

---

# Se jouer des situations : Usages de mondes « virtuels » en contextes de handicap

Axel Guïoux

*Université de Lyon*

Evelyne Lasserre

*Université de Lyon*

---

**Résumé :** Le présent article s'inscrit dans le prolongement d'une recherche en cours portant sur la compréhension et l'analyse des usages de jeux vidéo en ligne par des personnes en situation de handicap. En soulignant les apports épistémiques et méthodologiques d'une ethnographie en ligne, il pointe les limites heuristiques de la classique distinction entre un monde supposé réel qui se verrait redoublé par son pendant virtuel. L'exemple précis des jeux vidéo permet ici non seulement de questionner la dichotomie virtuel / réel mais aussi la définition traditionnelle du jeu élaborée à partir du modèle de la règle distincte de son exécution concrète. L'analyse des pratiques ludiques de personnes en situation de handicap pointe enfin la nécessité d'une attention portée sur les modes d'appropriation corporelle d'un dispositif techno-communicationnel. En conséquence, il s'agit d'envisager les formes d'expériences vidéo-ludiques comme des « instances de procuration » autorisant l'exploration sensible de mondes moins disjoints les uns des autres qu'en interaction constante.

**Mots-clés :** ethnographie, handicap, jeux vidéo, virtuel, expérience, corps

**Abstract:** This article is a continuation of ongoing research to understand the uses of online gaming by people with physical disabilities. By emphasizing the epistemic and methodological contributions of online ethnography, it points to the heuristic limits of the traditional distinction between a supposedly real world and that which would be repeated in the virtual. The specific use of video games in this example, makes it possible not only to question the virtual-real dichotomy, but also to question the traditional definition of the game which starts from the premise that the rule is distinct from its concrete execution. Analysis of the recreational practices of disabled people also points to the need for attention to modes of bodily appropriation of techno-communication devices. In the end, it is a question of considering video entertainment experiences like "instances of proxy," authorizing the sensitive exploration of worlds that are less disconnected and instead are in constant interaction.

**Keywords:** ethnography, disability, video game, virtual, experience, body

---

Suivre à pied Sara dans les rues et avenues d'une grande ville de France s'avère un exercice beaucoup moins aisé qu'escompté. Sara a une quarantaine d'années et est paraplégique depuis l'âge de deux ans. Installée dans un fauteuil électrique, la main posée sur la commande directionnelle qu'elle manipule du bout des doigts – son « joystick », comme elle se plaît à la nommer –, elle semble connaître en détail la topographie et la géographie de l'espace urbain qu'elle parcourt régulièrement. Les tracés et courbes qu'elle dessine sur l'asphalte paraissent répondre à une connaissance minutieuse de la ville et de son agencement. Ici, elle esquivait la présence d'un plot délimitant une zone piétonne, se détournait d'une foule compacte de flâneurs en empruntant une ruelle; là, elle anticipait par un louvoiement habile une descente de trottoir trop abrupte, protestait contre la présence d'un véhicule de service garé sur la chaussée; ici encore, elle se fraie un chemin entre deux tramways, coupant à la perpendiculaire les voies de rails des engins. Plus loin, elle fait face à un autre usager lui aussi en fauteuil roulant. Sara le croise sans même un regard. Se tournant vers nous, elle s'exclame : « Et alors ? Il est handicapé... Mais je ne le connais pas. Vous imaginez, si je m'amuse à discuter avec tous les gens que je rencontre ? ». Sara va vite. Parfois trop vite. Lorsqu'elle pressent une modification nécessaire de son itinéraire, elle pousse la tige en métal fixée sur le boîtier de son accoudoir. Une orientation légère, en arrière, en avant, à gauche ou à droite modifie la direction; une pression accentuée agit, elle, sur la vitesse de déplacement. Le passage est étroit, Sara nous dépasse et se glisse entre une poubelle et une barrière de sécurité protégeant les passants de la circulation : « On tient de la place, mon fauteuil et moi. Il faut toujours prévoir ! ». L'accélération, franche et marquée, nous laisse quelques mètres en arrière. Bien que « valides », nous tentons de la rejoindre mais le chemin emprunté et les obstacles qui le parsèment complexifient notre avancée. Sara s'amuse de notre laborieuse progression :

C'est normal, c'est comme marcher, ça s'apprend. Les trajectoires, il faut les connaître. Personnellement, j'ai beaucoup appris et j'apprends encore en jouant aux jeux vidéo. Quand je déplace mon personnage dans un FPS<sup>1</sup> par exemple, hé bien, c'est comme lorsque je déplace mon fauteuil. C'est la même chose. Je me repère dans l'espace et j'essaie d'améliorer mon utilisation du joystick... La relation entre ce que je vois, ma main et mes déplacements. C'est comme un entraînement. Jouer m'entraîne à me déplacer. Et inversement, me déplacer me permet aussi de m'entraîner pour jouer. J'ai même corsé le truc en m'obligeant à me servir de la main droite alors que je suis gauchère ! [Sourire] Je m'entraîne quoi !

Cette assertion est loin d'être anecdotique et revêt une importance heuristique capitale. Sara est en effet une fêrue de jeux vidéo. Une grande partie de son temps est consacrée à cette activité. Elle multiplie les supports jouant aussi bien sur les consoles disponibles sur le marché que sur un ordinateur qu'elle améliore ou « *upgrade* » régulièrement afin de profiter de conditions techniques optimales. De même, elle explore une multitude de genres vidéo-ludiques, s'adonnant autant aux jeux d'action, de stratégie qu'aux jeux de rôle en ligne pour lesquels elle avoue une préférence assez nette. C'est d'ailleurs au sein de l'un de ces derniers que nous l'avons rencontrée lors de circonstances aussi hasardeuses qu'incongrues<sup>2</sup>. Cette rencontre s'inscrivait dans le cadre d'une recherche entamée en 2006 sur l'usage des nouvelles technologies, en particulier celui des jeux vidéo en ligne par des personnes en situation de handicap<sup>3</sup>. Le terrain exploré privilégiait le jeu *World of Warcraft* qui, depuis quelques années, fait l'objet d'un intérêt croissant de la part des sciences humaines et sociales. *World of Warcraft*<sup>4</sup> appartient à ce que le vocabulaire courant des *Game Studies* nomme MMORPG, acronyme tiré de l'expression anglo-saxonne *Massively Multiplayer Online Role Playing Games*. La traduction française littérale de l'expression – Jeu de Rôle en Ligne Massivement Multijoueur – transcrit assez bien ce qui caractériserait ce type d'activité vidéo-ludique. Dans le cadre d'un MMO, l'expérience de jeu se définit ainsi par l'exploration d'un *monde virtuel* en trois dimensions : dans le cas de *World of Warcraft*, fortement imprégné par un imaginaire *Heroic Fantasy*; accessible en *réseau*, via l'Internet donc nécessitant l'emploi d'un ordinateur; caractérisé par une *persistance* – il continue d'exister même lorsque le joueur se déconnecte –; et un aspect *communautaire* socialement régulé<sup>5</sup> – le joueur n'y est jamais vraiment seul, il partage son expérience avec des centaines d'autres joueurs coprésents<sup>6</sup>. L'interaction avec ces partenaires de jeu ainsi qu'avec l'environnement est

rendue possible par la création d'un *avatar* qui, littéralement, concrétise, formalise la présence de l'utilisateur dans l'univers numérique. Enfin, la finalité des actions, la *but du jeu* pourrait-on dire, se résume à l'accomplissement d'une série d'objectifs – les « quêtes » et « missions » – qui apporteront au personnage expérience et reconnaissance, seules garanties de sa progression et de son évolution. Dès lors, en saisissant comme point de départ cette rencontre avec Sara ainsi qu'avec d'autres joueurs en situation de handicap dans le contexte d'un MMO, l'objectif du présent article visera à explorer les conséquences d'une expérience concrète, incarnée de ces mondes numérisés. En quoi consiste justement cette expérience de la virtualité ? À quelles modalités de l'activité ludique nous renvoie-t-elle ? L'usage d'un avatar modifie-t-il la perception même de la situation de handicap ? Plus largement, l'exploration d'univers virtuel n'ouvre-t-elle pas sur des modalités d'ajustement entre corps et appareillages techniques qui, en fin de compte, relativiseraient la spécificité corporelle supposée de l'expérience du joueur en situation de handicap ?

### Une ethnographie « virtuelle » ?

Les prémisses de cette recherche se sont donc inscrites résolument dans ce que Christine Hine (2000) définissait, il y a plus d'une dizaine d'années, comme une « ethnographie virtuelle »<sup>7</sup>, en l'occurrence une démarche reprenant les bases de cet « idéal méthodologique » qui vise à explorer les liens complexes reliant les usages concrets des nouvelles technologies aux différentes « arènes » (*arenas*) de la vie quotidienne : « An ethnography of the Internet can look in detail at the ways in which the technology is experienced in use » (Hine 2000:4, nous soulignons)<sup>8</sup>. À l'instar de cette connotation d'une enquête « not quite » exposée par Hine, ce travail de terrain s'est heurté et se heurte encore aux obstacles méthodologiques et épistémologiques évoqués plus loin par notre auteure au travers des dix principes qu'elle soulève pour la mise en œuvre d'une ethnographie des mondes numériques. D'emblée, il s'agit d'assumer les effets de ce « not quite », de ce « pas tout à fait », que nous pourrions aussi traduire par l'idée d'une ethnographie inaboutie, en partie absente à elle-même, quasi-carencée. Absente, inaccomplie, carencée car dépendante de phénomènes par essence virtuels qui révéleraient en creux notre propre interprétation culturelle et philosophique de l'appréhension de cette même virtualité. Renvoyé au possible, à la promesse de formes en attente, le terrain virtuel trahirait dès lors la supposée exigence d'une ethnographie en prise avec l'accomplissement d'événements conçus comme factuels donc *réels*. En ce qui nous concerne et pour reprendre la célèbre expression de Malinowski,

est-il possible de planter – effectivement, concrètement – sa tente au milieu d’un campement de gnomes dans *World of Warcraft* ? Si l’effet métaphorique de la formule est parfaitement recevable, elle reste une image qui ne peut être redoublée par l’exigence ontologique d’une conception classique de l’ethnographie qui ferait reposer sa légitimité sur le nécessaire transport physique parmi les autres. Explorer une terre virtuelle implique une forme de déplacement, y compris nous le verrons dans les effets corporels qu’elle suscite, mais cette modalité du transport ne peut se résumer, sous peine d’être épistémologiquement anéantie, au postulat réaliste d’une présence essentialisée d’un autre distant duquel dépendrait le processus de production des données. Ainsi, ce postulat présentiste s’est parfois résumé à cette incise exprimée à l’endroit de notre démarche : « C’est intéressant d’étudier des avatars, mais quand est-ce que vous allez rencontrer les vrais gens qui les agissent ? ». Comme l’indique l’exemple de Sara précédemment évoqué, la possibilité d’une rencontre *in concreto*, en « face-à-face » des usagers de mondes virtuels reste mobilisable et, dans le cas de ce propos, possible-ment féconde. Pour autant, Hine a raison de souligner que l’enquête en terre virtuelle nécessite des abandons et des acceptations méthodologiques. Elle postule ainsi de reconnaître la mobilité des phénomènes étudiés, obligeant l’ethnographe à prêter une attention soutenue au flot et à la connectivité des groupes plutôt qu’à leur localisation et aux frontières qui en présupposeraient l’organisation<sup>9</sup>. Il s’agit bien de considérer des associations en train de se faire par l’environnement technologique, donc par l’entremise de ce dispositif complexe que serait le virtuel. L’objet de l’enquête, dans cet ordre d’idées, ne peut se constituer indépendamment du dispositif technique et des interactions que nourrit le chercheur avec celui-ci. Il se formalise « dans », « sur » et « au travers » du virtuel<sup>10</sup>, ce qui implique par conséquent de laisser derrière soi la conception d’une préexistence de réalités isolables et vérifiables. L’ethnographie d’un monde virtuel et, dans le cas présent vidéo-ludique, implique de reconnaître l’avatar comme forme plausible. Même si en fin de compte *quelqu’un* – utilisateur, usager, joueur, etc. – se tient bien derrière ou au-delà de la figure numérisée qu’il incarne, il n’en reste pas moins que l’avatar en tant qu’agencement concret le présentifie, le rend saisissable ici et maintenant comme phénomène de perception donc comme sujet de l’enquête. À ce titre, l’« ethnographie virtuelle » évoquée par Hine met à mal la commode et classique séparation entre virtualité et réalité. En jouant littéralement le jeu de l’interaction avec l’avatar, le chercheur attribue à son existence une pertinence, donc une crédibilité. Il négocie avec sa tangibilité reconnaissant, par son entremise,

la présence en actes de son utilisateur, utilisateur certes distant et anonyme mais néanmoins rendu visible par le dispositif technique qui l’incarne<sup>11</sup>.

Plus encore, il nous semble que l’exemple de Sara nous permet d’aborder ces complexes relations à l’« interstitiel » qu’évoque Hine concernant l’enquête virtuelle. Sara, en jouant avec le joystick de son fauteuil électrique, en attribuant à ses expériences le statut d’« entraînement » visant à modifier la perception de son propre corps en relation avec un environnement, nous permet de souligner trois niveaux principaux d’interprétation que nous allons nous efforcer d’examiner. D’une part, et au-delà de la possibilité même d’une ethnographie posant la question de la présence différée de l’autre dans un monde virtuel, Sara nous invite à reprendre non seulement la dialectique entre virtuel et réel mais aussi à reconsidérer les conséquences de l’expérience même du jeu. Pour Sara, mais nous le verrons aussi pour les autres joueurs rencontrés, jouer, c’est *opérer*. C’est donc mettre en œuvre des modalités d’action qui font voler en éclat la traditionnelle conception du « cercle magique » ludique qui apparaîtrait comme une parenthèse dans l’ordinaire du quotidien – le jeu comme espace virtuel qui s’immiscerait dans la routine du réel. Dans le prolongement de ce qu’avance Thomas M. Malaby (2007, 2009), le jeu participe d’une expérience élargie qui ne peut être séparée de ce que Alfred Schütz (2008) nommait de son côté la « réalité primordiale ». D’autre part, en revêtant le statut de contexte de simulation vecteur d’apprentissages et d’expériences, le jeu, et en particulier vidéo tel qu’évoqué ici, ne peut se limiter à une appréhension de type strictement représentationnel. Il n’est pas une simple surface prenant vie en images dans le cadre délimité par l’écran. Il engage plutôt, au regard de nos observations, une « position projetée » (Gee 2008:260) qui mobilise le sujet et l’ensemble de son étendue corporelle. Enfin, la prise en compte dans le cadre de cette recherche d’une population de joueurs spécifique, en l’occurrence en situation de handicap, pose justement la nécessaire question de la notion de « situation » proprement dite. Les joueurs que nous avons rencontrés expérimentent au final ce que nombre de joueurs dits « valides » expérimentent eux aussi de leur côté, à savoir la négociation avec le dispositif technique et l’interface vidéo-ludique, la constitution de repères cognitifs et perceptifs nécessaires à la manipulation de l’avatar et du déplacement dans l’environnement virtuel. Simplement, leur situation singulière nous conduit à prêter une attention encore plus soutenue aux expériences corporelles engagées dans ce type d’activité. Si nous prenons l’exemple de Gilles, tétraplégique, qui ne peut se servir que d’une seule main afin de manipuler son avatar à l’écran à l’aide d’un clavier et d’une

souris, il expérimente de façon certes accrue ce que néanmoins l'ensemble des joueurs vivent au quotidien : la synchronisation indispensable entre son corps prolongé par son appareillage, l'interface technique et l'environnement virtuel. Mais ici et plus qu'ailleurs, l'exercice nécessite une attention et une présence soutenues. La singularité des efforts qu'il requiert ne doit pas cependant se muer en une forme de particularisme stigmatisant donc excluant, le « joueur handicapé » devenant par là une catégorie absolue et irréductible.

### La virtualité de la règle du jeu

La compréhension des usages d'un univers vidéo-ludique en ligne confronte la démarche conceptuelle à un double enjeu théorique : celui, tout d'abord, renvoyant à la notion même de « virtualité » et aux « connections » qui la relie à la « réalité » (Hine 2000:64); celui, ensuite, de l'activité ludique proprement dite qui instaure une relation problématique entre l'imaginaire entendu comme possibilité conditionnant l'acte de jouer et l'action de jeu postulant une effectuation de cet imaginaire. Il en résulte que jeu comme virtualité se déploie, selon les approches analytiques classiques, dans le sillage de la distinction entre « ce qui est en attente » et ce qui, effectivement, s'opère, s'effectue. Rob Shields, de son côté, atténue cette distinction en renvoyant le virtuel et ses phénomènes à ce qu'il nomme des « intangibles » (Shields 2006:284), ces « choses » qui, *a priori*, seraient un mélange d'abstractions et de potentiels. Si l'on suit les conséquences de cette acception, les virtualités existent et ne sont pas de pures idées cantonnées dans un espace théorique fait d'inconsistance et d'immatérialité : « Virtualities are not just 'ideas' but things: a code, habitus or class that exists even if one cannot treat it as tangible object » (*ibid.*). Le virtuel désignerait donc des objets et des états existant mais non « concrets ». À ce titre, il définirait un mode d'être participant du réel mais qui resterait distinct de l'actuel. Un souvenir, par exemple, peut être considéré comme une virtualité idéale, bien réelle, mais qui n'aurait pas la même actualité concrète qu'un objet matériel. Le virtuel s'effectuerait par une actualisation impliquant un acte de performance le faisant advenir mais cette actualisation produirait, toujours selon Shields, des transformations. Ainsi, lorsque Sara se déplace virtuellement dans un jeu vidéo puis transpose ce déplacement dans les rues de la ville, les modalités de ce transport ne participent pas d'une conversion pure et simple d'un univers à l'autre. Il est une traduction établissant un lien entre des situations de perception en relation. Sara effectue une action réelle dans un monde « virtuel » puis déplace cette action en la faisant advenir autrement dans le monde

« réel ». En conséquence, à l'instar de ce que précise Alain Milon, le virtuel demeure un « état » dont le possible reste un « attribut » (Milon 2007:257). L'opposition traditionnellement mobilisée entre le réel conçu comme une matérialité absolue et le virtuel abordé comme une forme immatérielle pure devient inopérante. Elle peut, en effet, être rattachée à une simplification du concept produite par certains usages fantasmés de la « cyberréalité » : « C'est en réduisant le virtuel à l'immatérialité de l'information que la cyberculture franchit le pas pour en faire une abstraction pure » (*ibid.*). Or – et nous rejoignons Milon sur ce point précis –, même si nous nous détachons par ailleurs des conclusions pathologiques qu'il déduit des effets simplificateurs de la notion de virtualité telle qu'utilisée dans une partie de la « cyberculture »<sup>12</sup>, les transitions entre mondes qu'effectue Sara restent des transactions de corps. À aucun moment, nous semble-t-il, elles n'impliquent une dilution de la matérialité et de la densité corporelle. Elles se modulent, en revanche, selon des possibles perceptifs sensiblement différents.

De la même manière, l'acception classique de la notion de jeu a mis l'accent sur une opposition analytique binaire distinguant un possible – la règle – de son effectuation concrète – l'activité ludique proprement dite. Ainsi, le « jouer » en tant qu'acte se distinguerait du « jeu » en tant que potentialité. Pour Johan Huizinga (1951), le jeu demeure cette activité « fictive » qui, dès lors, soulignerait l'opposition entre production imaginaire et réalité ordinaire. De son côté, Roger Caillois (1958) reprend à son compte cette intromission du fictif dans le rythme routinier des activités quotidiennes. La distinction qu'il opère concernant ces deux manières de jouer donc de bousculer le déroulement du quotidien que seraient *paidia* et *ludus* s'inscrit en partie dans cette conception duelle du jeu : d'un côté, l'activité pure, spontanée cause de trouble et de désordre; de l'autre, l'intervention de la règle mais aussi de l'habileté source d'une progressive domestication de la pratique ludique. Ainsi, *paidia* et *ludus* se situeraient à l'interstice de cette tension première pointée par Donald W. Winnicott (1975) entre *game* et *play*. La potentialité/virtualité de la règle parcourrait l'acte même du jeu afin d'en maîtriser – Caillois dirait d'en « civiliser » – les effets. Le *play*, geste inchoatif, permettrait la mise en œuvre des vertus structurantes du *game*, saisi comme instance de régulation. Dans cette optique, le jeu reste une action délimitée, régulée et fictive, Roger Caillois lui ajoutant les caractéristiques d'improductivité, d'incertitude et de consentement assumé. L'émergence plus récente des recherches dans le champ académique sur les jeux vidéo a aussi été en partie marquée par cette structuration analytique duelle. Le débat des *Game Studies* s'est ainsi organisé

à partir d'une controverse opposant les tenants d'une approche qualifiée par les acteurs du champ de « narratologique » à celle définie, par ces mêmes acteurs, comme « ludologique ». Cette dispute a posé, plus largement, les bases d'un enjeu théorique définissant la pertinence même d'une étude des jeux vidéo considérés comme phénomène culturel de masse émergeant. Pour les défenseurs de l'approche narratologique, le jeu vidéo peut être conçu dans les termes d'une compréhension holiste du phénomène culturel. Selon cette approche, ils sont une narration, une construction de sens définie par une activité humaine spécifique. Au-delà de la légitimité de l'objet et dans le cadre d'une narratologie extensive, les jeux vidéo, au même titre que les supports traditionnellement étudiés par les *Cultural Studies*, participeraient d'un phénomène de narration globalisée. La narration, en tant que phénomène social et culturel étendu, est dès lors partout. Les jeux – y compris vidéo – n'échapperaient pas à cette narrativisation généralisée et partageraient avec le livre, le film, etc., une logique narrative, c'est-à-dire un agencement de traits structurels organisant les modalités spécifiques du récit. Ce dernier formerait un tout, pouvant être transféré dans de multiples médiums. Rien ne pourrait se tenir hors de cet impératif immuable et constant de narration. Par conséquent, les jeux vidéo raconteraient à leur manière des histoires et permettraient à leurs utilisateurs de raconter à leur tour des histoires à leur propos. Comme l'indique Julien Rueff (2008), la posture narratologique pourrait être reprise à l'aune de ces trois arguments majeurs : les êtres humains par leurs pratiques et mises en représentations produiraient à l'infini du récit; en tant que loisirs, les jeux vidéo s'inscriraient de fait dans les trames de cet impératif du raconter; ils partageraient, enfin, avec d'autres narrations des formes d'organisation structurées. À cet argument totalisant du récit, les représentants de l'approche ludologique opposent l'impératif de la pratique. Le sens n'expliquerait pas tout. Et surtout, il conduirait à une conception strictement sémantique et logocentrée de l'activité ludique. Rueff encore :

Pour les tenants de la ludologie, l'essence des jeux résiderait dans leur système de règles. En d'autres termes, il serait impossible de considérer un jeu vidéo (en tant que jeu) en faisant l'économie des mécanismes définissant les conditions de victoire, d'une part, et les modalités d'action des joueurs, d'autre part. [Rueff 2008:149]

Le point de divergence majeur concernant la saisie de ces modalités d'action reposerait sur la reconnaissance et l'appréhension de ce mode spécifique d'agir que

concrétiserait l'*interactivité*. Ainsi, le jeu vidéo serait parcouru par un impératif de narration. En ce sens, le joueur peut raconter l'histoire du jeu qu'il a vécue. Il peut revenir sur les éléments, mêmes basiques, de la narration de ce à quoi il a joué. Pour autant, le récit ludique et plus particulièrement vidéo-ludique, renverrait à une logique temporelle spécifique, à un « ici et maintenant » faisant dépendre le déroulement des événements de l'influence directe du joueur. Comme le précise Jesper Juul :

The game constructs the story as *synchronous* with narrative time and reading/viewing time: the story time is *now*. Now, not just in the sense that the viewer witnesses events now, but in the sense that the events are *happening* now, and that what comes next is not yet determined. [Juul 2005:223]<sup>13</sup>

Le joueur interpréterait les événements de la narration, leur attribuerait un sens comme dans toute pratique de réception/construction de contenus narratifs. Cependant, la logique temporelle de ce processus d'interprétation serait séquentielle. Les événements auraient lieu *maintenant* et dans un *ici* ambigu, autant constitué par la réalité de ce qui se déroule virtuellement dans le jeu que par ce qu'éprouve concrètement le joueur : « the player establishes a concrete order of events in the course of playing the game. The player is responsible for creating the plot, in addition to the interpretative task » (Neitzel 2005:239)<sup>14</sup>. Le joueur est donc projeté dans le monde fictif, il le constitue et se constitue par lui. Il reste un auteur – compris en tant que producteur et vecteur de récits –, mais plus encore, il peut être appréhendé en tant qu'auteur « impliqué », déclencheur de la chaîne des événements dépendant du monde virtuel qu'il explore.

Cette notion d'implication, comprise comme mobilisation générale du joueur/acteur, nous paraît essentielle afin de dépasser la dualité théorique qui a longtemps distingué ce qui peut être défini comme la virtualité de la règle et la mise en œuvre de celle-ci par l'activité ludique proprement dite. Nous rejoignons ainsi Thomas M. Malaby (2007) sur ce point particulier : l'approche narratologique *stricto sensu* se heurte, à terme, aux limites du formalisme en ne voyant dans le jeu qu'un agencement de sens. De même, le postulat ludologique, en rapprochant le jeu d'une activité supérieure réglée, toute entière tournée vers le plaisir et l'amusement, peut finir par le muer en activité hyperspécialisée, empêchant de le relier à d'autres types d'actions sociales. Dans les termes de Malaby, le jeu en tant qu'expérience humaine ne peut se réduire à une simple mise en relation de significations : « It also consists in human practice, in the lived experience itself » (Malaby

2007:101). Compris en tant qu'expérience vécue, le jeu, saisi dans les termes d'un paradigme pragmatiste explorant l'agir humain, ne peut se résumer à une logique stricte de la représentation. Il révèle un engagement du sujet-acteur au monde<sup>15</sup>. En soulignant son inscription dans le social, Malaby détache ainsi le jeu d'une interprétation non-productive (l'activité ludique comme pure « perte » de Roger Caillois). Dans ce prolongement, il extirpe la pratique ludique de la conception du désintéressement qui longtemps a été accolée similairement à l'expérience artistique par exemple. L'art comme le jeu tireraient leur légitimité et leur nécessité de leur non-congruence avec les actes triviaux de la vie sociale. Dans cette vision fondée sur l'expérience du sublime en tant qu'élévation et libération, jouer comme contempler, c'est imaginer, donc s'extirper des nécessités – forcément laborieuses et aliénantes – du quotidien. Pour Malaby, cette conception du jeu fait l'impasse sur la dimension pratique de l'activité ludique. En reprenant les analyses de Csikszentmihalyi, il envisage *de facto* le jeu comme un « état de l'expérience » : « a state of experience in which the actor's ability to act matches the requirements for action in his environment » (Malaby 2009:209) [un état de l'expérience dans lequel la capacité d'agir de l'acteur correspond aux exigences de l'action dans son environnement]. Jouer, c'est agir. C'est donc faire advenir du social en acte, tout en négociant avec une part de contingence. Dès lors, compris au travers du prisme du paradigme ludique, l'acteur, en agissant avec d'autres, joue, se confronte aux possibles, négocie et parie avec une part de hasard et d'imprévisible : « every time we act, we effectively make a bet with the universe that may or may not pay off » (Malaby 2009:211)<sup>16</sup>. La classique dialectique entre virtualité de la règle et réalité de son effectuation s'amoindrit au profit d'une vision engagée et négociée du processus social. En conséquence, le « *game* » et le « *play* » apparaissent moins comme le produit d'un lien de subordination que d'une négociation constante. La remise en cause de l'exceptionnalisme supposé de l'activité ludique – jouer, ce n'est pas produire ou travailler – contrarie tout autant la nuance entre réalité du jeu et virtualité de sa régulation que celle établie entre fiction du jouer et rationalité de ses agencements. Le jeu reposerait plutôt sur un engagement parfois contraint, engagement mobilisant une implication tout autant corporelle, émotionnelle qu'intellectuelle du sujet : « [we] must see [games] as socially created artifacts with certain common features and allow for the way inhabit, reflect, and constitute the processes of everyday life » (Malaby 2007:102)<sup>17</sup>. En résumé, le jeu, selon Malaby, est à envisager comme un processus vecteur de contingences (sociales, performatives, sémiotiques) voire de

désordre. Mais plus largement, il est plus qu'une simple part du social, il est de part en part un procès social : « it places game contexts and other arenas of human experience ontologically on a par with each other » (Malaby 2007:109)<sup>18</sup>.

## Simulations et avatars

Articulée dans les termes d'une approche transformationnelle et pragmatiste, l'activité ludique et plus spécifiquement vidéo-ludique implique similairement une saisie complexe du rôle et du statut du joueur. Celui-ci est tout autant observateur qu'agissant. Il se situe au carrefour d'un « point d'action » et d'un « point de vue » pour reprendre l'expression de Britta Neitzel, engageant un « processus d'observation de soi constitué d'un feedback permanent »<sup>19</sup> (Neitzel 2005:230). Selon Douglas Thomas et John Seely Brown, cette saisie reprend le concept d'auteur impliqué évoqué plus haut en considérant le joueur comme le résultat d'un « mélange conceptuel » : « Players in virtual world are neither authors nor readers, but they are, themselves, a new conceptual blend: both author and reader, both player and character, both virtual and physical » (Thomas et Brown 2007:168)<sup>20</sup>. Le statut de l'avatar, du personnage joué dans l'univers ludique, est à ce titre essentiel. Ainsi, pour Luc, paraplégique, la manipulation de son personnage permet de « retrouver » des sensations, affects, impressions sensibles « perdus ». L'avatar devient le vecteur d'expériences dérivées qui paraissent, selon les termes de Luc, se « reconnecter ». Un « transfert » s'effectue alors entre les actions impulsées et visibles à l'écran et l'expérience corporelle du joueur. Il précise :

Le fait de manipuler, d'utiliser le personnage, de le faire courir, de le faire sauter, de le faire nager, des choses comme ça, on récupère un certain nombre... Enfin, on récupère entre guillemets, on retrouve une certaine liberté, un sentiment de liberté que tu n'as plus ou que tu as perdu quelque part.

L'avatar apparaît comme étant bien plus qu'une simple coquille vide s'emplissant des actions et intentions que lui accorde le joueur; il ne peut être résumé à une conception strictement représentationnelle qui ferait de lui un agencement projeté sur un écran. Comme le précise Patrice Flichy à propos de l'usage des avatars de joueurs dans *Second Life* : « Les avatars ne sont pas de simples vignettes, ils ont des corps qui interagissent selon des processus proches de ceux de la vie réelle » (Flichy 2009:170). Tour à tour « extensions », « doubles » ou « partenaires », ils deviennent le médium d'une exploration d'un monde virtuel participant en retour à l'émergence d'expériences

sensibles spécifiques. Gilles, à ce propos, évoque des rappels de « souvenirs » lorsqu'il déplace son personnage le long d'une plage « virtuelle » située au sud de l'aire de jeu de *World of Warcraft* :

J'aime bien me balader sur la baie quand le soleil se couche avec la mer au fond. C'est bizarre mais ça me rappelle des trucs. Quand je vivais aux Antilles... Que je regardais la mer, les cocotiers... Il y a des endroits comme ça dans le jeu auxquels je suis très attaché.

Ainsi, l'avatar et les possibles qu'il suppose dans le jeu interrogent plus largement la constitution même de l'identité du joueur. En tant qu'étendue, lieu d'incorporation, il participe de la redéfinition constante que le sujet effectue des multiples modes relationnels qui le relient aux contextes d'action, que ces modes soient référentiels (en lien avec le monde), communicationnels (avec les autres)<sup>21</sup> ou autoréférentiels (avec lui-même)<sup>22</sup>. Ce que nous invitent justement à penser Sara, Gilles et Luc, c'est la constante négociation entre différents niveaux d'expérience qui brouillent la trop commode séparation établissant une frontière, voire une dépendance entre le virtuel et le réel, la fiction et la réalité. Les perceptions ressenties par ou au travers de l'avatar interpellent ou se mêlent aux expériences ordinaires présentes et/ou passées. Elles *procurent* des sensations, ouvrent sur des possibles. Gilles, situé avec son avatar à l'interstice du point d'action et de vue souligné par Neitzel, se sait physiquement derrière son écran et non pas, réellement, sur la plage numérisée d'une région tropicale. Pour autant, à l'image de Luc et de son expérience différée de la nage et de la course ou encore de Sara et de son perfectionnement des déplacements en fauteuil, il éprouve – concrètement – les effets d'un transport sensible, mobilisant les souvenirs physiques d'une expérience passée. Les frontières du quotidien se brouillent, l'implication que suppose l'expérience vidéo-ludique participant de la reformulation constante de sa propre trajectoire existentielle.

Selon James Paul Gee (2008), ce processus d'implication reste inhérent à l'expérience des simulations que nous effectuons au quotidien. Notre relation ordinaire au monde serait informée, voire plus largement structurée par des logiques de résolution de problèmes, elles-mêmes reliées à des dispositifs d'incorporation impliquant l'environnement objectif et technique. Dans cette optique, l'exemple spécifique de l'usage des jeux vidéo favorise l'émergence d'un paradigme permettant de comprendre la mise en œuvre d'une pensée de l'action en prise avec un contexte. Le jeu vidéo renverrait alors à des expériences dynamiques, reliées à la perception du monde, du corps, des états extérieurs et des sensations. Ces expériences ne

peuvent être réduites à de simples données stockées dans le cerveau du sujet. Pour Gee, jouer nécessite de simuler, c'est-à-dire d'adopter des points de vue et des possibilités d'action qui doivent s'adapter et se modifier au gré de la chaîne d'événements qu'impliquent l'interactivité avec le dispositif technique et l'interaction avec les autres. Il s'agit donc de produire des mondes possibles en s'y projetant. La perception de soi et d'autrui se fait mobile afin de réévaluer constamment les possibilités de l'agir : « [our simulations] are not 'neutral' but capture a given perspective or viewpoint, foregrounding some things and backgrounding others, though our perspective or viewpoint changes in different contexts » (Gee 2008:257)<sup>23</sup>. Dès lors, l'usage de l'avatar participe de cette mobilité des points de vue et d'action. Le personnage joué est littéralement « habité » (« *inhabit* ») par les intentions du joueur. Ce dernier incarne et est incarné par le personnage virtuel dans la simulation. Découle de ce principe l'expérience d'une résistance nécessitant pour le joueur d'être « accordé » (« *attuned* ») avec la forme qui le représente. Gee dépeint ici les contours d'une quasi naturalisation du personnage virtuel : celui-ci aurait un corps et un état d'esprit spécifiques qui déterminent un ajustement des intentions du joueur aux contraintes concrètes du personnage avec lequel il négocie : « You must take these to be the character's mental states; you must take them as a basis for explaining the character's action in the world » (Gee 2008:258)<sup>24</sup>. En d'autres termes, si l'on reprend l'exemple de *World of Warcraft*, jouer un personnage de voleur ou de guerrier, *incarner* plus précisément un voleur ou un guerrier dans la simulation du jeu oblige le sujet à penser et à agir *comme* un voleur ou un guerrier, c'est-à-dire à soumettre ses propres actions aux contraintes liées à l'état de voleur ou de guerrier. La relation est donc double. Tout autant centrifuge que centripète, elle s'impose au joueur qui impose à son tour ses propres intentions. Gee, afin de désigner ce principe d'affordance symétrique qui conceptuellement déborde l'analyse stricte de l'usage du jeu vidéo, déploie la notion de « position projetée » (« *projective stance* »). Ainsi, nous faisons des expériences du monde. Nous percevons des objets, des sujets avec des propriétés attribuées permettant de projeter nos actions. Ces actions renvoient à des rôles ou des identités supposées autorisant l'élaboration de simulations. En réalisant ces actions, nos identités et nos modes de perception se voient modifiés en retour. Agir dans le monde par des actes ou des mots repose donc sur la construction de virtualités nécessitant l'expérience de multiples points de vue. Pour Gilles, l'expérience de cette « position projetée » s'est tout entière construite à partir de l'usage spécifique qui

caractérise sa relation au dispositif technique : « Avec une main, je ne peux pas jouer de personnages qui nécessitent trop de mouvements rapides. Un voleur par exemple... Il me faut un personnage relativement statique, qui me permet d'alterner les passages de la souris au clavier... ». La relation centrifuge et centripète que dépeint Gee, tout autant éprouvée que provoquée, conduit Gilles à recourir à une interface adaptée : « Ma souris est blindée de raccourcis. Je peux faire des actions sans le clavier ». Concernant l'avatar joué qu'il privilégie, il ajoute :

C'est principalement un chasseur, parce qu'il bouge peu. Il reste à distance. Et puis, il a un animal familier qu'il peut lancer en attaque à sa place. Le nom que j'ai donné à mon perso', il vient du surnom d'un type que j'ai jamais bien et que j'avais rencontré dans un centre de rééducation.

Le chasseur de Gilles peut donc être considéré comme la résultante de cet impératif d'ajustement entre le dispositif technique, une situation corporelle donnée et la configuration spécifique du personnage virtuel. L'ajustement de ces actions, impliquant l'expérience de résistances et donc la production de simulations – jouer avec une main un avatar qui doit répondre à des objectifs dans un monde virtuel – rend possible l'accession à ce qu'Étienne Armand Amato a nommé, de son côté, une « corporéité agissante » (Amato 2008:318). De fait, l'avatar révèle la possibilité d'un « champ opératoire » (*ibid.*) mettant en jeu différentes modalités de l'expérience corporelle. En jouant, le joueur accomplit des actes en lien avec le dispositif technique (une « corporalité gestuelle »). De même, il expérimente une palette de perceptions proposée par la simulation (une « corporéité percevante ») au sein de laquelle il peut se mouvoir et agir en occupant un corps d'action (la « corporéité agissante » proprement dite). Ces situations corporelles intriquées mettent en relation à leur tour des conditions dynamiques d'émergence et d'effectuation : les « instances ». Ainsi, l'« instance opérationnelle » permettant au sujet d'exister dans la simulation dépend de l'« instance sensorielle », en l'occurrence des processus de perception qu'elle engage. Ces derniers ne pourront advenir qu'au travers des instances « fonctionnelle » et « orchestrale » renvoyant à l'utilisation de l'interface technique, elle-même reliée aux procédures physiques plus générales qu'elle implique. Dans le cas de Gilles, l'immersion dans l'univers du jeu nécessite une exploration sensorielle par l'intermédiaire du personnage qu'il dirige, exploration conditionnée par l'ajustement dynamique entre le schéma de son propre corps appareillé, l'avatar et le dispositif vidéo-ludique (souris, écran, clavier et unité centrale d'ordinateur). Pour Sara, les

instanciations et les modes de corporéité qu'elle expérimente dans l'utilisation des jeux vidéo se déplacent, s'« instancient » symétriquement dans un autre contexte perceptif. Toujours en suivant Amato, la co-émergence de ces instanciations multiples participe d'un phénomène global de « co-instanciation » faisant exister simultanément des possibles :

L'instanciation se définit [...] comme la présentification et la concrétisation d'une des instances décrites en attente d'occupant. Lorsque le pratiquant de jeu vidéo s'empare d'une instance, c'est donc à la fois l'humain et le programme qui s'instancient de part et d'autre de l'écran. Ils accèdent à certains de leurs possibles, le premier pour prendre existence à travers les instances qu'il épouse, le second pour simuler l'état de l'univers selon l'intentionnalité déposée dans le programme par les concepteurs du dispositif. [Amato 2008:348]

Plus largement et à partir de ce présupposé, il est possible d'envisager les exercices de simulation de Sara comme des formes de co-instanciation mettant en relation de façon différée et dynamique des modes de translation corporelle. Ce que l'instanciation vidéo-ludique a permis est ici déplacé, traduit autrement dans le contexte de l'instanciation complexe que nécessite le déplacement en fauteuil dans une géographie urbaine. Les mondes se répondent, sans pour autant se confondre totalement.

## Conclusion

En partant de l'examen des effets concrets que présuppose une ethnographie dans et sur le virtuel, nous nous sommes efforcés tout au long de notre propos de réévaluer un certain nombre de prémisses théoriques et méthodologiques à l'aune de cette rencontre entre corps en situation de handicap et dispositifs techno-ludiques caractérisant notre terrain d'étude. Nous sommes ainsi revenus sur les limites heuristiques qu'impliquerait une opposition duelle entre réalité et virtualité, opposition que nous avons, dans ce prolongement, reliée à la classique distinction, elle aussi directement héritière d'un dualisme conceptuel similaire, qui scinderait la virtualité de la règle du jeu de sa réalisation concrète – le « jouer », comme acte effectif. L'expérience vidéo-ludique en ligne, qui nous a plus particulièrement intéressés, nous a conduits à déborder de cette opposition afin d'insister, tout d'abord, sur une remise en cause de la conception exceptionnaliste de l'activité ludique. Le jeu, en tant qu'état de l'expérience, fait advenir du social en acte. Il traduit un engagement complet du sujet. L'usage du jeu vidéo nécessite, ensuite, la prise en compte de cette modalité d'expérience particulière qu'est l'interactivité avec le

dispositif technique *via* ce mode d'incarnation que représente l'avatar. Les joueurs en situation de handicap rencontrés, en interagissant avec les personnages qui les présentent dans la simulation vidéo-ludique, ne font pas que manipuler une forme distante devenant par là le véhicule de leurs actions. La situation d'interactivité qu'ils expérimentent par l'avatar devient bien plus le vecteur de sensations procurées reposant sur leur nécessaire projection dans l'univers numérisé du jeu.

En conséquence, Gilles, en jouant son personnage chasseur, fait l'expérience de l'ajustement nécessaire entre ses intentions et la simulation. Sara, de son côté, par ses circuits urbains, effectue des transpositions de déplacement du virtuel vers le réel et réciproquement. Luc, quant à lui, en expérimentant des registres sensibles par l'usage de son avatar, multiplie des processus d'instanciation qui deviennent alors autant de situations choisies. Les usages incorporés qu'implique dans le cas présent l'avatar joué dessinent les contours d'un principe d'affordance contextué. La situation de jeu, ou plutôt le corps assumé dans la situation du jeu, s'agence avec les autres situations plus spécifiquement reliées au handicap. À l'instar de ce qu'indique René Jahiel, elle interpelle la « situation d'altérité » inhérente à l'expérience sociale du handicap (Jahiel 2008:138). L'avatar apparaît comme une forme à incarner qui pourra faire l'objet d'un détournement ludique. Ainsi, Bruno choisit de placer son avatar de *Second Life* dans un fauteuil roulant afin qu'il lui « ressemble » comme dans la « vraie vie ». Sara, de son côté, crée des personnages « moches » qui introduisent une forme de dissonance dans le monde esthétique plutôt stéréotypé de *World of Warcraft* : « Tout le monde fait des personnages beaux et musclés... Eux, ils sont moches, c'est un peu leur handicap! ». De même, la situation ludique interpelle directement la situation de déficience et de handicap proprement dite. L'interaction avec la simulation, la « position projetée » qu'elle nécessite participe d'une négociation plus large du sujet avec l'environnement technique. L'exemple de Sara traduit bien ce processus de co-définition incorporant la relation à l'appareillage, en l'espèce le fauteuil, à l'environnement et à son propre corps. La simulation que procure ainsi le jeu vidéo redéfinit l'appréhension des contextes d'action. Dans une certaine mesure, le jeu que nécessite l'usage de l'avatar rejoint les logiques d'ajustement structurant le quotidien de la personne handicapée<sup>25</sup>. Il interpelle par ailleurs - et ce, bien au-delà de la situation spécifique de handicap - la négociation sans cesse relancée de notre « accommodement » avec le monde objectif. Partant, nous négocions continuellement avec les choses et les êtres par nos actions et engagements. Nous définissons notre

propre présence en la faisant co-émerger *avec*, par celles des autres. En jouant la situation que l'avatar suppose, en se prêtant à l'instanciation qu'il engage, la situation de jeu dessine les contours d'un « faire avec » (Winance 2010:127), ouvrant potentiellement – virtuellement ? – sur la possibilité d'un « faire autrement ».

Axel Guïoux, Centre de Recherche et d'Études Anthropologiques, EA 3081, Université Lumière-Lyon 2, Université de Lyon, F-69676, Bron, France. Courriel : axel.guïoux@wanadoo.fr.

Evelyne Lasserre, S2HEP, EA 4148, Univ. Lyon 1/ENS Lyon, Université de Lyon, Bâtiment La Pagode, 43, boulevard du 11 Novembre 1918, 69622 Villeurbanne Cedex, France. Courriel : evelyne.lasserre@wanadoo.fr.

## Notes

- 1 FPS pour « First Person Shooter », jeux vidéo d'action basés sur une vue « subjective » ou à la « première personne ». Contrairement à la vue « à la troisième personne », le joueur appréhende l'environnement virtuel dans lequel il évolue au travers du regard du personnage joué. Ainsi que l'indique Thomas H. Apperley : « Although the first-person games are played as if the screen were the player's own vision, third person are played with avatars that are fully visible to the player » [bien que les jeux à la première personne se jouent comme si l'écran représentait la vraie vision du joueur, les troisièmes personnes se jouent avec des avatars qui sont parfaitement visibles par le joueur] (Apperley 2006:15).
- 2 Nous nous permettons de renvoyer à notre article : Lasserre, Guïoux et Goffette (2011) : « Dynamiques ludiques : dialectique intrinsèque du virtuel au réel », *Anthropologie et Sociétés* 35(1-2):129-146.
- 3 Jérôme Goffette, Axel Guïoux et Évelyne Lasserre, « Les voyageurs immobiles », S2HEP (Université Claude Bernard Lyon 1 – ENS) et CRÉA (Université Lumière Lyon 2); recherche inscrite dans le cadre du cluster de recherche 14 : « Enjeux et représentations de la science, de la technologie et de leurs usages ». Nous avons rencontré cinq personnes adultes en situation de handicap et retiendrons plus particulièrement l'expérience de quatre d'entre elles dans le présent article. Nous les nommerons Sara, Luc, Bruno et Gilles; toutes les quatre sont paraplégiques. Notre étude longitudinale s'est appuyée sur un corpus mêlant observations directes et intensives des pratiques à un recueil de données par entretiens semi-dirigés. Nous avons rencontré Sara, Luc et Bruno à plusieurs reprises au sein de leur domicile. Ils ont ainsi pu nous introduire concrètement dans l'intimité de leur quotidien, nous montrer et nous décrire leurs interactions liant espaces domestiques et agencements informatiques. Sara a été notre informatrice privilégiée, étant la première personne rencontrée dans le cadre de cette étude au sein même du dispositif de jeu. C'est elle qui nous a guidés méthodologiquement en nous indiquant des joueurs-ressource et un réseau associatif référent grâce auxquels nous avons pu rencontrer les autres

interlocuteurs. Gilles voyageant entre les États-Unis, la Belgique et la France a accepté de dialoguer avec nous par un outil de communication vocal et vidéo permettant les échanges verbaux et la découverte par webcam de son lieu de résidence et de travail. Cette approche impliquée et participative a nécessité de notre part une bonne connaissance des mondes persistants et des jeux en ligne afin de saisir les codes et les langages qui structurent les pratiques. Notre questionnement s'est structuré à partir de quatre thèmes centraux revenant sur l'histoire de la pratique du jeu et ses implications dans le quotidien de la personne; sa biographie personnelle liée à sa situation de handicap; le choix du jeu et l'histoire du ou des avatars qui la représentent; le rapport à la communauté et aux espaces sociaux en ligne et hors ligne. Notons que le choix méthodologique d'avoir recours à une personne particulière pour construire un réseau d'informateurs nous a permis de dépasser l'écueil de l'anonymat lié aux usages de l'Internet, les personnes en situation de handicap physique ne souhaitant bien souvent pas être identifiées directement et jouant du virtuel pour effacer cette caractéristique.

- 4 Jeu de rôle en ligne multijoueur développé par Blizzard Entertainment en 2005, pour la société Vivendi Games.
- 5 Voir sur ce point Humphreys (2008) et son analyse de la « gouvernance » des jeux vidéo en ligne.
- 6 Les estimations de Blizzard Entertainment et de Vivendi Games en 2008 avançaient le nombre de 11 millions d'abonnés dans le monde (Europe, Asie, Amériques), ce qui révèle pour nombre d'observateurs le basculement de ce type de loisir vidéo-ludique dans la culture de masse. Ainsi, pour Nieborg et Hermes : « from the perspective of cultural studies, games are more popular culture than most popular culture » (Nieborg et Hermes 2008:143) [selon la perspective des Cultural Studies, les jeux font plus partie de la culture populaire que la plupart des cultures populaires].
- 7 Littéralement, « the principles of virtual ethnography » (Hine 2000:63-66).
- 8 [Une ethnographie de l'Internet peut examiner en détail les façons dont la technologie est expérimentée *en direct*].
- 9 « The object of ethnographic enquiry can usefully be reshaped by concentrating on flow and connectivity rather than location and boundary as the organizing principle » (Hine 2000:64) [l'objet de l'enquête ethnographique peut utilement être redéfini en se concentrant sur le flux et la connectivité plutôt que sur la localisation et les frontières comme principe d'organisation].
- 10 « The shaping of the ethnographic object as it made possible by the available technologies is the ethnography. This is ethnography *in, of and through* the virtual » (Hine 2000:65) [La forme de l'objet ethnographique tel qu'il est rendu possible par les technologies disponibles, c'est l'ethnographie. C'est l'ethnographie dans, sur et au travers le virtuel].
- 11 Ce qui, précisément, complexifie la constitution méthodologique de la population dans l'enquête qui nous intéresse. Un joueur handicapé rencontré nous a ainsi formulé cette remarque : « Lorsque je joue avec mon avatar, j'ai pas envie d'être reconnu en tant que handicapé. Lui, il marche sur ses deux jambes au moins. Ça me rend relativement anonyme... ».
- 12 Selon Alain Milon : « Cela se retrouve dans tous les jeux de rôle virtuel où chaque joueur devient un avatar, sorte de personnalité réduite à des stéréotypes convenus et sans surprise, que l'on soit dans le jeu de rôle ou dans le jeu d'aventure. Il serait intéressant de voir dans ces conditions si le surinvestissement psychique du joueur conduit à un dédoublement de la personnalité, ou à la mise au jour d'une carence affective » (Milon 2007:259). Il nous semble que l'analyse plus nuancée que fait, de son côté, Patrice Flichy de l'utopie cybernétique traduit mieux l'enjeu esthétique à l'œuvre dans cette conception du corps informationnel : « derrière cet abandon du corps de chair, se cache en fait une volonté de faire corps avec la machine, de fusionner avec elle. Le fait de se sentir comme machine peut créer une sorte d'extase, les sens sont libérés des contraintes du temps et de l'espace » (Flichy 2009:165).
- 13 [Le jeu construit une histoire qui est synchrone avec le temps de la narration et le temps de lecture ou de visionnement : le temps de l'histoire, c'est maintenant. Maintenant, pas juste dans le sens que celui qui regarde est maintenant témoin d'événements, mais dans le sens que les événements se déroulent maintenant, et que ce qui va se passer après n'est pas encore déterminé].
- 14 [Le joueur établit un ordre des événements concret au fur et à mesure qu'il joue sa partie. Le joueur est responsable de la création du scénario, en plus de l'interprétation].
- 15 Cet engagement pourrait se rapprocher de la notion de fiction reprise de Clifford Geertz par Denis Certeau : « La fiction est bien de notre monde et nous en ressentons les effets dans nos corps, dans la réalité que nous ne quittons jamais. La fiction est bien réelle et nous en faisons l'expérience. Et même si elle est fautive, elle n'en est pas moins réelle » (Certeau 2009:30).
- 16 [Chaque fois que nous agissons, nous faisons effectivement un pari avec l'univers qui peut s'avérer payant ou non payant].
- 17 [Nous devons considérer les jeux comme des artefacts créés socialement avec certaines caractéristiques communes et autorisent une façon d'habiter, de refléter, et constituent les processus de la vie de tous les jours].
- 18 [Il place le contexte du jeu et les autres arènes de l'expérience humaine ontologiquement de pair l'un avec les autres].
- 19 « [A] process of self-observation with continuous feedback ».
- 20 [Les joueurs dans le monde virtuel ne sont ni des auteurs ni des lecteurs, mais ils sont, eux-mêmes, un nouveau mélange conceptuel : à la fois auteur et lecteur, à la fois joueur et personnage, à la fois virtuel et physique].
- 21 Cette formulation est d'autant plus importante que le système de jeu des MMO repose sur la coprésence constante des autres joueurs.
- 22 Voir sur ce point, la relecture qu'effectue Jos de Mul (2005) des notions d'ipséité et mêmété avancées par Paul Ricoeur.
- 23 [Nos simulations ne sont pas « neutres » mais capturent une perspective ou un point de vue donnés, mettant premier plan certaines choses, et en reléguant d'autres en arrière plan, bien que notre perspective ou point de vue change selon les différents contextes].
- 24 [Vous devez les considérer comme étant les états mentaux du personnage; vous devez les considérer comme étant une base pour expliquer l'action du personnage dans le monde].
- 25 « Simultanément et successivement au processus d'ajustement, s'opère un processus d'accommodement, qui désigne

l'adaptation non réfléchie au et du fauteuil roulant, la prise de forme "matérielle" du corps et du fauteuil. [...] le processus d'ajustement est un processus réfléchi : l'ajustement se fait via une mise à distance entre le sujet, son corps et son fauteuil. Il y a objectivation, distanciation et réappropriation : la personne est à l'aise dans et avec son fauteuil, elle acquiert des savoir-faire, en intégrant le fauteuil à son schéma corporel. Celui-ci devient ce à travers quoi la personne agit » (Winance 2010:126).

## Références

- Amato, Étienne Armand  
 2008 Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication. Université Paris 8, Paris.
- Apperley, Thomas H.  
 2006 Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres. *Simulation and Gaming* 37(1):6-23.
- Caillois, Roger  
 1958 Les jeux et les hommes. Paris : Éditions Gallimard.
- Cercllet, Denis  
 2009 L'expérience patrimoniale. *Martor* 14:23-34.
- De Mul, Jos  
 2005 The Game of Life: Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games. *Dans Handbook of Computer Game Studies*. Joost Raessens et Jeffrey Goldstein, dirs. Pp.251-266. Cambridge: MIT Press.
- Flichy, Patrice  
 2009 Le corps dans l'espace numérique. *Esprit* 353: 163-174.
- Gee, James Paul  
 2008 Video Games and Embodiment. *Games and Culture* 3(3-4):253-263.
- Hine, Christine  
 2000 *Virtual Ethnography*. London: Sage.
- Huizinga, Johan  
 1951 *Homo ludens*. Paris: Éditions Gallimard.
- Humphreys, Sal  
 2008 Ruling the Virtual World: Governance in Massively Multiplayer Online Games. *European Journal of Cultural Studies* 11(2):149-171.
- Jahiel, René  
 2008 Évaluation de l'*Americans with Disabilities Act*. *Revue Française des Affaires sociales* 4:137-162.
- Juul, Jesper  
 2005 Games Telling Stories? *Dans Handbook of Computer Game Studies*. Joost Raessens et Jeffrey Goldstein, dirs. Pp. 219-226. Cambridge: MIT Press.
- Lasserre, Évelyne, Axel Guïoux, et Jérôme Goffette  
 2011 Dynamiques ludiques : dialectique intrinsèque du virtuel au réel. *Anthropologie et Sociétés* 35(1-2): 129-146.
- Malaby, Thomas M.  
 2009 Anthropology and Play: The Contours of Playful Experience. *New Literary History* 40(1):205-218.  
 2007 Beyond Play—A New Approach to Games. *Games and Culture* 2(2):95-113.
- Milon, Alain  
 2007 Corps Virtuel – Du cybercorps au corps vivant. *Dans Dictionnaire du corps*. Michela Marzano, dir. Pp. 257-260. Paris : Presses universitaires de France.
- Neitzel, Britta  
 2005 Narrativity in Computer Games. *Dans Handbook of Computer Game Studies*. Joost Raessens et Jeffrey Goldstein, dirs. Pp. 227-250. Cambridge: MIT Press.
- Nieborg, David B., and Joke Hermes  
 2008 What Is Game Studies Anyway? *Cultural Studies* 11(2):131-146.
- Rueff, Julien  
 2008 Où en sont les « Game Studies » ? *Réseaux* 5(151): 139-166.
- Shields, Rob  
 2006 Virtualities. *Theory, Culture and Society* 23(2-3): 284-286.
- Schütz, Alfred  
 2008 *Le chercheur et le quotidien*. Paris: Klincksieck.
- Thomas, Douglas, and John Seely Brown  
 2007 The Play of Imagination: Extending the Literary Mind. *Games and Culture* 2(2):149-172.
- Winance, Myriam  
 2010 Mobilités en fauteuil roulant : processus d'ajustement corporel et d'arrangements pratiques avec l'espace, physique et social. *Politix* 23(90):115-137.
- Winnicott, Donald W.  
 1975 *Jeu et réalité*. Paris: Gallimard.