RESET

Recherches en sciences sociales sur Internet

4 | 2015

Les mondes du jeu

Introduction

Les Mondes du jeu

Vincent Berry et Manouk Borzakian

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/reset/541>

DOI : 10.4000/reset.541

ISSN : 2264-6221

Éditeur

Association Recherches en sciences sociales sur Internet

Référence électronique

Vincent Berry et Manouk Borzakian, « Introduction », *RESET* [En ligne], 4 | 2015, mis en ligne le 21 décembre 2015, consulté le 02 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/reset/541> ; DOI : 10.4000/reset.541

Ce document a été généré automatiquement le 2 mai 2019.

© Association Recherches en sciences sociales sur Internet

Introduction

Les Mondes du jeu

Vincent Berry et Manouk Borzakian

Le jeu : un objet des sciences humaines et sociales

- 1 Dans la lignée, plus ou moins critique, de Johan Huizinga (1951 [1938]), rares sont les auteurs qui ont su démontrer la légitimité d'une étude des pratiques ludiques par les sciences sociales ; ainsi de Roger Caillois – en dehors des limites, notamment empiriques, de son approche de l'objet jeu – avec son appel à faire une « sociologie à partir des jeux » (1967 [1956] : 126-147), ou de Clifford Geertz (1983), qui a posé l'hypothèse du jeu comme trait culturel significatif et élément-clé de la construction des identités collectives. Les travaux sur le sport et les activités ludomotrices, objets plus visibles et de fait progressivement investis par les sociologues, ont pourtant confirmé la justesse de ces intuitions fondatrices, en montrant notamment comment l'évolution des jeux constitue une entrée de choix pour cerner les transformations des sociétés occidentales (Elias & Dunning, 1994). Le jeu révèle beaucoup des sociétés dans lesquelles il s'insère : instance de socialisation de l'enfant (Piaget, 1978), artefact d'une « civilisation des loisirs » (Dumazedier, 1962) ou tout simplement moteur de sociabilité (Simmel, 1991).
- 2 Depuis deux décennies, les études sur le jeu ont été considérablement renouvelées par l'apparition du jeu vidéo, et particulièrement des pratiques vidéoludiques en ligne. L'intrusion des technologies de la communication dans la vie quotidienne, des bornes d'arcade des lieux publics aux consoles des salons familiaux, a ainsi permis de redécouvrir un objet qui, entre les quelques précurseurs évoqués et les années 1990, était finalement demeuré très marginal au sein des sciences sociales, à quelques notables exceptions près (Calvet 1976 ; Bruno 1993 ; Henriot 1969, 1989 ; Trémel 2001 ; Brougère, 2005). Dans le monde anglo-saxon, les *game studies* qui naissent alors portent cependant assez mal leur nom : loin de s'intéresser au jeu, au ludique, en général, elles se sont limitées, dès leur naissance, à une forme particulière de jeu, née avec ces technologies, les jeux vidéo.
- 3 Non seulement les jeux « traditionnels », existant avant le jeu vidéo, sont à peine considérés, mais ils sont par ailleurs absents des histoires du jeu vidéo, qui affranchissent

celui-ci de la culture ludique pour le rattacher à ses seuls contextes d'émergence technique et politique : celle de l'électronique, de l'informatique, des premières technologies de réseau, et de la guerre froide (Kline *et al.*, 2003). Cependant, une analyse comparée avec d'autres objets ludiques permet de sortir les pratiques vidéoludiques d'une vision exclusivement technique et contemporaine. Une « archéologie du jeu vidéo » (Huhtamo, 2005) met en effet en évidence des rapports de continuité avec la culture ludique qui la précède : toupies ou totons de l'antiquité, cerceaux, sabots, ou yoyo du moyen âge, « bandits manchots » du XIX^e siècle, diseuses de bonnes aventures, tests de force, des jeux de tir ou de boxe sur des automates... Ce type d'approche insiste, par ailleurs, sur l'évolution longue des formes ludiques durant le XX^e siècle, à l'image, par exemple, de l'invention du flipper, adaptation du jeu de la bagatelle (Huhtamo, 2005). La relation que le jeu vidéo entretient avec le monde du jouet et du jeu de société est tout aussi importante (Berry, 2011 ; Sidre, 2014), au regard, notamment, de la place prépondérante des distributeurs et des fabricants de jouets, tels Mattel ou Nintendo, que ce soit dans la promotion du jeu vidéo, dans ses modes de diffusion ou dans ses contenus. Le jeu vidéo, loin d'être un pur objet technologique, participe d'une histoire du jeu, des objets, du matériel, de la culture ludique, bien plus ancienne que l'informatique ou l'électronique. Cette culture ludique se recycle dans de nouveaux objets, de nouveaux espaces, de nouveaux média, parmi lesquels le réseau Internet.

- 4 Le poids économique et médiatique de quelques jeux vidéo masque ainsi les réinvestissements de cette culture ludique sur Internet, au profit de quelques artefacts à l'apparence de radicales nouveautés. Les études de sciences sociales se centrent alors sur l'analyse des systèmes formels de règles, et tendent à ignorer les joueurs et leurs pratiques. Où sont, ainsi, ces joueurs d'échec qui se mesurent entre eux au sein de cyber-clubs, forts parfois de dizaines de milliers de membres, et qui peuvent suivre et commenter en direct les grandes compétitions internationales, ceux de poker qui découvrent dans le réseau un nouveau jeu, aux stratégies et aux possibilités différentes en comparaison du jeu en co-présence, ou encore les joueurs de jeux de rôles qui dématérialisent leurs dés et leurs figurines ?
- 5 Ce numéro de la revue *RESET* se propose donc de renverser la perspective scientifique dominante, pour faire l'étude des formes ludiques traditionnelles, de leurs publics, leurs contenus, leurs modalités, à l'âge d'Internet. Le pari de ce numéro est d'analyser le jeu en ligne dans sa dimension sociale, historique et culturelle, en refusant de le considérer, comme il l'est souvent dans le champ des *game studies*, comme un objet décontextualisé, anhistorique, dénué d'arrière-plans. Une attention particulière est ainsi portée aux pratiques contemporaines sur Internet, tout en cherchant à comprendre les liens historiques et sociologiques avec des formes de jeux préalables et les modes d'organisation qui leur donnent corps.

Des « mondes de l'art » aux « mondes du jeu »

- 6 Pour saisir théoriquement ces dimensions, la notion de « mondes du jeu », titre de ce numéro, apparaît en ce sens heuristique. Renvoyant à la tradition interactionniste de la sociologie anglo-saxonne et plus particulièrement aux travaux d'Howard Becker sur les « mondes de l'art » (1988), elle permet à la fois de saisir la singularité et l'organisation d'une pratique culturelle et de l'inscrire dans une histoire longue. Développée à l'origine dans le cadre d'une analyse sociologique de l'art, la notion d'*art world* propose un modèle

d'analyse des milieux et des performances artistiques dans lesquelles les pratiques sont moins définies par des structures surplombant les acteurs ou par des dispositifs techniques ou encore par des individus singuliers que par la somme des activités de ceux qui y participent. La notion de « monde de l'art » met en effet en évidence l'importance des interactions entre divers acteurs et porte une attention particulière aux modes d'organisation et aux « divisions du travail » pour produire une œuvre au sens large. Elle s'attache ainsi à analyser les modes de « coopérations » entre « usagers » et « concepteurs », et, de façon originale, elle prend en considération tous les acteurs, présents ou passés, qui participent de la fabrication d'une œuvre et tous les objets nécessaires à la production d'une performance artistique.

- 7 Si l'on pense par exemple à la prestation d'un orchestre symphonique, elle suppose des musiciens et une audience bien sûr, apte à apprécier (ou non) le concert, mais aussi des vendeurs de tickets, de la publicité, des personnes pour installer des chaises, monter une scène, coller des affiches... Plus encore, selon Becker, il a fallu inventer des instruments, les conserver, créer le solfège, mettre au point une notation, apprendre à jouer, créer des partitions, etc. Toute une culture matérielle participe, au même titre que les acteurs, de la fabrication d'une œuvre culturelle. En somme, cette notion, qui tient plus d'une vision sociologique de l'art comme un espace social historiquement constitué que d'une vision esthétique et romanesque du génie créateur, met en évidence, « le réseau de tous ceux dont les activités coordonnées grâce à une connaissance commune des moyens conventionnels de travail concourent à la production des œuvres qui font précisément la notoriété du monde de l'art » (Becker, 1988 : 22).
- 8 L'idée centrale est donc celle d'une nécessaire coopération entre acteurs pour qu'une activité ou une œuvre artistique prenne sens. Elle suppose une division du travail et une culture matérielle propres. Dans le cas des poèmes, il s'agit de les mettre en page, ou éventuellement de trouver des lieux pour les réciter, dans le cas des peintres qu'on les expose et qu'on reproduise leurs tableaux... Un monde de l'art se compose ainsi « de toutes les personnes dont les activités sont nécessaires à la production des œuvres bien particulières que ce monde-là (et d'autres éventuellement) définit comme de l'art. » (*ibidem* : 58-59). Pour qualifier justement les acteurs « secondaires », souvent négligés dans la hiérarchie des prestiges propres à un monde de l'art, Becker parle ainsi de « personnel de renfort ».
- 9 De ce point de vue, un monde de l'art tient à la fois d'une histoire des techniques et de ce que ses acteurs (créateurs, producteurs, techniciens, publics, critiques, etc.) en font. Chaque monde de l'art s'appuie sur des traditions mais peut se voir transformé par de nouveaux outils, de nouveaux acteurs et de nouveaux modes de production (l'apparition du disque ou de la radio impose par exemple aux musiciens une durée de chanson et habitue les auditeurs à ce format). Cette perspective articule ainsi les rapports de rupture et de continuité par la notion de conventions. Tout monde de l'art s'appuie sur un ensemble de procédures, de techniques et de significations historiquement constituées dont les acteurs héritent et sur lesquelles ils s'appuient pour créer, consommer, goûter une œuvre d'art. Elles offrent « à tous les participants aux mondes de l'art les bases d'une action collective appropriée à la production des œuvres caractéristiques de ces mondes » (*ibid.* : 65). Un concepteur s'appuie sur des règles, quitte à les dépasser. Le public de son côté mobilise des catégories, des schèmes, des discours qui permettent d'identifier, de classer et d'apprécier et juger des œuvres. Dans le cas de la musique par exemple, celle-ci « recourt à toute une série de procédés techniques suffisamment reconnus de tous les

individus pleinement socialisés pour être directement utilisables pour les artistes. Les compositeurs peuvent ainsi tabler sur le fait que le public percevra bien la "tristesse" évoquée par le mode mineur » (*ibid.* : 69).

- 10 Si le travail de Becker est initialement centré sur l'art (Benghozi & Paris, 2013), le modèle d'analyse a rapidement été transféré ailleurs¹. En effet, cette idée d'une coopération entre différents acteurs pour produire des univers signifiants n'est pas propre au champ artistique, comme le précise l'auteur : « Ce que j'ai dit des mondes de l'art, j'aurais pu l'étendre à n'importe quel monde social : parler de l'art, c'est une façon particulière de parler de la société et des mécanismes sociaux en général. (...) Quand nous centrons notre analyse sur une œuvre d'art donnée, le mode d'organisation sociale qui nous préoccupe est celui d'un réseau de gens qui coopèrent à la production de l'œuvre. » (Becker, 1988 : 363).
- 11 Cette invitation à transférer ce modèle dans d'autres domaines, parmi lesquels le jeu, semble avoir été entendue. En effet, la notion de « mondes du jeu » est mobilisée dans la littérature scientifique, dans des perspectives diverses et avec une référence et une fidélité plus ou moins grande et explicite aux travaux de Becker selon les cas². Nous proposons ici une rapide recension de ses usages pour comprendre les enjeux et les fondements théoriques et épistémologiques de cette expression, titre ce numéro : qu'appelle-t-on un monde du jeu ?

Interactions, coopérations et chaines de relations

- 12 A un niveau général, l'usage dans la littérature de la notion de « monde du jeu » permet d'évoquer la chaîne des agents qui participent de la production d'une activité ludique et d'un univers culturel spécifique. Ainsi, dans les travaux de Laurent Trémel sur la pratique des « rôlistes », la notion de « monde du jeu de rôle » renvoie aussi bien aux éditeurs qu'aux joueurs, aux fanzines et aux clubs, « l'ensemble étant constitutif d'un "micro-milieu" où la production prenait des dimensions "artisanales" – la plupart des sociétés d'édition étant des petites structures » (Trémel, 2002 : 49). Parler de monde du jeu à propos d'une activité ludique permet ainsi de porter une attention particulière à la diversité des acteurs qui contribuent à son existence. Pour certains chercheurs, il s'agit plus encore, à travers cette notion, d'analyser la division du travail et les modes d'interactions et de coopération entre ces acteurs. Comme l'analyse Vinciane Zabban dans son étude des relations entre « conceptions, techniques et usages des MMO », c'est par des interactions régulières entre des acteurs de natures diverses qu'un accord sur la nature de l'activité est négocié, que des conventions s'imposent, de sorte qu'il apparait à tous, concepteurs et usagers que « ceci est un monde » (Zabban, 2011).
- 13 Ces interactions ne signifient pas nécessairement harmonie ou entente : elles ne sont pas « égales en valeur et en poids dans la négociation par les joueurs d'une définition commune de l'univers de jeu » (*ibidem.* : 290). Il peut s'agir d'espace de conflits et de tensions à l'issue desquels des mondes du jeu, comme dans le cas de l'enquête de Vinciane Zabban, peuvent disparaître. A l'inverse, c'est aussi par des formes de coopérations régulières et simultanées que se constituent des mondes partagés et dans lesquels, comme dans le cas du jeu vidéo massivement multijoueurs *Mankind*, une grande partie du monde et de son contenu est fabriqué et assuré par les joueurs : « Les concepteurs ont (...) pris le train des joueurs et le scénario a été repensé en fonction de la situation inattendue que ces derniers avaient créée (Schmoll, 2008 : 71).

- 14 Dans certains domaines de la culture ludique, ces dimensions collaboratives sont au cœur de la constitution d'un « monde du jeu ». Dans son étude de la pratique des jeux de rôles *Grandeur Nature* (GN), Sébastien Kapp, mobilisant les travaux de Becker, met en évidence l'importance des interactions entre différents acteurs dans la production d'une pratique ludique singulière. Il insiste ainsi sur la nature et le mode d'organisation de l'activité, sa division du travail dont l'une des caractéristiques est l'alternance des rôles de concepteurs et de consommateurs. La pratique du GN, selon lui, « ne remet pas nécessairement en cause la distinction des rôles entre "ceux qui produisent" et "ceux qui consomment" (soit les fabricants et les usagers des représentations chez H. Becker). Il y a bien les organisateurs qui écrivent les règles et les scénarios, mais qui dans une écrasante majorité des cas, ne sont pas les joueurs qui vont s'en saisir. La distinction s'effectue plutôt au niveau de ce que font ces groupes d'acteurs dans le processus, s'ils le font en même temps, et dans quelle mesure on peut penser qu'ils collaborent dans la réalisation globale de l'évènement » (Kapp, 2013 : 230).

Culture matérielle et contextes d'usages

- 15 Si parler de monde de jeu permet ainsi de souligner la diversité des acteurs et l'importance des interactions dans la construction de conventions et la standardisation d'une pratique ludique, la notion invite également à porter une attention particulière à la culture matérielle propre à la pratique ludique étudiée. Chaque monde du jeu, comme tout monde de l'art pour Becker, possède en effet ses objets, ses routines qui rendent possible la pratique et marquent symboliquement les frontières du territoire. C'est en ce sens que, selon Kapp, le recours à la notion de « monde » est heuristique. Elle met en évidence « la division du travail créatif entre les différents acteurs impliqués dans une activité, qui dans le cas de Becker, résulte le plus souvent dans la création d'une œuvre. L'œuvre n'existe pas véritablement dans le cas du GN, mais le concept de monde (un monde du jeu en l'occurrence) n'en est pas moins valable, de même que l'importance à accorder à la culture matérielle (costumes, armes factices) ou immatérielles (scénarios, récits de vie des personnages) produite au sein de ce monde » (Kapp, 2013, 28).
- 16 Qu'il s'agisse de la pratique du GN, des échecs, des jeux de société, des jeux de cartes à collectionner, tout monde du jeu suppose une matérialité participant de sa singularité. En rapprochant et comparant différentes pratiques de loisirs - des joueurs de *Donjons et Dragons* jusqu'aux cueilleurs de champignons - Gary Alan Fine (1989) remarque ainsi que « tous les mondes du loisir sont des mondes matériels »³. Ils supposent un ensemble d'objets concrets qui sont autant de supports à la pratique que de « symboles identitaires » pour ses usagers. Dans le domaine du jeu de rôle, posséder une collection de dés, aux formes diverses, est à la fois un outil pour le jeu et un marqueur d'appartenance à la culture rôlistique. Moins marchande en apparence, la cueillette des champignons n'en possède moins des objets spécifiques : livres, seaux, couteaux, cartes postales, colloques, autocollants : « Qui d'autre qu'un cueilleur de champignon mettrait sur sa voiture "Je freine pour les champignons" ? Qui d'autre qu'un cueilleur de champignon porterait un T-Shirt avec pour dessin une paire de morilles ? »⁴ (Fine, 1989) Même dans les pratiques vidéoludiques, communément qualifiées de « virtuelles » pour caractériser leur apparente immatérialité, Manuel Boutet rappelle à propos du jeu en ligne *Mountyhall* l'importance de la culture matérielle : T-Shirts, Papers Trolls, figurines ... Autant d'éléments pleinement constitutifs de ces mondes du jeu : « Ainsi en est-il par

exemple d'un t-shirt, poster, peluche ou tout autre objet aux couleurs du jeu. Pointer une absence : l'objet matériel rappelle au joueur qu'il se trouve dans le réel et non dans le jeu. Avec le temps, il se fait souvenir, hommage, source de nostalgie. Il est alors comme un fantôme de l'objet virtuel disparu, qui s'attarde dans le réel. Pointer une présence : que son regard le croise et le joueur ressent son attachement au jeu. Se sentir en être et avoir envie d'y être. Matérialisation du désir d'y retourner, mais qui peut aussi faire patienter. L'objet matérialise un flux d'appartenance et de désir. » (Boutet, 2012 : 199)

- 17 Parler de « monde du jeu » se révèle donc être une façon, dans la littérature, de sortir l'activité ludique d'une vision hors sol, éthérée ou d'une histoire héroïsée faite de génies, d'inventeurs et de précurseurs au profit d'une analyse empirique de la diversité des acteurs, des contextes d'usage, des objets et des réseaux de relations qu'il mobilise. Qu'il se pratique de façon professionnelle ou amatrice, quotidienne ou occasionnelle, le jeu suppose en effet un monde social et une culture matérielle qui, comme pour l'art chez Becker, l'organise et rend sa pratique possible. A propos des pratiques clandestines de poker, Dylan Feyrs mobilise ainsi la notion de « mondes du jeu » pour récuser explicitement les « visions individualistes, voire romantiques, des jeux clandestins et du monde des joueurs » au profit d'une analyse concrète et ethnographique des « phénomènes d'interaction par l'intermédiaire desquels des joueurs s'engagent dans des pratiques illicites » (Feyrs, 2002 : 235). Inscrivant son travail dans la problématique de Becker, avec pour question centrale « comment devient-on joueur ? », son étude vise « à faire ressortir la nature collective des interactions » (*ibidem* : 235). Le monde du poker clandestin est d'abord, selon la chercheuse, un ensemble de pratiques, de contextes d'usages et de relations concrètes entre différents acteurs. Il n'existe pas de son point de vue un monde mais « des mondes du jeu renvoyant à des niveaux différents de la réalité : le jeu correspond à des pratiques culturelles et sociales, c'est aussi un mode de vie et une source de revenus » (*ibid.* : 234).

Cercle magique et autonomie (relative)

- 18 Derrière cet intérêt accordé aux interactions entre acteurs, aux réseaux de relation, à la division du travail, à la culture matérielle et aux contextes de la pratique apparaît souvent l'idée d'une autonomie des mondes du jeu. A l'image du « cercle magique » de Huizinga des règles, des conventions, des pratiques singulières, des discours, des objets, des rites spécifiques circonscrivent l'espace des pratiques et distinguent « ceux qui en sont » des autres : « L'arène, la table à jeu, le cercle magique, le temple, la scène, l'écran, le tribunal, ce sont là tous, quant à la forme et à la fonction, des terrains de jeu, c'est-à-dire des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières. Ce sont des mondes temporaires au cœur du monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée. (Huizinga, 1951 [1938] : 29-30)
- 19 Métaphore canonique des études sur le jeu, la notion de cercle magique, paradoxalement peu développée par l'historien néerlandais, suppose une séparation de l'activité ludique des autres formes d'activités sociales que l'on retrouve également par l'usage du terme « monde du jeu ». Dans son ethnologie des joueurs d'échecs, Thierry Wendling évoque ainsi le « monde des échecs » pour souligner le caractère singulier des pratiques des joueurs (de compétition) ainsi que le répertoire commun, matériel et symbolique, propre à ceux qui y participent : « Les savoirs, techniques, croyances, histoires et anecdotes,

sentiments esthétiques, formes de sociabilité, coutumes, etc., partagés par les joueurs de compétition [qui] forment un ensemble cohérent, autrement dit une manière particulière de penser le monde, de définir les relations entre les hommes, et conjointement d'agir et d'interagir dans ce monde » (Wendling, 2002 : 49).

- 20 Cependant, autour de cette question de la singularité, de la spécificité et de l'autonomie apparaissent de notables divergences dans l'usage de la notion de « monde de jeu », avec d'un côté des analyses plus proches de celles de Pierre Bourdieu, de l'autre des travaux plus fidèles à la conception interactionniste. On distingue traditionnellement en sociologie de la culture ces deux modèles, celui de la théorie des champs et celui des mondes de l'art (Pasquier, 2005). L'opposition vient en grande partie de Pierre Bourdieu : « Sans entrer dans un exposé méthodique de tout ce qui sépare cette vision du "monde de l'art" de la théorie du champ littéraire ou artistique, je remarquerai seulement que ce dernier n'est pas réductible à une population, c'est-à-dire à une somme d'agents individuels liés par de simples relations d'interaction et, plus précisément, de coopération : ce qui fait défaut, entre autres choses, dans cette évocation purement descriptive et énumérative, ce sont les relations objectives qui sont constitutives de la structure du champ et qui orientent les luttes visant à la conserver ou à la transformer » (Bourdieu, 1998a : 338) ». On ne peut que regretter que Pierre Bourdieu n'ait pas pris ici (et nulle part ailleurs à notre connaissance) le temps d'exposer plus en détail son désaccord. Retenons néanmoins que dans la théorie des champs 1) une importance plus grande est donnée aux rapports de force et de domination entre individus d'un même champ 2) un moindre intérêt est porté à la culture matérielle, 3) une attention plus aigüe est accordée aux relations inter-champs, autrement dit aux rapports de force qu'exerce un champ sur un autre, par exemple le champ journalistique sur le champ scientifique (Bourdieu, 1998b).
- 21 Autour de la notion de monde du jeu, cette même tension se fait jour. Ainsi, dans l'analyse que développe Samuel Coavoux (2011) sur les pratiques de *World of Warcraft* (WoW), une attention particulière est portée aux logiques de domination intra-champ. Le chercheur insiste en effet sur les rapports de force qui, au sein du monde jeu, visent à l'imposition et à la légitimation de certaines pratiques sur d'autres. « Le monde du jeu forme un espace social relativement autonome qui est le lieu de luttes symboliques entre les acteurs, ayant elles-mêmes pour objet la définition de la pratique légitime. En ce sens, il s'y est formé une hiérarchie culturelle interne, semblable à bien des égards à l'ordre culturel plus général, qui oppose culture légitime et culture populaire » (Coavoux, 2011 : 166). De sorte que l'autonomie du monde du jeu apparaît pour Coavoux comme « relative », contrairement à ce que la métaphore du « cercle magique » de Huizinga laisse entendre : « L'espace du jeu n'est pas autonome de manière inhérente, mais ne l'est que relativement et surtout ne le devient que par un long travail d'autonomisation, jamais achevé (...) Le monde du jeu n'est pas par définition un espace fermé aux forces sociales extérieures, mais un espace construit comme tel » (Coavoux, 2011 : 167).
- 22 Dans une perspective différente mais tout aussi attentive aux dynamiques sociales extérieures au monde du jeu, Laurent Trémel (2002) met en évidence la façon dont les logiques de déclassement social (et éducatif) expliquent et structurent l'investissement des joueurs dans la pratique rôlistique, puisque ces derniers peuvent y acquérir des « grandeurs », dans une logique de compensation sociale : « un individu peut s'épanouir au sein de plusieurs mondes, voire même revendiquer son appartenance à plusieurs mondes, notamment lorsqu'il se trouve placé dans une situation problématique, où la

référence à des grandeurs constituées dans un monde peut pallier un état de « petitesse » dans un autre (un employé délégitimé dans son travail peut mettre en avant le fait qu'il est un bon père de famille) » (Trémel, 2002 : 159). De la même façon, dans son étude sur « les mondes privés du Poker », *i.e* les pratiques domestiques, Aymeric Brody mobilise l'expression pour insister sur le caractère local des pratiques étudiées mais dont les interactions et les engagements sont suffisamment soutenus pour produire des « micro-mondes sociaux » : parfois fermé dans un « entre-soi relativement restreint, centré sur les affinités électives », le cercle de jeu souvent « s'entrecroise, rejoint, s'allie, et éventuellement fusionne avec d'autres mondes ou micro-mondes sociaux. » (Brody, 2011 : 54). On voit ici et ailleurs apparaître une notable différence dans l'usage de la notion de monde du jeu : d'un côté des chercheurs sensibles à ce qui distingue, singularise et autonomise le jeu des autres pratiques sociales, de l'autre, des travaux plus attentifs à la façon dont les mondes du jeu sont hétéronomes, traversés et structurés par des variables extérieures, au carrefour d'autres mondes sociaux.

Carrières de joueurs

- 23 Enfin, on peut repérer une dernière forme d'usage de l'expression « monde du jeu » dans la littérature scientifique qui, dans le prolongement des analyses de Becker, s'interroge sur les modes de participation et d'engagement des acteurs, autrement dit sur la notion de « carrière » entendue comme les différentes étapes, rôles, compétences, goûts, schèmes d'appréciation et d'interprétation que suppose et développe l'appartenance à un groupe et une pratique culturelle. Comment devient-on joueur ? Et quel type de joueur ? Initialement mobilisée dans le domaine du travail (Tréanton, 1960), la notion de carrière a rapidement concerné d'autres lieux (*cf.* Darmon, 2008). Chez Becker notamment, devenir fumeur de Marijuana est affaire de carrière (Becker, 1985) : celle-ci implique des étapes et des façons de goûter, d'interpréter, de « délirer » propres au groupe de référence, qui ne relèvent aucunement d'un état naturel mais d'un apprentissage social.
- 24 Appliquée aux mondes du jeu, la notion de carrière évoque alors la façon dont, par sa participation et ses interactions, un joueur s'inscrit dans différentes étapes et rôles liées à sa pratique ludique. Ainsi, dans son analyse des pratiques clandestines de Poker, Feyrs met en évidence les différentes « définitions des identités des joueurs au sein d'un groupe » (Feyrs, 2002 : 235) et distingue plusieurs rôles : « jobard », « joueur-pigeon », « pigeon-plumé », « pigeon-parrainé », « tricheurs », « combinards », etc. Ces rôles ne sont pas nécessairement figés mais peuvent, au gré de la pratique, évoluer. Des rites de passages et des logiques de parrainage marquent le glissement d'une carrière à l'autre.
- 25 Dans son étude sur les pratiques de GN, Sébastien Kapp, distingue deux carrières : celle de concepteur et celle de joueur. Si les passages de l'une à l'autre sont possibles et nombreux, il s'agit cependant de deux trajectoires distinctes au sein de ce monde : « La création d'un groupe n'est pas subordonnée à une expérience de jeu conséquente, et relativise l'hypothèse d'une carrière du joueur évoluant vers des fonctions d'organisateur. En réalité, certains GNistes resteront joueurs toute leur vie, d'autres organisent mais jouent peu, voire pas du tout » (Kapp, 2013 : 398). On retrouve cette même dichotomie entre joueur et concepteur, dans le domaine du jeu de rôle. Si la notion de carrière est mobilisée pour qualifier la trajectoire d'un joueur, elle est employée dans un sens moins internaliste – propre au monde – que pour souligner les possibles transferts de compétences d'amateur à celles de professionnel : « Certains joueurs créent

même leur propre jeu en espérant un jour le voir édité. Il y a donc là une possibilité de carrière de joueur où les compétences acquises dans le jeu peuvent être réinvesties dans le monde social afin de se constituer une identité source de reconnaissance des pairs » (Trémel, 2002 : 52).

- 26 Dans le cadre des pratiques de MMO, Samuel Coavoux mobilise également cette notion mais s'intéresse moins à la diversité des rôles qu'aux étapes dans le développement de carrières spécifiques, celles dites compétitives, analysées chez l'auteur, comme « les plus légitimes » : introduction au jeu, apprentissage de la technique, acceptation de la règle, intégration dans un groupe de joueurs compétitifs. Permettant ainsi de sortir d'une approche des pratiques par « motivations », dominante dans le champ des *game studies* (Bartle, 2004 ; Yee, 2007), la notion de carrière permet de comprendre les processus d'arrêts, de sorties et de transformations mais également « d'observer la genèse des diverses pratiques du jeu » (Coavoux, 2010 : 45). Ici, comme ailleurs, le concept de carrière ne renvoie pas à des trajectoires figées que suivraient progressivement des joueurs, mais insiste, de façon longitudinale, sur le parcours de vie et l'influence du monde social sur le monde ludique : « Si le concept de carrière a le grand avantage d'insister sur le déroulement progressif, les paliers de l'engagement dans la pratique compétitive, il ne faudrait pas qu'il donne l'illusion de stades strictement cloisonnés et dont les logiques seraient radicalement différentes » (Coavoux, 2010 : 48).

Présentation du numéro

- 27 Ainsi mobilisée dans la littérature sur le jeu, la notion de « monde du jeu » porte une attention particulière aux interactions entre différents acteurs, à la diversité des engagements, aux carrières, à la division du travail, aux ressources matérielles et symboliques, passées ou présentes, aux contextes de la pratique permettant aux individus de se coordonner et considérer collectivement que « ceci est un jeu ». Que l'on pense au monde des échecs, du jeu vidéo, du jeu de société ou du jeu de rôle, toutes les propriétés analysées par Becker à propos de l'art sont présentes : des coopérations entre concepteurs, utilisateurs et « personnels de renforts » (la presse par exemple), mais aussi des règles, des standards, des ressources matérielles et symboliques qui permettent aux acteurs de se coordonner autour d'une activité nommée « jeu » et reconnue comme telle.
- 28 Sans que les références ne renvoient explicitement à Becker ou à la sociologie interactionniste, les articles de ce numéro abordent la question des mondes du jeu et s'interrogent sur les transformations de mondes antérieurs par des dispositifs numériques : comment, par exemple, des pratiques anciennes et nouvelles s'articulent, s'excluent ou s'hybrident-elles par le biais du réseau mondial ? Dans cette perspective, Enrico Gandolfi étudie la façon dont, au travers du logiciel Vassal – logiciel libre de création de jeu – des pratiques ludiques « anciennes » sont adaptées. Qu'il s'agisse en effet du jeu de figurines *Warhammer 40 000*, de *Space Hulk*, de jeux de société tels que *Descent* ou encore des jeux de cartes *Netrunner* ou *Magic*, de nombreuses pratiques et productions ludiques sont portées en version numérique dans une logique le plus souvent « d'amateurs », en dehors des accords des éditeurs.
- 29 Cette traduction d'une pratique ancienne sur Internet, remarque-t-il, est caractérisée par le souci d'une fidélité à l'œuvre originale. Il s'agit non seulement de transcrire les règles, le matériel, le dispositif (*game*) mais de reproduire également au plus près l'expérience originale : « *the main intent is to reproduce the original experience* ». Sur les forums, les

joueurs discutent du respect des règles initiales (de leur possible évolution au gré du développement de la gamme originale) et, collectivement, définissent l'expérience idéale-typique de la pratique. Tout l'enjeu est alors de maintenir les conventions anciennes, de les discuter mais aussi de négocier le dispositif au regard des contraintes et des limites sémiotiques et techniques qu'impose le logiciel. Loin d'être un lieu de radicale nouveauté, Internet apparaît alors comme un espace de conservation de mondes ludiques antérieurs. Les joueurs se définissent quant à eux comme des anciens joueurs de jeux de cartes ou de jeux de figurines, aujourd'hui adultes, cherchant à ressusciter, par le réseau mondial, des expériences ludiques disparues.

- 30 Si, dans l'article d'Enrico Gandolfi, les pratiques ludiques étudiées donnent à voir la réactivation, via le réseau, d'anciennes carrières de joueurs, l'enquête ethnographique d'Aymeric Brody sur les « joueurs amateurs » de poker met plus spécifiquement en évidence des logiques d'articulations simultanées entre pratiques ludiques en ligne et pratiques « en dur ». Les tournois qu'il étudie témoignent en effet de « la participation des joueurs à un monde social qui dépasse les frontières étriquées du réel et du virtuel ». En analysant la multiplicité des lieux et des pratiques de jeux passés ou présents, Brody interroge la perméabilité des frontières du « monde du poker » et met en cause les traditionnelles séparations de la pratique par lieu : en club, en ligne, en casino, à domicile. Les joueurs amateurs, souligne-t-il, « ne se contentent pas de jouer de l'argent en ligne et d'échanger leurs expériences du jeu sur des forums communautaires, ils saisissent l'opportunité de se rencontrer pour jouer et apprendre à jouer ensemble ». Les différences de formes de poker se fondent donc moins, selon l'auteur, sur les lieux de la pratique que sur le rapport que les joueurs entretiennent au monde dit « des professionnels ». En croisant la notion de « communauté de pratique » à celle de monde, Aymeric Brody met en évidence l'existence d'une « communauté à part entière » au sein du monde du poker, celle des amateurs, « avec son propre répertoire de pratiques et ses propres espaces d'apprentissage du jeu », partageant des expériences et de trajectoires de jeu proches et un « certain désir d'apprendre ».
- 31 Cet intérêt porté à l'intensité des engagements des joueurs ainsi qu'à la relation entre pratique d'amateurs et pratique professionnelle est au cœur de l'article de David Gerber. En s'intéressant aux « carrières ludiques » de joueurs de jeux vidéo, le chercheur analyse les dynamiques d'entrée, d'abandon, de reprises ou de baisse de pratiques vidéoludiques. En s'appuyant sur une analyse de 28 entretiens biographiques, l'article met en évidence les tensions sociales, familiales, éducatives qui structurent les modes d'engagement et le développement (ou non) d'une carrière de joueur de jeu vidéo au sein d'un monde. Proche en ce sens de la perspective bourdieusienne, il montre la façon dont des variables extérieures au monde du jeu configurent la pratique. Plus qu'une simple logique d'ajustement entre vie sociale, familiale, professionnelle et carrière de joueurs, le jeu vidéo est mis en regard avec son acceptabilité sociale, qui se révèle être à la fois une contrainte à laquelle les joueurs doivent faire face mais également un travail qu'ils opèrent pour justifier, voire banaliser, leur pratique. La capacité à légitimer leur carrière apparaît comme fondamentalement liée au milieu social du joueur et à son environnement. Les joueurs, souligne en effet le chercheur, « ne sont pas égaux face aux conditions de légitimité et moyens de légitimation. L'étape de vie dans laquelle ils se trouvent paraît importante à cet égard : elle est constituée de rôles sociaux (enfant, adulte, parent, etc.) donnant lieu à des attentes spécifiques en termes de gestion du temps

de loisir et de choix des activités, ainsi qu'à des ressources en termes de statut, d'autonomie, de ressources économiques etc. »

- 32 En se focalisant moins sur les pratiques que sur les contenus, la question de l'engagement, de ses modalités et des rapports flous entre monde des amateurs et monde des professionnels est également interrogée par Fanny Barnabé dans son analyse de quatre modes de « détournement sur Internet » : le *speedrun*, le *modding*, les *fanfictions* et les *machinimas*. En s'appuyant sur l'étude des productions de « fans », elle remarque l'absence de distinction nette entre concepteurs et usagers. Au cœur des pratiques étudiées, montre-t-elle, la notion de participation structure les engagements et les trajectoires des joueurs : « le détournement d'un jeu vidéo, comme la partition, n'a que peu de sens en dehors de son actualisation par un public ». Elle étudie ainsi la façon dont, dans ces pratiques connexes au jeu, se développent des conventions, des modes, des procédures, des standards, propres à ces mondes et qui supposent par la lecture ou le commentaire, une interprétation active. Elle met ainsi en évidence des règles d'écriture et de création, des dispositifs d'apprentissage qui poussent à l'émergence d'une nouvelle figure : celle du « pro-am ». Pour la chercheuse en effet, ceux-ci « ne semblent pas tous chercher à se substituer aux véritables professionnels : un écart demeure, dont l'explication n'est pas à chercher dans une différence de compétence mais bien dans "une autre forme d'engagement dans les pratiques sociales" (Flichy, 2010, 12). »
- 33 Qu'il s'agisse des *speedrunners* décrits par Fanny Barnabé, des joueurs amateurs de poker d'Aymeric Brody, ou encore des utilisateurs du logiciel Vassal chez Gandolfi, les mondes du jeu évoqués dans ce numéro apparaissent souvent pris en tension entre le caractère local des pratiques (des centaines d'utilisateurs autour d'une activité singulière) et la dimension mondiale des dispositifs techniques dans lesquels ils se déploient. Acteur important de la globalisation économique et culturelle, le réseau internet met en effet potentiellement en relation un grand nombre d'acteurs, ici de joueurs, connectés. Pour les observateurs les plus enthousiastes du début des années 2000, le réseau annonçait alors la fin des frontières et l'émergence d'un village mondial. Aujourd'hui, non seulement la prophétie ne s'est pas (encore) réalisée mais elle se révèle particulièrement contrariée dans le cas des mondes du jeu. En effet, en étudiant les « serveurs privés » de World of Warcraft, qui regroupent des joueurs en petit nombre, et de façon plus ou moins clandestine et parallèle aux serveurs officiels de l'éditeur, Vinciane Zabban met en évidence le souci revendiqué des utilisateurs de faire « bande à part » au sein de ces dispositifs globaux : « Jouer avec l'échelle du monde », remarque-t-elle, « favorise la formation d'entre-soi qui se développent dans espaces techniques locaux, mais restent ancrés dans l'infrastructure globale du jeu ». En analysant ainsi cette articulation complexe entre le caractère local des pratiques ludiques et leur appartenance à une forme technique de la mondialisation, la sociologue met en évidence non seulement la nécessaire coopération entre joueurs (et animateurs) pour faire « monde » mais également l'importance des échelles d'interactions dans la production d'une expérience ludique : « L'effet de petit monde », souligne-t-elle, « semble particulièrement efficace parce qu'il laisse de l'espace pour le développement d'une expérience qui – bien qu'inscrite dans l'expérience partagée par plusieurs millions de joueurs de World of Warcraft – peut se développer comme singulière pour un collectif ».
- 34 Aussi divers que soient leurs objets étudiés et leurs perspectives théoriques, les articles de ce numéro ont ceci en commun d'interroger la question du jeu en s'intéressant moins à une définition de ce qu'il serait par essence qu'à comprendre empiriquement ce que jouer

veut dire, fait faire et faire dire. Loin de considérer les pratiques ludiques en ligne comme de purs artefacts technologiques, chacune des contributions met en évidence les façons dont des mondes du jeu se construisent sur internet, en réactualisant des pratiques, des carrières ou des conventions anciennes, et en nécessitant des interactions régulières, coopératives ou conflictuelles, entre différents acteurs. En s'intéressant à de « petits » objets et de « petites » pratiques sur Internet, en marge des productions les plus importantes économiquement et les plus étudiées dans le champ scientifique, il s'agit, pour paraphraser Becker, d'axer l'analyse « sur l'organisation sociale, pas sur l'esthétique (Becker, 1985 : 22). Parler de monde du jeu est une façon de ramener la question du ludique à ses conditions sociales de réalisation, en considérant aussi bien ceux qui les produisent que ceux qui les pratiquent. Ce numéro pourrait ainsi faire sienne, mais à propos du jeu, cette remarque de Becker : « N'oublions pas que l'objet de notre analyse n'est pas l'œuvre d'art en tant que réalité isolée (objet ou manifestation), mais l'ensemble des étapes de sa création et de sa recreation à mesure que les gens la découvrent et l'apprécient. D'où l'importance singulière du rôle joué par le public. Sous ce point de vue, une œuvre possède seulement les caractéristiques que ses spectateurs ou lecteurs remarquent à telle ou telle occasion. Malgré leur réalité matérielle, ces caractéristiques n'existent pas pour les gens qui les méconnaissent ou ne veulent pas leur prêter attention. Elles apparaissent et disparaissent au gré de la perception, que peut, ou ne peut pas, en avoir le public (Bourdieu, 1968) » (Becker, 1985 : 226).

BIBLIOGRAPHIE

- BARTLE Richard (2004). *Designing Virtual World*, Berkeley, New Riders.
- BECKER Howard (1985). *Outsiders. Étude de sociologie de la déviance*, Paris, Métailié.
- BECKER Howard (1988). *Les mondes de l'art*, Paris, Flammarion.
- BENGHOZI Pierre-Jean & PARIS Thomas (dir.) (2013). *Howard Becker & les Mondes de l'Art. Colloque de Cerisy*, Palaiseau, École Polytechnique.
- BERRY Vincent (2011). « Du jouet au jeu vidéo et réciproquement », in Charles Dorothée & Girveau Bruno (dir.) *Des jouets et des hommes*, Paris, Éditions de la RMN-Grand Palais.
- BOURDIEU Pierre (1998a). *Les règles de l'art. Genèse et structure du champ littéraire*, Paris, Seuil.
- BOURDIEU Pierre (1998b). *Contre-feux*, Paris, Raisons d'agir.
- BOUTET Manuel (2012). « Mondes en ligne, mondes sensibles. La nostalgie, un point d'entrée pour l'ethnographie », in Ter Minassian Hovig, Rufat Samuel & Coavoux Samuel (dir.) *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions Théoriques, pp. 183-207.
- BRODY Aymeric (2011). « L'investissement de l'espace domestique par le jeu d'argent : l'exemple du poker », *Revue des Sciences Sociales*, 45, pp. 50-56.
- BROUGÈRE Gilles (2005). *Jouer/Apprendre*, Paris, Economica.
- CAILLOIS Roger (1958). *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard.

- CALVET Louis-Jean (1976). *Les Jeux de la société*, Paris, Payot.
- COAVOUX Samuel (2010). « La carrière des joueurs de World of Warcraft » in Craipeau Sylvie, Genvo Sébastien & Simmonot Brigitte (dir.), *Les jeux vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture*, pp. 43-58.
- COAVOUX Samuel (2011). « L'espace social des pratiques de World of Warcraft », in Rufat Samuel & Ter Minassian Hovig (dir.) *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions Théoriques, pp. 164-180.
- DUMAZEDIER Joffre (1962). *Vers une civilisation du loisir*, Paris, Seuil.
- DUNNING Eric & ELIAS Norbert (1994). *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*, Paris, Fayard.
- FEYRS Dylan (2002). « Formes et pratiques du clandestin, joueurs de poker et tripots dans une grande ville de province », *Sociologie du travail*, 44 (2), pp. 233-253.
- FINE Gary Alan (1989). « Mobilizing Fun: Provisioning Resources in Leisure Worlds », *Sociology of Sport Journal*, 6 (4), pp. 319-334.
- FLICHY Patrice (2010). *Le sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris, Seuil.
- GEERTZ Clifford (1983). « Jeu d'enfer. Notes sur le combat de coqs balinais », in Geertz Clifford, *Bali, interprétation d'une culture*, Paris, Gallimard [1973].
- HENRIOT Jacques (1969). *Le jeu*, Paris, Presses Universitaires de France.
- HENRIOT Jacques (1989). *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti.
- HUHTAMO Errki (2005). « Slots of fun, Slots of Trouble : An Archaeology of Arcade Gaming », in Goldstein Jeffrey & Raessens Joost (dir.) *Handbook of Computer Game Studies*, London, MIT Press, pp. 3-21.
- HUIZINGA Johan (1951). *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.
- KAPP Sébastien (2013). *L'immersion fictionnelle collaborative : Une étude de la posture d'engagement dans les jeux de rôles grandeur nature*, Thèse de doctorat en sociologie, Paris, École des hautes études en sciences sociales.
- KLINE Stephen, DYER-WITHEFORD Nick & DE PEUTER Greig (2003). *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montréal, McGill - Queen's University Press.
- PASQUIER Dominique (1999). *La culture des sentiments, l'expérience télévisuelle des adolescents*, Paris, La Maison des sciences de l'homme.
- PASQUIER Dominique (2005). « La culture comme activité sociale », in Maigret Éric & Macé Éric (dir.) *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Paris, Armand Colin.
- PIAGET Jean (1978). *La formation du symbole chez l'enfant*, Lonay, Delachaux et Niestlé.
- SCHMOLL Patrick (2008). « Communautés de joueurs et "mondes persistants" ». *Médiamorphoses*, 22, pp. 69-75.
- SIDRE Colin (2014). *Une histoire du jeu vidéo en France : l'objet vidéoludique et ses réseaux de distribution (1974-1988)*, Thèse diplôme d'archiviste-paléographe, Paris, École Nationale des Chartes.
- SIMMEL Georg (1991). *Sociologie et Epistémologie*, Paris, Presses universitaires de France.

TRÉANTON Jean-René (1960). « Le concept de "carrière" », *Revue française de sociologie*, 1 (1), pp. 73-80.

TRÉMEL Laurent (2001). *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris, Presses universitaires de France.

TRÉMEL Laurent (2002). « Les jeux de rôles, les jeux vidéo et le cinéma : pratique sociales, reproblématisation de savoirs critiques », *Éducation et Société*, 10, pp. 45-56.

WENDLING Thierry (2002). *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, Presses universitaires de France.

YEE Nick (2007). « Motivations of Play in Online Games », *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9, pp. 772-775.

ZABBAN Vinciane (2011). « Ceci est un monde ». *Le partage des jeux en ligne : conceptions, techniques et pratiques*, Thèse de doctorat en sociologie, Paris, Université Paris-Est.

NOTES

1. On peut évoquer, en France, les travaux de Dominique Pasquier qui met le modèle de Becker à l'épreuve dans son étude de la série *Hélène et les garçons* et plus particulièrement en analysant les « fans » (des jeunes filles essentiellement) du feuilleton. Autour de la série *Hélène et les garçons* se constitue tout un ensemble de réseaux qui coopèrent, échangent, contribuent à faire exister la série aussi bien dans certaines cellules familiales qu'au niveau des groupes de « pairs », des réseaux d'amis, des autres groupes de fans, dans la presse, les concerts, etc. Dans ces différents collectifs, la pratique culturelle est (re)négociée, discutée élaborée. Ces « publics » contribuent à faire vivre l'œuvre ou à la faire mourir lorsque les effectifs diminuent, annonçant ainsi le déclin de ce monde de l'art. Dominique Pasquier, *La culture des sentiments, l'expérience télévisuelle des adolescents*, Paris : La Maison des sciences de l'homme, 1999.

2. Le terme de "Gaming" ou de "Game world" est également employé dans la littérature anglo-saxonne. Nous nous sommes ici limités à la littérature disponible en français.

3. "All leisure worlds are material worlds"

4. « Who but a mushroomer would put a bumper sticker, "I Brake For Fungi," on his car ? Who but a mushroomer would wear a T-shirt with a pair of large morels on her chest ? »

AUTEURS

VINCENT BERRY

Université Paris 13, EXPERICE

MANOUK BORZAKIAN

École Polytechnique Fédérale de Lausanne