du caillou» ou «cul de chouette» sont des jeux qui ponctuent l'univers de la série³. En adoptant une définition large des pratiques ludiques, on compte dans *Kaamelott* une vingtaine d'épisodes consacrés au jeu sur l'ensemble des cinq premiers livres. Les jeux représentés sont d'une grande diversité : avec matériel (dés, œufs, artichauts, poutrelles), jeux de verbes et concours de blague, spectacles de marionnettes et combats de chien, ou encore jeux de balle et tournois. Ces épisodes, parmi les plus célèbres et pour certains les plus drôles de la série, sont souvent marqués par la bizarrerie des règles. Mais cette dernière n'a rien d'un exotisme gratuit. Elle reflète au contraire une compréhension fine de l'expérience contemporaine de joueur de la part des créateurs de la série. Cet entremêlement de mise en scène de la pratique, mais aussi des représentations des fonctions sociales du jeu, qui fait appel aux expériences du spectateur/joueur contemporain, autorise à interroger les pratiques ludiques mises en scène dans *Kaamelott* au prisme des questionnements scientifiques actuels propres à l'étude des jeux en général.

Au-delà du ressort comique fondé sur l'incompréhension des règles pour le spectateur, ces épisodes construisent pour un public de joueurs un rapport au Moyen Âge fondé sur la familiarité. Loin de mettre en scène la place accordée aux jeux et leurs fonctions sociales dans les sociétés médiévales, la série invite plutôt à penser le passé en quelque sorte au présent, à explorer le vécu derrière le récit, sur le mode de la similitude. Le procédé fonctionne : les pratiques de fans témoignent du désir d'appropriation que suscite ainsi la série. Ils découvrent alors la réalité de l'oubli – à travers notamment l'incomplétude des règles des jeux présentés – et s'engagent ainsi dans un rapport réflexif au Moyen Âge où s'aiguise la conscience de la distance bien réelle à un passé qui semble pourtant si proche.

« J’crois qu’il faudrait quand même faire un tour pour rien »

Y a-t-il des jeux dans *Kaamelott*? La question se pose en effet, car, s’il arrive bien aux personnages de vouloir jouer dans de nombreuses scènes, on peut penser qu’ils échouent le plus souvent. Soit que le jeu paraisse absurde: que l’on songe par exemple à la scène des paris qui se termine sur un Tavernier parlant de faire combattre un ver de fromage, après un chien errant et un oiseau agaçant; ou à Perceval suggérant de jouer à «sloubi» avec des poutres de la longueur de la salle de l’auberge⁴. Soit que le temps passé à expliquer les règles du jeu, temps que le spectateur peut considérer comme du non-jeu, excède largement celui de la pratique. Les scènes les plus abracadabrantes, auxquelles la plupart des connaisseurs de la série pensent lorsqu’on leur parle des jeux de *Kaamelott*, sont justement celles où Perceval expose les règles de deux jeux du Pays de Galles: le «cul de chouette» et le «sloubi⁵». Dans l’épisode du «cul de chouette» notamment, au fil de l’exposé de règles de plus en plus compliquées, l’impression de bizarrerie monte, soulignée par la plainte répétée du Tavernier:

«Oui... moi j’crois qu’il faudrait quand même faire un tour pour rien [...] même simplifié j’arrive pas encore bien à me représenter, moi⁶.»

Or, cette bizarrerie n’est pas le résultat d’une exagération, mais des expériences bien connues des joueurs de jeux de société: d’abord celle de parler une langue incompréhensible lorsque l’on expose des règles, et ensuite celle qui montre qu’apprendre les règles ne suffit pas à comprendre le jeu. Ces moments en apparence absurdes dans la série appartiennent bien à l’expérience ordinaire du jeu. Ceux pratiqués dans *Kaamelott* font aussi référence au Moyen Âge par le recours fréquent à des particularités langagières. Leur usage au cours des épisodes renforce l’étrangeté

des dialogues et leur donne un caractère ancien: «tichette», «michette», «chilédèque», «mique», «sgaladabarlane», «résiné» et «raitournelle».

Pour s'en convaincre, il suffit de faire un détour par une pratique qui n'a rien à envier en complexité et en raffinement aux jeux du Pays de Galle de Perceval: celle du trut, ou plutôt des truts comme nous allons le voir, qui a peut-être inspiré le jeu du pélican⁷.

Ce jeu à l'histoire déjà ancienne consiste à collecter 7 truts (jetons longs). L'ordre des cartes y est: 7, 8, As, Roi, Dame, Valet, 10, 9. Il y a trois levées à chaque tour, et le joueur peut alors soit «truter» soit «se coucher». Et l'on peut y entendre des expressions telles que: «qui pourrit, dépourrit», «deux pareilles et une fausse», etc. À moins bien sûr que les joueurs ne jouent à la version de la Gâtine, où l'ordre des cartes est plutôt 8, 7, As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, et où l'on parlera cette fois des règles du «à tenir» et du «chanter», et où lorsqu'une partie est «tout pâté», on rejoue alors «sec», c'est-à-dire «trut d'of» [d'office] et «sans tenir». Bien sûr nous ne parlons là que des versions qui se jouent avec des cartes. Le «trut-à-vent» se joue quant à lui avec trois flambeaux (que l'on déplace) et de l'argent, et l'on entendra: «irenet» ou «truvet» pour échanger des pistoles, «bredouille» pour doubler, et «farfaille» pour les coups manqués⁸.

Finalement, le seul élément étonnant dans ces scènes, mais qui aura peut-être échappé au spectateur, est que Perceval joue avec des cartes... qui n'apparaissent en Europe qu'à partir du XIV^e siècle⁹. Néanmoins, nous savons que dans cet univers fictionnel certains personnages voyagent dans le temps et l'espace, aussi pouvons-nous faire l'hypothèse que les cartes ont été introduites au Pays de Galles par un voyageur temporel qui s'ennuyait¹⁰.

Malgré ou en raison de leur bizarrerie – suivant notre démonstration –, les jeux de *Kaamelott* sont bien des jeux. De plus,

les dispositifs mis en scène sont d'une diversité remarquable. Les lieux de jeu sont divers, ainsi que les compétences sollicitées, comme la classification suivante le met en évidence.

Les pratiques ludiques dans *Kaamelott*

	<i>Jeux à compétence ludique</i> (compréhension des règles, maîtrise technique)	<i>Jeux à compétence anatomique</i> (force musculaire, œil de taupe)
<i>Jeux de taverne</i>	Jeux à matériel (poutrelles, dés, jeux de la guerre)	Jeux à mise (bonneteau, combats de chien)
<i>Jeux d'extérieur</i>	Jeu du caillou Jeu de la soule	Duels Tournois

En mobilisant la classification de Roger Caillois proposée dans *Les Jeux et les hommes*, il apparaît que toute la palette des catégories de jeux est pratiquement couverte¹¹. Dans cet ouvrage de référence dans les études des jeux, l'auteur construit une typologie sur deux dimensions : d'un côté les ressorts du jeu, compétition (*agôn*), chance (*alea*), simulacre (*mimicry*) et vertige (*ilinx*) ; de l'autre le caractère libre (*paidia*) ou organisé (*ludus*) du jeu.

Les jeux dans *Kaamelott* selon la typologie de Roger Caillois

	<i>Agôn</i> (compétition)	<i>Alea</i> (chance)	<i>Mimicry</i> (simulacre)	<i>Ilīnx</i> (vertige)
<i>Paidia</i> (charivari, turbulence)	Tournois de chevalerie, Jeu de la balle	Paris sportifs, Combats de chien	Bataille de fromage	Pas d'exemple
<i>Ludus</i> (règles, codification)	Jeu du caillou, Jeu de la guerre, Sloubi	Cul de chouette	Spectacle de marionnettes	Jeu de la boulette

La série ne facilite cependant pas la classification, la frontière entre *paidia* et *ludus* étant particulièrement difficile à tracer dans les cas où le spectateur n'a pas accès aux règles. Par exemple dans le jeu de la balle, qui s'apparente au jeu médiéval de la soule et dont on croit comprendre qu'il y a des règles, l'impression qui se dégage de la scène est plutôt celle d'un charivari (au sens où l'entend Caillois, c'est-à-dire d'un tohu-bohu sans règle particulière) qui n'a que l'apparence d'une situation organisée¹². De même, dans le cas du jeu du caillou, les règles sont de toute évidence suffisamment simples pour que Kadoc, le frère de Karadoc, participe et soit même imbattable. Il ne se fait pas faute de rappeler à l'ordre un participant qui aurait « mordu, mordu, mordu¹³ ! ».

Or ces tensions sont propres à l'expérience de jeu : dans la scène du jeu de la balle, seul Bohort sait arbitrer, ce qui laisse planer un doute sur la connaissance des règles qu'en ont les autres joueurs. Quant au jeu du caillou déjà évoqué, il tire peut-être son attrait de sa simplicité : tous le moquent, mais tous finissent par y jouer, et surtout tous peuvent y jouer, scribe, roi, ou paysan. Ainsi, plus encore que des jeux, ce sont des expériences de jeu qui sont mises en scène.

L'art du moment

Les scènes de jeu qui émaillent la série s'attachent chacune à nous permettre de faire l'expérience du jeu aux côtés des personnages. En effet, un soin est accordé à la description de l'ordinaire de l'activité de jeu et de la diversité des expériences auxquelles ses participants ont ainsi accès. N'ayant pas le temps d'entrer dans une analyse exhaustive des scènes sous ce rapport, nous présentons ici deux de ces expériences : l'asymétrie

des perspectives, et la bizarrerie ordinaire des comportements de jeu (au-delà de celle des règles).

Dans la série, le jeu est plusieurs fois introduit par la figure du nouveau venu : des gens jouent, quelqu'un arrive qui demande ce qu'il se passe. Le nouvel arrivant se trouve donc par rapport au jeu dans la même position que le spectateur de la série, qui est ainsi introduit à la situation en même temps que le personnage. Toutefois, l'issue est rarement favorable au nouvel arrivant : soit il perd malgré tous ses efforts (le jeu du caillou auquel Kadoc gagne tout le temps) soit il gagne sans le faire exprès (la chance du débutant d'Arthur face au roi burgonde au jeu de la guerre), soit, simplement, il participe sans comprendre, voire sans penser être en train de jouer (comme lorsque Perceval tente une doublette malheureuse au cul de chouette)¹⁴.

Un autre exemple de ce soin porté à la restitution de l'expérience est la mise en scène de « l'effet de bizarrerie » de l'activité de jeu elle-même – au-delà de la bizarrerie de l'exposé des règles que nous avons déjà examiné avec Perceval – à laquelle deux scènes en particulier sont spécialement consacrées. Dans l'épisode du jeu de balle, l'analogie avec les sports contemporains que le nom pouvait évoquer tombe à mesure que la scène avance. Nous savons de moins en moins si les dialogues des personnages évoquent des règles, des tactiques ou encore une chorégraphie. Ceci est d'autant plus impossible que les personnages n'arrêtent pas de s'invectiver, en raison de leur piètre performance ou pour mettre en question leur connaissance du jeu. Cette confusion n'est pas seulement la nôtre, puisque nous découvrons à la fin que Perceval croyait être dans une équipe alors qu'il était dans l'autre. La scène met ainsi à distance l'apparence d'évidence des jeux familiers, souligne le caractère codifié des jeux en général, et nous introduit à l'impression d'ésotérisme qu'ils offrent au profane.

Dans l'épisode du jeu du caillou, nous ne voyons pas le jeu, mais les joueurs qui font face à la caméra. Quelqu'un arrive, au premier coup d'œil reconnaît le jeu, s'en moque comme d'une occupation futile – «vous n'avez pas mieux à faire?». Un instant après, nous le retrouvons en train d'y jouer. Et la scène se répète avec un nouvel arrivant. L'ordinaire dérisoire du jeu se trouve souligné: sa futilité est aussi sa séduction. Montrant ainsi que même les meilleurs jouent, l'épisode porte le message de la série selon lequel même les héros sont humains.

Kaamelott est remarquable pour sa mise en scène des jeux comme élément du quotidien et partie de la culture, et plus précisément comme un «art du moment». Ce soin semble correspondre à ce qu'Alexandre Astier a pu désigner comme le «respect du genre comique»: pour chaque personnage, ce qui lui arrive là est tout à fait sérieux¹⁵.

Plus facile d'unifier la Bretagne que les règles du cul de chouette

Cette entrée dans le quotidien des personnages de la série par le jeu est aussi une entrée dans un certain Moyen Âge. Par exemple, l'interdiction par Arthur des combats de chiens à la taverne est cohérente avec les tentatives de contrôle et de régulation dont font l'objet les jeux d'argent dès le Moyen Âge¹⁶. Surtout, elle met en scène les efforts d'Arthur pour écarter le chaos au profit de l'ordre, ce qui se révèle bien difficile, et caractérise toute la série: difficultés à unifier les clans de Bretagne, à établir un ordre féodal, à faire valoir un certain égalitarisme... et finalement à mener la quête du Graal.

Nous savons aujourd'hui que les jeux connaissent une répartition géographique variable. Au sein de son aire de répartition, un jeu peut de plus être soumis à de nombreuses variantes,

comme c'était le cas avec le trut. Cette géographie culturelle, souvent ignorée, a cependant été mise en évidence dans le cas de la France pour les jeux traditionnels comme pour les jeux de boule et de quille¹⁷. Or la série *Kaamelott* profite des scènes de jeu pour montrer que l'unification politique récente ne s'accompagne pas toujours d'une unification culturelle. Ainsi Perceval joue à des jeux «du Pays de Galles» que personne ne comprend; leur existence même est parfois ignorée des autres personnages, comme le Tavernier qui pense que Perceval joue avec «les règles à l'Aquitaine», alors que celui-ci ne les comprend pas plus que les règles bretonnes¹⁸. Il semble que, le plus souvent, la maîtrise d'un jeu tienne moins à l'intelligence du joueur qu'à son origine géographique – ce qui rejoint des résultats récents de l'étude des jeux traditionnels: c'est notamment le cas du roi burgonde, qui passe pour l'un des personnages les plus bêtes de la série, et qui pourtant maîtrise parfaitement les règles du jeu de la guerre¹⁹. Ces scènes montrent alors à quel point le travail d'unification auquel s'attelle le roi Arthur est loin d'être seulement une affaire de décret – ou de violence, selon la conception du gouvernement de son beau-père Léodagan –, y compris lorsque le jeu remplace la diplomatie²⁰.

Au-delà de cette question politique, les jeux nous font donc entrer dans un espace médiéval caractérisé par sa fragmentation. Chaque territoire a ses pratiques: la taverne, les champs, le marché, les tournois, la cuisine, etc. Mais c'est également un espace en pleine structuration sociale. Les «clans» dont parlent les chevaliers autour de la Table Ronde – «il doit avoir trois cahutes sur la plage, ils sont une dizaine à tout casser, et c'est tous des clodos» – font progressivement place à la formation de groupes sociaux différenciés entretenant des relations économiques et de pouvoir complexes²¹. En effet, dans *Kaamelott*, le jeu est

avant tout un moment de sociabilité. Ce concept relativement moderne suppose un postulat d'égalité temporaire entre les participants – et s'oppose ainsi à une relation purement fonctionnelle ou de pouvoir où chacun n'interviendrait qu'en fonction de son métier ou de son rang²². Dans le contexte arthurien, les jeux permettent donc de mettre en tension l'idéal d'égalitarisme porté par Arthur avec la réalité de son royaume. Autrement dit, chaque difficulté à jouer met en évidence la force des conventions sociales en cours de formation et leur résistance à l'idéal. L'origine des asymétries de perspective entre participants et la bizarrerie qui en résulte apparaît alors souvent comme sociale, soulignant les distances culturelles qui peuvent être liées à la région d'origine, mais aussi refléter des différences d'éducation et des écarts de goûts liés au milieu social de naissance et aux activités économiques que l'on mène.

Finalement, c'est tout un univers social qui se laisse ainsi apercevoir à travers les jeux, des jeux des rois, à mi-chemin entre la distraction cultivée et la diplomatie (les tournois de chevalerie, le jeu de la guerre) aux jeux du peuple, à la taverne (principalement des jeux de hasard et d'argent). Il serait certes anachronique de projeter sur la société médiévale les catégories par lesquelles nous pensons aujourd'hui la stratification sociale, mais la série dépeint autant la société contemporaine que la société médiévale. Ainsi, une figure de savant comme Merlin – en tant que druide, il est du côté de la sagesse et de l'intelligence, même si ses qualités personnelles ne sont pas toujours à la hauteur – est la seule à participer à des jeux de verbes²³.

Kaamelott représente cependant des formes de jeux associées de façon contemporaine au populaire. Le bonneteau, bien qu'il soit déjà pratiqué au Moyen Âge, est ici représenté à la taverne, lieu qui met en scène les sociabilités populaires, et sans doute

inspiré du bistrot contemporain. Les jeux rappellent cet univers : celui du jeu à la sauvette pour le bonneteau, celui des bars de paris hippiques pour les combats de chiens organisés par le Tavernier.

Il est difficile de positionner les jeux selon les catégories sociales. Comme l'a montré J.-M. Mehl, la soule est par exemple pratiquée plutôt par les classes paysannes, mais il arrive que les bourgeois s'y mêlent. Les jeux de dés sont joués aussi bien par la noblesse que par le peuple, et les jeux de cartes ne se diffusent qu'à partir de la Renaissance²⁴. *Kaamelott* met ainsi en scène plusieurs jeux qui sont l'occasion de rencontres entre groupes sociaux différenciés, notamment le jeu du caillou : jouent ensemble la noblesse (Arthur et Lancelot), le clergé (le Père Blaise) et les représentants des milieux plus humbles (Kadoc).

Dans cet espace, le roi Arthur est un personnage d'exception. Il passe d'un jeu à l'autre sans difficulté. Il joue aussi bien aux jeux nobles qu'aux plus simples, comme le jeu du caillou. Il est surtout un joueur expérimenté, disposant plus que les autres d'un « *habitus ludique* », un ensemble de dispositions et de compétences à jouer, qui lui permet de s'adapter à différentes situations, mais aussi de ressources culturelles plus importantes que les autres, comme pour le jeu de la guerre dans lequel il s'engage sans en connaître les règles²⁵. C'est surtout le cas du jeu du pélican, un jeu du pays de Galles passablement obscur – il faut y classer des artichauts du plus lisse au plus râpeux – qu'Arthur apprend dans un livre, témoignant de sa capacité à engager un rapport érudit aux règles²⁶. Ce rôle est lié à son ambition égalisatrice et à sa position dans les tissus de sociabilité. En tant que roi, Arthur est le personnage qui croise le plus grand nombre de personnes différentes et qui doit s'adapter à des milieux sociaux diversifiés. En prenant part à tous les jeux, des plus simples aux

plus complexes, des plus populaires aux plus exclusifs, il assure justement ces sociabilités.

Finalement, le roi Arthur de *Kaamelott* apparaît à travers le jeu comme une incarnation du mythe arthurien moderne popularisé par les œuvres audiovisuelles contemporaines : rassembleur et doté d'un véritable goût pour l'égalité. Mais cet idéal rencontre, dans le jeu comme ailleurs, et même sans doute plus qu'ailleurs, les limites d'un monde géographique et social qui se recompose... mais peut-être pas dans la direction de la cité idéale qu'avait imaginée le roi.

Du trut à Warhammer : repenser le Moyen Âge

Nous avons souligné jusqu'ici le réalisme ludique des scènes de jeu dans *Kaamelott*. Certes, d'un point de vue factuel, cette reconstitution de la société médiévale emprunte beaucoup à la société actuelle. Néanmoins, ne s'agit-il pas du prix à payer pour, d'une part, rendre cette époque historique familière aux spectateurs, mais surtout, d'autre part, leur permettre de construire un rapport réflexif au Moyen Âge ?

Tout au long de la série, les références aux pratiques ludiques contemporaines, très souvent ignorées des descriptions érudites de nos cultures, sont constantes. Ainsi, Arthur joue à un *war-game* avec des œufs contre le roi des Burgondes. Dans d'autres épisodes, il affronte des skavens, référence évidente pour ceux qui les pratiquent à la licence de jeux Warhammer²⁷. D'autres encore traitent le thème de l'« exploration de donjon », classique des jeux de rôle, de plateau et vidéo²⁸. Ces références pointent l'omniprésence du Moyen Âge dans les imaginaires contemporains : rares seront les spectateurs qui entendront dans *Kaamelott* parler de chevaliers pour la première fois²⁹. Elles témoignent

également de la force d'un univers culturel médiéval-fantastique, composé de romans, de films, de jeux, etc., qui baignent une production comme *Kaamelott*, et qui sont autant de clins d'œil adressés aux amateurs de fantasy. Toutefois, nous sommes encore dans le cadre d'un rapport fictionnel dont les jeux permettent justement de sortir en partie.

Le jeu a en effet cette particularité de pouvoir être pratiqué par les spectateurs. S'il est douteux qu'ils puissent participer à un tournoi de chevaliers ou chercher le Graal, il semble en revanche plus envisageable de faire un « sloubi » (« pour rigoler »). Ces scènes suscitent la familiarité justement pour les raisons que nous avons indiquées : des jeux pour tous les goûts et la restitution d'expériences bien connues des joueurs. Pour un public contemporain habitué aux jeux, ces épisodes suggèrent donc une participation possible, mais dans le même temps rappellent au spectateur qu'il ne dispose pas de toutes les règles : ce rapport au monde médiéval, dont on pensait qu'il relevait de la familiarité, apparaît soudain bien lointain, marqué par l'ignorance et l'oubli. Au fond, peu de choses sont connues de l'éventail quotidien des jeux dans les sociétés médiévales.

Ce désir de participation contrarié se manifeste également dans les productions de fans. Ils mettent en scène leur désir, ses obstacles, et n'ont de cesse de combler les trous – et notamment de reconstituer des règles jouables sur la base de ce que leur offrait la série. C'est ainsi que l'un des auteurs a pu, sur un de ses terrains de recherche, jouer au cul de chouette au moyen de règles complétées par une communauté de joueurs du jeu en ligne *MountyHall*, à l'occasion de leur rencontre annuelle en 2011³⁰.

Les jeux dans la série font accéder le spectateur à la conscience de la tragédie de l'oubli du Moyen Âge : quoiqu'il semble proche

et familier, qu'on ait l'impression de le connaître, il est largement oublié, comme le peu de connaissances sur les jeux en atteste.

La mise en scène de jeux participe, tout au long de la série, de la construction de ce rapport particulier du spectateur avec le monde fictionnel. Elle en représente même peut-être la pointe la plus aiguë, puisque l'envie de jouer à ces jeux se heurte pour les amateurs de *Kaamelott* aux limites d'une mémoire historique incomplète. L'oubli ressenti aussi vivement creuse la conscience de la distance temporelle considérable qui nous sépare du Moyen Âge. Il semble donc possible de défendre l'idée que la série s'appuie sur le goût pour le jeu de son public pour lui proposer de réfléchir à son rapport à l'univers médiéval.

Cette entrée dans l'expérience ordinaire a deux conséquences intéressantes sur la manière dont le Moyen Âge est représenté dans la série : mettre en scène à hauteur d'homme ce moment de la fédération des provinces et d'émergence d'un monde féodal ; et permettre de suivre le développement de la différenciation sociale et sa contrepartie qu'est l'invention du souverain moderne. Cette présentation du Moyen Âge est réalisée à travers les réussites et les échecs des pratiques de jeu, ce petit espace d'égalité qui est comme une synecdoque de l'idéal arthurien.

VINCENT BERRY

MANUEL BOUTET

SAMUEL COAVOUX

HOVIG TER MINASSIAN

Les jeux du Moyen Âge revisités

1. J. M. Mehl, *Des jeux et des hommes dans la société médiévale*, Paris, Champion, 2010.
2. L. Becq de Fouquières, *Les Jeux des Anciens. Description de l'origine des jeux, leurs règles, leur signification : jouets, jeux d'imitation, de souplesse, d'adresse, de balle, jeux de hasard et d'esprit*, Paris, C. Reinwald, 1863 ; E. Belmas, *Jouer autrefois : essai sur le jeu dans la France moderne (XVI^e-XVIII^e siècle)*, Paris, Champ Vallon, 2014 ; C. Salles, *Les Bas-fonds de l'antiquité*, Paris, Payot, 2016.
3. La réplique « on fait un sloubi pour rigoler » apparaît dans le livre III, épisode 50 « Perceval chante sloubi ».
4. Livre II, épisode 87 « Les Paris » ; livre III, épisode 50 « Perceval chante sloubi ».
5. Livre I, épisode 57 « Perceval relance de quinze » ; livre III, épisode 50 « Perceval chante sloubi ».
6. Livre II, épisode 72 « Perceval et le contre-sirop ».

7. Livre IV, épisode 71 «Perceval fait raitournelle».
8. Les règles du trut sont à retrouver sur jeuxdecartes.net. Une version modernisée du jeu, éditée par Robin Red Games, est commercialisée depuis décembre 2017.
9. J. M. Lhote, *Histoire des jeux de société*, Paris, Flammarion, 1994 ; *Dictionnaire des jeux de société*, Paris, Flammarion, 1996.
10. Livre III, épisode 43 «Stargate II».
11. R. Caillois, *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958.
12. Livre II, épisode 54 «The Game».
13. Livre II, épisode 60 «Le Jeu du caillou».
14. Livre IV, épisode 63 «Le Jeu de la guerre» ; Livre I, épisode 57 «Perceval relance de quinze».
15. Appel à scénario d'Alexandre et Simon Astier pour la Collection «Le Jeu des 7 familles» de Canal + : en ligne, <http://www.youtube.com/watch?v=6LNzZOtn2IE>, consulté le 18 septembre 2017.
16. J. M. Mehl, *Des jeux et des hommes dans la société médiévale*, *op. cit.*
17. Voir M Borzakian, *Géographie ludique de la France. Approche spatiale des pratiquants et des fédérations de jeux institutionnels*, Thèse de doctorat en géographie, Université Paris-Sorbonne, 2010 ; O. Marchon, *Atlas de la France incroyable*, Paris, Autrement, 2014.
18. Livre I, épisode 57 «Perceval relance de quinze».
19. M. Borzakian, *Géographie ludique de la France. Approche spatiale des pratiquants et des fédérations de jeux institutionnels*, *op. cit.*
20. Livre IV, épisode 63 «Le Jeu de la guerre».
21. Livre II, épisode 61 «L'Alliance».
22. G. Simmel, *Sociologie et épistémologie*, Paris, PUF, 1991.
23. Livre II, épisode 7 «Le Rassemblement du corbeau» et livre IV, épisode 38 «Le Rassemblement du corbeau II».
24. J. M. Mehl, *Des jeux et des hommes dans la société médiévale*, *op. cit.*
25. V. Berry, *L'Expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, PUR, 2012.
26. Livre IV, épisode 71 «Perceval fait raitournelle».
27. Livre I, épisode 41 «Arthur et les ténèbres» ; *Warhammer* est une licence de jeux édités par Games Workshop, depuis 1983 et déclinés sous différentes formes (jeux de figurine, jeux de rôle, jeux vidéo etc.).
28. Rappelons que le premier jeu de rôle, édité en 1974, s'intitulait *Dungeon & Dragons*.
29. A. Dauphagne, «Les rôlistes et le Moyen-Âge: le familier et l'exotique», in O. Caïra, J. Larré (dir.), *Jouer avec l'histoire*, Paris, Pinkerton Press, 2009, pp.

93-112.

30. Voir en ligne : https://mhf.mh.raistlin.fr/Forum/display_topic_threads.php?ThreadID=2282593#2282593, consulté le 27 septembre

LES JEUX VIDÉO : UN LOISIR UCHRONIQUE ?

Hovig Ter Minassian

Université François Rabelais (Tours),

UMR 7324 CITERES

Les jeux vidéo sont par définition un médium adapté à l'écriture de récits uchroniques. Le jeu y est le plus souvent représenté par un « avatar » à qui il doit faire accomplir des actions ou résoudre des énigmes pour triompher des obstacles ou de ses ennemis. Plongé dans des trames narratives parfois complexes et ambitieuses, le personnage dans le jeu est donc amené à vivre des aventures variables, qui puisent souvent dans l'Histoire, comme dans les jeux de simulation historique, les jeux de guerre ou certains jeux de rôle adaptés des jeux de rôle sur table. Le jeu vidéo est matière de choix, de possibilités : d'abord ceux des concepteurs, avec ce qu'ils ont souhaité « mettre en jeu » et ce qu'ils attendent des actions du joueur, ensuite ceux de ce dernier, avec ce qu'il fait effectivement accomplir à son personnage dans un jeu vidéo, selon sa stratégie, ses choix d'action, ou plus simplement sa virtuosité technique. Cette variabilité intrinsèque de la narration dans les jeux vidéo est même parfois un argument avancé pour souligner leurs vertus en matière d'enseignement. Ainsi, développé entre la fin des années 1970 et le début des années 1980, *Civil 2* permet à deux joueurs de s'affronter en rejouant les principales batailles de la guerre de Sécession aux États-Unis. Le manuel explicatif qui accompagne le jeu met en avant les divergences possibles avec la réalité historique et incite à « refaire l'Histoire », y compris à des fins pédagogiques : « *CIVIL 2 is great fun. Whether it truly recreates the*

*battles is for you to decide. We know for sure that it will put a little excitement into your history class and will capture the fancy of computer games enthusiasts*¹⁷.

Tous les jeux vidéo n'offrent cependant pas de trame narrative suffisamment étoffée pour laisser place à des uchronies, et si grande soit la liberté d'action, elle reste le plus souvent bornée par le cadre que les créateurs ont mis en place. Certes, ils sont souvent l'occasion pour le joueur d'incarner un héros, puissant guerrier ou brillant stratège, destiné à sauver le monde, voire la galaxie, mais toujours dans les limites de ce qui a été rendu possible *a priori*. En ce sens, il y aurait donc une parenté thématique, plutôt que substantielle, entre ces jeux vidéo et les uchronies, à plus d'un titre. D'abord, parce que les jeux vidéo sont nés, dans les années 1950 et 1960, dans les campus universitaires de la côte est des États-Unis, c'est-à-dire dans le berceau de la cyberculture et du *hacking*, dont les partisans cherchaient à repousser les limites de la technologie informatique, en se demandant ce qu'il est possible de faire autrement, différemment. Ils se sont ainsi nourris tout autant des utopies de l'informatique que du cinéma ou de la littérature fantastique, de science-fiction et de *fantasy*, eux-mêmes friands d'uchronies ou de voyages dans le temps. Ensuite, parce que, pour nourrir leurs trames narratives ou des situations ludiques, les jeux vidéo ont largement puisé dans l'histoire militaire, les guerres et les conflits, motif également très présent dans les récits uchroniques. Enfin, parmi les différents médias culturels, ils sont bien ceux qui permettent le plus au consommateur-usager de modifier le récit qui lui est proposé, autrement dit d'imposer, dans une certaine limite, ses actions ou ses choix sur la trame narrative, contrairement au cinéma ou à la littérature².

1 - L'auteur tient ici à remercier Mathieu Tricot de lui avoir indiqué cette référence.

2 - Notons cependant l'exception des « livres dont vous êtes le héros », produit culturel

Les jeux vidéo ou l'art de la guerre virtuelle

Il existe une circularité des types de récits et des thèmes traités dans les œuvres fictionnelles à caractère uchronique (que ce soit en littérature ou au cinéma) et les œuvres vidéoludiques. Si les jeux vidéo ne sont pas fondamentalement uchroniques, une partie se nourrit cependant des mêmes imaginaires (historiques ou fictifs) que ceux des œuvres uchroniques. À notre sens, ceci tient principalement aux conditions de naissance et d'essor des jeux vidéo comme produit culturel. En créant les premiers jeux vidéo, les ingénieurs américains des campus universitaires des années 1950 et 1960 d'une part cherchaient à repousser les limites des équipements informatiques qu'ils avaient entre leurs mains, et d'autre part allaient puiser leur inspiration dans l'idéologie futuro-militariste de la guerre froide, depuis le programme SAGE (*Semi-Automatic Ground Environment Air Defense System*) qui démarre au début des années 1950, jusqu'à la *Strategic Defense Initiative* de l'armée américaine (parfois plus connue comme « Guerre des Étoiles ») à partir de 1984, en passant par la création du réseau ARPA (*Advanced Research Projects Agency*) en 1957, puis le développement de la recherche en informatique théorique sur l'intelligence artificielle.

A. Repousser les limites de la technologie

On peut dès lors avancer que les jeux vidéo sont à l'information ce que les uchronies sont à l'écriture de l'Histoire : un outil pour tester différentes possibilités, repousser les limites, rompre et reformuler les chaînes de causalité, qu'il s'agisse de code informatique ou d'événements historiques. D'ailleurs, depuis les années 1990, avec des équipes de chercheurs du Ward Lab de l'université Duke (Caroline du Nord), les militaires américains

particulier qui tient peut-être beaucoup plus du jeu de rôle joué en solitaire que de la littérature.

tentent de mettre au point, au sein du programme ICEWS (*Integrated Conflict Early Warning System*), des algorithmes informatiques qui permettraient d'anticiper les guerres et les révoltes futures³.

Pour Mathieu Triclot, spécialiste de philosophie des sciences, le jeu vidéo est ainsi un bel exemple de la symbiose homme-machine réalisée par les *hackers* américains des années 1960. Pour en comprendre la naissance, il faut « effectuer une plongée dans la culture des laboratoires universitaires américains, remonter la chaîne des conditions pour assister à la mise en place de cet écosystème hacker⁴ ». Trop souvent assimilé à celui de « pirate informatique », le terme *hacker* désigne à l'origine celui qui s'intéresse à l'exploration des possibilités offertes par les ordinateurs et les programmes informatiques, y compris les détournements de leurs usages habituels⁵. Le *hacker* associe des compétences de programmation très poussées et une très grande curiosité (pour ne pas dire passion) pour l'univers de l'informatique : il veut savoir comment cela marche, mais aussi ce qu'on peut faire avec. Au début des années 1960, de brillants étudiants du Massachusetts Institute of Technology (MIT) se rassemblaient ainsi le soir autour des machines TX-0 ou PDP-1 (utilisés pendant la journée à des fins professionnelles) pour développer et améliorer des programmes informatiques, y compris ludiques.

Que reste-t-il aujourd'hui de cet « écosystème hacker » ? Le monde de la production du jeu vidéo est désormais très divers. À un extrême, on trouve les grands studios de développement employant plusieurs centaines de personnes et bénéfici-

3 - <http://www.slate.fr/monde/03573/mathematiques-algorithmes-predire-revolutions>.

4 - Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2011, p. 103.

5 - Frédéric Bardeau, Nicolas Danet, *Anonymous. Peuvent-ils changer le monde ?*, Paris, FYP, 2011.

ciant de budgets égalant ceux des *blockbusters* du cinéma américain⁶. À l'autre extrême, on trouve la scène indépendante émergente, structurée par des artistes isolés ou des petits groupes de développement. Dans tous les cas, la recherche d'innovation prime, bien qu'elle puisse prendre des formes variables selon les discours. Le créateur de jeu vidéo David Cage, fondateur du studio français *Quantic Dreams*, déclarait à l'occasion de la sortie de sa dernière œuvre, *Beyond: two Souls* (2013), avoir voulu chercher à repousser les limites de la création vidéoludique : « j'essaie d'explorer différentes possibilités autour de cette idée en racontant des histoires différentes de manières différentes, toujours en mêlant narration et interactivité. Chaque histoire m'amène à essayer de nouvelles choses⁷. » Autrement dit, chaque partie jouée est pensée comme une uchronie par rapport à une trame narrative globale écrite par avance par le concepteur : telle action a eu telle conséquence, mais qu'en serait-il si le joueur avait agi différemment ? Bien entendu, ce discours n'est pas unique. Dans d'autres cas, il s'agit plus prosaïquement de faire des jeux plus beaux ou plus réalistes, justifiant leur prix et l'achat d'un nouveau matériel informatique plus puissant⁸. Des jeux à plus petit budget, développés par de petites équipes, arrivent aussi à percer sur le marché, en misant sur des mécaniques de jeu (*gameplay*) originales ou innovantes, plutôt que sur la quali-

6 - La course au plus gros budget est même désormais un argument commercial pour assurer la couverture médiatique de la sortie de grands titres. Cela a notamment été le cas pour le jeu *Grand Theft Auto V*, sorti en Europe en 2013, dont le studio de développement Rockstar se targuait d'avoir mobilisé le plus gros budget de production et de commercialisation de l'histoire du jeu vidéo (environ 265 millions de dollars).

7 - http://www.lemonde.fr/technologies/article/2013/10/09/david-cage-createur-de-beyond-two-souls-tuer-ou-mourir-est-tres-banal-dans-les-jeux-vidéo_3492711_651865.html.

8 - Le site Internet de présentation du jeu vidéo *Watch_Dogs* (2014), développé par l'un des acteurs majeurs du secteur, Ubisoft Montréal, met ainsi en avant les « sensations de pilotage uniques », les « interactions poussées avec l'environnement » ou encore un « monde bluffant de réalisme » (<http://watchdogs.ubi.com/watchdogs/fr-fr/home/index.aspx>).

té de l'affichage graphique. Mais il s'agit bien, dans tous les cas, de « faire mieux » ou « différemment ». Ainsi, dans *The Stanley Parable*, jeu indépendant distribué depuis 2011, le joueur incarne un employé de bureau, figure de l'anti-héros, qui doit décider de suivre, ou non, la trame narrative imposée par la voix du narrateur (selon la technique cinématographique de la voix *off*). Ce jeu est donc à la fois une invitation aux uchronies personnelles (avec plus d'une dizaine de fins différentes, dont certaines déterminantes pour l'avenir du monde dans cette fiction vidéoludique), une réflexion sur la narration dans les jeux vidéo, et une tentative de repousser les limites de la relation joueur/jeu vidéo dans la conception spécifique de celui-ci.

B. Repousser les ennemis (réels ou virtuels)

Après la technologie informatique, le second imaginaire qui nourrit les jeux vidéo est celui de la guerre, avec là encore des rapprochements possibles avec les récits uchroniques.

Le journaliste américain Ed Halter⁹, comme le philosophe Mathieu Tricot¹⁰, rappelle l'importance du lien entre l'histoire du jeu vidéo et celle de la recherche militaire aux USA. Ainsi, William Higinbotham, un ancien ingénieur du projet *Manhattan* visant à doter les Alliés de l'arme atomique, avait mis au point en 1958 un petit programme informatique, *Tennis for Two*, pour montrer les usages plus ordinaires, pacifiques, qu'il était possible de faire avec les appareils du laboratoire de recherche nucléaire de Brookhaven (Long Island).

Tout l'ouvrage d'Ed Halter est d'ailleurs un récit chronologique précis et documenté des relations entre d'une part le complexe militaro-industriel et la recherche militaire aux

9 - Ed Halter, *From Sun Tzu to Xbox. War and video games*, New York, Thunder's Mouth Press, 2006.

10 - Mathieu Tricot, *op. cit.*

États-Unis, et d'autre part le développement de l'industrie du jeu vidéo : "the very-creation of the digital computer itself was an enormously subsidized affair, pursued in the interests of maintaining and strengthening American military dominance"¹¹. L'auteur rappelle ainsi que quelques années après *Tennis for Two*, les ingénieurs et les chercheurs qui avaient préparé l'opération *Igloo White* au Vietnam entre 1966 et 1976 étaient issus du même monde universitaire que ceux qui avaient mis au point l'un des premiers jeux vidéo de l'histoire du médium : *Spacewar!* (1962) : "while American armed forces were fighting the Vietnam War, Pentagon-subsidized programmers were fighting *Spacewar!*, the modern video game's mainframe-era ancestor"¹². Il s'agit d'un programme informatique développé par l'ingénieur Steve Russell et sa jeune équipe baptisée "Hingham Institute Study Group on Space Warfare", rattachée au MIT de Boston, chargée de faire avancer les technologies militaires de l'armée américaine, qui avaient trouvé avec *Spacewar!* de nouveaux moyens d'occuper leur temps libre et d'utiliser les très coûteux équipements informatiques de leur laboratoire de recherche. Dès lors, il n'est pas étonnant que le thème de la guerre, du conflit, constitue une grande source d'inspiration dans les jeux vidéo d'hier et d'aujourd'hui. Parmi les franchises à succès, celles qui se vendent le plus (mais qui ne sont cependant pas nécessairement les plus jouées), les jeux vidéo de guerre, réalistes ou futuristes, occupent une place essentielle. Pour les auteurs de *Digital Play*, ceci tient aussi au fait que dans les années 1980 et 1990, les grands éditeurs de jeux vidéo visaient quasi exclusivement le public des jeunes adolescents masculins, ce qui explique l'importance de l'héritage militariste (mais aussi des personnages féminins hyper-sexualisés) dans la production¹³.

11 - Ed Halter, *op. cit.*, p. 79.

12 - *Ibid.*, p. 74.

13 - Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, Greg De Peuter, *Digital Play: the Interaction of*

Ce thème de la guerre est un point de rapprochement essentiel entre les jeux vidéo et les récits uchroniques. L'ouvrage de Louis Geoffroy, *Napoléon ou la conquête du monde (1812-1832)*, qui s'ouvre sur les campagnes militaires napoléoniennes, est lui-même considéré comme l'œuvre fondatrice de la littérature uchronique¹⁴ (Van Herp, 1993). En 2004, Éric Henriet recensait environ 5 000 textes et œuvres à caractère uchronique, dont 31 % situaient le point de divergence de l'histoire lors de la Seconde Guerre mondiale¹⁵. Mais si l'on ajoute la Guerre de sécession, la Première Guerre mondiale ou les guerres napoléoniennes, on dépasse largement la moitié des uchronies rédigées à la date de sa recension. Une telle analyse statistique semble au premier abord particulièrement ardue dans le cas des jeux vidéo, tant les œuvres sont désormais nombreuses et multiples. En janvier 2014, la base de données collaborative en ligne *mobygames* en recensait ainsi plus de 77 000, toutes années et toutes machines, mais surtout tous genres confondus¹⁶. C'est désormais plus de 2 000 à 3 000 jeux vidéo qui sont parfois édités chaque année, parmi lesquels la part de ceux à caractère uchronique est vraisemblablement modeste.

Technology, Culture, and Marketing, Québec City, McGill-Queen's University Press, 2003.

14 - Jacques Van Herp, *Napoléon et l'uchronie*, Bruxelles, Ides et autres, 1993.

15 - Éric Henriet, *L'Uchronie*, Paris, Klincksieck, 2009.

16 - http://www.mobygames.com/moby_stats consulté le 31 janvier 2014. Aujourd'hui, cette base de données collaborative est considérée comme l'une des plus fiables en matière de recension des jeux vidéo existants.

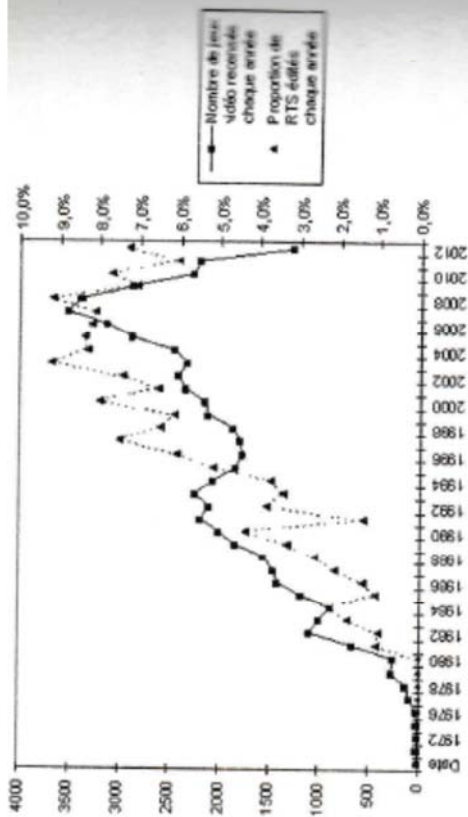


Fig. 1 : Évolution de la part des jeux de stratégies en temps réel édités chaque année.
Source : mobygames

Un exercice de recension statistique des jeux mettant en scène des « jeux de stratégie en temps réel » (RTS¹⁷) montre, à partir de cette même base de données, qu'ils occupent cependant une place en croissance régulière dans la production annuelle (figure 1) : entre 1 et 3 % pour les années les plus pauvres (durant la décennie 1980), mais jusqu'à 8 à 9 % des jeux vidéo édités chaque année pour les années fastes (décennie 2000). L'art de la guerre vidéoludique n'est pas près de disparaître, et avec elle, les récits militaires qui rendent possibles les uchronies ont un bel avenir.

Des jeux sans fin aux jeux uchroniques

Quels sont les jeux vidéo véritablement uchroniques ? Le motif uchronique est-il propre à certains genres de jeux vidéo ? Pour

17 - Cette catégorie de jeux vidéo regroupe ceux dans lesquels le joueur doit diriger des armées dans des univers historiques (les campagnes napoléoniennes, la Seconde Guerre mondiale) ou fictives.

répondre à ces deux questions, encore faut-il pouvoir les circonscrire parmi la masse, de plus en plus nombreuse, de la production. Il n'est bien entendu pas question ici d'être exhaustif, mais plutôt de tenter d'identifier de grandes catégories de jeux vidéo en fonction de leur caractère uchronique. Pour cela, la classification opérée par Éric Henriet pour les récits uchroniques est pertinente dans le cas des jeux vidéo, en particulier les catégories « uchronie de fiction » (qui se déroule dans un univers fictif) et « uchronie personnelle de fiction » (qui concerne l'histoire d'un individu fictif¹⁸). Il s'agit là des principales formes de récit uchroniques présentes dans les jeux vidéo.

A. Jeux sans fin narrative et jeux avec fin narrative

Au sein des jeux vidéo, une distinction particulièrement nette peut être faite entre les jeux vidéo sans et avec fin narrative.

Dans le premier cas, la sanction détermine l'arrêt de la partie, comme dans les grands classiques des années 1970 et 1980 sur borne d'arcade : le joueur n'a pas réussi à rattraper la balle, comme dans *Pong* (1972), ou à aligner les briques dans le bon ordre, comme dans *Tetris* (1984). L'échec conduit donc inévitablement à la fin de la partie. Cette caractéristique n'est pas propre aux jeux les plus anciens, ceux dont on pourrait considérer *a posteriori* qu'ils sont bien rudimentaires comparés aux prouesses technologiques de la dernière génération. Beaucoup d'adaptations de jeux de cartes (comme *Spider* ou *Dame de Pique*), mais aussi des jeux de réflexion ou d'association de couleurs ou de formes (*Jewel Quest*), souvent installés par défaut sur les ordinateurs ou distribués gratuitement, entrent également dans cette catégorie. Si ces jeux n'ont pas de fin narrative à proprement parler, c'est qu'ils n'ont pas d'histoire. Or il faut *a minima* un horizon d'attente qui donne du sens à l'action du joueur

18 - Éric Henriet, *op. cit.*, 2009.

(et qui explique pourquoi il doit passer autant de temps à casser des briques, éliminer des extra-terrestres ou renvoyer la balle) afin de pouvoir parler d'uchronie.

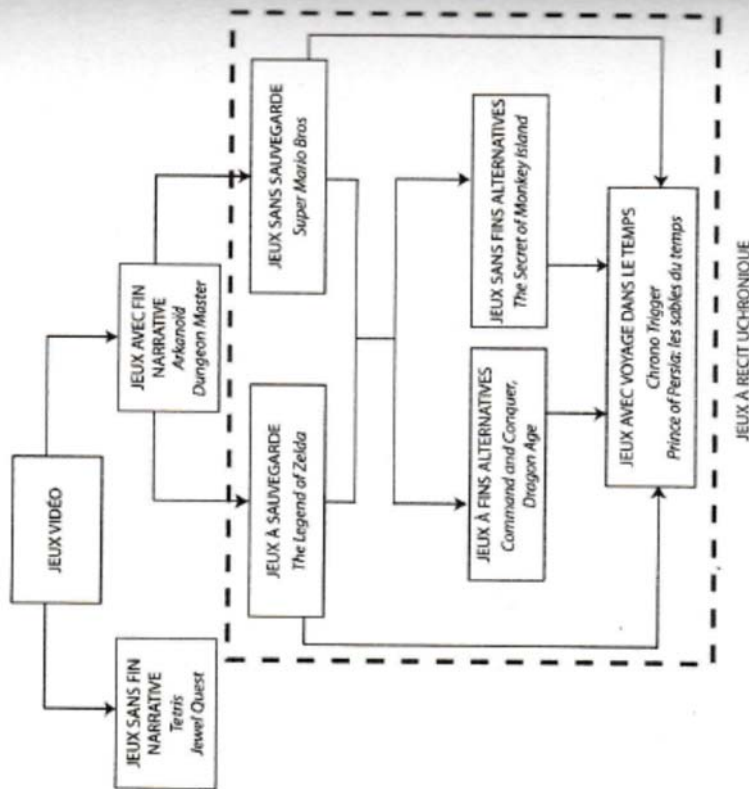


Fig. 2 : proposition de répartition des jeux vidéo selon leur caractère uchronique.

La seconde catégorie, celle des jeux vidéo avec fin narrative, regroupe ceux qui mettent en œuvre un récit, même rudimentaire. Souvent, celui-ci n'est qu'un prétexte, un habillage pour justifier les actions répétitives du joueur. Ce cadre narratif peut être explicité aussi bien avant la partie, dans un générique introductif (comme dans le jeu de casse-briques *Arkanoïd*) qu'au cours des différentes séquences du jeu, ou encore, plus simplement, par des éléments extérieurs : le boîtier dans lequel

le jeu est livré, le livret de présentation, voire le décor de la borne d'arcade (comme dans le cas de *Space Invaders*¹⁹). L'existence d'une fin narrative explicite au récit fictif ouvre la voie de l'uchronie, dont le « point de divergence » se situerait au moment de l'échec du joueur, et non, contrairement à une œuvre littéraire ou cinématographique, à un point du récit établi préalablement par l'écrivain ou le scénariste. L'uchronie est alors fondée par les actions du joueur, dont le succès détermine s'il a réussi à sauver (ou non) la princesse, le monde, voire les deux.

On soulignera, bien sûr, que la mise en scène du récit uchronique peut être très laconique : un simple message annonçant le *game over*, l'échec de la partie, avec parfois une phrase d'explicitation pour souligner que, malheureusement, le personnage n'a pas réussi à éviter la mort de sa bien aimée, la Troisième Guerre mondiale ou quel qu'autre scénario apocalyptique. Même les jeux vidéo friands de fins alternatives sont relativement avares de cette mise en scène de l'échec : ce dernier est rarement intégré dans l'expérience vidéoludique, qui en général récompense plutôt la performance. Bien entendu, la complexité des trames narratives varie largement d'un genre de jeu à un autre, et d'un jeu à l'autre, mais c'est bien dans cette catégorie de jeux avec fin narrative qu'il faut chercher ceux à caractère uchronique.

Pour Sid Meier, créateur de nombreux jeux à succès comme *Pirates!* (1987) ou la série des *Civilization* (1991-2013), « un jeu est une suite de choix intéressants²⁰ ». Définissant en réalité ici le « bon » jeu plutôt que le jeu en général, cette réflexion pourrait être détournée pour identifier ce qui constitue un bon

19 - Alexis Blanchet, *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Châtillon, Pix n Love, 2010.

20 - Andrew Rollings, Dave Morris, *Conception et architecture des jeux vidéo*, Paris, Vuibert, 2005, p. 50.

jeu à caractère uchronique, c'est-à-dire qui offre effectivement des alternatives narratives intéressantes. Si l'échec ou la réussite de l'avatar du joueur a peu de conséquences dans le jeu vidéo en dehors de l'histoire personnelle du personnage, la dimension uchronique proposée est relativement limitée. Mais une spécificité des jeux vidéo est justement d'associer souvent « uchronie de fiction » et « uchronie personnelle de fiction » : le destin du personnage détermine celui du monde. Beaucoup d'œuvres vidéoludiques promeuvent la figure du personnage héroïque, capable de réaliser tous les exploits (être un brillant stratège, défaire une armée ennemie à lui tout seul, sauver le monde...). Ils vont aussi chercher les motifs de leur récit dans la littérature de *fantasy* ou de science-fiction, qui elle-même exacerbe souvent, surtout la première, la figure du héros (ou du anti-héros qui se révèle en réalité le héros au fur et à mesure de l'histoire). Si le destin du personnage, dès lors que celui-ci est investi d'une mission de premier ordre, détermine celui du monde fictionnel, comme c'est souvent le cas de jeux d'aventure aux mécanismes aussi différents que la série *The Legend of Zelda* (1987-2013), *Final Fantasy* (1987-2014) ou *Dragon Age: Origins* (2009), sa mort ou sa victoire constitue bien un point de divergence possible, ouvrant la voie à l'uchronie. Mais si la mort du personnage n'a de conséquence que sur lui-même, on reste dans l'uchronie personnelle.

B. Jeux à sauvegarde et jeux sans sauvegarde

Parmi les jeux vidéo avec fin narrative, il faut à nouveau distinguer ceux avec et sans dispositif de sauvegarde. Les systèmes de sauvegarde donnent au joueur la possibilité d'arrêter la partie en cours (librement ou bien à des moments prédéterminés, selon les jeux) pour la reprendre plus tard au point où il l'avait laissée. En ce qui concerne les jeux sur console de salon, l'histoire du médium considère souvent *The Legend of Zelda*, sorti sur la

console japonaise NES en 1986, comme l'un des premiers jeux à intégrer un tel système autre que l'enregistrement des meilleurs résultats des parties précédentes (*high scores*).

Grâce à ce dispositif, le joueur est souvent libre de s'arrêter, de reprendre la partie à un point antérieur afin de tester de nouvelles possibilités, de nouvelles astuces ou de nouvelles stratégies sans avoir à recommencer l'intégralité du jeu. Tout en permettant de développer des jeux plus longs (jusqu'à plusieurs dizaines d'heures), ce système enrichit la « jouabilité » d'un jeu vidéo²¹. Ces possibilités offertes au joueur de revenir en arrière, dans le temps comme dans l'espace du récit, de défaire ses actions ou d'en essayer de nouvelles, a justement contribué à alimenter les critiques émises dès les années 1970 et 1980, en particulier du côté des associations de parents et des psychologues²². Les détracteurs du jeu vidéo critiquaient alors ce médium émergent pour sa violence. Puisque les actions du joueur étaient virtuelles, puisqu'elles pouvaient être effacées, ils considéraient que ce médium favoriserait la désresponsabilisation des joueurs en déconnectant leur manière d'agir de ses effets. Certains jeux autoriseraient même le joueur à tester des actes répréhensibles (tirer sur des civils dans des jeux de guerre, écraser des piétons dans des jeux de voiture...). Après le massacre de Paducah dans le Kentucky en 1997, au cours duquel un jeune garçon de 14 ans avait tué trois de ses camarades et blessé grièvement cinq autres, les auteurs de l'ouvrage *Stop teaching our Kids to Kill*²³ s'en prirent ainsi violemment aux jeux vidéo

21 - La « durée de vie » d'un jeu vidéo, entendu comme le temps que le joueur peut escompter passer avant de l'épuiser, est d'ailleurs devenu un argument commercial, et un critère d'évaluation des productions récentes par la presse spécialisée. Elle tient compte des différents modes de jeu, options et fins alternatives proposées.

22 - Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat, Samuel Caavoux (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, 2012.

23 - Dave Grossman, Gloria DeGaetano, *Stop teaching our Kids to Kill*, New York,

(mais aussi à la télévision) non seulement parce qu'ils rendraient les enfants irresponsables, mais plus encore parce qu'ils leur enseigneraient comment tuer : les enquêteurs avaient été particulièrement marqués par la précision avec laquelle le jeune adolescent avait utilisé son arme à feu...

À l'autre extrême, certains créateurs de jeux vidéo « jouent » du système de sauvegarde et des possibilités qu'il offre pour inciter le joueur à tester différents choix possibles, et voir où cela peut le mener, en bref à tester différentes « chroniques personnelles », y compris pour mieux détourner les règles de la narration vidéoludique. C'est le cas du jeu d'aventure *The Secret of Monkey Island* (1990), dans lequel le joueur incarne un jeune homme qui cherche tout à la fois à devenir pirate, à conquérir le cœur de sa belle et à la sauver des griffes du pirate fantôme LeChuck qui terrorise les Caraïbes. Il doit pour cela résoudre des énigmes souvent très loufoques qui l'amèneront (peut-être...) à percer le secret de l'île aux Singes. Dans ce jeu qui manie souvent l'humour en détournant les codes des histoires de pirates, le héros, Guybrush Threepwood, ne peut virtuellement pas mourir, même après être resté enchaîné dix minutes sous l'eau. Une fois sur l'île aux Singes, s'il s'approche trop près du bord d'une falaise, le jeu envoie un message indiquant que le personnage vient (apparemment) de faire une chute mortelle. Le style graphique du message et sa formulation sont eux-mêmes un clin d'œil parodique aux jeux d'aventure de la société Sierra. Entertainement qui a été un acteur majeur de la création de jeux vidéo d'aventure dans les années 1980²⁴. Après quelques instants, le personnage réapparaît, sain et sauf, en haut de la falaise et le joueur peut poursuivre l'aventure. À l'instar de cet exemple,

Crown Publishers, 1999.

24 - Dès lors, on pourrait dire que le joueur joue avec le jeu, mais qu'en retour le jeu « joue » avec le joueur, voire avec l'histoire des jeux vidéo.

le plaisir et l'humour naissent dans *The Secret of Monkey Island*, ainsi que dans les volets suivants de la série, de la possibilité de tester différentes phrases de dialogue ou combinaisons d'objets plus ou moins cocasses.

Parmi tous ces jeux, qu'ils soient courts et sans sauvegarde ou à sauvegarde, nombreux sont ceux qui proposent des fins alternatives.

C. Les jeux vidéo à fins alternatives

Cette catégorie de jeux se trouve dans de nombreux genres de jeux vidéo, aussi bien de bagarre, de tir, de stratégie et autres *war games*, que de rôle. L'chronie dans les jeux vidéo n'est donc pas spécifique à un genre ludique en particulier.

Souvent, les fins alternatives se limitent à proposer un texte conclusif, une image ou une animation variable selon le personnage ou le camp (dans le cas des jeux de guerre) incarné par le joueur, ou selon les choix opérés au cours de la partie. Ce sont bien ces derniers qui font tout l'intérêt de cette catégorie, autrement dit tous les moments, au cours du jeu, à partir desquels la trame narrative générale peut dévier. Spécificité du jeu vidéo par rapport à d'autres médias, le point de divergence originel peut se situer avant même le début du récit, au moment du choix du personnage à incarner. Le jeu vidéo de rôle *Dragon Age: Origins* (2009) assume ce point de divergence pré-narratif : selon le choix de « carrière » du personnage principal incarné par le joueur (guerrier, voleur ou magicien) et de son « ethnicité » (humain, nain ou encore elfe), la première partie du jeu est une séquence spécifique qui rejoint ensuite la trame narrative principale. Il existe ainsi autant de points de divergence que de moments du récit offrant des choix au joueur et lui permettant de recomposer l'histoire.

Dans cette catégorie de jeux à fins alternatives, il faut citer le cas des jeux de stratégie qui permettent de rejouer de

grandes batailles historiques, comme les conflits européens de l'époque moderne (*Cossacks*, 2001), les guerres napoléoniennes (*Napoleon: Total War*, 2010), la Première (*Red Baron*, 1990) et la Seconde Guerre mondiale (*Panzer General*, 1994). Ici, les variations ne sont pas simplement entre les différents camps que le joueur peut décider d'incarner, mais entre l'Histoire telle qu'elle s'est déroulée et celle qui peut être réécrite dans le jeu. Ce rapprochement est d'autant plus important que, parfois, certains historiens ont été appelés à travailler sur le projet pour en légitimer le réalisme historique. C'est le cas du Britannique Stephen Turnbull (de l'université de Leeds), dont la contribution a été sollicitée pour *Shogun: Total War* (2000) qui relate les conflits de l'ère Sengoku-Jidai dans le Japon du XV^e au XVII^e siècle, émaillé de quelques citations de l'*Art de la Guerre* de Sun Tzu. C'est aussi le cas de François Furstenberg (de l'université de Montréal) qui a travaillé sur le jeu vidéo *Assassin's Creed 3* (2012) dont les péripéties se déroulent autour des événements de la déclaration d'indépendance des États-Unis.

Toutes ces variations de récits peuvent être vues comme autant de moyen d'inciter le joueur à rejouer, pour prolonger le plaisir du jeu vidéo, mais aussi pour justifier l'acte d'achat. Elles rendent également possible le déroulement de récits uchroniques plus complexes que la simple alternative réussite/échec, d'ailleurs parfois intégrés dans les restitutions que les joueurs peuvent faire de leur propre expérience vidéoludique, autrement dit de l'uchronie personnelle de fiction. Ainsi, sur les forums dédiés à certains jeux à fins alternatives, il n'est pas rare de lire les récits de joueurs sur ce qu'ils ont réussi à faire (ou non), les lieux qu'ils ont réussi à explorer, les personnages qu'ils ont rencontrés, éliminés ou sauvés. Dès lors, le récit du jeu se mêle à celui du joueur.

D. Les voyages dans le temps

Parmi tous ces jeux vidéo à caractère uchronique, on peut identifier une sous-catégorie proposant un récit fondé sur les voyages dans le temps. Elle est particulièrement présente parmi les jeux de rôle et d'aventure. Certains jeux de stratégies utilisent également ce motif, comme *Command and Conquer: Red Alert* (1996), mais il s'agit essentiellement du point de départ de l'intrigue : ici, Albert Einstein met au point une machine qui autorise les voyages temporels et permet d'éliminer Hitler en 1924 avant sa montée au pouvoir. Cette solution radicale empêche la Seconde Guerre mondiale, du moins telle qu'elle s'est déroulée historiquement, puisque le non-avènement de l'Allemagne nazie permet à la Russie de Staline de devenir bien plus puissante. C'est donc bien une Guerre Mondiale alternative qui éclate, mais entre les Soviétiques et les Alliés (le joueur pouvant choisir d'incarner au choix l'un des deux camps, et donc de profiter des deux fins alternatives que le jeu vidéo propose).

Dans d'autres cas, les voyages dans le temps font partie intégrante des mécanismes du jeu. Dans le jeu d'aventure *Chrono Trigger* (1995), plus d'une dizaine de fins alternatives sont proposées au joueur, déterminées par la manière et le moment de sa réussite finale. Enfin, dans *Prince of Persia: les Sables du Temps* (2003), le joueur incarne un prince de Perse qui entre en possession d'une dague magique lui permettant de remonter le temps. Dans ce récit qui, là encore, mêle uchronie personnelle de fiction (le personnage essaie de déjouer les pièges de ses ennemis) et uchronie de fiction (il essaie aussi de sauver le monde), le joueur peut remonter dans le temps quand il le souhaite afin d'annuler une action ou un combat raté.

Que font les joueurs de l'uchronie ?

Les jeux à caractère uchronique sont ceux dans lesquels les différentes alternatives narratives proposées peuvent aboutir à des

fins de récit variés. Cette caractéristique transcende les familles de jeu vidéo, puisqu'on la retrouve aussi bien dans ceux de gestion ou de construction (que ce soit un hôpital, un zoo, une ville ou une nation), d'aventure ou de rôle, mais aussi de simulation de vie²⁵, ou de guerre.

Or, dans les jeux de simulation de guerre ou les jeux de stratégie à caractère historique, le choix de certaines armes ou de certaines stratégies n'est pas toujours neutre. Le caractère chronologique du récit vidéoludique tient dès lors autant des possibilités offertes au joueur que de la variété des comportements ludiques, des styles de jeu. C'est le cas notamment dans la série *Civilization* (1991-2013), où le joueur est mis à la tête d'une civilisation qui émerge en - 4 000 avant J.-C., et pour laquelle il doit développer l'agriculture, l'industrie, les arts, la culture mais aussi la guerre. Jeu à caractère uchronique par excellence, puisqu'aucune partie ne ressemble véritablement à une autre, le jeu rassemble de grandes communautés de joueurs assidus, qui se retrouvent parfois sur des forums dédiés comme *civfanatics*, qui regroupe plus de 65 000 comptes d'utilisateur (même si tous ne sont sans doute plus actifs²⁶). Sur de tels sites, les débats épisodiques sur l'exactitude historique du jeu, la diversité des manières de jouer ou encore la difficulté à mener une partie à bien sans entrer en guerre contre les pays voisins montrent la pluralité des manières de s'approprier un jeu vidéo à caractère uchronique.

Plusieurs précautions sont à prendre avant d'aller plus avant dans l'analyse. D'abord, la pratique de ces jeux vidéo de stratégie ou de *wargames* est, du moins en France, minoritaire.

25 - Cette catégorie, en réalité très diverse, regroupe tous les jeux dans lesquels le joueur doit faire progresser un être humain (homme, femme, lycéenne, coiffeuse, vétérinaire...) ou « élever » un animal (chien, chat, cheval, créature fantastique...). Nous sommes donc bien dans l'uchronie personnelle de fiction.

26 - <http://www.civfanatics.com/>.

Le récent projet de recherche LUDESAPACE²⁷ montre que moins de 10 % des joueurs adultes de jeux vidéo en France jouent à ce type de jeux.

Proportion de joueurs adultes pratiquant les différents genres de jeux vidéo (n = 1210)

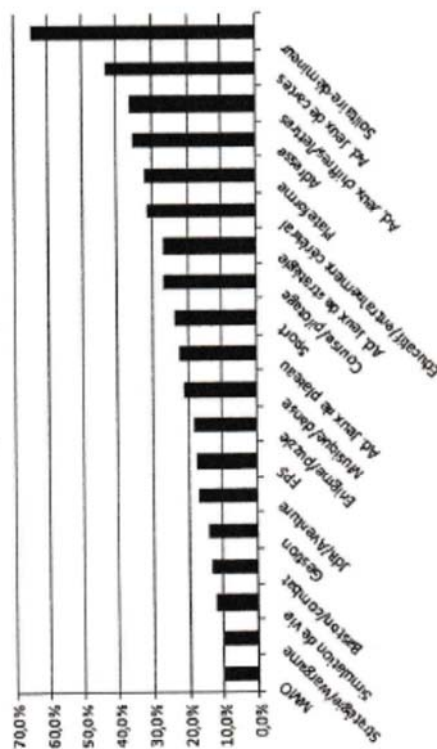


Fig. 3 : proportion de joueurs adultes pratiquant les différents genres de jeu vidéo en France en 2012. Source : enquête LUDESAPACE

La proportion est un peu plus élevée chez les 11-17 ans (un peu moins de 20 %) même si les jeux vidéo de ce type restent le genre le moins joué. Par ailleurs, il existe plusieurs manières de fréquenter un forum communautaire : certains se

27 - LUDESAPACE (2011-2014) est un projet de recherche « jeunes chercheurs » financé par l'Agence Nationale de la Recherche et porté par le Laboratoire CITERES (UMR 7324) et l'université de Tours. Il vise à étudier la diversité des publics et des pratiques du jeu vidéo en France, en s'appuyant, entre autres, sur une grande enquête téléphonique menée en 2012 auprès d'un échantillon représentatif de la population française, et des entretiens semi-directifs. <http://citeres.univ-tours.fr/spip.php?article1267>.

contenteront d'y venir chercher occasionnellement quelques informations factuelles, quand d'autres y discuteront à un rythme plus soutenu, participant ou créant des débats quotidiens. Il paraît donc difficile d'extrapoler sur la diversité des manières de jouer à partir du comportement de ceux qui sont les plus investis, les plus assidus.

Ces deux précautions prises, une exploration des thèmes abordés par ces catégories de joueurs reste pertinente. Les échanges entre les plus investis fréquentant le site *civfanatics* montrent notamment que la possibilité de faire l'Histoire du monde est pour eux un vrai sujet de débat. Quel doit être le niveau de réalisme de ce type de jeux ? Jusqu'où peut-on aller dans l'uchronie, autrement dit s'éloigner de la réalité²⁸ ? Faut-il inclure la Corée du Nord comme civilisation « jouable » ? Doit-on laisser la possibilité de jouer le rôle d'Hitler²⁹ ? Une autre question qui se pose occasionnellement est celle de l'usage de l'arme atomique dans *Civilization*³⁰. Certains apprécieraient d'être libres de pouvoir l'utiliser, d'autres regrettent les effets insuffisamment réalistes d'une guerre nucléaire, quand d'autres encore avouent avoir quelques réticences morales à appuyer sur le bouton rouge... Les partisans de ce qui est moralement acceptable (ne pas risquer de déclencher un conflit qui ravagerait la Terre) s'opposent à ceux de l'exactitude historique (le projet Manhattan a bien existé) et à ceux qui avouent leur jouissance ludique à faire ce qui ne serait pas possible dans la réalité. C'est d'ailleurs

28 - Un joueur, sous le pseudonyme de *Lycerius*, a mis en ligne sur Internet en 2012 le récit d'une même partie de *Civilization II*, qu'il joue depuis presque dix ans : http://www.reddit.com/r/gaming/comments/urp1fw/been_playing_the_same_game_of_civilization_ii/.

29 - Voir le sujet de discussion proposé ici : <http://forums.civfanatics.com/archive/index.php/t-118757.html>.

30 - Cf. par exemple dans les archives du forum de discussion sur *Civilization IV* : <http://forums.civfanatics.com/archive/index.php/t-118586.html> et <http://forums.civfanatics.com/archive/index.php/t-119942.html>.

bien sur ce plan que se situe le débat, et non sur l'efficacité d'une telle stratégie. Jusqu'au cinquième *opus* de la série³¹, utiliser l'arme nucléaire avait finalement peu d'impacts négatifs dans le jeu. Dans la troisième version (*Civilization III*, 2001), une bombe atomique éliminait toutes les armées stationnées dans une ville, ce qui facilitait grandement sa capture, et la pollution nucléaire, par ailleurs facilement « nettoyable », était limitée aux abords de la cité atomisée. Il existait aussi un indicateur de changement climatique, entraînant des dégâts environnementaux lorsqu'il était trop élevé, mais suffisamment limités et tarifs dans le jeu pour ne pas compromettre la stratégie globale du joueur. Dans le quatrième *opus* (*Civilization IV*), la pollution nucléaire contribuait également à alimenter cet indicateur, au même titre que d'autres formes de pollution (en particulier industrielle) et le joueur pouvait se contenter de développer des centres de recyclage et des usines moins polluantes pour échapper au changement climatique³².

Si les jeux comme ceux de la série *Civilization* sont bien des jeux uchroniques de fiction, ils permettent au final plusieurs attitudes ludiques : la première consiste à profiter de toutes les possibilités offertes par la simulation, si peu réaliste soit-elle, et qu'importe si la Terre en 2014 ap. J. -C. ressemble peu à la nôtre. La seconde consiste à s'imposer certaines barrières morales dans les choix stratégiques adoptés (ne pas utiliser l'arme nucléaire, ne pas déclencher de guerre de territoire), quand bien même ces choix ou ces refus seraient voués à l'échec. Enfin, la troisième consiste à tenter de coller le plus possible à la réalité historique.

31 - Prosaïquement intitulé *Civilization V* et sorti en 2010, que l'auteur n'a pas réellement eu l'occasion de tester. L'analyse de l'usage de l'arme nucléaire dans cette série repose donc essentiellement sur son expérience des épisodes précédents.

32 - Pour plus de développement sur les stratégies dominantes dans les jeux de la série *Civilization*, voir Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat, « Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? », *Cybergeo. Revue européenne de géographie*, 418-2008.

Au final, étudier les jeux vidéo sous l'angle de leur caractère uchronique permet de rendre compte de plusieurs éléments.

D'abord, rappelons-le, tous ces jeux ne sont pas fondamentalement uchroniques, ce qui n'exclut pas pour autant qu'ils se nourrissent des mêmes imaginaires présents dans les récits ou les ouvrages uchroniques. Ce qui fonde la dimension uchronique d'un jeu est bien la présence d'un récit, d'une trame narrative. Par ailleurs, l'uchronie n'est possible que s'il existe des variations de récit possibles. Or, dans bien des cas, celles-ci sont bien plus des promesses commerciales que de réels ressorts ludiques.

Ensuite, c'est bien la notion de créativité que ce rapide examen de l'uchronie dans les jeux vidéo amène à mettre en avant. Proposer une uchronie de fiction (ludique) impose de la part du *game designer*, celui qui conçoit le jeu vidéo, d'envisager les différentes possibilités qu'il souhaite offrir au joueur. Par exemple dans les jeux les plus scénarisés (en particulier ceux de rôle, proches des jeux de rôle sur table), les choix doivent être intéressants, pour qu'ils justifient que le joueur s'attarde sur l'histoire. Inversement, poser la question de l'uchronie dans les jeux vidéo, c'est poser celle de la liberté d'appropriation de ce médium par les joueurs eux-mêmes, liberté elle-même contrainte par les choix offerts par les mécanismes du jeu.

Enfin, il existe aussi des jeux vidéo qui « interdisent » l'uchronie. *America's Army*, jeu de tir à la première personne financé par le Pentagone (à hauteur de plus de 7 millions de dollars³³), est explicitement un jeu de propagande et de recrutement de futurs soldats. Dans ce jeu où deux équipes de joueurs s'affrontent, chaque joueur est représenté graphiquement par un soldat américain mais apparaît comme un terroriste aux yeux de ses adversaires. La conséquence, c'est que

33 - Ed Haller, *op. cit.*, p. IX.

l'armée américaine ne peut pas perdre puisqu'au moins une des deux équipes sortira gagnante: « in *America's Army*, you always play on the right side³⁴. » Dans l'Histoire, la vraie, c'est moins évident.

34 - *Ibid.*, p. XII.



Démons, merveilles et rêves à la carte

Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) est sans doute l'un des auteurs américains de littérature fantastique et d'épouvante les plus connus du début du XX^e siècle. On ne compte plus les nombreuses adaptations dont son œuvre a fait l'objet, que cela soit au cinéma ou à la télévision, en jeux de rôle ou en jeux vidéo, en bandes dessinées ou en mangas. Michel Houellebecq lui a consacré un essai (*H.P Lovecraft. Contre le monde, contre la vie*, 1991, Éditions du Rocher), et ses œuvres complètes ont été publiées à partir de 2007 dans la célèbre collection « Bouquins » des éditions Robert Laffont.

Dans ses écrits (deux romans et une vingtaine de nouvelles), Lovecraft dévoile l'histoire d'une Terre qui aurait été occupée par des extraterrestres plusieurs millions d'années avant l'apparition de l'être humain, et dont on trouve encore des traces dans les architectures « non euclidiennes » des déserts de l'Antarctique ou de l'Australie, ou dans des écrits « impies », comme le *Necronomicon*. Parmi ces races d'extraterrestres, les Grands Anciens sommeillent et attendent l'heure de leur retour, que cherchent à provoquer différents cultes qui les vénèrent. Les protagonistes apprennent l'existence de ces êtres venus d'autres mondes et la « véritable » histoire de notre Terre. Le plus souvent, ils sombrent dans la folie.

Démons et merveilles constitue un ouvrage à part dans l'œuvre de l'écrivain. Publié pour la première fois en 1955 à titre posthume, il rassemble quatre textes de longueurs variables, qui ont pour point commun un personnage, Randolph Carter, qui explore les contrées du rêve. Contrairement aux autres nouvelles de Lovecraft, celles-ci ne se présentent pas comme des histoires d'épouvante (à l'exception de la première, la plus courte), mais plutôt comme le récit initiatique d'un personnage capable de voyager dans ces contrées du rêve.

TEMPS ET ESPACES DES RÊVES

Faussement autobiographiques (l'un des protagonistes s'appelle Ward Phillips, et Randolph Carter lui-même écrit des livres et a grandi en Nouvelle-Angleterre, comme Lovecraft), les trois principales nouvelles du recueil racontent les pérégrinations de Randolph Carter à la découverte de ces terres enchantées peuplées de créatures fantastiques et de Grands Anciens. D'ailleurs, ce qui motive le voyage du héros,

c'est de retrouver la cité de Kadath, dont personne ou presque ne connaît la localisation.

Cartographier les contrées des rêves dans *Démons et merveilles* relève dans ces conditions d'une double gageure. D'abord, parce que contrairement à la plupart des autres récits de Lovecraft, les nouvelles dont il est question ici ne réinvestissent pas un lieu réel (Boston, Le Caire, les montagnes glacées du cœur du continent antarctique), mais proposent un monde, ou plutôt des mondes, à part. Il s'agit bien d'explorer différentes cités (Ulthar, Céléphaïs) ou régions (Kled, le plateau de Leng, l'île d'Oriab), voire planètes, puisque Randolph Carter se rend sur la Lune et côtoie Pluton en rentrant de la planète Yaddith. Mais les indications permettant de localiser ces endroits sont rares. Le cartographe doit donc inventer l'espace en essayant de le faire cadrer avec la logique du récit de Lovecraft (logique parfois délicate à percevoir). Aussi, toute carte des contrées du rêve sera-t-elle nécessairement très différente de celles qui peuvent déjà exister, ce qui illustre bien la difficulté à s'y retrouver dans cette géographie onirique.

Ensuite, parce que Lovecraft s'embarrasse peu du souci de cohérence interne de l'espace diégétique. Pour d'autres monde comme la Terre du Milieu de J. R. R. Tolkien (1892-1973) ou dans d'autres récits comme *La Horde du Contrevent* d'Alain Damasio⁽¹⁾, les auteurs respectifs imaginent une géographie la plus crédible possible, à défaut d'être réelle, en y intégrant des mesures de distance et de temps, un bestiaire, un folklore ou une culture qui assurent la vraisemblance du récit. Dans les contrées du rêve, l'évocation domine. La localisation des lieux, leurs relations, leurs positions les uns par rapport aux autres et la distance qui les séparent sont au mieux suggérées. D'innombrables endroits

sont mentionnés, mais il est rare qu'on puisse les positionner, même de façon générale. Ainsi, Randolph Carter (et son lecteur) quitte chaque contrée avec l'impression fugace que tout n'a pas été exploré.

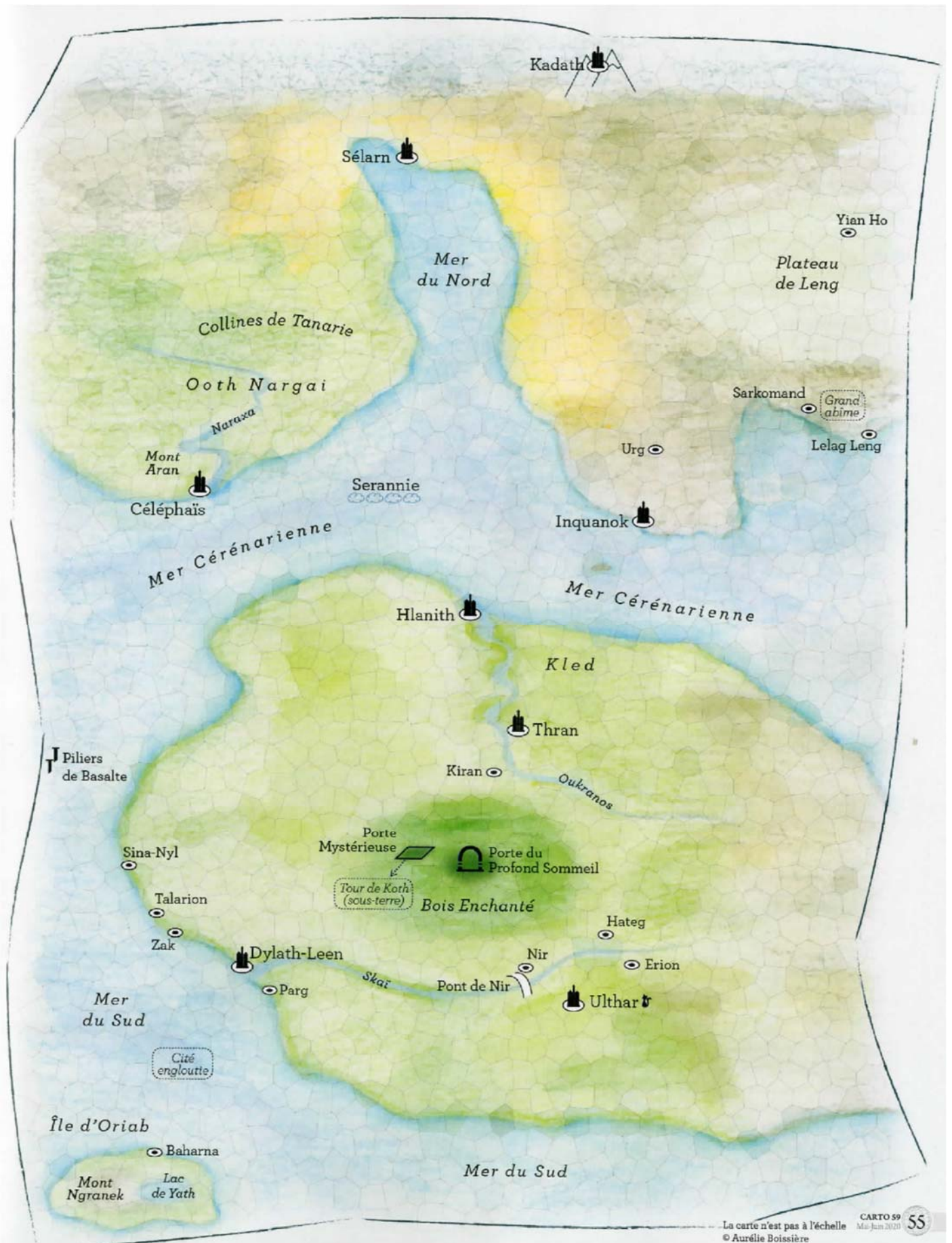
UNE CARTE MENTALE DU RÊVEUR

La cartographie des mondes du rêve dans *Démons et merveilles* est assez proche des « cartes mentales », ces outils qui ont été utilisés dès les années 1960 aux États-Unis dans des travaux d'urbanistes ou de géographes, comme Kevin Lynch (*The Image of the City*, 1960) ou Peter Gould et Rodney R. White (*Mental Maps*, 1974). Ces cartes mentales visent à explorer non pas l'espace réel, mais l'espace tel qu'il est perçu par ses usagers. Elles ne se présentent donc pas comme un assemblage d'espaces continus, mais plutôt comme un ensemble de lieux plus ou moins bien délimités, selon qu'ils sont plus ou moins fréquentés par celle ou celui qui dessine la carte mentale, et plus ou moins chargés de significations positives ou négatives, selon les expériences et le vécu qui se rapportent à ces lieux.

Les cartes mentales sont désormais un outil bien institué dans les approches géographiques des perceptions ou des représentations de l'espace vécu. La carte que nous proposons ici n'est rien d'autre qu'une carte mentale des rêves de Randolph Carter, à défaut d'être une représentation topographique des contrées du rêve, non pas telle que Carter la raconte, mais telle que Lovecraft nous la livre, en quelque sorte le produit d'un imaginaire au carré. ■

A. BOISSIÈRE ET H. TER MINASSIAN

NOTE
(1) Aurélie Boissière et Hovig Ter Minassian, « Cartographie imaginaire : la carte du contrevent », in *Carto* n° 55, septembre-octobre 2019, p. 54-55.





Cartographie imaginaire : la carte du contrevent

Les mondes imaginaires de la science-fiction et de la *fantasy* sont riches d'une géographie méconnue du grand public. Les anthologies qui leur sont consacrées sont peu nombreuses et se limitent souvent à reproduire les cartes proposées par les auteurs eux-mêmes, quand elles existent. Pourtant, la cartographie imaginaire offre des possibilités de création qui s'affranchissent des contraintes de la cartographie classique et permet de rendre compte de la créativité et de la richesse géographique des univers fictionnels.

La cartographie proposée ici est une représentation de l'espace diégétique de *La Horde du Contrevent*, du Français Alain Damasio (La Volte, 2004). C'est un roman d'exploration tout autant qu'un récit initiatique dans un monde dominé par le vent. Les personnages principaux sont des « hordiers » : réunis à Aberlaas, en Extrême-Aval, ils sont chargés de remonter à pied la Bande de Contre, seul espace habitable entouré de glaces. Leur but est de parvenir jusqu'à l'Extrême-Amont et de trouver la source du vent permanent qui souffle sur ce monde. Chaque hordier a son rôle : l'éclaireur, le combattant, la soigneuse, la spécialiste du feu ou encore le forgeron, le scribe, sans oublier le chef de file, le traceur. Chacun a aussi sa place, avec les plus costauds à l'avant pour faire prise au vent et protéger les plus faibles à l'arrière, à l'instar d'un peloton de cyclistes. Cette Horde est la 34^e et l'on dit d'elle, partout le long de la Bande de Contre, qu'elle sera peut-être la dernière parce qu'elle a de réelles chances d'aller jusqu'au bout, à condition de franchir les différents obstacles qui l'attendent le long de ce voyage de plusieurs années : la flaque de Lapsane, la porte d'Urle ou le Norska, qui a découragé tant de hordiers par le passé.

UN MONDE FAÇONNÉ PAR LE VENT

Le roman se déroule sur une planète qui a deux lunes, et qui n'est donc sans doute ni notre passé ni notre présent. Il permet de répondre à cette question hautement géographique : à quoi ressemblerait un monde où un vent fort soufflait en permanence ? Ce phénomène météorologique est au cœur du récit, mais aussi de la société qu'elle contribue à façonner. L'énergie (éolienne), les risques (bourrasques, cyclones,

« furvents »), la toponymie (Alticcio) jusqu'au vocabulaire (le peuple des Fréoles) et à l'écriture utilisée pour noter les différentes formes du vent, c'est tout un monde qui est structuré socialement et mentalement par ce phénomène météorologique. Même la cosmogonie, les récits sur la création de cette terre que l'on raconte au coin du feu, implique de comprendre le rôle du vent : pourquoi ne s'arrête-t-il jamais ? Qu'y a-t-il en Extrême-Amont ? Une créature mythique qui bat des ailes et génère ce souffle permanent, ou la proue d'un navire cosmique qui navigue à travers les étoiles ?

La lecture de *La Horde du Contrevent* dévoile une réflexion qui articule contraintes géographiques, adaptation aux conditions climatiques et modes de vie. Le roman tient ainsi autant du récit littéraire que du manuel de géographie physique et humaine, à l'image de la planète Dune dans l'œuvre éponyme (1965) de l'Américain Frank Herbert (1920-1986), qui vit au rythme du cycle du ver de sable.

Comme de nombreux ouvrages de science-fiction ou de littérature d'anticipation, *La Horde du Contrevent* est aussi l'occasion de tendre un miroir à nos sociétés contemporaines. On y retrouve des thèmes déclinés dans toute l'œuvre de Damasio. La ville d'Alticcio est bâtie selon les principes de la ségrégation verticale : la position géographique de l'habitat traduit la position dans la hiérarchie sociale, avec les « tourangeaux » dans les hauteurs et les « racleurs » au sol. Le roman est aussi une critique du pouvoir autoritaire, de la propagande politique et de l'embrigadement, les futurs membres de la Horde étant conditionnés dès leur plus jeune âge à poursuivre l'héritage de leurs aînés, malgré l'absurdité de certaines

règles, comme l'interdiction d'utiliser tout moyen de locomotion autre que la marche pour remonter la Bande de Contre. Enfin, les individus sont parfois réduits à de simples fonctions sociales, des chiffres (le neuvième Golgoth), voire des signes de ponctuation, remplaçables lorsqu'une Horde échoue et que l'élite au pouvoir d'Aberlaas (le Conseil de l'Hordre) décide d'en envoyer une autre. Face à l'absurdité des politiques, le roman est alors l'occasion de rappeler le rôle de la philosophie et de l'art dans nos sociétés contemporaines.

CARTOGAPHER SANS REPÈRES ?

La cartographie d'un monde imaginaire peut se heurter à deux difficultés spécifiques que l'on ne rencontre pas nécessairement dans la cartographie des espaces réels. D'abord, à défaut de pouvoir s'appuyer sur d'autres représentations existantes, il faut souvent aller directement à la source et plonger dans l'œuvre en suivant attentivement, crayon en main, les différentes indications données par l'auteur sur les directions, la localisation des lieux, la toponymie, etc. Ensuite, parce que ces romans sont avant tout des œuvres littéraires et non des atlas, l'information (les distances kilométriques, les superficies ou le tracé exact des itinéraires) ne peut être exhaustive. À charge alors au cartographe de faire preuve d'imagination pour cartographier ces mondes. ●

A. BOISSIÈRE et H. TER MINASSIAN

POUR EN SAVOIR PLUS...

La Horde du Contrevent est le deuxième livre d'Alain Damasio, publié en 2004 aux éditions La Volte. Son dernier, *Les furtifs*, est paru au printemps 2019 chez le même éditeur.



La carte n'est pas à l'échelle
 © Aurélie Boissière