École des Hautes Études en Sciences Sociales

École doctorale de l'EHESS

LIER-FYT

Doctorat

Discipline : Anthropologie

BARBIER JEAN-EMMANUEL

Jouer dans les soirées jeux

Modalités d'engagement chez les joueurs.euses passionnés.ées autour d'une partie de jeu

Thèse dirigée par: Michel de Fornel

Date de soutenance : le 8 mars 2022

Rapporteurs
1. Olivier Servais, Professeur Ordinaire - Doyen, Université Catholique de Louvain
2. Gilles Brougère, Professeur, Université Sorbonne Paris Nord

Jury
1. Thibault Philippette, Professeur, Université Catholique de Louvain
2. Emmanuelle Savignac, Maître de Conférence - Habilitée à diriger des thèses, Université Sorbonne Nouvelle
3. Olivier Caïra, Maître de Conférence, Université Paris-Saclay
4. Vinciane Zabban, Maître de Conférence, Université Sorbonne Paris Nord

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier en premier mon directeur de thèse Michel de Fornel pour avoir accepté ce projet de thèse, et qui m'a poussé vers de nouveaux horizons disciplinaires en me faisant découvrir l'analyse conversationnelle, ses outils et ses cadres théoriques qui sont au cœur de mon travail de thèse.

Je remercie aussi les doctorants du LIAS-IMM et du LIER-FYT, dont les échanges lors des ateliers doctorants ont été cruciaux dans la construction de mon raisonnement. Et aussi pour m'avoir souvent hébergé lors de mes allers-retours entre les deux capitales.

Je me dois de remercier l'ensemble des membres du LabJMV devenu Ludiverse qui m'ont intégré au monde de la recherche sur le jeu, donné un espace où échanger et construire ma pensée. Je remercie en particulier Sébastien Kapp qui m'a poussé à reconsidérer ma pratique de doctorant, son contexte social, de penser au-delà du mémoire. Une bousculade amicale qui m'a permis de reprendre plus sainement mon travail de thèse. Olivier Servais et Thibault Philippette, pour leur accueil dans ce milieu belge de la recherche sur le jeu, et les opportunités qu'ils m'ont ouvertes. Je pense en particulier à ce colloque de 2016 sur l'engagement dans le jeu qui fut l'occasion pour moi de trouver enfin une problématique de thèse solide vers laquelle m'orienter. Lors de cette conférence, j'ai eu le plaisir de recroiser Olivier Caïra dont la keynote fut particulièrement riche en idée et perspectives à suivre.

Merci aussi aux membres du Laboratoire EXPERICE de l'Université Sorbonne Paris Nord, dont les nombreux conseils et invitations m'ont permis de conserver et de maintenir des échanges avec la recherche en France ainsi qu'à l'international. Vincent Berry, Vinciane Zabban et Gilles Brougère pour leurs nécessaires conseils et références sur le cadre théorique et les collaborations entre nos institutions.

À cette liste il me faut ajouter Manuel Boutet, Thierry Wendling, Roberte Hamayon, Olivier Gosselain, Alexander de Voogt et Mattia Thibault dont les précieux commentaires auront nourri mes travaux et permis de conserver un regard critique sur les concepts et méthodes mobilisés tant dans leur usage que dans leur présentation.

Je remercie aussi les différents lieux d'accueil et participants de ces soirées jeux. Lilian, Duncan et Manuel Rozoy pour avoir été de précieux hôtes et informateurs sur ce monde du jeu. Tous les membres de Strat&J pour m'avoir accueilli en ami et fait découvrir Nanterre avec leur soirée itinérante. Eric Hannuise, Philippe Keyaerts et bien d'autres pour m'avoir guidé dans ce nouveau paysage que fut pour moi le monde du jeu belge. Je remercie tous les joueurs et joueuses rencontrés qui ont bien accepté de se prêter au jeu de l'enquête de terrain et pour certains d'avoir bien voulut être filmés lors de leur moment de détente.

Je voudrais enfin remercier mes proches qui furent des soutiens moraux essentiels dans mon parcours de thèse. Ma famille, en particulier mes parents qui m'ont aidé financièrement lors des périodes de difficulté. Mes ami.e.s, le cercle JML n'y est pas pour rien dans certaines orientations théoriques, Maar pour sa chaleureuse camaraderie, et Vi pour la confrontation des idées et la multiplication des idées et projets autour du jeu. Aya aussi, bien entendu, qui m'a toujours offert un endroit nécessaire où évacuer l'anxiété du doctorant.

RÉSUMÉ

Résumé :

Cette thèse s'attache à décrire comment les joueurs.euses passionnés.ées structurent, s'engagent et réalisent la rencontre sociale que constitue une partie de jeu de société dans le contexte particulier que forment les soirées jeux. Le travail s'appuie sur des méthodes qualitatives de l'anthropologie, comprenant des pratiques d'observations participantes sur plusieurs terrains et des entretiens d'enquêtes, ainsi que la méthode de l'analyse conversationnelle à partir de captation vidéo de parties de jeu. Ce travail s'inscrit dans une réflexion générale portée par les sciences du jeu autour de la question de l'engagement ludique (Huizinga 1938, Henriot 1983, Csíkszentmihályi 1996, Brougère 2005, Calleja 2011, Kapp 2013, Caïra 2018) et s'appuiera en particulier sur les travaux de Goffman portant soit directement sur le jeu (Fun in Games 1961) soit sur les outils conceptuels des cadres de l'expérience (1974) et nourrit de réflexions récentes produites par l'analyse des situations (De Fornel 2000)

Ce travail exploratoire posera tout d'abord les bases du contexte social particulier qu'est la soirée jeu, et en particulier de l'importance de ces soirées dans les formes de participations de la communauté de pratique (Wenger 1998) et des liens qu'elles tissent avec les autres pratiques et réifications de cette même communauté. La thèse s'attardera ensuite sur le déroulement d'une partie et le détail des différents éléments structurants qui la constituent. Ce sera l'occasion de produire une description des aspects sociotechniques du dispositif ludique que constituent les jeux d'édition, et de s'intéresser à la façon dont les règles de la conversation ordinaire s'inscrivent dans le cadre d'une ratique de jeu. La dernière partie de la thèse vise à répondre à cette problématique de l'engagement ludique. En s'appuyant tout d'abord sur les discours normatifs tant sur les comportements attendus en jeu que sur les jeux eux-mêmes, pour en souligner l'importance donnée dans ces discours aux problématiques de l'engagement dans le jeu. Pour suivre sur l'étude des situations où cet engagement est soit menacé soit entretenu, construit et favorisé par les joueurs. Ce faisant, la thèse démontre comment différentes formes d'engagement ludique forment autant de ressources permettant de maintenir la rencontre ludique à travers notamment des mécanismes de transformations et de modalisation des cadres, et la mobilisation de particularité et ressources propres aux jeux, aux pratiques communautaires et à la conversation elle-même.

Mots clés

Communauté de pratique, jeux d'éditions, rencontre focalisée, cadres de l'expérience, ethnographie, engagement

ABSTRACT

Abstract

This study aims to describe how hobby gamers (Woods, 2012) build, perform, and involve themselves in the social encounter that is a game session of boardgame. It is based on an ethnography of three gaming clubs and associations, using participant observations and interviews, completed with the methodology of conversational analysis, which implies the use of video-recorded games. Following a central question in game study (Huizinga 1938, Henriot 1983, Csíkszentmihályi 1996, Brougère 2005, Calleja 2011, Kapp 2013, Caïra 2018), the research question is centered on the understanding of involvement during a gaming encounter. To do so, the theoretical frame and observations made by Erving Goffman in Fun in Games (1961) and Frame Analysis (1974) will be mobilised and built upon.

To analyse the situation, the first part is dedicated to the study of the social context of gaming evenings: in particular the place these practice have among the community of practice (Wenger 1998) formed by hobby gamers. This first observation will be completed with the consideration of the particularities of Boardgames considered as devices built to create sanction of player agency among a specific set of rules. This will give us an idea on the resources players can mobilise, and the constraints they have to overcome during the gaming encounter. Among those, specific interest will be given to the connection between the game temporality of turn and move, and the turn-taking structure of conversation (Sacks, Schegloff, Jefferson 1974).

Lastly, this study will answer the research question by first demonstrating the important place given by the participants to involvement in their discourse about the boardgame they play, and the social behaviour they expect from their fellow participants. This will be followed by an analysis of the various situations where involvement either threatened or reinforced during social occurrence. Showing how participants of gaming encounters build their involvement by nurturing their own and managed the involvement of their peers by either sparing them problematic element or avoiding conflicting situations before they even occurred. This will show the central aspect of moving the game by acting it; a problematic also heavily present in the discourse of the players. It will also show how different forms of involvement are manifested and used as either a resource or goal during the social occasion to maintain involvement.

Keywords

Community of practice, edited boardgames, focused gathering, frame analysis, ethnography, Involvment

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS **2**

RÉSUMÉ **3**

ABSTRACT **4**

TABLE DES MATIÈRES **6**

TABLE DES ILLUSTRATIONS **9**

TABLE DES TRANSCRIPTIONS **10**

Convention de transcription simplifiée *10*
Table des transcriptions *11*

INTRODUCTION **13**

1. Premières lectures : Le Cercle Magique, le jeu une activité distincte du monde ordinaire ? *16*
2. Démarche d'enquête *28*
3. L'engagement ludique : constat empirique et réflexion théorique *37*
4. Contenus de la thèse *42*

PARTIE I : LE CONTEXTE DE LA SOIRÉE JEUX **44**

I — LES JEUX 44
1. Les noms du jeu *44*
2. Classifications *47*
3. Le jeu d'édition *49*
4. Petite histoire du jeu d'édition *54*
II — TERRAINS ET MÉTHODE 58
1. Constitution du corpus *58*
2. Description des terrains *63*
a) Nancy, les soirées de la caverne du gobelin 63
b) Boulogne-Billancourt, le Centre National du Jeu 66
c) Strat&J 70
d) L'Outpost 72
3. Démarche *76*
a) Ma place sur le terrain 76
b) Filmer des parties 80
c) Précisions sur les transcriptions 86
III — LES JOUEURS 89
1. Carrière de joueurs : une pratique culturelle "geek" *89*
2. La soirée jeu *95*
a) Une communauté de pratique, du local au global 95
b) Similarité et différences 100
3. Le déroulement des soirées jeux *104*
a) Un univers de transitions 109
b) Les discussions 110
c) La formation des tables et le choix du jeu 112
d) Les joueurs entre eux 115

PARTIE II : LA SITUATION LUDIQUE **119**

I — LE DISPOSITIF-JEU ET SES RESSOURCES 121
1. Que sont et que contiennent les règles du jeu ? *126*
a) Mécanismes 127
b) Thématiques 129
c) Simulation 133
2. Le matériel de jeu *135*
3. Rôles et participants *139*
II — LE DÉROULEMENT D'UNE PARTIE DE JEU 142

1. L'installation du jeu et l'explication des règles *146*
2. Jouer *151*
3. Conclure la partie *156*
III — LE JEU D'ÉDITION COMME SYSTÈME DE SÉQUENCES 158
1. Le rythme du jeu, des contraintes extérieures aux séquences de jeu *159*
2. Les chaînes d'actions *163*
3. Le script et le coup *173*
IV — SÉQUENCES LUDIQUES ET DE CONVERSATIONS 179
1. La conversation comme système de séquence *181*
2. Jouer par la parole *183*
a) Règles et paroles 183
b) Prise de parole comme action de jeu 183
c) Prise de parole subversive 185
3. Parler et agir *188*
a) Énoncer la règle 188
b) Le geste et la parole 191
c) Signaler l'engagement 194
4. Réguler le jeu *199*
a) Corriger et réparer l'action 200
b) Exemples 203
c) Assurer la transition 208
5. Commenter l'action *216*
a) Les commentaires du joueur actant 216
b) Les commentaires des autres participants 222
6. Discussions *228*
a) De quoi parle-t-on ? 228
b) Tour de jeu et prise de parole 229
c) Chevauchements et participation 232
d) Articuler les différentes prises de paroles 237
V — LE SYSTÈME DE JEU AU CŒUR DE LA RENCONTRE LUDIQUE 243
VI — LA TABLE : CADRE OU CANAL DE DISTRACTION ? 246

PARTIE III : L'ENGAGEMENT AU CŒUR DE LA PRATIQUE 251

I — ENTRE NORME ET ESTHÉTIQUE : RÉIFICATION D'UN DISCOURS SUR L'ENGAGEMENT 256
1. Comment bien se comporter à une table de jeu ? *256*
a) Le mauvais joueur, figure repoussoir 257
b) Le *gamesmanship* : un cas particulier 260
c) La politesse du joueur, une norme omniprésente 266
d) La figure du bon joueur, l'incarnation d'un idéal 269
e) Le vrai joueur au sein de la communauté de pratique : une figure intégrée ou détachée ? 273
f) Gérer les contrevenants : les formes de sanctions 278
2. Qu'est-ce qu'un bon jeu ? *283*
a) L'importance du discours esthétique 283
b) L'expression d'une préférence, entre discours et choix de jeu 285
c) Récurrences critiques : comment les critères et le vocabulaire soulignent l'engagement 290
3. Derrière le discours sur le loisir, l'importance de l'engagement *297*
4. Pratiques d'engagement autour du jeu *303*
II — GESTION DE L'ENGAGEMENT : DE L'INTERRUPTION DE PARTIES À LA GESTION DES TOURS DE JEUX 308
1. Interruption de parties : une situation extrême *309*
2. Transformation de parties : maintien de la rencontre et changement du cadre *313*
3. Bricolage de parties : adapter le jeu au contexte *317*
4. Maintenir son engagement : entre apparence et stratégies personnelles *322*
5. Favoriser l'engagement des autres participants *327*
6. La présence obstinée et multimodale du jeu *330*
III — *FLOW MUST GO ON* ? PRIMAUTÉ DE L'ENGAGEMENT *MOTEUR*, RESSOURCES ET NÉGOCIATIONS 335

CONCLUSION 339

1. Discours moraux d'une communauté de pratique : le cas des passionnés *341*
2. Le dispositif ludique : un système de sanction des stratégies du joueur *344*
3. L'engagement comme ressource de la situation *347*

BIBLIOGRAPHIE 352

LUDOGRAPHIE 373

ANNEXE 1 CONVENTION DE TRANSCRIPTION ICOR **376**

ANNEXE 2 LES PARTIES FILMÉES, CONTEXTE ET TRANSCRIPTIONS **394**

I — INTRODUCTION GÉNÉRALE 394
II — LES CHEVALIERS DE LA TABLE RONDE 398
1. Résumé de la partie *399*
2. Transcription : les chevaliers de la table ronde *400*
III — CLAUSTROPHOBIA 403
3. Résumé de la partie *404*
4. Transcription : Claustrophobia *405*
IV — DOMINION 406
5. Résumé de la partie *407*
6. Transcriptions *408*
a) Transcription : Dominion 1 409
b) Transcription : Dominion 2 410
c) Transcription : Dominion 3 411
V — ENDEAVOR 412
7. Résumé de la partie *413*
8. Transcriptions *414*
a) Transcription : Endeavor 1 415
b) Transcription : Endeavor 2 415
c) Transcription : Endeavor 3 416
d) Transcription : Endeavor 4 418
VI — GOSU 419
9. Résumé de la partie *420*
10. Transcriptions *421*
a) Transcription : Gosu 1 422
b) Transcription : Gosu 2 423
c) Transcription : Gosu 3 424
d) Transcription : Gosu 4 425
VII — HIMALAYA 426
11. Résumé de la partie *427*
12. Transcriptions *428*
a) Transcription : Himalaya 1 429
b) Transcription : Himalaya 2 430
c) Transcription : Himalaya 3 432
d) Transcription : Himalaya 4 433
e) Transcription : Himalaya 5 435
f) Transcription : Himalaya 6 437
VIII — PANDÉMIE 438
13. Résumé de la partie *439*
14. Transcription d'une partie de Pandémie *441*
IX — PIT 442
15. Résumé de la partie *443*
16. Transcription longue d'une partie de Pit *443*
X — SHADOW HUNTERS 445
17. Résumé de la partie *446*
18. Transcription longue d'une partie de Shadow Hunters *448*
19. Transcription d'une partie de Shadow Hunters *449*

ANNEXE 3 GLOSSAIRE DU JEU DE SOCIÉTÉ **453**

I — INTRODUCTION 453
II — MÉCANICARTES 454
1. Matériel *454*
2. Mécaniques *456*
3. Compétences *459*

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Fig. 01 : Nombre de jeux édités avec extension (en rouge) de 1900 à 2014.....57
Fig. 02 : Capture d'écran de la section consacrée au soirée du forum Sajou le 18 janvier 2013.....73
Fig. 03 : Parcours Ludique - Julien Nem 91
Fig. 04 : Détail règle du déplacement, Shadow Hunters.....128
Fig. 05 : Quelque strips - Julien Nem.....130
Fig. 06 : Matériel de jeu des chevalier de la table ronde 131
Fig. 07 : Détail du matériel du jeu Smallworld.....136
Fig. 08 : Carte du personnage Daniel Shadow Hunters 145
Fig. 09 : Photographie, installation du jeu Himalaya.....147
Fig. 10 : Extrait transcription longue d'une partie de Shadow Hunters.....152
Fig. 11 : Détail règle du jeu Shadow Hunters, les phases de jeu 153
Fig. 12 : Détail règle de jeu Pit.....153
Fig. 13 : Extrait transcription longue d'une partie de Pit.....154
Fig. 14 : Schéma d'un parcours de jeu idéal typique 159
Fig. 15 : Détail règles du jeu Himalaya.....168
Fig. 16 : Schéma des chaînes d'action du jeu 168
Fig. 04 : Détail régle du déplacement, Shadow Hunters.....170
Fig. 17 : Détail règle du jeu Smallworld.....171
Fig. 18 : Détail règle du jeu Pandémie.....172
Fig. 19 : Détail règle du jeu Jungle Speed.....172
Fig. 20 : Contrived! - Nathan Pyle 179
Fig. 21 : Détail règles du jeu Shadow Hunters, carte Poupée Démoniaque.....189
Fig. 22 : Image 1, Shadow Hunters.....204
Fig. 23 : Image 2, Shadow Hunters.....206
Fig. 24 : Image 1, Endeavor.....231
Fig. 25 : Image 2, Endeavor.....232
Fig. 26 : Image 1, Himalaya.....236
Fig. 27 : Image 2, Himalaya.....236
Fig. 28 : Schéma simplifié des espaces de jeu 244
Fig. 29 : Détail, plateau de jeu Endeavor 264
Fig. 30 : Le club des vrais joueurs - Martin Vidberg.....275
Fig. 31 : Critique du jeu Cyclade, forum des soirées jeux Sajou le 30 décembre 2009.....289
Fig. 32 : Modèle médial - figure issue de l'article d'Olivier Caïra (2016).....301
Fig. 33 : Pièce du jeu Himalaya 331
Image promotionnelle du jeu *les chevaliers de la table ronde* 398
Photographie du jeu *Claustrophobia* publiée sur Board game geek.....403
Photographie d'une fin de partie de *Dominion* postée par un utilisateur sur boardgamegeek.....406
Photographie d'une partie d'*Endeavor* sur le blog de l'éditeur 412
Photographie du jeu *Gosu* publiée sur Board game geek.....419
Photographie du jeu *Himalaya* figurant sur le blog jedisjeux.....426
Plateau du jeu *Pandémie*, photographie mise en ligne sur la page wikipédia du jeu.....438
Image promotionnelle du jeu Pit, Edition Repos Production.....442
Image promotionnelle du jeu *Shadow Hunters*, édition matagot.....445

TABLE DES TRANSCRIPTIONS

Convention de transcription simplifiée

La thèse utilise une version simplifiée de la convention de transcription du laboratoire ICAR. La numérotation se fait par tour de parole, qui comprend les propos et actions réalisés en chevauchement. Les normes ICOR complètes figurent en annexe.

Transcription verbale :

Toute ligne commençant par des initiales en majuscule gras sont les transcriptions des prises de paroles des participants.

BLA Initiales du joueur qui parle

(x.x) Temps de silence au dixième de seconde près

/ Intonation montante

\ Intonation descendante

M Majuscules utilisées en cas de haussement de voix

[ ] Délimitation d'un chevauchement (quand deux personnes parlent en même temps) les propos sont alors alignés

(rires) Événement vocal non transcriptible

Transcription gestuelle :

Toute ligne commençant par des initiales en minuscule italique sont les transcriptions des activités gestuelles des participants.

bla Initiales du joueur qui agit

--- Continuité d'un geste

--> Se poursuit au tour suivant

²,¤,#,... Délimiteurs d'un chevauchement entre gestes et interaction verbale (ou silence) qui sont alors alignés, chaque joueurs possède son propre délimiteur pour l'ensemble d'une transcription, voir annexe pour plus de détail.

Table des transcriptions

EXTRAIT 1 : TRANSCRIPTION SHADOW HUNTERS 82
EXTRAIT 2 : TRANSCRIPTION ENDEAVOR 3 83
EXTRAIT 3 : TRANSCRIPTION HIMALAYA 5 149
EXTRAIT 4 : TRANSCRIPTION ENDEAVOR 4 164
EXTRAIT 5 : TRANSCRIPTION SHADOW HUNTERS 174
EXTRAIT 6 : TRANSCRIPTION GOSU 2 184
EXTRAIT 7 : TRANSCRIPTION GOSU 1 186
EXTRAIT 8 : TRANSCRIPTION HIMALAYA 4 188
EXTRAIT 9 : TRANSCRIPTION SHADOW HUNTERS 189
EXTRAIT 10 : TRANSCRIPTION SHADOW HUNTERS 191
EXTRAIT 8 : TRANSCRIPTION HIMALAYA 4 192
EXTRAIT 10 : TRANSCRIPTION SHADOW HUNTERS 194
EXTRAIT 11 : TRANSCRIPTION HIMALAYA 3 196
EXTRAIT 12 : TRANSCRIPTION SHADOW HUNTERS 199
EXTRAIT 13 : TRANSCRIPTION SHADOW HUNTERS 201
EXTRAIT 12 : TRANSCRIPTION SHADOW HUNTERS 202
EXTRAIT 14 : TRANSCRIPTION SHADOW HUNTERS 204
EXTRAIT 15 : TRANSCRIPTION SHADOW HUNTERS 206
EXTRAIT 14 : TRANSCRIPTION SHADOW HUNTERS 208
EXTRAIT 15 : TRANSCRIPTION SHADOW HUNTERS 209
EXTRAIT 16 : TRANSCRIPTION DOMINION 3 210
EXTRAIT 17 : TRANSCRIPTION DOMINION 2 210
EXTRAIT 18 : TRANSCRIPTION HIMALAYA 6 211
EXTRAIT 19 : TRANSCRIPTION GOSU 2 211
EXTRAIT 20 : TRANSCRIPTION GOSU 3 212
EXTRAIT 21 : TRANSCRIPTION SHADOW HUNTERS 216
EXTRAIT 22 : TRANSCRIPTION DOMINION 3 218
EXTRAIT 23 : TRANSCRIPTION CHEVALIER TABLE RONDE 219
EXTRAIT 24 : TRANSCRIPTION ENDEAVOR 1 222
EXTRAIT 25 : TRANSCRIPTION CLAUSTROPHOBIA 223
EXTRAIT 26 : TRANSCRIPTION ENDEAVOR 2 224
EXTRAIT 21 : TRANSCRIPTION SHADOW HUNTERS 225
EXTRAIT 27 : TRANSCRIPTION ENDEAVOR 4 228
EXTRAIT 28 : TRANSCRIPTION ENDEAVOR 4 230
EXTRAIT 29 : TRANSCRIPTION PANDÉMIE 233
EXTRAIT 30 : TRANSCRIPTION HIMALAYA 4 234
EXTRAIT 31 : TRANSCRIPTION HIMALAYA 4 235

EXTRAIT 11 : TRANSCRIPTION HIMALAYA 3 ..... **239**
EXTRAIT 32 : TRANSCRIPTION HIMALAYA 2 ..... **240**
EXTRAIT 33 : TRANSCRIPTION ENDEAVOR 3 ..... **262**
EXTRAIT 34 : TRANSCRIPTION HIMALAYA 3 ..... **267**
EXTRAIT 35 : TRANSCRIPTION HIMALAYA 2 ..... **287**
EXTRAIT 20 : TRANSCRIPTION GOSU 3 ..... **299**
EXTRAIT 21 : TRANSCRIPTION SHADOW HUNTERS **328**
EXTRAIT 36 : TRANSCRIPTION ENDEAVOR 4 ..... **329**
EXTRAIT 37 : TRANSCRIPTION HIMALAYA 3 ..... **330**
EXTRAIT 38 : TRANSCRIPTION SHADOW HUNTERS **332**
EXTRAIT 39 : TRANSCRIPTION SHADOW HUNTERS **332**

INTRODUCTION

Il est dix-huit heures, il n'y a que deux personnes présentes dans la salle lorsque j'arrive. Toutes deux sont placées devant la vitrine où sont disposés les derniers jeux acquis par l'association. Ils discutent de l'un des jeux qui y figure ou plus exactement, des critiques et des prix que le jeu a obtenus. Alors que je les salue, la porte s'ouvre derrière moi et deux joueurs s'engouffrent dans la pièce en riant. Après avoir salué à la ronde, ils s'installent rapidement à une table, non sans avoir saisi une boite sur l'étagère principale qui comporte plus de trois cents jeux à disposition de tous. Ces deux joueurs pressés font partie d'un groupe de cinq et depuis plus d'un mois ils commencent rituellement leur soirée par une partie de *Through the ages*[1] qu'ils apprécient particulièrement, mais qui ne se joue qu'à quatre. Ainsi, chaque soir, le dernier venu ne pourra pas prendre part au jeu convoité.

Petit à petit la salle se remplit et des groupes se forment. Autour de l'étagère présentant les derniers jeux, la discussion tourne autour du jeu Constantinopolis[2]. Adam[3], l'une des personnes présentes, a eu l'occasion d'y jouer et son opinion n'est pas très favorable. Si le jeu est beau, il s'est ennuyé pendant la partie de démonstration. Pourtant, après quelques minutes d'échange, il se montre disposé à expliquer les règles et à tenter une nouvelle partie. Il s'avère que plusieurs personnes manifestent leur intérêt et que les critiques en ligne ne sont pas si mauvaises ; c'est suffisant pour convaincre l'ensemble du groupe de donner sa chance au jeu.

Une heure plus tard, de multiples parties sont en cours dans la salle, seules deux personnes circulent entre les tables. L'un est animateur et responsable du déroulement de la soirée, l'autre est un simple retardataire. Il s'est toutefois mis d'accord avec l'un de ses amis sur le choix d'un jeu après que ce dernier ait terminé celui en cours. En attendant, il observe le déroulement du jeu en échangeant quelques bons mots avec les joueurs. Une table plus loin, se trouvent ceux qui s'étaient décidés à découvrir l'une des nouveautés du mois. L'un d'entre eux marmonne qu'il s'est fait avoir en déplaçant un pion, l'un de ses adversaires a effectivement contrarié l'un de ses coups et l'a peut-être empêché d'accéder à la victoire par la même occasion. À côté de lui, deux autres joueurs sont en plein débat concernant les règles. Adam ne comprend pas l'intérêt d'un point en particulier dans le jeu et c'était déjà ce qui l'avait chagriné lors de la première partie. Cette règle empêche selon lui le jeu de prendre

[1] Vlaada Chvátil, *Through the ages*, [jeu] (Iello, 2006).
[2] Giancarlo Fioretti, *Constantinopolis*, [jeu] (Edge entertainment, 2010).
[3] Pour des raisons d'anonymat, les noms ont été modifiés.

de l'ampleur et réduit les possibilités stratégiques : le jeu serait mieux sans. Son compagnon partage son opinion, mais avec nuances. Sans réelle conclusion, la discussion se termine lorsqu'Adam commence son tour et ne sera reprise qu'à la fin du jeu. S'il n'est toujours pas convaincu, son avis est maintenant plus nuancé : un des joueurs a en effet mis à profit le point de règle controversé, soulignant un potentiel intérêt tactique. Cela permet de rendre le jeu correct à ses yeux, mais pas au-delà.

Pendant leur conversation, la boîte est rangée et un regard inspecte la salle environnante. Tout le monde semble déjà installé autour d'une table, la discussion embraye donc immédiatement sur le prochain objet de débat : le choix du prochain jeu. Il est tard et l'un d'entre eux, Julien, doit faire attention au métro, les jeux trop longs sont ainsi proscrits. Un jeu est suggéré, mais l'un des participants n'aime pas la thématique, puis, un troisième est écarté, car il ne se joue qu'à cinq personnes, or ils ne sont que quatre. Alors qu'ils continuent leurs recherches, la porte d'entrée claque. Un nouveau participant arrive à la soirée. Le groupe saute sur l'occasion et ne lui laisse pas le choix. L'invité accepte la proposition avec plaisir. Alors que tout le monde s'installe, la question rituelle retentit : « au fait, qui connaît la règle ? ». Pour toute réponse, l'un d'entre eux saisit la boîte et commence à installer les éléments de jeu. Une fois le matériel trié et mis en place, les explications des règles sont données. La partie peut alors commencer.

Deux heures plus tard, il est minuit passé. Julien a pu attraper son métro. Tandis que le groupe débarrasse la table, les discussions sur la partie fusent. Les beaux coups sont évoqués, les mauvais choix discutés, des scénarios alternatifs sont proposés. Puis, d'autres participants s'en vont. Un joueur, trop pris dans sa partie, constate qu'il a raté son métro et certains lui proposent de le raccompagner en voiture. Alors que la salle se vide peu à peu, quelques joueurs relancent tout de même une dernière partie. Un jeu court, car s'il est déjà arrivé qu'une partie se poursuivre jusqu'à l'aube, cela reste rare et dépend de l'amabilité du détenteur des clés du local.

Chaque semaine, cette ambiance particulière règne, des joueurs se réunissent pour échanger autour d'une table de jeu, plaisanter, sociabiliser, mais surtout pour discuter de leur loisir favori. Lorsqu'ils ont été interrogés, beaucoup ont affirmé qu'ils venaient pour les jeux, mais surtout afin de découvrir et de discuter des dernières nouveautés. D'autres ont pointé qu'ils se déplaçaient pour l'amour de la partie, cette tension ludique qu'elle crée, des discussions qu'elle génère et puis, peut-être, afin d'arracher la victoire avec un beau coup, de ceux qui font s'exclamer toute la table.

Pour décrire cette ambiance unique, des citations sont proférées : « on peut en savoir plus sur un homme en une seule heure de jeu qu'en une année de conversation », faussement attribuée à Platon.

Ces dernières circulent largement hors de la sphère des joueurs présents et font parfois l'affaire d'argumentaires sur les plateformes en ligne notamment. Dans ces mêmes espaces de discussions, le participant régulier s'agace surtout du dernier reportage télévisuel parlant de leur loisir comme d'une survivance des temps anciens résistant encore et toujours au jeu vidéo. Il s'irrite lorsque le Monopoly[4] et les dimanches pluvieux avec les grands-parents sont évoqués. Cela ne les représente pas, ils insistent alors sur une dénomination toute récente, celle de *jeux de sociétés modernes* qui succède à d'autres utilisées pour se différencier de pratiques qu'ils jugent désuètes.

En effet, le jeu de société est un secteur économique en pleine croissance et en constante augmentation depuis le milieu des années 1990. De plus, son succès semble s'accélérer ces dernières années. L'actualité a été marquée par la création de syndicats d'auteurs et d'éditeurs[5], qui veulent, une nouvelle fois, tenter d'acquérir une reconnaissance institutionnelle des réalités de leurs métiers pour certains, pour d'autres de la pratique. Les arguments en faveur de cette reconnaissance, outre la diversité et la richesse des jeux, mettent en avant la situation de rencontres et d'échanges particuliers dont de véritables interactions sociales découlent.

En raison de mon milieu, je partage un intérêt fort pour ce loisir et cela pourrait suffire à légitimer mon travail de recherche. Néanmoins, il s'agit, plus particulièrement d'une curiosité vive autour du jeu, de ce que celui-ci engendre et des nombreux bénéfices ou avantages qui lui sont attribués, qui m'ont poussé à vouloir étudier le sujet de manière approfondie. C'est à cette curiosité initiale que ce travail de thèse est dédié.

[4] Charles Darrow, *Monopoly*, [jeu] (Parker Brothers, 1935)., très librement repris du jeu d'Elizabeth Magie, *The Landlords Game*, [jeu], (non édité, 1903).
[5] Par exemple, la société des auteurs de jeux a été créée à ces occasions : http://www.societedesauteursdejeux.fr/

1. Premières lectures : Le Cercle Magique, le jeu une activité distincte du monde ordinaire ?

J'ai découvert l'existence des soirées de jeux de société, à Nancy, en 2005. Cela faisait deux ans que j'avais vu passer des jeux originaux et qui avaient aiguisé mon intérêt parmi les rôlistes de mon entourage, et sur les étagères d'un commerce spécialisé où je me rendais alors une fois par mois afin de regarder les dernières sorties de manuel de jeux de rôles. À l'occasion d'une animation organisée dans ce magasin pour présenter un nouveau jeu et permettre aux clients d'y jouer, l'une des vendeuses m'a parlé d'un groupe de joueurs régulier et des soirées qu'ils organisaient. Une fois par semaine, ils se réunissaient, apportant chacun une série de jeux à découvrir. Je devins très vite un régulier de ces soirées. Après un certain temps, par curiosité, j'ai décidé de me renseigner sur la littérature sociologique et anthropologique consacrée à l'étude de ce loisir, que je découvrais avec enthousiasme.

Toutefois, les ouvrages des auteurs pionniers dans la recherche du jeu n'apportaient que peu de précisions sur la pratique en tant que telle. Si ces textes traitaient des règles de manière approfondie et plus particulièrement de leur aspect *fictif*[6] *;* peu évoquaient la dimension interactionnelle de ces jeux. Or, celle-ci est systématiquement mise en avant dans les discours des joueurs. Ainsi, puisque cette première incursion bibliographique dans le domaine m'avait laissé l'impression que l'étude du jeu de société moderne[7] avait été délaissé, j'ai entrepris un premier travail de mémoire en 2007, suivi du présent travail de thèse.

Depuis 2007, quelques articles et ouvrages ont néanmoins été publiés tels que les travaux d'Aurélien Fouillet (2014), dont la perspective reste généraliste et propose surtout une réflexion sur la place de ces jeux dans le monde contemporain. Il y a également ceux d'Olivier Caïra (2016; 2018), qui décrit avec pertinence les différentes formes de fiction ludique dans une réflexion qui englobe de multiples formes de jeux, dont les jeux de société. Les *Board Games Studies*, colloques internationaux annuels dédiés aux jeux de société (anciens comme modernes) et *Analog Games Studies* (Booth 2018; Leorke 2018), revue scientifique spécialisée dans les jeux non digitaux, publient fréquemment des articles sur ce sujet. Enfin, il est important de souligner l'ouvrage *Eurogames*, de Stewart Woods (2012)

[6] Il y a par ailleurs une possible confusion chez Caillois, entre Fictif et Fictionnel dans ses travaux, qui insistent sur la dimension fictive du jeu, dont la connotation implique l'idée d'une activité fausse, là où le jeu consiste surtout en une activité de fiction, ou qui mobilise un sens et un principe de fiction.

[7] Soulignons que ma recherche n'était alors pas suffisante. Par exemple, les travaux du laboratoire EXPERICE, ou avant cela du LUDOCORPUS apportaient déjà des éclaircissements à ce sujet. Même si le second s'intéresse plus particulièrement à la place du jeu vidéo qu'à la pratique du jeu de société, certaines observations restent assez proches (dans les aspects collectifs) pour que certains éléments de réponses y figurent. Le jeu prend ainsi place soit dans des activités liées au groupe de pair et donc extérieur à la maison pour les plus jeunes, soit dans les activités familiales et donc ont leur place dans le salon en tant qu'activité collective. L'étude ici présentée s'intéresse plutôt au premier aspect.

consacré aux jeux de société modernes (*eurogames* étant l'une des catégories vernaculaires pour les anglophones). Il y étudie à la fois l'histoire de ces loisirs, la culture en ligne au travers de discours recueillis sur le site Internet international le plus populaire et son forum, mais aussi des discours de *game designer* en s'intéressant à la manière dont les participants distinguent différents genres parmi ces jeux. Son travail a été déterminant dans mes recherches et il m'a permis d'appréhender de façon plus large la communauté internationale qui existe autour du loisir. En 2017, le laboratoire *Experice* de l'Université Sorbonne Paris Nord a établi et fait passer un questionnaire sur les pratiques des joueurs en s'appuyant sur la notion de culture ludique pour construire leurs questions. L'éditeur de jeu Asmodée a de son côté entamé une série de journées d'études destinées à lancer différents projets consacrés à l'étude des jeux de société.

Cette actualité récente de la recherche sur les jeux de société dits modernes est partie du même constat, soit la nécessité d'explorer ce champ jusque-là peu abordé. Cependant, cette exploration d'une forme de jeu s'articule au sein d'un cadre plus général de l'exploration des jeux, du jeu et du jouer. Cette recherche est plus ancienne et surtout bien plus nourrie. Il existe en particulier de nombreuses études sur le jeu vidéo et le jeu durant l'enfance. De plus, quelques groupes de recherche (dont l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines, ainsi qu'Experice à la Sorbonne Paris Nord) produisent des recherches sur le sujet depuis plusieurs années.

Dans le cadre de cette étude, il est crucial d'aborder Johan Huizinga et Roger Caillois, considérés comme les pionniers dans ce domaine. Leur approche est centrée autour de la définition de la notion de jeu et si cette dernière ne m'avait pas satisfait initialement, son poids théorique subsiste aujourd'hui. Johan Huizinga et Roger Caillois sont les précurseurs les plus référencés de la pensée sur le jeu. Huizinga a placé le jeu comme objet principal de son analyse et tente de tisser des liens avec l'idée de culture. Il a proposé une première définition :

> « Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme "fictive" et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel » (Huizinga 1951, 31)

Selon lui, il s'agit d'une pratique dont l'universalité dépasse le seul genre humain pour s'étendre au règne animal, qui représenterait une marque du conscient : « *Les animaux peuvent jouer, ils sont donc déjà plus que des mécanismes. Nous jouons, et nous sommes conscients de jouer, nous sommes donc plus que des êtres raisonnables, car le jeu est irrationnel.* » (Huizinga 1951, 19) En d'autres termes, le jeu nous fait sortir de la sphère de la rationalité parce qu'il est inutile, mais se distingue de l'absence de conscience parce qu'il est intentionnel. Par ce principe, le jeu est aussi exclu d'autres couples

dialectiques : « *Si le jeu demeure en dehors de la disjonction entre sagesse et sottise, il reste tout aussi éloigné de l'antithèse du vrai et du faux. De même, de celle du bien et du mal. Le jeu en soi, s'il constitue une activité de l'esprit, ne comporte pas de fonction morale, ni vertu ni péché.* » (Huizinga 1951, 22) Huizinga l'exclut ainsi de l'opposition entre sérieux et puérilité.

Je rejoins l'avis de Laurent Di Filippo (2014), qui, dans son travail de contextualisation, explique qu'afin d'appréhender la position et la définition proposées par Huizinga, il faut comprendre comment celle-ci s'intègre dans son travail plus général sur la culture. Sa thèse est, pour l'époque, particulièrement à contre-courant de la façon d'aborder les rapports entre culture, jeu et sacré. Là où les travaux qui évoquent le jeu le placent comme une dégénérescence du sacré, il situe le jeu à la source des deux autres notions. Pour lui, le jeu est en quelque sorte le terreau de la culture et le sacré, un successeur. Ce passage du jeu à la culture se fait par l'intermédiaire du sérieux, qui ne s'oppose pas au jeu, mais à la puérilité. Ce duo dialectique entre puérilité et sérieux est ce qui permet de guider la culture vers le progrès ou à l'inverse vers le déclin. Ainsi, cela fonde l'importance de l'idée de *cercle magique*, souvent critiqué chez cet auteur. Le *cercle magique* chez Huizinga n'oppose pas le réel d'un côté et le jeu de l'autre, mais crée la marque d'une adhésion nécessairement absolue à l'activité qui permet aux participants de créer cette distinction. Cette idée d'adhésion absolue, d'acte de foi, rapproche le jeu du rituel et le distingue du quotidien. Enfin, cet absolu n'est possible que par la mise en place d'un espace à part, séparé, ainsi que par l'ajout d'un sens spécifique à l'action.

Caillois a poursuivi l'analyse de Huizinga, en cherchant à comprendre les cultures (plutôt que la culture) par l'intermédiaire du jeu. Pour lui aussi le jeu est une activité libre (intentionnelle et choisie), séparée soit dans l'espace, soit du quotidien et improductive. Il se distingue cependant de Huizinga sur quelques points : il ajoute en premier lieu l'idée que le jeu est incertain, il ne peut pas exister si le résultat est assuré avant que l'action ne soit entreprise. Ensuite, il sépare dans sa définition les aspects fictifs et réglés du jeu. Pour Huizinga, l'aspect fictif du jeu est un élément de la séparation entre le monde ordinaire et celui du jeu alors que pour Caillois, le jeu doit être ou fictif ou réglé. Il ne peut être l'un et l'autre. Cette distinction est approfondie dans son travail, où il catégorise peu à peu les formes de jeu selon l'approche ou l'attrait qu'en ont les joueurs. Il distingue d'une part l'agôn (le compétitif), l'aléa (le hasard), la mimicry (simulacre) et l'illynx (le vertige) comme autant de composants combinés ou exclusifs autour desquelles les formes de jeux dérivent. D'autre part, il distingue deux éléments, *Ludus* et *Paida*. Le premier recouvre les jeux structurés, organisés et réglés, là où le second est spontané, ressenti et désorganisé. Il retrouve cet exemple dans les mots anglais *game* et *play*. Ainsi, chez Caillois, ces deux dernières catégories semblent plus radicalement s'opposer l'une à l'autre.

Comme chez Huizinga cependant, ces catégories et définitions du jeu forment surtout des outils d'analyse permettant de mieux comprendre et d'analyser la culture d'une société à travers ses jeux. Cette approche est aujourd'hui, et à juste titre, considérée avec beaucoup de recul critique. Les concepts posés par les deux auteurs sont d'ailleurs de plus en plus souvent mobilisés dans les travaux de recherches ou dans une démarche critique ou de mise en perspective épistémique.

Critiquant les perspectives d'une définition du jeu par des critères qui seraient inhérents au dispositif, Jacques Henriot (1969) poursuit cette réflexion en renversant l'approche. En effet, plutôt que de s'intéresser au jeu, dont la grande variété rend toute perspective de catégorisation difficile[8], il démontre l'impossibilité d'établir la définition d'une structure générale qui engloberait les différentes formes et structures des jeux. L'argument principal qui appuie cette idée énonce le fait que la structure des jeux n'en est qu'un élément partiel : « *le jeu est une situation dans laquelle on entre (et d'où l'on sort) : un dedans. La structure ludique n'en est que la forme objective : le dehors.* » (Henriot 1969, 29).

Par conséquent, il ne peut exister un jeu, mais des jeux, innombrables. Si le chercheur se limite à leur structure, il serait alors bien en mal de déterminer ce qui engendre cet air de famille entre les différentes formes de jeu, empêchant toute tentative de définition. Henriot propose de changer d'approche : puisque le jeu est une situation, cela implique que, pour qu'il existe, il faille adopter une attitude spécifique au jeu. Il s'agit de la critique principale qu'il porte à ses prédécesseurs, qui, en cherchant à le définir sans poser de définition du « jouer » ont fini par mêler les éléments de l'un et de l'autre sans réellement les distinguer. Pour lui, le jeu ne peut être défini que par le « jouer », car il s'agit du dénominateur commun à toutes ces situations. Il pointe, par ailleurs, que le jouer est une activité sémantique : jouer signifie faire quelque chose à laquelle un sens de jeu est donné :

> « Le phénomène "jeu" appartient à l'ordre du signifiant. Ce qu'il y a de jeu dans un acte ludique relève uniquement du sens. [...] On peut faire quelque chose sans jouer ; on peut faire la même chose par jeu. La différence tient seulement au sens que l'on donne à son acte. » (Henriot 1969, 43)

Il extrait une réflexion autour de la notion d'attitude ludique, d'une manière particulière d'aborder l'action qui serait propre au jeu et articulée autour de trois critères : l'incertitude, la duplicité et l'illusion. Ces trois critères sont liés à un élément central de l'attitude ludique : la distance prise entre l'acteur et l'acte, entre-le jouant et le jouer.

La position de Caillois et de Huizinga, sur la question du *cercle magique* notamment, a depuis régulièrement été critiquée (Consalvo 2009), principalement autour de l'opposition ou de la

[8] Comme le pointait à juste titre Wittgenstein qui en tirera sa théorie de l'air de famille (Wittgenstein 2004, §66-70)

séparation entre jeu et réel. La problématique autour de cette distinction est dès lors devenue le centre d'analyse concernant la définition du jeu. Je retiens ici deux réponses qui se trouvent dans les travaux de Roberte Hamayon (2012) et de Gilles Brougère (2005). Tous deux proposent une réflexion de fond sur la nature du jeu, de son efficacité et de ses oppositions au sérieux, réel ou sacré. De plus, ils ont tous deux pour particularité, comme le révèle le titre de leurs ouvrages, de poursuivre la réflexion d'Henriot en abordant l'étude du jeu depuis celle de l'attitude ludique.

Hamayon poursuit également cette idée sur l'articulation entre le jouer et les rites, partant du constat qu'un même mot est utilisé chez les Bouriates de Sibérie. Pour s'extraire de la question du *cercle magique*, elle souligne l'aspect métaphorique des actes partagés par ces deux formes d'activité humaine. L'idée selon laquelle le jeu est avant tout une action métaphorique à l'instar des rites permet de réconcilier cette idée d'une séparation réel/jeu : comme pour le rite, il y a un espace et un temps pour le jeu, ainsi qu'une altération de sens ou de forme des actions du monde « réel ». Cependant, tout comme pour le rite et souvent parce que le jeu a été/est aussi un rituel en lui-même, il possède une efficacité sociale et des conséquences concrètes ou du moins socialement attendues et qui persistent dans ce qui formerait, par opposition, le « réel ».

De son côté, Brougère (2005) s'inscrit dans une autre démarche critique de ces travaux, dans les pas d'Henriot, sur lequel nous reviendrons. Il insiste sur la prévalence du « jouer » sur le jeu dans la recherche d'une définition de cette famille d'activités humaines. En déplaçant ainsi la problématique, il distingue cinq critères de définition : le second degré, la prise de décision, la règle, l'incertitude et la frivolité. L'activité doit tout d'abord être considérée au second degré, ce que Bateson qualifierait de métacommunication et Hamayon d'aspect métaphorique. Le second degré émet une série de signaux indiquant que l'activité n'a pas le sens premier de ce qu'elle imite ou reproduit ludiquement. Puis, elle doit être composée d'éléments décisionnels, qui vont de l'entrée dans l'activité choisie, aux moments de choix dans le jeu (point sur lequel je reviendrai). Viens ensuite la question de la règle et où contrairement à Caillois il montre qu'il n'existe pas de jeu sans une certaine forme de règles, cette dernière organisant la prise de décision dans le second degré du jeu, articulant ainsi les deux premiers aspects, plus fondamentaux selon l'auteur. Enfin, restent deux notions, celle d'incertitude, puisque le résultat du jeu ne doit pas être connu avant que celui-ci ne soit conclu, ainsi que celle de frivolité. Ce dernier critère souligne les aspects gratuits du jeu, la limitation de ses conséquences dans la vie quotidienne, autorisant les joueurs à adopter des comportements répondant au contexte du jeu sans craindre de répercussion usuellement associée à ces actions (trahisons, coups bas, etc.).

Deux éléments retiennent ici mon attention : frivolité et second degré. Contrairement au concept de cercle magique, ces deux critères permettent une plus grande porosité apparente entre réel et jeu. Le frivole n'est pas tout à fait gratuit, car un joueur peut y porter de l'intérêt, le second degré n'est pas tout à fait indépendant du réel puisqu'il s'y réfère et s'y place. Si cette porosité était certes déjà présente chez Huizinga, cette séparation du *cercle magique* en deux critères distincts permet une analyse plus fine des situations et surtout de comprendre des phénomènes qui se situaient dans l'interstice entre jeu et réel, dont les redéfinitions de la règle pour se confronter à un problème qui vient d'émerger.

En parallèle de ces approches cherchant à définir le jeu et le « jouer », de nombreuses études s'intéressent à des jeux en particulier, les intégrant dans un champ social ou une culture précise. Par exemple, il existe tout un champ qui s'est construit autour de l'étude des jeux vidéo : les *games studies*. Celui-ci nous intéresse à plus d'un titre, pour des raisons évidentes : il s'agit de jeux produits et commercialisés de la même façon et selon une logique similaire aux jeux de société modernes. Ils sont créés, édités, testés, produits, distribués, commercialisés et consommés dans une société industrielle, en tant que produit culturel. Par ailleurs, les jeux vidéo ont suivi une évolution semblable, voire associée à celle du jeu de société dans les années 1980, en grande partie dû au partage d'une même communauté (Rufat, Ter Minassian, et Coavoux 2014). Enfin, la démocratisation, la reconnaissance sociale et politique que le jeu vidéo a fini par obtenir a souvent servi de référence et de point d'appui pour certains discours sur le jeu de société quant aux revendications et à la reconnaissance de ce loisir.

Pour ces raisons, je me suis intéressé aux débats et concepts développés dans ce champ. Je ne prétends pas ici faire une synthèse des nombreuses recherches entreprises sur le sujet, il y en a d'excellentes dans les travaux de Julien Rueff (2008) et Vinciane Zabban (2012) notamment. Je m'attarderai cependant brièvement sur l'un des débats qui a traversé ce champ, car il fait écho aux questions de définition du jeu avec l'intérêt de l'articuler à une question de démarche d'étude des jeux. Il s'agit du débat entre narratologie et ludologie, qui a structuré pendant un temps le champ des games studies. Il s'agit d'étudier le jeu en tant que média, de s'intéresser à la manière dont il délivre son message, avec d'un côté une importance accordée à la narration et de l'autre celle du dispositif et de ses mécanismes. Je rejoins l'analyse de Zabban (2012), lorsqu'elle affirme que ce débat est important bien qu'il faille sans doute plus le lier avec la structuration du champ et le positionnement du jeu comme objet d'étude propre. Cette discussion a permis de répondre de façon multiple aux outils et concepts spécifiques à l'analyse des jeux vidéo.

Ce débat est parti d'une première opposition d'ordre méthodologique posée par Gonzalo Frasca (1999) suivi par Jesper Juul (2000). Ces derniers ont lancé un appel dans l'objectif de créer d'une discipline ou du moins un champ d'études sur le jeu et de la nécessité de développer des outils propres à l'étude des jeux en général et du jeu vidéo en particulier. Ce faisant, ils se posent en opposition avec les études préexistantes sur le jeu vidéo qui mobilisaient les outils de l'étude des textes et des films pour l'étudier, rattachant finalement ce nouvel espace d'étude à celui de la narration seule. Or, pour eux il ne faut pas se limiter à cela. Ils sont même allés plus loin en cherchant à démontrer que les jeux n'étaient pas des médias narratifs dans le sens où ils ne correspondent pas aux critères des définitions classiques de média narratifs (Frasca 2003). Cela a peut-être donné l'impression à certains qu'ils s'opposaient à toute approche narrative. Lors de ce débat qui a permis d'identifier clairement un camp (les ludologistes) opposé à un autre bien moins défini (les narrativistes), les chercheurs ont commencé à poser les jalons d'une méthode d'analyse des jeux vidéo dont le dispositif et les mécaniques de jeu sont au cœur.

Je me positionne ici presque en opposition avec l'approche d'Henriot et de l'attitude ludique. J'insiste sur cette presque opposition, car les objets de chaque démarche sont différents. Henriot cherche à définir ce qui fait le jeu et conclut qu'il faut pour cela définir ce qui fait le « jouer ». D'autre part, les ludologistes cherchent à définir une méthode d'analyse des jeux et pour cette raison revendiquent leur spécificité dans le dispositif qu'ils proposent qui se distingue d'autres formes de média narratifs. Cette opposition pourrait être schématisée autour de l'opposition entre *game* et *play*, ce que fait Mathieu Triclot (2013) dans son article où il oppose le point de vue de Jesper Juul et son analyse des jeux sans joueurs avec le concept d'attitude ludique d'Henriot. Il conclut son analyse en proposant de poursuivre les *games studies* par le lancement des *play studies*, qui permet, selon lui, un élargissement de l'approche des *games studies* au-delà des jeux vidéo grâce à une attention plus grande portée sur l'étude du jouer et non plus sur celle du dispositif de jeu.

Cette opposition game/play reste aujourd'hui encore très centrale dans les approches du jeu et si ce n'est pour la reconnaître, c'est pour la critiquer (Triclot 2013). Je me range pour ma part dans les critiques de cette division et plus particulièrement encore lorsqu'elle est utilisée comme critère de définition du ou des jeux. Pour appuyer cette posture heuristique, je m'appuie notamment sur les travaux d'Erving Goffman en discussion avec le concept de « cercle magique ». La question du jeu se retrouve tout d'abord dans la métaphore du jeu théâtral, qui apparait dans deux de ses ouvrages majeurs, Les *Cadres de l'expérience* (Goffman 1991) et *La Mise en scène de la vie quotidienne* (Goffman 1973). Il y interroge ce qui se passe au théâtre et tente d'extraire des outils d'analyse. Les interactions sociales seraient, comme au théâtre, un travail de mise en scène effectué par des acteurs

qui incarneraient, dès lors, des rôles définis par la situation. Chacun y joue donc un rôle, conçu par les normes sociales et les attentes produites par l'interaction, mais il existe une marge d'improvisation. Celle-ci serait l'espace où l'acteur a l'opportunité de construire son identité, de maintenir certains traits communs à ses multiples rôles, alors qu'il passe de l'un à l'autre. Goffman pointe cependant les limites de ce modèle et va très vite dépasser ce dernier. Dans La Mise en scène de la vie quotidienne, il ajoute des nuances et concepts, concernant les régions, et les équipes et surtout il amène l'idée selon laquelle la rencontre est constamment négociée par les acteurs, notamment par rapport à leurs attentes concernant les différents rôles distribués. Les individus peuvent dès lors incarner différemment le rôle qui leur est donné, ou qu'ils ont pris, indépendamment de leur efficacité à l'interpréter et de l'apparente sincérité qu'ils accordent aux autres acteurs.

Dans *Les Cadres de l'expérience,* il montre que le cadre théâtral se distingue d'autres cadres sociaux par les particularités de sa modélisation, ses rites et ses enjeux propres et le fait que les acteurs jouent une double identité : ils sont acteur et personnage. Enfin, le public y joue son propre rôle social (les apartés en sont les témoins), mais est en même temps exclu de l'action se déroulant sur la scène. Je ne reviendrai sur l'analyse complète de la situation du jeu théâtral, mais il me semblait important de souligner que Goffman autonomise son modèle du référent théâtral, tout en mobilisant à de multiples reprises l'exemple des jeux.

Divers jeux apparaissent à plusieurs reprises dans les *Cadres de l'expérience*. De façon fondamentale, tout d'abord, le concept de cadre provient des travaux de Bateson, qui s'appuient sur l'observation du jeu chez l'animal et développe l'idée de la métacommunication comme élément central des interactions et plus particulièrement du jeu. Goffman, pousse plus loin cette idée du cadre comme construction méta-communicationnelle et l'associe aux théories phénoménologiques pour produire son idée des cadres de l'expérience. D'un exemple particulier issus des jeux, il en développe une théorie de la perception sociale de l'interaction et de l'auto-régulation appliquée par ses participants. Dans l'ouvrages, les jeux sont aussi mobilisés à différentes reprises comme exemple de situation particulière. Il mobilisera par exemple les sports pour expliquer son concept d'équipes (Goffman 1973a, 1:79). Il explicitera le principe de modalisation à travers la distinction entre les jeux qui sont modalisés et ceux qui ne le sont pas. Surtout, il illustrera les mécanismes d'adaptation des cadres à des contraintes intérieures ou extérieures à partir d'exemple de jeu de balles ou de parties de cartes.

Il reprend directement ces derniers exemples d'un autre de ses ouvrages : Encounters (Goffman 1961). Cet ouvrage possède toute une partie intitulée Fun in Games, dédiée plus largement sur l'exemple du jeu pour y développer les prémices d'une théorie qui deviendra plus tard celle des cadres

de l'expérience dont nous venons de parler. Il s'intéresse à ce qu'il appelle alors les rencontres focalisées (focused gatherings), où plusieurs acteurs sont réunis autour d'une tâche commune, or l'exemple qui nous intéresse consiste à s'amuser lors d'un jeu. Il ne s'intéresse cependant pas à ce qui se déroule sur le plateau de jeu, ou du moins pas de façon centrale. Pour lui, la rencontre ludique (gaming encounter) est la situation qui englobe à la fois ce qui se passe dans le jeu, mais aussi ce qui se déroule autour. Il est particulièrement intéressé par la façon dont les participants construisent et maintiennent la rencontre. L'un des arguments principaux de ce texte tient dans la capacité des participants à sélectionner les éléments du contexte qui font sens dans l'activité et à ignorer autant que possible ce qui n'est pas pertinent pour la situation. L'essentiel de l'activité du maintien de la situation tient dans la capacité des participants à jongler entre les contraintes extérieures et les débordements (flood out) propres à l'activité qui pourraient mettre en péril toute idée et possibilité de poursuivre la situation. Il répond aussi à la question de savoir où se trouve l'amusant dans les jeux (fun in games) en considérant que ce dernier naît des situations où le participant est engagé (involvement) de façon absolue dans l'activité, quand tout se déroule sans accrocs pour l'ensemble des participants et ce non pas dans la partie (la tension ludique étant un facteur d'engagement), mais bien dans la situation au sens large. L'idée selon laquelle la situation ludique comporterait une barrière arbitraire et cognitive produite par les participants se dessine alors.

Cette idée rappelle celle du *cercle magique* décrit notamment par Huizinga. De nombreux points de similitudes sont en effet partagés par le concept de Huizinga qui distingue le jeu du monde réel et celui de Goffman, qui sépare le cadre d'une interaction du *wider world*, soit ce monde qui l'entoure. Le cadre délimite le lieu, le moment, les participants, les enjeux. Parce que le jeu est une activité modalisée pour l'un, à double sens pour l'autre ; il s'y établit une seconde distinction, de sens cette fois-ci. Les deux auteurs montrent comment une action, un objet, se voient subitement offrir une signification ou un rôle nouveau dans le cadre du jeu. De la même façon, ils montrent comment la fiction ludique, si elle se réfère parfois à des éléments ou action réelle, il s'agit uniquement d'une référence et non de la chose elle-même ; ce que Bateson nomme métacommunication et Roberte Hamayon (2020) qualifie d'action métaphorique.

De plus, il faut y ajouter l'aspect axiomatique (Caïra 2016) du jeu, il faut croire en la pertinence des règles pour qu'elles soient valides. Cette idée se trouve au cœur des deux concepts : c'est une création sociale qui nécessite une adhésion forte pour qu'elle puisse exister. Tous deux constatent aussi la fragilité de cette séparation. Huizinga pointe le fait que cette forte adhésion est finalement menacée par la moindre interférence, Goffman, en revanche s'intéresse à cette fragilité ainsi qu'aux différents procédés mis en place par les participants pour faire exister ce cadre.

Chez les deux auteurs, il existe une volonté de tirer du jeu un cas plus général, des traits que nous pourrions retrouver dans d'autres situations sociales. Néanmoins, il s'agit également du point où une forte distinction s'établit entre les deux auteurs. Pour Huizinga, le jeu est l'élément qui nourrit la culture et il s'attachera à montrer comment chaque structure sociale peut se lier au jeu à travers l'opposition puérilité/sérieux notamment. Il ne le souligne pas directement, mais il montre l'importance et l'existence d'un cercle magique qui entoure d'autres structures sociales. La justice, la guerre, par exemple, détiennent un espace propre, des règles régissent ce qu'il est possible de faire ou non et les actions y prennent un sens différent qui, si elles ne sont pas fictives, possèdent toutefois une certaine dimension d'arbitraire. Pour Goffman cependant, le jeu est un cas particulier, exemplaire. Il est en quelque sorte l'idéal-type des rencontres focalisées. Le jeu illustre sa théorie. Toutes ces particularités ne sont pas des propriétés du jeu, mais bien des rencontres et des occasions sociales dont la situation de jeu fournit un exemple pertinent.

C'est sans doute aussi ce point qui mène à une distinction supplémentaire entre les deux concepts. Le cadre dépasse les seules actions du jeu et englobe la situation dans son ensemble. Le jeu, ce n'est pas que la partie en cours et son déroulement, ce n'est pas que la succession des coups, mais bien l'occasion sociale. Ainsi, chez Goffman, l'adhésion au cadre est socialement construite. Ce n'est pas un cercle magique, ni une attitude ludique, c'est la reconnaissance d'un cadre de sens associé à un contexte. Ce cadre, c'est à chaque acteur de le reconnaître et de le définir en relation avec les autres, l'intention de jeu n'est dès lors plus nécessaire. Le jeu, comme situation, peut se maintenir sans attitude ludique, du moment que l'acteur agit selon ce qui est attendu de lui. Cela laisse aux participants une marge de négociation, d'aménagement personnel. Cela signifie aussi que tout le monde ne joue pas nécessairement au même jeu, ou ne se représente pas ce que signifie jouer de la même façon. Plus qu'une adhésion au cercle magique, nous sommes plutôt face à une conformité négociée autour de la marque d'engagement à un cadre partagé.

Comme pour Henriot (Henriot 1969), le jeu est avant tout une situation sociale. C'est cependant moins l'attitude ludique de ses participants qui importe que la capacité qu'ils ont à s'accorder sur le sens ludique de leur action, et à y répondre de façon adaptée. Même si l'engagement des participants tient une part centrale dans la construction de cette situation, il ne s'agit pas à proprement parler d'une attitude favorisant le jeu, mais plus d'une implication dans l'activité. J'ajouterais que cette différence entre les deux auteurs provient du fait que Goffman ne cherche pas à définir ce qu'est le jeu de façon ontologique, mais questionne ce qui constitue une activité. Là où, à l'inverse, pour Henriot l'attitude ludique est en elle-même une forme particulière d'engagement dans des activités qui les transforment en jeu.

Lorsqu'il s'intéresse plus particulièrement au jeu Goffman le définis comme un espace où les participants cherchent à réaliser une situation idéale d'engagement. L'amusant dans les jeux (*fun in games*, ma traduction) est une situation d'euphorie où le participant est intensément engagé dans l'activité. Puisque le jeu est une construction sociale, nous pouvons suggérer l'idée, même si elle n'est pas émise par Goffman, que le jeu est une forme de dispositif destiné à favoriser l'apparition de cet état. Les règles jouent alors un rôle fondamental. Le philosophe Colas Duflo l'explique très clairement au travers de son concept de légaliberté (Duflo 1997), la liberté d'action par la règle. Cette idée est aussi exprimée dans la définition du jeu posée par Gilles Brougère (Brougère 2005) et l'importance de la prise de décision des acteurs dans cette situation. Le jeu, par ses règles, propose aux participants de s'engager principalement par l'action et la prise de décision dans un espace défini partagé et connu de tous. Il offre ainsi un espace de contrôle inédit sur l'action.

Toutefois, pour proposer un espace de décision efficace, le jeu doit aussi proposer une fiction de l'action parallèle au processus d'action. Ainsi, le jeu est avant tout une situation caractérisée par sa modalisation particulière, en effet, Goffman reprend l'idée de Bateson (Bateson 1956) d'une métacommunication signalant à tous « ceci est un jeu ». Il s'agit de l'action métaphorique, le double sens signalé par de nombreux auteurs. L'action des participants se projette ainsi dans deux espaces, celui concret de l'occasion sociale et celui fictif de la narration qui lui est associée.

Olivier Caïra (2016) explore intelligemment cette question de la fiction ludique. En explorant la question de l'esthétique des jeux[9], ce dernier montre que les jeux sont bien souvent composés de différentes formes de fictions. Il y a tout d'abord la fiction mimétique, celle qui s'appuie sur un référentiel : le thème du jeu. Cette fiction raconte une histoire, caractérise des lieux, des actions ou des personnages. Viennent ensuite deux formes de fiction plus spécifiques, bien qu'elles ne soient pas propres aux jeux : la fiction axiomatique et la fiction simiotique. La première, c'est la fiction des règles du jeu, nécessaire à l'adhésion au jeu. Cette fiction doit être expliquée en préalable de l'activité. Le jeu ne peut prendre sens sans qu'un accord sur les règles soit posé. Elle rappelle la dimension absolue du jeu. Mises en lien avec les travaux de Goffman, elles permettent de pousser plus loin les spécificités du cadre ludique. Si tous les cadres – en particulier ceux modalisés – nécessitent une mise en accord sur le sens et le fonctionnement des actions en son sein, le jeu le requiert de façon absolue. S'il n'y a pas d'adhésion sur le placement des pions et les mouvements autorisés, alors le jeu en lui-même ne peut pas commencer. Sur mon terrain c'est un fait particulièrement observable où tant que la règle n'est pas connue et acceptée par tous, des discussions pour l'établir constituent l'essentiel de

[9] Qui rejoint celle de l'amusant puisque c'est – nous le verrons plus loin dans cette thèse – autour de cette idée de fun que l'esthétique des jeux de société est plus particulièrement évalué.

la rencontre jusqu'au début du jeu. Enfin, la fiction simiotique est constituée des nombreux moments où les mécaniques du jeu (axiomatique) nourrissent le thème par leur apparente simulation de mécaniques typiques de l'objet auquel elles font référence.

Ces trois fictions sont des ressources que les participants peuvent mobiliser à leur guise. Il s'agit d'un un élément important dans l'analyse produite par Goffman dans *Fun in games*, que ce soient les éléments matériels ou sociaux, chaque situation propose une série de ressources qui font partie du décor. Lors de la constitution d'un cadre, les acteurs ratifient certaines ressources et lorsque ces dernières sont mobilisées, Goffman emploie le terme de ressources réalisées. La ratification de ressource et leur réalisation constituent pour l'auteur l'essentiel de l'activité de *construction de monde* ou autrement dit, de mise en place des cadres de l'interaction. L'un des enjeux de ma thèse (dans la troisième partie) tiendra justement à montrer comment les participants mobilisent ces ressources pour favoriser leur engagement dans l'activité.

En déplaçant l'analyse de la situation en dehors de la question seule de son déroulement, Goffman démontre que certaines notions, comme celle du cercle magique, sont en réalité loin d'être spécifiques aux jeux. Par conséquent, croiser son analyse avec celle d'autres théoriciens du jeu pourrait permettre de voir comment certaines particularités et ressources du jeu (dont la règle et les différentes formes de fictions) sont mobilisées par les acteurs pour construire une situation de jeu. Enfin, Goffman a peu étudié la séparation qu'il établit entre les deux espaces de l'interaction (la partie formée par la succession des coups d'un côté et l'occasion sociale de l'autre). Si dans *fun in games*, il insiste leurs différences, il n'explore pas les implications de cette double dimension d'une seule et même rencontre pourtant focalisée. De même, dans *Les Cadres de l'expérience*, Goffman propose une analyse de situation quelque peu similaire et fournit tout un appareil théorique permettant de les comprendre, mais aucune n'est associée aux jeux.

2. Démarche d'enquête

La présente thèse n'a pas pour vocation de définir ce qui fait jeu, toutefois, les données recueillies sur le terrain ont été un constant rappel des questions théoriques posées ici. Elle s'inscrit donc dans la continuité des questions de Goffman non en raison d'une volonté théorique, mais par un intérêt dans l'analyse de la situation de jeu telle que la place des règles et de l'utilisation du matériel de jeu et qu'il soit constant entre les deux dimensions de la rencontre ludique que sont le déroulement du jeu et l'occasion sociale. Au vu de l'importance épistémologique qu'a eu l'auteur dans le champ de la sociologie et de l'étude des activités situées dont il a été l'un des initiateurs du champ, il m'a semblé indispensable de retenir les concepts et questions posées par Goffman à plusieurs reprises dans mon travail. Pour autant, loin d'adopter une démarche déductive, en raison notamment du manque d'études déjà évoqué sur l'objet lui-même, il m'a fallu réfléchir à la démarche à mobiliser pour construire des données solides qui me permettraient d'accomplir une exploration théorique après celle du terrain.

Comme il s'agissait pour moi d'un terrain proche, cela m'a fait courir le risque de biaiser mon corpus en reprenant les discours et pratiques produits par une partie du champ ludique et l'appliquant sur l'ensemble des formes de pratiques du jeu de société. Pour être pertinentes, des comparaisons et généralisations d'un espace à l'autre nécessitent de maîtriser chaque contexte. Or, certains terrains me paraissaient plus complexes à analyser ; par exemple, dans les espaces familiaux, il est plus difficile d'enquêter sans forcer la rencontre ou la présence d'un dispositif lourd, ce qui aurait rendu une part des observations artificielles. Autre exemple, le jeu chez les enfants posait de nouvelles problématiques et nécessitait une connaissance des cultures enfantines conséquente[10]. En outre, l'impact des différentes méthodes de collecte des données n'aurait pas été le même d'un terrain à l'autre et il fallait prendre ce facteur en compte. Pour mon travail, j'ai pris la décision de restreindre mon espace d'étude à un ou plusieurs corpus dont je maîtriserais suffisamment le contexte. Ce travail de sélection s'est effectué au cours de mes explorations des terrains en fonctions des contraintes rencontrées (que je décrirais plus loin dans la partie consacrée au corpus).

En premier lieu, il m'a semblé qu'une description de la pratique chez les joueurs les plus engagés dans le cadre des soirées jeux organisées en clubs devait être le point de départ de mon analyse. Ce choix est le résultat de plusieurs facteurs ; d'une part la facilité d'accès au terrain, en grande partie

[10] J'ai tout de même tenté l'expérience lors de mes travaux de master, il m'est très vite apparu que les codes et enjeux tant du groupe, mais surtout de la pratique du jeu en son sein sont très différents dès lors que les enfants sont laissés à eux même et qu'un adulte n'est pas impliqué dans la partie. Plus d'enjeux étaient donnés à qui manipule quels éléments qu'au déroulement même du jeu, et bien souvent les dynamiques et tensions internes au groupe prenaient le pas sur l'action. Je ne possédais pas la référence à ce moment, mais les travaux de Marjorie H. Goodwin sont à mon sens particulièrement éclairant pour ce type de contexte.

issue de mes expériences préalables. D'autre part, ce terrain offre de grandes possibilités en matière de comparaison avec d'autres formes de loisir, voire au sein même des structures qui proposent ce type de soirées. De plus, il convient de noter que plus j'observais la communauté de passionnés assemblée à ces soirées, plus je constatais l'importance de cette dernière dans la structuration et l'expansion du loisir. Étendre le terrain aurait, certes, pu permettre une perspective plus générale, mais cela apportait, dans le même temps, le risque d'une connaissance moindre de chaque terrain.

Pour approcher ce terrain, l'observation participante appuyée par les questions et méthodes de l'anthropologie me semblait primordiale. Pour comprendre le jeu dans ce contexte, une certaine familiarité avec les jeux, leurs nombreux mécanismes, mais aussi ses participants, se frotter aux stratégies d'autres joueurs, partager leurs émois et cette tension ludique qu'ils poursuivent et qui se situent au cours de l'interaction ludique. Du fait que mon étude se centre sur les joueurs les plus impliqués, les *core gamers* comme certains d'entre eux se qualifient, j'ai dû prendre part au quotidien de cette communauté, apprendre leurs discours, leurs habitudes et réflexions pour comprendre les débats qui la traversent. Avec la méthode viennent aussi les questions propres à la discipline, autour des questions d'identités, tant individuelles que de groupe, et de pratiques comme forges d'un ordinaire partagé. Ces identités passent par un discours sur l'activité, la banalisation des coutumes du groupe et la mise en épingle dans le discours de l'extraordinaire perçu. L'objectif est de définir ce qui fait le joueur pour le groupe, puis ce qui fait le jeu et enfin comment ces deux éléments s'articulent.

Jean Bazin (Bazin 2008, 347-381), qui pose la question de la nature de la connaissance anthropologique, interroge cet objectif descriptif. Pour lui, le savoir anthropologique doit se construire autour de différents aspects du sens en situation. Dans un premier temps, il s'agit de *savoir ce que les gens font*, autrement dit, il faut savoir identifier, sans nécessairement savoir reproduire, les différentes significations des actions relatives aux systèmes de représentation dans lesquels les individus sont engagés, tout en prenant en considération que ce savoir est à la fois symbolique, mais aussi, pratique. Or, cette question du savoir pratique des joueurs me semblait peu représenté dans les travaux de Caillois ou Huizinga. Ces deux théories analysent le jeu dans un aspect globalisant et plus spécifiquement de classification[11], pour Caillois. Ces perspectives généralisantes ne laissent finalement que peu de place aux pratiques des communautés de joueurs, par ailleurs trop récentes pour que ces auteurs aient pu les observer.

[11] Et l'on pourrait même ajouter de hiérarchisation, puisque ce dernier répartit les sociétés selon leur approche du jeu avec une certaine tendance à valoriser certains aspects du jeu aux dépens d'autres.

Autour de cette question du sens en situation, l'approche Goffmanienne m'a semblé pertinente pour aborder l'interaction sociale lors de mon travail de mémoire. Aussi, c'est avec intérêt que je me suis dirigé vers l'approche pragmatique des situations[12] dans laquelle ses recherches s'inscrivent ainsi que les outils et méthodes de l'analyse conversationnelle (Sidnell & Stivers 2012). Puisque mon objectif portait plus précisément sur le moment des parties de jeux et sur les interactions sociales qui composent cette situation, je pris la décision de filmer les moments de jeux.

Joindre l'anthropologie et surtout l'observation participante à l'analyse de la conversation n'est cependant pas un principe qui va de soi. Si les deux approches insistent sur l'importance de la description et de l'étude d'évènements locaux comme critère épistémologique, elles sont a priori radicalement différentes. La méthode de l'observation participante implique une étude relativement exhaustive du contexte, comme le souligne Tim Ingold (2014) dans son essai sur les mésusages de l'expression ethnographie. L'observation participante est pour lui à la jonction entre un engagement ontologique (*ontologic commitment*) vers la pratique. Il s'accompagne d'un apprentissage et de la prise en considération par le chercheur des façons dont le savoir, la pratique ou tout autre objet de son analyse lui est transmise et s'articule autour des rapports et contacts issus de l'altérité et de sa proximité avec les personnes qu'il rencontre. Peu définie dans sa méthode, car bien souvent indissociable du terrain d'enquête où elle est menée et du chercheur lui-même (Diaz 2005), l'observation participante nécessite une rigueur dans l'investissement du chercheur, la collecte des données et la mise en place de mécanismes de distanciation, ou plus précisément de prise en considération de sa subjectivité et de l'impact posé par la recherche sur le terrain (Bazin 2008; Peretz 2004; Beaud et Weber 1997). Les données fournies sont, par conséquent, articulées autour de l'intersubjectivité du terrain, de la dimension locale et interpersonnelle de ce dernier. C'est à travers cet aspect qu'elle fournit une entrée vers des dimensions sociales plus larges. À l'instar du fait social total de Mauss (Mauss 2004, 145-273), l'observation participante permet de rendre compte des aspects transversaux pour le groupe, du tissage de sens et de ressources à la fois particuliers et partagés par les acteurs du terrain, dont le chercheur fait partie prenante.

Cette démarche s'articule par ailleurs autour d'une réflexion sur le rendu des observations que le chercheur doit fournir. Il ne s'agit pas uniquement de rendre compte de ce qui a été appris, de donner à voir les codes et ficelles d'un milieu particulier, mais bien de construire un réel dialogue avec sa discipline et les questions qui sont posées. Pour reprendre Bazin (2008) :

[12] Je regroupe sous ce terme tant les approches pluridisciplinaires qui à la suite des travaux en linguistique de Pierce vont insister le sens en contexte ou plus précisément en situation. On y retrouve les courants issus de l'ethnométhodologie telles que posées par Garfinkel, les travaux de Goffman dans son analyse des activités situées, ou encore celles des Sacks, Schegloff et Jefferson fondateurs de l'analyse conversationnelle.

> « Le problème n'est pas cependant de savoir pourquoi les morts parlent chez les Alladian, quel est le "sens" d'une telle institution, mais pourquoi ce mort-ci, Y, dit ce qu'il dit, pourquoi il accuse X de l'avoir tué "en double" ; et cette accusation elle-même, il ne me suffit pas d'y voir un comportement exemplaire de la croyance qu'ont les Alladian en la sorcellerie – représentation que des informateurs locaux vont éventuellement expliciter pour moi […], – il me faut apprendre pourquoi elle est en cette circonstance, dans la situation telle que je l'observe, un diagnostic plausible : car, si tel n'était pas le cas, l'interrogateur et les porteurs du mort ne l'auraient pas publiquement formulée. » (Bazin 2008, 411-412)

Pour décrire anthropologiquement la connaissance pratique, il ne suffit pas de dégager le système prégnant, il faut également insérer les stratégies des acteurs, comprendre pourquoi et comment le système fait sens pour eux. Les acteurs eux n'ont pas besoin de cette théorie pour agir : *« là où je comprends, je n'interprète pas. Si je suis chez moi, je n'ai rien à connaître, je m'y reconnais. »* (Bazin 2008, 408) Ce que l'anthropologue recherche, c'est le possible et le plausible d'une situation (ou d'un ensemble de situations) pour les acteurs qui s'y trouvent. Comme le souligne Bazin dans ce même texte : *« Ces règles [la culture d'un groupe] ne sont ni la cause ni la raison de leurs actions, mais la manière que j'ai de les décrire. Décrire les règles du jeu n'est pas expliquer pourquoi ce coup-ci a été joué. »* (Bazin 2008, 408).

Cette citation, qui prend en outre l'exemple du jeu[13], m'a poussé à reconsidérer à plusieurs reprises l'objet de mon étude, ses limites et les biais que je pouvais y apporter. Décrire le geste ou l'usage seul n'était pas suffisant ; en effet, pour dépeindre la situation de jeu, il a fallu que je comprenne les trois éléments qui le compose, à savoir le système, l'acteur et les usages, ou plus concrètement : les représentations que le groupe attache à la situation, les joueurs, leur réseau et les différentes formes de participations à ces soirées.

D'autre part, l'analyse de la conversation étudie des situations à travers l'angle des échanges et de leur structuration au moment observé. Issue de questionnements linguistique et sociolinguistique, une grande importance est allouée aux données collectées, à leur transcription et à leur objectification. Traditionnellement, l'analyse conversationnelle s'intéresse aux interactions verbales enregistrées, naturelles et spontanées. Elle cherche à analyser la manière dont la conversation est produite dans des situations dites ordinaires :

> L'analyse de la conversation est caractérisée par la vision que la façon dont la parole est produite et le sens qui y est associé sont déterminés par les accomplissements pratiques, sociaux et interactionnels des membres d'une culture. (Notre traduction, Hutchby & Wooffitt, 1998)[14]

[13] Il serait intéressant de mener une enquête sur les travaux en sciences sociales mobilisant l'exemple ou la comparaison (métaphorique ou non) avec le jeu, il ne s'agit pas d'une occurrence rare. Et ce bien que le domaine ne soit pas des plus étudiés, mais sans doute en raison de son apparente universalité de l'expérience.

[14] "*Conversation analysis is characterized by the view that how talk is produced and how the meanings of that talk are determined are the practical, social and interactional accomplishments of member of a culture.*"

Cet objet d'étude s'est construit en raison d'un intérêt pour diverses disciplines autour de la question de la conversation. Comme le souligne Diane Vincent (2003), c'est sans doute ce qui explique son aspect pluridisciplinaire. Vincent montre comment le domaine de la linguistique dans les années 1960, alors peu étudié, comprend plusieurs approches. Dans un premier temps, Goffman (1991) et Garfinkel (1967) ont proposé des modèles sociologiques d'études de situations d'interactions. Il s'agit d'observer la manière dont les acteurs se repèrent dans une situation donnée et mobilisent des ressources sociales afin d'y intervenir. Les concepts majeurs de cadre de l'interaction de Goffman (1991) et d'ethnométhode de Garfinkel (1967) sont construits autour de l'idée selon laquelle la rencontre sociale est un lieu de mise en place et de maintien de l'ordre social. Par la suite, d'autres modèles ont émergé, Searle (1969) et Labov (1963), notamment, se sont intéressés au modèle linguistique. Searle a travaillé sur la théorie des actes de langage et à la prise de parole comme acte en soi. Labov, quant à lui, étudie la conversation afin de concevoir les phénomènes et les variations linguistiques d'origine sociale ou revendicative. Des idées similaires se retrouvent dans les travaux de Hymes (1972) et son modèle SPEAKING, ainsi que dans ceux de Gumperz (1964) et sa sociologie interactionnelle. Toutes ces approches ont pour points communs d'identifier la participation à des conversations comme un acte social dans lequel l'ordre social est joué, maintenu, mais aussi négocié via la mobilisation d'éléments linguistiques et sémiotiques. C'est sur cette intuition, qui rejoint les travaux de Garfinkel, que Sacks, Schegloff et Jefferson (1978) posent les bases de l'analyse conversationnelle autour notamment du travail sur l'alternance des tours de paroles et des nombreuses mécaniques de réparations qui permettent le maintien ou l'orientation de la conversation.

Comme le souligne Jean Widmer (2001), l'analyse conversationnelle se distingue de l'ethnométhodologie par le développement d'un vocabulaire analytique propre qui permet une rigueur et une structuration du champ autour des données observées, récoltées. Il est alors ensuite possible de les partager grâce aux transcriptions et via des rencontres telles que les *data sessions* où chercheurs et étudiants présentent leurs données brutes ainsi que leurs outils et analyses. L'enregistrement audio, puis vidéo, ont cet avantage qu'ils permettent de revenir sur ce qui a été observé et de le regarder à nouveau, favorisant la mise en place d'une distance avec les données qui sont manipulées, traitées et constituée en un corpus raisonné. Ainsi, à la fin des années 1960, un modèle de plus en plus complexe s'est développé autour de quatre points, comme le souligne Lorenza Mondada :

> Cette vision interactionniste de l'action et de son organisation ne se limite ainsi pas à penser le langage comme une ressource formelle, mais comme un moyen communicationnel situé en contexte et dans la relation sociale. Cette dimension sociale de l'interaction se décline de différentes manières.

> Premièrement, l'organisation de l'action est recipient-designed, orientée vers et adressée à l'Autre. L'action est organisée de manière publiquement intelligible, de sorte à être intersubjectivement reconnaissable (Heritage 1984), de manière à ce que l'Autre puisse y répondre – quitte à montrer, dans sa réponse, qu'il n'a pas compris et à donner la possibilité au locuteur de réparer ce qu'il avait dit ou fait (Schegloff, Jefferson & Sacks 1977).
>
> Deuxièmement, l'action et sa séquentialité sont toujours situées : elles sont ancrées au contexte, en y étant localement organisées, c'est-à-dire en s'ajustant à lui, mais aussi, ce faisant, en le transformant (c'est le principe de la réflexivité selon Garfinkel 1967). […]
>
> Troisièmement, cet ancrage contextuel est étroitement lié à la production et reproduction des catégories sociales d'appartenance des participants et à leur pertinence, intelligibilité et reconnaissabilité (Sacks 1992). […]
>
> Quatrièmement, ces dimensions sont liées réflexivement non seulement au contexte social et institutionnel, mais aussi au contexte matériel et spatial (Goodwin 2000). […] »
>
> (Mondada 2017)[15]

Mondada ajoute dans le même article que de nouvelles questions, concernant la multimodalité notamment, forment les enjeux actuels de l'analyse de la conversation.

L'analyse conversationnelle, contrairement à l'observation participante, véhicule un modèle d'analyse et une approche de l'objet comme un tout structurel autour duquel s'est articulé un champ disciplinaire. Ainsi, adjoindre une autre méthode n'est pas simple. Dans la mesure où mes recherches portent sur la conversation autour de la table de jeu, l'analyse conversationnelle ne convient pas tout à fait. Néanmoins, en m'appuyant sur les différents points soulignés par Mondada et l'histoire de l'analyse conversationnelle, plusieurs points d'ancrage m'ont autorisé à mêler les deux approches. Tout d'abord, la question des séquences s'est révélée centrale dans l'approche de mon terrain. Nous retrouvons, en effet, des séquences d'actions particulières à différents niveaux d'analyse, que ce soient celles du déroulement d'une soirée ou celles de la mise en action du jeu. Très vite, il m'est apparu évident que mon analyse devrait s'appuyer sur l'étude des moments et de la façon dont les séquences de la prise de parole s'inscrivent ou s'articulent avec celles de la pratique des jeux. Ce sont les troisièmes et quatrièmes points mentionnés par Mondada — concernant le contexte social et la façon dont les participants mobilisent, produisent et reproduisent les catégories et normes sociales, mais aussi l'influence du cadre matériel et spatial – qui justifient selon moi l'utilisation en parallèle de la méthode de l'observation participante.

Heureusement, il existe d'autres travaux mêlant ces deux approches. L'article sur la manipulation d'objets saisis en garde à vue de M. De Fornel (1993), par exemple, a été éclairant sur la façon d'intégrer les questions de rapports de force sociaux préexistants, de sens donné à l'objet et sa

[15] La mise en page a été éditée avec une séparation plus nette entre les différents points.

manipulation (parfois différent d'un acteur à l'autre). Nous pouvons également citer l'ouvrage sur la corde à sauter chez les préadolescentes de Marjorie Goodwin (2006), qui porte le double intérêt d'être un terrain de longue haleine où la captation vidéo joue un rôle fondamental. Ici, contrairement à mon enquête, la participation active aux pratiques des enfants filmés était impossible, aussi l'auteure présente dans son introduction une réflexion intéressante sur la façon d'associer ces deux aspects dans sa méthodologie et plus particulièrement sur la place et l'impact du chercheur dans la situation.

Mon statut d'observateur participant a représenté un point d'entrée majeur vers le discours réflexif du groupe, ainsi que le marquage des enjeux propre à un champ jusque-là peu étudié. J'ai néanmoins rapidement constaté que ma présence pouvait perturber la situation initiale. Les prises de note que j'effectuais et le facteur de légitimation que j'apportais fut souvent mobilisé pour souligner (parfois avec humour et une reconnaissance du sous-entendu qui était fait) tel ou tel aspect moral ou d'intérêt pour les joueurs. Ces interventions étaient souvent formulées avec des introductions « c'est ça que tu devrais noter », « lui, c'est un cas intéressant », « c'est à lui que tu dois poser tes questions », etc. souvent pointant dans une direction très éloignée de mes intérêts ou questions initiales. Par exemple, certains participants pointaient le fait que des joueurs de jeux de figurines (une autre forme de pratique ludique) viennent jouer à un jeu de société comportant des éléments prépeints (selon les participants une « hérésie » pour les puristes). D'autres me désignaient une personne en « cas », car ayant des habitudes et comportements jugés anormaux (un « mauvais joueur »), etc. Cela m'a progressivement poussé à prendre en compte ces situations inhabituelles dans mon travail d'enquête. Elles étaient certes directement générées par ma présence et s'éloignaient, par conséquent, d'un idéal de « situation naturelle » et reprenait ainsi l'idée du paradoxe de l'observateur souligné par Labov (1972). Cependant, ces situations étaient aussi construites par les acteurs de ces soirées jeux et s'inscrivaient dans différentes démarches propres à ce champ social. Il ne s'agissait pas, comme je l'ai d'abord pensé, d'une absence de compréhension de ma démarche de la part des joueurs, mais d'une manière de l'apprivoiser et de l'intégrer dans ce réseau de sens que je me proposais d'étudier. Alors que je les avais trouvés non pertinentes dans un premier temps, ces remarques devenaient soudainement des rappels de la norme, des démarches de légitimation par le regard de la science que je représentais, mais aussi des jeux et pièges tendus pour rappeler les artifices de la démarche de recherche et négocier ma présence. Les prises à partie de la caméra faisaient office de « preuves » ou pièces à conviction, pour montrer qu'ils ne se laissaient pas (et à juste titre) tromper par ma participation comme joueur ou pour relever mon incapacité à assumer en permanence le statut d'observateur. Mieux que moi savaient-ils parfois quand le joueur prenait le pas sur l'enquêteur, ou inversement. Ces obstacles sont donc devenus des points d'ancrage et d'aide dans ma recherche.

Les deux approches sont ainsi devenues complémentaires. L'analyse conversationnelle a permis une certaine distanciation, alors même que le terrain se trouvait très proche. La rigueur de cette méthode, et les questions de recherche qu'elle pose m'a permis de mieux dégager les éléments analytiques de mes données. J'ajouterai, comme le souligne Marjorie H. Goodwin (2006) discutant Moerman (1988), que l'un des intérêts de l'analyse de la conversation est qu'elle nous permet d'observer les actes de paroles sans intervenir sur leur production[16]. D'autre part, l'observation participante[17] m'a permis de mieux comprendre et définir ma place sur le terrain et d'éviter de saisir trop précipitamment des analyses réflexives produites par ses participants sans les ignorer tout à fait.

Dès lors, ma problématique a évolué : si l'interaction autour de la table de jeu demeurait le point central de ma recherche, une plus grande place a été accordée aux discours des joueurs concernant leur pratique. Les travaux d'Étienne Wenger (1998) sur la communauté de pratique m'ont accompagné dans ce regard neuf porté sur les différents énoncés produits par les participants et à leur intégration dans mon corpus d'étude et mon analyse[18]. J'en retirais une définition d'idéal, d'extraordinaire ou au contraire d'ordinaire dessinée et surtout débattue par les joueurs. J'y trouvais en particulier une confrontation latente, perceptible pour certains, invisible pour d'autres : celles du bon joueur et celle de mauvais joueur, toutes deux articulées autour d'une éthique de la participation. Cette éthique est venue compléter le discours sur l'esthétique des jeux. Cette dernière est également centrale pour les joueurs dans leur pratique, puisque ces derniers dans la mesure où ils participent à ces soirées pour tester des nouveautés, émettre un avis critique et orienter de potentiels achats en fonction des recommandations qu'ils pourraient ensuite exprimer[19]. À travers cette discussion et d'autres questions émergentes sur mon terrain, je constatais un lien entre ces deux types de discours normatif dont en particulier la place de la question de l'engagement dans l'activité.

Enfin, le concept d'engagement est rapidement devenu un catalyseur au sein de mon analyse. Ce concept a, en effet, une part prépondérante dans la pratique que je cherchais à décrire. Il s'est transformé en outil permettant de renforcer les descriptions par de l'analyse, en soulevant de

[16] Ils vont cependant jusqu'à limiter l'intervention du chercheur à la seule observation des actes de paroles. Pour mon terrain, je faisais partie prenante des producteurs de ces actes, tout autant que j'en étais la cible. Ainsi, pour mon terrain, la situation naturelle englobe la présence du chercheur.

[17] J'ai déjà mentionné ici les commentaires de Bazin et Tim Ingold, ajoutons à la liste Bensa (1995) ainsi que Beaud & Weber (1997), dont l'héritage et les références sont présents dans mon travail, mais difficiles pour moi à déceler tant leurs travaux ont accompagné mon parcours d'étude en anthropologie, que ce soit par l'intermédiaire de leurs ouvrages ou de leurs cours que j'ai eu le plaisir de suivre à l'EHESS.

[18] Je reviendrais, plus longuement sur ce point, lorsque j'aborderai l'étude du groupe des joueurs passionnés.

[19] Notons au passage que certains participants de cette communauté des joueurs insistent pour parler de critique de jeu et non de test de jeu. Bruno Faidutti a d'ailleurs produit un article sur son blog qui fut très partagé et discuté lors des soirées étudiées : « Critique du test », Les jeux de société de Bruno Faidutti, 27 novembre 2015, https://faidutti.com/blog/blog/2015/11/27/test-et-critique/.

nouvelles questions, en ajoutant différentes sources de sens à chaque geste des joueurs et en renforçant l'importance de certaines séquences pour les participants. Cet aspect catalyseur était transversal et a pris le dessus sur les questions de séquences d'actions à l'origine de mon travail.

3. L'engagement ludique : constat empirique et réflexion théorique

Afin d'illustrer l'importance empirique de l'engagement, sans empiéter sur le développement qui va suivre de la présente thèse, j'ai choisi de relater le point de départ, le moment où cette notion est apparue évidente. La situation suivante provient de mon carnet de terrain remanié afin d'intégrer au mieux la réflexion et le contexte qui l'accompagnent.

Alors que je me trouvais en difficulté face à l'interprétation à donner à plusieurs situations observées, l'un des participants a lancé un trait d'humour: « Alors, le but du jeu : c'est de gagner ». Cette phrase n'était pas inhabituelle, elle était régulièrement proférée lors des diverses soirées où j'avais pu me rendre, et ce, toujours dans le même contexte que celui-ci, soit au moment de l'explication des règles. L'explication orale des règles suit généralement un format très standardisé et l'une des premières étapes est de donner aux participants l'objectif, qu'il soit thématique ou mécanique, à suivre. Le trait d'humour joue sur cet aspect en intégrant un élément non-dit, car évident : l'objectif est de « réussir » le jeu, c'est-à-dire accomplir les conditions de victoire mieux ou aux dépens des éléments adverses (autres joueurs, mécaniques de jeu, etc.). Cet axiome rendu évident nie en outre que chaque jeu a des règles spécifiques qui le distingue des autres, ce qui justifie l'explication de règles en début de partie. La phrase échoue donc à singulariser le jeu et à expliquer ses spécificités.

Ce soir-là, cette phrase m'a semblé en contradiction avec un autre discours existant parmi le groupe : la mise en avant de l'aspect social dans l'activité, qui serait donc placé avant la dimension de réussite. Une idée que l'on retrouve dans l'expression attribuée à Coubertin : « L'important n'est pas de gagner, mais de participer ».

J'ai donc décidé d'interrompre l'action, carnet sorti, pour poser ma question : « Est-ce qu'il est si important que les joueurs fassent tout leur possible pour gagner ? Est-ce que cela ne rentre pas en contradiction avec l'idée que l'important n'est pas de gagner, mais de participer ? ». Je me suis immédiatement rendu compte qu'elle était mal formulée. Outre la surprise, les rires ou autres moqueries amicales face à l'aspect saugrenu de la question et les protestations soulignant que j'interrompais l'explication des règles de jeu, la discussion qui a suivi et l'intensité de celle-ci m'ont surpris. À la table, il y a quatre joueurs en plus de moi. Ces derniers se côtoient et s'entendent très bien depuis de nombreuses années et de nombreuses parties en communs sans qu'il n'y ait jamais eu, à ma connaissance, de friction sur ce sujet. Ce soir-là, pourtant, l'une des réponses apportées a généré des tensions et un débat particulièrement vif autour de la table, au point que des joueurs extérieurs aient décidé d'y prendre part. Le débat n'a duré que quelques minutes.

Un des joueurs a en effet répondu, peut-être influencé par mon carnet et le crayon à ma main, que pour lui gagner n'était pas essentiel au jeu. Il a continué en expliquant que ce n'était pas pour cela qu'il venait et qu'il lui était même déjà arrivé de « jeter » des parties, ce qui signifie perdre volontairement. Malgré la cohue, les réactions ne se sont pas fait attendre et l'un a notamment répliqué : « comment peux-tu faire ça ? Ça casse le principe même du jeu ! ».

Rapidement, un autre joueur est intervenu dans le sens du second. Selon eux, il faut tout faire pour gagner, sinon le jeu perd son sens, cela fait partie du processus, du dispositif, qui risque de s'écrouler « de ne plus tenir » si on retire ce principe. Il s'agirait, en quelque sorte, d'une règle constitutive non dite et sous-jacente à la pratique. L'intention de victoire fait partie de la nature des jeux, la retirer c'est faire s'écrouler l'équilibre qui rend la pratique et son jugement final légitime. De plus, faire exprès de perdre c'était quelque part supposer l'incompétence de ses adversaires.

De l'autre côté, le joueur m'ayant initialement répondu s'opposait fortement à cette idée : pour lui, si la dimension de tendre à la victoire est importante pour le fonctionnement des jeux, elle doit passer après celle du plaisir d'être ensemble. Pour appuyer son argument, il a présenté l'exemple de l'initiation d'un nouveau joueur : les mettre en situation d'échec et ainsi les décourager en donnant l'illusion qu'il s'agit là d'un loisir exigeant, pouvait mettre à mal le loisir dans son ensemble. Cette position a été reçue comme une agression par les autres joueurs, qui ont commencé à prendre à partie d'autres membres de la salle. Pour eux, cela remettait en compte l'historique des parties en commun, invalidé par l'absence de respect de l'esprit du jeu.

Le débat est néanmoins retombé rapidement, après l'intervention de personnes extérieures et très vite il est apparu que le désaccord n'était peut-être pas si profond. En s'appuyant surune liste de cas particulier justifiant une posture où l'autre où chacun était d'accord, il y eut quelques échanges d'assurance de part et d'autre.

J'ai assisté, participé (et parfois provoqué) à ce débat à de nombreuses reprises et dans des contextes aussi différents qu'une salle de classe, que lors d'un festival ludique ou autour d'une table de jeu. À chaque fois, des personnes étaient surprises de découvrir que leurs compagnons de jeu, qu'ils connaissaient pourtant depuis longtemps, puissent exprimer une opinion en désaccord sur quelque chose d'aussi fondamental. Ces positions très tranchées n'avaient jamais été abordées et ces différences de postures surprenaient généralement plus les participants que le chercheur. De nouveaux arguments tournant autour de l'identité du joueur au sein du groupe ont été avancés. Les performances d'un joueur particulier ont un sens pour l'ensemble du groupe, elles témoignent de son engagement dans le loisir. Cet engagement valide en quelque sorte l'enjeu de la partie, démontre qu'au-delà du

simple déroulement des mécanismes de la règle du jeu, la partie a une réelle signification pour chaque joueur. Ainsi, le fait qu'un seul joueur démontre son manque d'engagement vis-à-vis du principe de la victoire pourrait rendre obsolète celui des autres joueurs. C'est sans doute cette soudaine délégitimation d'un historique de parties qui était à la source du conflit pour certains.

Petit à petit dans ces discussions s'est dessinée la question d'un engagement dans le jeu différencié par les contextes, les jeux et les participants. D'une part, la question de la socialisation, et du plaisir de passer un bon moment en commun ressort et, de l'autre, celle de l'engagement dans l'épreuve ludique. Ces événements ont également permis de souligner qu'il existait des enjeux et modalités d'engagements différentes pour chaque joueur, sans que cela ne remette en question la situation dans son ensemble. Par ailleurs, une certaine complémentarité de ces enjeux est aussi ressortie. Cela m'a poussé à interroger comment le plaisir d'une soirée découlait du maintien de l'enjeu ludique et inversement. Une autre question qui m'intriguait était de savoir comment cette problématique avait pu ne jamais apparaître lors des parties précédentes et voir des personnes aux opinions aussi opposées se retrouver ainsi surpris de ne pas avoir la même que son voisin.

Ce débat autour de l'engagement dans le jeu n'est cependant pas limité au discours des joueurs lors de débat sur le terrain, la question se retrouve aussi dans la pratique du jeu. Il est également très présent parmi les écrits des théoriciens du jeu. J'ai déjà mentionné le chapitre « *Fun in games* » (1961), dans lequel Erving Goffman développe un socle d'idées autour de la gestion de l'attention et de l'engagement, repris et adapté dans les *cadres de l'expérience* (1986; 1991). Nous retrouvons notamment la dialectique de l'euphorie et de la dysphorie, soit des situations où l'engagement des participants est accentué, où tout semble fonctionner comme il se doit et où les actes et attentes correspondent pour l'euphorie (1961, 38-41). Soit, à l'inverse les situations d'intrusions ou de débordements peuvent rapidement devenir ingérables par les participants et menacer de briser le sens ou l'intérêt porté pour la situation. Ces deux aspects fonctionnent, pour reprendre la métaphore de l'auteur, comme un système cellulaire. À la frontière avec le monde extérieur, se trouve le principe de non-pertinence[20] (1961, 18-24) et les mécanismes de transformation ou de dissimulation[21] qui lui sont associés forment la membrane de la cellule, permettant aux acteurs de sélectionner et de transformer des éléments extérieurs à la situation pour leur donner sens dans l'activité ou au contraire faciliter leur évitement. L'euphorie ou la dysphorie représentent un état interne à la cellule qui peut faciliter son travail ou au contraire menacer son existence.

[20] Traduction personnelle, texte original : *rules of Irrelevance*

[21] (1961, 27-31) Concepts qui correspondent aux méthodes d'inattention (*disattention*) dans *les cadres de l'expérience* (1991, 202-9)

Cette théorie de l'engagement (*involvment* chez Goffman) semble rejoindre le concept de *Flow* développé par Mihaly Csikszentmihalyi (1990) et plus largement repris dans les études sur le sport et le jeu vidéo. Ce dernier concept fait écho à la combinaison d'une situation d'euphorie, où les procédés d'évitement des éléments non pertinents sont facilités pour des raisons cognitives, et la marque d'un profond engagement dans l'activité en cours. La différence clef entre les deux notions reste l'aspect social de la démarche. Chez Goffman, si cet engagement peut être personnel, c'est avant tout une démarche sociale de définition de la situation. Dans le même ordre d'idée, Gordon Calleja démontre dans son ouvrage *In-Games : from immersion to incorporation* (2011) l'importance du dispositif ludique (du moins, dans le cadre des jeux vidéo) dans cette démarche d'engagement. Il va plus loin en montrant que cet engagement est, dans ce cadre, fractionné en plusieurs éléments dans lequel l'acteur peut s'engager au cours d'un jeu.

Olivier Caïra (2018) a repris ce modèle pour en proposer un nouveau concernant l'engagement ludique. Celui-ci est, lui aussi, séparé en différents niveaux : Moteur, Épreuve, Diégèse, Intrigue, Autrui, Ludologie (MEDIAL). Contrairement au modèle de Calleja (qui distingue l'engagement kinesthetique, l'engagement spatial, l'engagement partagé, l'engagement affectif, l'engagement narratif et l'engagement ludique), il se veut plus ouvert aux différentes formes de jeux et non limité aux seuls jeux vidéo, ces derniers ayant en effet des principes de fonctionnement très distinct d'autres jeux.

Il possède plusieurs intérêts dans le cadre de notre analyse, d'une part il distingue différents points d'engagement dans une activité. La distinction entre l'engagement Moteur – faire agir le jeu – et celui Épreuve – gestion individuelle des choix en vue de surmonter les épreuves ludiques – en particulier, montre la différence entre la démarche de faire agir le jeu et celui de vouloir l'emporter durant la partie. Nous retrouvons cette distinction dans les discours moraux des joueurs. De la même façon, une séparation entre la Diégèse – qui pour les jeux de société désigne surtout ce que les joueurs qualifient d'« enrobage thématique » du jeu, les éléments fictionnels qui permettent de définir chaque joueur et chaque action – et de l'autre l'Intrigue – qui est plus agie et construite par les joueurs et qui comprend, au sein de cette étude, plutôt l'histoire des rebondissements construits au fur et à mesure du jeu et retenus par les joueurs. Pour les jeux d'édition plus particulièrement, l'Intrigue n'est plus, ou très rarement, à relier à la Diégèse, mais bien plus à l'engagement dans l'Épreuve. Ainsi, en fin de partie les joueurs retracent parfois le déroulement de cette dernière en empanachant certaines séquences clefs de la partie. De la même façon, les interactions avec Autrui se distinguent de celle de la Ludologie. La première catégorie comprend l'ensemble des interactions, échanges de nouvelles et sociabilité naturelle en coprésence, là où la seconde catégorie recoupe l'ensemble des discussions de

critique, d'analyse et d'échange non seulement autour de la partie et du jeu en cours, mais aussi dans l'insertion de ces questions dans le champ plus large d'une culture ludique commune et la construction d'une communauté de pratique (Wenger 1998).

Chacune de ces formes d'engagement possède différents niveaux : le macro-engagement, le micro-engagement et le sur-engagement. Les deux premières notions rejoignent celles développées par Gordon Calleja pour son modèle et marquent leur importance en dehors du moment de pratique. Le micro-engagement désigne tout engagement dans la partie et son déroulement, là où le macro-engagement désigne tous les engagements du joueur dans ces domaines en dehors d'une partie ou de la pratique d'un jeu. Pour les jeux vidéo, cela concerne notamment l'engagement communautaire sur les forums, la lecture de guide ou les sessions d'entraînement pour améliorer ses performances, etc. Pour les jeux d'édition, cela concerne des domaines similaires, les pratiques en clubs, les connaissances acquises en ligne, les forums communautaires, l'organisation, la participation à l'organisation ou l'animation d'évènements, etc.

L'idée de sous-engagement se retrouve au cœur du débat mentionné précédemment. Ce qui était reproché au joueur qui ne jouait pas pour gagner, c'était son éventuel sous-engagement dans l'enjeu ludique. Inversement, ce qui était reproché par ce dernier aux autres joueurs présents était l'idée d'un sur-engagement dans la volonté de gagner qui pourrait se faire aux dépens de celle de l'occasion sociale. Finalement, le débat s'est conclu lorsqu'en partant de cas pratiques, chaque camp s'est assuré que les personnes en face assuraient, en principe, un niveau convenable ou attendu d'engagement(s) dans la situation.

4. Contenus de la thèse

D'après les considérations empiriques et théoriques énoncées dans les parties précédents, ma problématique est apparue :

Considérant la pratique du jeu de société comme une activité située où l'engagement et le sens accordé par les participants est crucial pour son maintien (en particulier au regard de la nécessité d'adhérer à l'activité pour qu'elle face sens tel que démontré par Huizinga et Goffman) et le contexte social particulier que sont les soirées jeux, quelles sont les modalités du maintien de l'engagement dans la situation ludique pour les joueurs ?

Il s'agira dans un premier temps de démontrer et d'argumenter une série de postulats. De plus, la problématique se centre sur le maintien de l'engagement et non sur l'engagement lui-même, ce qui nécessitera quelques éclaircissements. Enfin, je parle de situation ludique, une expression qui recouvre plus que la simple partie de jeu et dont il faudra que je pose les limites. Pour développer tous ces points, mon travail de thèse sera séparé en trois parties.

La première partie sera consacrée à l'étude du contexte et des éléments mobilisés dans la situation étudiée. Elle a pour objectif de présenter les différents acteurs centraux de l'interaction ludique : les lieux, les acteurs et les jeux. En premier lieu, je présenterai les différents terrains d'enquête, leur fonctionnement et les raisons qui m'ont mené à choisir ces lieux parmi d'autres. J'expliquerai la façon dont les dispositifs d'enquête ont été intégrés à chaque espace, ainsi que les questions et limites posées par ces derniers. S'en suivra une description générale du déroulement de ces soirées, les principales séquences qui la constituent. Une description du public de ces soirées sera aussi présentée, j'aborderai notamment la question de la carrière des joueurs et de la communauté ludique dont ils constituent bien souvent le cœur. Je m'attacherai ensuite à décrire les jeux de société en articulant mon questionnement autour de différents aspects : leur histoire tout d'abord, ainsi que celle de leur catégorisation, tant d'un point de vue social que dans la recherche sur le jeu.

La seconde partie s'intéressera plus particulièrement au déroulement de la situation ludique. Une première partie sera consacrée à une réflexion sur les séquences d'action du jeu. Elle sera suivie de l'analyse de l'articulation entre séquence de jeu et tour de paroles pour laquelle je m'appuierai sur les données vidéographiques recueillies. Une attention particulière sera portée sur les différentes modalités et moments de prise de parole de la part des participants autour d'une table de jeu. En partant de ces observations, je développerai l'idée d'une situation ludique possédant différents espaces d'engagement, chacun d'entre eux détenant ses particularités que je dépeindrai.

La dernière partie poursuivra l'analyse de l'engagement des joueurs pour réfléchir aux différents procédés employés par ces derniers pour manifester ou maintenir leur engagement et, par ce biais, à la façon dont ils maintiennent le cadre de cette *rencontre focalisée*[22] (1961, 17-18) que constitue la partie de jeu. Cette analyse s'appuiera sur les éléments démontrés dans les parties précédentes, en particulier l'analyse des discours des joueurs sur leur pratique qui me permettra de démontrer l'importance de l'engagement et surtout de son maintien pour les acteurs. Puis, avec l'étude de la situation ludique lors de moments clefs où l'engagement se manifeste ou, au contraire, s'affaiblie, je chercherai à décrire et les différentes méthodes mises en œuvre par les joueurs pour s'assurer du succès d'une situation ludique, répondant ainsi à notre problématique.

[22] Ma traduction, texte original : *focused gatherings*

PARTIE I :
LE CONTEXTE DE LA SOIRÉE JEUX

I — LES JEUX

1. Les noms du jeu

Parler des soirées jeux de société à un public non initié est souvent source de confusion en raison de la très large variété d'objets ludiques englobés par ce terme. Ce problème de qualification de l'objet n'est, par ailleurs, pas qu'un problème que rencontre le chercheur en sciences sociales ; les joueurs sont eux-mêmes confrontés aux mêmes méprises qui se lassent d'être imaginés autour d'une table de bridge ou jouant au Monopoly. En effet, ces jeux leur semblent très éloignés de leur loisir et constituent un obstacle, non seulement à la reconnaissance de la dimension culturelle du jeu de société, qu'à la pratique d'une activité légitime pour leur âge. Le jeu de société renvoie, ou tout du moins renvoyait, car le terme est peu à peu reconnu aujourd'hui en raison d'une meilleure couverture médiatique, à l'enfance. Les jeux tels que les petits chevaux ou le jeu de l'oie font partie du paysage ludique européen et l'imaginaire collectif l'associe aux placards de ses grands-parents ou aux dimanches pluvieux entre cousins et cousines.

La forte variété des objets ludiques pratiqués lors des soirées jeux participe en outre à brouiller les pistes. La variété des formes rend difficile la sélection d'un critère pertinent de classification. Cette situation aboutit à une multiplication de noms et classifications des jeux, tant vernaculaire qu'issue de pratiques réflexives, que ces dernières soient journalistiques, philosophiques ou scientifiques. Aucune cependant ne recouvre parfaitement l'ensemble des jeux observés lors des soirées jeux. Aucune ne satisfait d'ailleurs pleinement les joueurs eux-mêmes qui s'accommodent de plusieurs dénominations qu'ils utilisent indépendamment et de façon tout à fait synonyme pour désigner l'objet de leur pratique. De nombreux débats existent encore aujourd'hui au sein de la communauté quant aux termes à employer.[23]

L'appellation traditionnelle, qui est aussi la plus répandue hors du groupe des joueurs, est celle de *jeu de société*. Le terme est cependant mal défini, en effet, ni le Robert ni le Larousse, par exemple, n'en

[23] À ce titre, la page de discussion de l'article « jeu de société » sur Wikipédia est exemplaire : « Discussion:Jeu de société », Encyclopédie en ligne, Wikipédia, 9 juillet 2004, https://fr.wikipedia.org/wiki/Discussion:Jeu_de_soci%C3%A9t%C3%A9.

proposent de définition. L'acceptation principale du terme, que nous pouvons trouver sur Wikipédia[24], est qu'il s'agit d'un jeu qui se pratique à plusieurs (ce qui l'oppose aux casse-têtes et solitaires), qui ne recouvre pas les jeux sportifs et physiques (mais admet quelques jeux d'adresse) et qui nécessite un support de jeu (plateau, cartes, dés, etc.). Cette définition est sans doute la plus inclusive et la plus discutée par les joueurs autant que la plus utilisée. Les acteurs du monde ludique considèrent cependant que cela distingue mal leur pratique de celle des jeux traditionnels (autrement appelés jeux classiques) comme les échecs, le bridge, le jeu de dames, les petits chevaux, le jeu de l'oie, etc. Aussi certains de ces acteurs ajoutent l'adjectif *moderne* pour marquer une distinction supplémentaire et rappeler la dimension contemporaine de la pratique. Cet ajout s'inscrit dans une démarche de revendication de leur pratique par les différents acteurs du jeu, nous reviendrons sur ce point. L'intérêt supplémentaire de cette définition, tant pour les joueurs que pour l'analyste, est qu'elle met en avant la dimension sociale et située de l'activité. Le jeu est défini essentiellement comme un support à la rencontre, une activité collective propice à la socialisation. Pourtant, la définition usuelle, ou plutôt l'objet désigné par cette dénomination, est plutôt un type d'expérience particulière attendue par les joueurs. Une expérience difficile à définir précisément tant cette forme ludique possède de formes variées (c'est d'ailleurs l'un des traits de ces jeux souvent mis en avant par les joueurs eux-mêmes), mais qui comporte cependant ce que Wittgenstein qualifie d'« *air de famille* » (Wittgenstein 2004) [25].

Le terme jeu de société reste ainsi très problématique pour beaucoup de joueurs, car trop peu distinctif ; il pourrait englober des pratiques extérieures au champ de l'étude, les jeux de rôles, les jeux de figurines, les jeux de cartes à collectionner, etc. Cette définition s'inscrit beaucoup par la négative, dans la distanciation d'avec d'autres pratiques, mais dont la liste des exclusions, si elle devait être exhaustive, constituerait un réel catalogue de formes ludiques et comportant, à chaque fois, son lot d'exceptions. En outre, des formes ludiques pourtant acceptées par la communauté échapperaient à cette définition très situationnelle. Pour les joueurs, il ne fait ainsi aucun doute que les quelques rares jeux solitaires modernes sont aussi des jeux de société ou que la version numérisée d'un titre phare n'appartienne pas au même champ de pratique. Si le terme reste le plus utilisé, les joueurs lui reprochent surtout la confusion que le terme génère lorsqu'ils parlent de leur loisir à des personnes extérieures, pour qui la réalité du jeu de société n'est pas la même, si bien qu'ils doivent à chaque fois redéfinir les contours de leur pratique.

[24] « Jeu de société », Encyclopédie en ligne, Wikipédia https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_soci%C3%A9t%C3%A9 , consulté le 24-06-2021
[25] paragraphe 66-70

Une autre appellation récurrente et plus spécifique parmi les acteurs du jeu de société moderne est l'appellation *jeu de plateau,* très utilisé en raison de son équivalence avec le terme *boardgame* largement utilisé dans le monde anglo-saxon pour désigner cette forme particulière de jeu. Ce nom provient du plateau de jeu, un élément matériel particulièrement fréquent pour cette forme ludique et qui désigne l'espace figuré du jeu où se déplacent d'autres pièces (pions, tuiles, cartes, etc.) Ce plateau, souvent en carton, est généralement le premier élément à installer en début de partie et le plus marquant visuellement. Pourtant, le terme fait là aussi débat pour la simple raison que tous les jeux désignés par ce terme ne comportent pas nécessairement un plateau dans son matériel. Nous retrouvons alors les jeux de cartes, de dés, parfois même les pièces de jeux, souvent des tuiles, placés sur une table, mais qui ne requièrent pas la présence d'un plateau. La dénomination semble dès lors exclure une partie conséquente de jeux pourtant présents, pratiqués et parfois même qualifiés de ce nom. Une traduction alternative, nettement moins répandue, est *jeu de table,* ou *jeu sur table.* Celle-ci est aussi contestée, car dans l'usage courant les jeux de tables désignent les jeux traditionnels à damier, tels que les jeux d'échecs, de dames ou le backgammon, tout en excluant les quelques rares jeux qui peuvent se jouer sans table.

Puisqu'aucun de ces mots ne satisfait les joueurs, ces derniers les mobilisent tous pour recouvrir ce même objet multiforme. Pour les acteurs du groupe, ce qui est essentiel, c'est d'identifier le jeu, non de le classer, ou de le catégoriser et la majorité d'entre eux se contenteraient bien d'un terme unique à cette forme ludique, même si la définition ne donne pas l'impression d'en recouvrir la réalité entière. Cela justifie probablement le succès du terme *jeux de plateau,* parce qu'il est propre à la communauté, partagé internationalement (*boardgame* en anglais) et permet généralement d'éviter les confusions. Nous retrouvons, par ailleurs, cette désignation dans les titres de revues ou de sites en ligne (tels que Plato, Jeux sur un plateau, Boardgamegeek). Toutefois, la réflexion sur la manière de qualifier ces jeux persiste tant au sein de la communauté que parmi les éléments les plus réflexifs. Ainsi, l'expression *Jeux de sociétés modernes* connaît un succès récent dans les publications tant communautaire que tournée vers le grand public. Cette une expression communique l'actualité du loisir, en opposition à sa présentation dans les médias généraux comme une survivance qui résiste aux jeux vidéo. Cette représentation est un choix conscient des joueurs qui a pour objectif d'insister sur l'aspect récent de ces jeux et qui a la vertu d'écarter les jeux traditionnels, mais aussi les jeux de société plus anciens comme le Monopoly[26] ou le Stratego[27] dont beaucoup de joueurs sont lassés par la comparaison.

[26] Charles Darrow, *Monopoly*, [jeu] (Parker Brothers, 1935)., très librement repris du jeu d'Elizabeth Magie, *The Landlords Game*, [jeu], (non édité, 1903).
[27] Jacques Johan Mogendorff, *Stratego*, [jeu] (Jumbo, 1947).

2. Classifications

Cette volonté de nommer les jeux en les décrivant au mieux n'est pas récente. Depuis la fin du XIXème, il existe une volonté de classer les jeux à partir de leurs différences matérielles ou fonctionnelles. L'origine de cette démarche provient des auteurs et de quelques collectionneurs qui commencent à proposer des catalogues de jeux. Ils cherchent alors à les organiser selon plusieurs critères : le matériel utilisé, l'espace de jeu, le type de mécanique mobilisé, le type d'expérience vécue. Aujourd'hui encore, de nombreuses pratiques ludiques sont relativement efficacement classées selon ce type de méthode qui distingue par exemple jeux de cartes, jeux de tables, jeux de quilles, jeux de balles, etc. pour la classification par matériel ; jeux de hasard, jeux de paris, jeux de rôles, etc. pour la classification mécanique. De leur côté, les classifications par espace de jeu (jeux d'intérieur, d'extérieur, de chambre, etc.) sont, de nos jours, peu utilisées excepté pour les pratiques ludiques sportives ou assimilées. Ces catégories sont en outre jugées bien trop générales pour être retenues. Ces deux principales catégorisations (le plus souvent reprises lors des premières tentatives de classification des jeux) se heurtent rapidement à un problème majeur : aucune catégorie n'est exclusive, en particulier en ce qui concerne les classifications mécaniques. Apparaît un nombre conséquent d'exceptions ou de jeux appartenant à plus d'une catégorie. Le temps passant, la liste des exceptions s'est agrandie, d'autant plus que le nombre de jeux s'était multiplié. Si les formes plus traditionnelles de jeux pouvaient souvent correspondre à l'un de ces classements, les nouvelles possibilités offertes par l'industrialisation dans la créativité des jeux ont multiplié les formes de jeux et ont rendu impossible la classification interne autour du matériel ou des mécanismes.

Par rapport à la pratique observée sur mon terrain, ces définitions présentent ainsi de nombreux inconvénients, principalement dus au fait que le jeu de société moderne se caractérise justement par la multiplicité des mécaniques et matériels utilisés. Nous retrouvons cartes, pions, plateau, tuiles, figurines, dés, etc. pour le matériel de jeu ; énigmes, *draft*[28], information cachée, information complète, majorité, bluff, contrôle de territoire, hasard, parcours, placement, etc. pour les mécaniques. Chaque jeu constitue une combinaison originale de certains de ces éléments proposant ainsi des expériences de jeux variées.

De nos jours, ce sont les classifications selon les formes d'expérience, principalement utilisées en ludothèque (classement ESAR Filion 2017) ou dans les théories globales du jeu (les couples agon – alea, mimicry – illynx chez Caillois 1967) qui sont reconnues et acceptées. Elles sont notamment

[28] Il s'agit d'une mécanique de construction de paquet de cartes où le joueur va, à partir des cartes qu'il peut obtenir via les mécaniques du jeu sélectionner ce qui constituera sa pioche, et par ce biais manipuler les probabilités d'obtenir certaines combinaisons de cartes bénéfiques pour lui.

utilisées pour décrire des formes particulières d'activité ludique comme les *serious game,* ces jeux ou activités ludiques à vocation pédagogique. D'après les joueurs, il s'agit de la forme de distinction la plus pertinente puisque cela contribue à la constitution d'une esthétique des jeux dont nous avons déjà évoqué qu'il s'agissait d'une dimension essentielle de la communauté de pratique. Un exemple classique est l'opposition entre les jeux à l'américaine et les jeux à l'allemande, sont des catégories qui désignent à la fois des genres spécifiques de jeux de société et des traditions éditoriales liées aux lieux de productions ; le premier désignant des jeux à la thématique importante opposé au second où les mécanismes sont centraux principalement produits aux USA, et le hasard peu présent principalement produit en Allemagne (Woods 2012, 63-78). On peut aussi ajouter à ces catégories les *party game* qui désignent les petits jeux rapides, aux règles courtes et simples, souvent utilisés pour introduire les joueurs aux jeux modernes, ou sortis lors de soirées entres amis non dédiées aux jeux. Ces catégories continuent cependant de se diversifier et à changer au fur et à mesure de l'évolution des marchés et tendances internes à la communauté.

Ces catégorisations sont cependant toujours internes au champ, elles ne permettent pas de distinguer les jeux qui fondent la pratique de la communauté de ceux qui en sont exclus. Elles nous indiquent cependant l'importance que les joueurs accordent aux formes de l'expérience ludique et à sa différenciation par les attentes autour des jeux dans la pratique.

3. Le jeu d'édition

Un autre système de catégorisation est proposé à partir du circuit économique du jeu. Les notions de *jeux d'auteurs* ou *jeux d'édition*[29], plus occasionnellement utilisées par les joueurs, un peu plus par les acteurs culturels du jeu, ont vraisemblablement été construites autour de deux phénomènes : d'une part, le modèle culturel du cinéma et de la littérature et d'autre part, une volonté manifeste des acteurs du jeu de faire reconnaître cette forme ludique comme une activité culturelle à part entière. D'un point de vue théorique préexistant, cette dénomination existe aussi. En effet, dans son article « Du jouet industriel au jouet rationalisé » Gilles Brougère (Brougère 1979) définit le jeu d'édition de la façon suivante :

> « Les jeux que nous avons le projet d'étudier appartiennent à un autre type d'insertion sociale [que la diffusion orale traditionnelle ou la diffusion écrite de corpus de règles], la diffusion commerciale, qui n'est pas un caractère extérieur du jeu, mais intrinsèquement lié à ce qu'il est. Il s'agit de jeux d'édition pourvus d'un copyright, et donc impossibles à copier, solidaires de leur forme de distribution. D'autre part, et c'est là leur caractère fondamental, leurs règles ne sont pas transmissibles isolément du matériel complexe dont elles donnent les conditions de manipulation. » (Brougère 1979, 200-201)

Cette définition a pour intérêt d'opposer le jeu d'édition au jeu traditionnel, mais aussi et surtout de replacer sa pratique dans le contexte socio-économique qui l'a vu naître et de s'articuler tout à fait avec la forme du produit : celui du jeu en boîte. Les jeux d'édition possèdent en effet un circuit économique proche de celui de nombreux autres produits des sociétés industrielles (création – édition – distribution – vente – consommation), ils sont historiquement liés au développement de l'industrialisation. Le produit fini est vendu sous la forme d'une boîte dans laquelle se trouve le matériel et les règles. Le tout doit être cohérent et fonctionnel et comporter les indications sur les conditions de pratique (nombre de joueurs, âge recommandé, durée, complexité), la présence des noms et logo de l'éditeur et, depuis une vingtaine d'années, la mise en avant progressive du nom de l'auteur et plus récemment encore de l'illustrateur.

L'autre appellation : *jeu d'auteur,* recouvre les mêmes considérations, mais marque une revendication qui était et demeure essentielle à la compréhension de la communauté ludique : celle de la reconnaissance du statut d'auteur de jeu et par là du jeu comme activité culturelle et non simple produit à consommer. Cette reconnaissance du statut de l'auteur est menée de longue date et a eu pour première manifestation les nombreux prix mentionnant les auteurs. En 1991, est créée, en Allemagne, la Spiele-Autoren-Zunft[30], une association d'auteurs de jeux qui ont œuvré pour la reconnaissance du statut d'auteur (ainsi que de la reconnaissance culturelle du jeu) au travers de nombreuses initiatives,

[29] On trouve aussi, bien qu'encore plus rarement et dans le contexte particulier d'une volonté de distinguer des jeux traditionnels, l'appellation *jeu du commerce*.
[30] « spieleautorenzunft », Site Web d'association, consulté le 15 juillet 2021, https://www.spieleautorenzunft.de.

dont le prix Alex Media qui récompense les journalistes offrant une meilleure compréhension des phénomènes ludiques. Il s'agit aussi du premier réseau officiel d'entre-aide d'auteurs de jeux. Leurs réalisations vont d'actions de communication, de prises de conscience à un important travail de lobbying en faveur de cette reconnaissance du statut d'auteur de jeux[31], à la collection et conservation de jeux. Rapidement, d'autres associations similaires ont été créées, ainsi la Maison des auteurs de jeux est lancée en France en 1992, et elle formera un premier réseau d'auteurs francophones. Toutefois, il a fallu attendre 2017[32] pour qu'une structure plus revendicative soit créée : la Société des Auteurs de Jeux qui a établi dans ses objectifs de regrouper et défendre les auteurs de jeu, d'établir un statut légal autour de cette profession et de promouvoir la culture ludique.

Ainsi, afficher le nom de l'auteur (parfois même accompagné d'une fiche biographique et ludographique) est devenu, depuis le début des années 1990, une pratique courante. Il faut cependant noter, qu'à l'origine, l'appellation *jeu d'auteur* semble directement inspirée de la notion de *cinéma d'auteur.* À plusieurs occasions, des joueurs m'ont en effet indiqué que cette appellation a été conçue pour opposer les jeux de petits éditeurs spécialisés face à la grande production de compagnies comme MB Parker, Ravensburger, etc. et qui allait de pair avec la reconnaissance du statut d'auteur de jeu. Dans le cas des petits éditeurs, bien souvent, l'auteur était reconnu et considéré comme le créateur du jeu final, là où les grandes compagnies employaient (et pour certaines emploient encore) des équipes de créateurs de jeux dans une perspective plutôt tournée vers les enfants que les amateurs de jeux. Le terme jeu d'auteur était ainsi réservé à une niche plus particulière que celle des jeux d'édition. Les joueurs reconnaissaient sa valeur particulière qu'ils opposaient à celle des jeux de la grande distribution. Aujourd'hui, la distinction est moins première parce que c'est justement cette niche de jeux d'auteur qui occupe le devant de la scène ludique dans la communauté[33], sujette au foisonnement mentionné en introduction.

Ces deux dénominations ont l'avantage d'un point de vue théorique d'être positives, puisqu'elles proposent une définition qui marque les particularités de cette forme de jeu. Cela permet, en outre, de souligner l'importance cruciale que détient le modèle économique sur la forme finale de l'objet. Comme le décrit Brougère, « la diffusion commerciale, [...] n'est pas un caractère extérieur du jeu, mais intrinsèquement lié à ce qu'il est », cet objet-jeu s'inscrit dans un champ économique des

[31] Le website possède différentes pages concernants ces sujets, dont "our goals", "à propos", etc.
[32] atom, « LudoVox - Le Monde Ludique Français S'Organise : La société des auteurs de jeux », LudoVox, 16 mars 2017, https://ludovox.fr/le-monde-ludique-francais-sorganise-la-societe-des-auteurs-de-jeux/.
[33] Les chiffres de ventes sont difficilement accessibles et il est toujours plus que probable qu'Hasbro vende un volume de jeux très important dépassant celui du marché des amateurs. Cependant le nombre de titres et le discours du renouveau des jeux de société sont aujourd'hui plus représentés que celui des grandes compagnies qui tendent à se rapprocher un peu de ce mouvement émergeant.

produits culturels plus larges et est accompagné des mêmes débats que ceux-ci rencontrent concernant le statut de l'auteur, la question des droits sur l'œuvre, les circuits alternatifs, les concurrences entre commerces spécialisés et ventes en ligne, etc.

Ces deux définitions ne sont néanmoins pas dépourvues de problèmes, notamment lorsqu'il s'agit de les distinguer avec d'autres formes ludiques modernes que sont les jeux de rôles, les jeux de figurines, les jeux de cartes à collectionner ou encore la gigantesque famille des jeux vidéo. Tous ces jeux sont eux aussi issus d'un processus d'édition et correspondent dans les grandes lignes à la définition proposée par Brougère. Seul l'aspect d'une conception comme une totalité solidaire de la règle du matériel et de la boîte de jeu s'écarte un peu de ces différents supports. La règle n'est pas toujours visible dans un jeu vidéo, les jeux de carte à collectionner et de figurines proposent des règles de base, dans le cadre duquel un joueur achète une ou plusieurs boîtes de jeux afin de composer son *armée* ou un *Deck*[34], chacun apportant son matériel spécifique et agencé à l'avance selon ses choix. Le jeu de rôle, quant à lui, propose surtout un set de règles et d'éléments narratifs articulés dont l'un des joueurs aurait créé et animé la trame ou qu'il aurait acquis séparément dans le commerce[35] dans lesquels les autres joueurs peuvent inscrire leurs aventures.

Pour finir, il faut noter aussi qu'une importante transition entre jeux traditionnels et jeux d'édition a existé et existe encore aujourd'hui autour de deux dynamiques. D'une part, il y a une dynamique très forte d'édition des jeux traditionnels. Aujourd'hui, il est par exemple courant de trouver des jeux d'échec ou de cartes à l'origine traditionnels, édités dans ce format boîte avec règles et matériel de jeu. Historiquement, de nombreux jeux traditionnels non européens ont aussi vu leurs adaptations au marché européen via un processus d'édition. Un exemple ancien est celui du *pachisi* indien, qui s'est vu édité aux États-Unis sous le nom de *parcheesi* aux alentours de 1870. Il a alors été réadapté autour de variantes et modifié dans beaucoup de pays européens – qui entretiennent à l'époque de micro-concurrences nationalistes autour de l'édition de jeux (Boutin 2010) — et qui aboutissent à la création du *Ludo* en Angleterre (1896), du *Mensch ärgere Dich nicht*[36] en Allemagne (1910) et du *jeu des*

[34] Le deck est un paquet de carte, souvent construit en choisissant soigneusement les cartes qui pourront être piochée en jeu. Les jeux de cartes à collectionner sont ainsi classé dans la catégorie « *deck building* » ou construction de paquet car l'une des mécaniques de jeu tiens justement à la capacité du joueur à sélectionner les cartes et en ajouter en nombre suffisant pour permettre des combinaisons entre les cartes et gérer leur probabilité d'apparition.

[35] Je me permets cependant de nuancer ce propos au regard des remarques de la part d'un joueur et collectionneur, certains jeux de rôles sur table ancien tel que le jeu Runequest (Perrin Steve et Stafford Greg 1978 Chaosium) étaient vendus en boîte, comportant les livres de règles, dés et autres éléments de jeux (figurines, cartes, documents), quelques jeux plus récents comme la Troisième édition de *Warhammer le jeu de rôle Fantastique* (2011 Edge) ont aussi tenté d'enrichir leur édition en reprenant cette formule de boîte de jeu et en y ajoutant ou renforçant l'importance de matériel spécifique uniquement vendu avec la boîte.

[36] Traduction personnelle : ne t'en fais pas

petits chevaux en France (1936[37]). Un autre exemple très connu est celui du Uno[38] librement adapté du *huit américain.*

Aujourd'hui encore, des jeux traditionnels passent par un processus d'édition dont ils ressortent transformés. Ainsi, le *jeu du briquet*, se jouant traditionnellement avec un paquet de cartes classique, a été entièrement revu pour devenir le *Jungle Speed*[39] proposant un totem plus adapté au fonctionnement du jeu, mais surtout des cartes originales, plus complexes et variées, renforçant ainsi considérablement l'articulation règle-matériel. De nombreux autres jeux ont connu des adaptations similaires, c'est par exemple le cas du *Time's Up*[40] et du *jeu du chapeau*[41], ou encore de jeux d'apparence moins traditionnelle comme le jeu les *Loups garous de Thiercelieux*[42] adapté du jeu *Mafia* créé par un professeur en psychologie de l'Université de Moscou en 1986[43] dans le cadre de l'un de ses cours. Ce jeu n'était pas édité et a circulé oralement comme un jeu traditionnel avant d'être publié en ligne une première fois sous le nom de *Werewolf* aux États-Unis avec une licence de domaine public[44].

L'autre dynamique importante se situe autour de la transmission des règles d'un jeu. Si la boîte de jeu propose un objet fini où se trouve toujours une règle de jeu, les joueurs préfèrent toujours à la règle écrite certains principes de transmission orale. Ainsi, si l'un des joueurs autour d'une table a déjà joué au jeu, une explication des règles de sa part sera toujours privilégiée. De même, de nombreux évènements proposant d'initier un public à une nouvelle gamme de jeu ou simplement aux jeux d'édition en général, proposeront une équipe d'animateurs spécialisés, qui connaissent les règles des jeux présentés et seront chargés de les transmettre au public. La raison de cette préférence tient au gain de temps important dans l'apprentissage et la transmission des règles, à la possibilité de

---

[37] L'histoire des petits chevaux est cependant difficile à donner, car nous trouvons des traces de ce nom dès 1911, bien qu'aucun brevet n'ait été posé avant cette date.

[38] Robin Merle, *Uno*, [jeu] (Mattel, 1985).

[39] Thomas Vuarchex et Pierric Yakovenko, *Jungle Speed*, [jeu] (Asmodée, 1996).
Notons au passage que pour la promotion du jeu, les auteurs ont mis en avant le lien avec le *jeu du bouchon*, plus connu, mais aux règles différentes.

[40] Peter Sarret, *Time's up*, [jeu] (Repos Production, 2005).

[41] Aussi connu traditionnellement sous le nom de chapi-chapeau, il convient de noter que si la circulation traditionnelle de ce jeu circule dans le monde francophone avant la première édition en français, je n'ai pour le moment trouvé aucune indication ou témoignage quant à une existence de ce jeu avant l'édition anglophone. Il est ainsi possible que le jeu ait circulé depuis les États-Unis vers le monde francophone en adoptant un format traditionnel.

[42] Philippe des Pallières et Hervé Marly, *Les Loups-Garous de Thiercelieux*, [jeu] (Lui-Même, 2001).

[43] Il est possible retrouver l'archive d'une page web crée par l'auteur du jeu Mafia et retraçant l'histoire de la création de ce jeu et son contexte particulier :
Dimma Davidoff, « The Original Mafia Rules [archive web] », 2 mars 1999, http://web.archive.org/web/19990302082118/http:/members.theglobe.com/mafia_rules/

[44] Andrew Plotkin, « Werewolf a Mind Game », Home Page, *E BLONG - Zarf's Home Page* (blog), 14 février 2010, http://www.eblong.com/zarf/werewolf.html
Il est le premier à adapter le jeu initial en y apportant quelques modifications et la thématique des loups garou en lieu et place de celle de la Mafia. Il a centralisé l'essentiel des informations autour de ce jeu sur son blog.

montrer les éléments de jeux en mouvement et, enfin, a une dédramatisation de la longueur de la règle – beaucoup de nouveaux joueurs sont, en effet, découragés par la vue de règles s'étalant sur plusieurs pages de textes avec quelques illustrations ; les règles leur semblent alors bien plus complexes qu'elles ne le sont en réalité ou qu'ils ne le perçoivent lorsqu'on leur explique la règle.

Ce constat ne permet cependant pas d'expliquer l'important nombre de variations qui circulent parmi les jeux plus grand public comme le Monopoly ou le Uno. Si la règle d'un jeu ne circulait qu'avec le livret de règles, même en tenant compte des erreurs de lecture et de la volonté de certains joueurs de créer eux-mêmes des variantes, il n'existerait pas autant de confusions entre ces variantes locales et la règle officielle au point que cette annonce finisse par apparaître dans plusieurs revues[45]. De la même façon, Alex de Voogt (2018) montre que certains jeux dits propriétaires (qui rejoignent en partie la définition de jeux d'édition), privés du contexte marketing et commercial peuvent devenir des objets de la transmission orale traditionnelle et, dès lors, être perçus comme un jeu traditionnel local par les populations[46]. Cette nuance énoncée, il me semble nécessaire d'adjoindre que la transmission des jeux d'édition nécessite, au-delà du seul dispositif-boîte, une culture commerciale et industrielle forte qui reconnaît la propriété intellectuelle et la valorise. Cela est particulièrement le cas pour les adeptes de jeux de société qui, comme nous l'avons évoqué, insistent sur l'importance des auteurs de jeux et du jeu comme activité culturelle.

Pour ce travail, nous retiendrons de cette définition l'importance qu'elle donne non seulement au seul parcours éditorial du jeu (qui nous l'avons vu est finalement partagé avec d'autres formes), mais surtout à ce lien établi entre l'objet jeu, en tant que dispositif-boîte articulant règles-matériel, son contexte de production industriel, et ses conditions de circulations. Ces éléments sont la trace d'une industrie de loisir autour de laquelle les pratiques culturelles contemporaines s'articulent et se construisent. Cette définition permet de circonscrire de façon positive une forme de jeu qui correspond de façon concrète aux jeux pratiqués lors des soirées jeux, mais met également, en avant certains éléments qui leur sont particuliers (leur forte variabilité tant dans le matériel que dans les règles) et correspondent à des critères valorisés par les joueurs eux-mêmes.

[45] Entre autres au Figaro, le soir, Paris-Match, etc.
[46] Plus impressionnant encore, contrairement au cas du Uno ou du Monopoly où les altérations vont vers une simplification des règles, les jeux étudiés par De Voogt voient leurs mécaniques être complexifiées.

4. Petite histoire du jeu d'édition

Retracer l'histoire des jeux d'édition est une affaire délicate. S'il est avéré qu'ils sont directement issus des jeux de plateaux et de cartes traditionnels, il reste cependant difficile de tracer une limite entre les deux formes. Il faut ensuite ajouter le manque important de sources et de travaux historiques sur la question et surtout, il manque une archéologie de ces jeux à partir des collections qui commencent à se constituer.

Ainsi, la présente synthèse ne peut être que parcellaire et sujette à discussion. Elle se base principalement sur quelques rares sources tels que les travaux de Michel Boutin sur les dépôts de brevet de jeux et jouets au 19ème siècle (2010), l'analyse produite par Gilles Brougère (1979), dans l'article déjà cité, celui de Whitehill (2021), ainsi que les propos et analyses que certains acteurs des jeux d'édition m'ont proposés lors de mon travail d'enquête sur le terrain. Le travail dont l'apport est sans doute le plus conséquent pour approfondir le sujet est l'ouvrage *Eurogames* de Stewart Woods (2012).

Les jeux d'édition sont issus de la longue tradition des jeux sur table et de cartes, dont nous retrouvions déjà des traces et témoignages à l'époque de la Protohistoire, dans de nombreuses populations. Toutefois, c'est après l'invention de l'imprimerie et la venue de la Renaissance qu'un premier changement s'est opéré. En 1597[47], une première version du jeu de l'oie, considérée aujourd'hui comme l'ancêtre des jeux de parcours et d'édition, a été retrouvé. Ce jeu a connu beaucoup de variantes et d'évolution et a croisé la voie d'autres jeux philosophiques et éducatifs plus anciens, mais à diffusion plus restreinte. Dans le même temps, la diffusion des jeux de cartes et de table (comme les échecs) s'est accentuée et une profession d'imprimeurs et d'artisans spécialisés, les tabletiers[48]. Au 18ème siècle, dans la mouvance des folkloristes, des compilations, dictionnaires et catalogues de jeux ont fait leur apparition. Ces documents écrits proposaient des règles de jeux et variantes, aussi bien de jeux de cartes, de tables d'intérieurs, que de jeux sportifs, moteurs ou d'extérieur. Ce sont aussi les premières tentatives de classer et lister toutes les formes et types de jeux existants. Rapidement, à ces catalogues de jeux traditionnels européens, se sont ajoutés ceux plus exotiques des populations colonisées.

Durant cette même période, la vision de l'enfance et de l'éducation évolue radicalement. En effet, la vision de l'enfant en tant qu'individu en devenir qu'il faut guider vers de hautes valeurs, autant que préserver des vicissitudes du monde, se développe et, avec elle, toute une économie de jeux et de

[47] Certaines sources du XVIIe mentionnent par ailleurs une origine plus ancienne qui reste débattue
[48] Ils ne fabriquent d'ailleurs pas uniquement des jeux, mais aussi des boîtes, peignes, etc.

jouets dont une part de plus en plus importante adoptent une vocation éducative. Dans ce cadre, le jeu de l'oie et nombre de ses variantes se développent. Le parcours sur le plateau de jeu représentant à chaque fois une série de valeurs, celles jugées comme positives donnent des avantages dans le jeu et celles négatives forment les obstacles. À partir de là, de nouveaux jeux de parcours font leur apparition, variant les thèmes, mais aussi les mécanismes. Au 19ème siècle, une véritable course à l'invention et aux brevets dans les jeux et jouets, pédagogiques tout d'abord, puis plus généraux, est lancée entre les différents pays. C'est aussi à cette époque que de nombreuses compagnies de jeux et jouets sont fondées, dont Parker, MB, Ravensburger ou Nintendo. Ces entreprises se développe à la fois autour de l'édition de jeu et du jouet traditionnel, mais aussi et surtout autour de l'édition de jeux et jouets originaux, certains mettant l'accent sur l'aspect pédagogique et d'autres sur l'aspect ludique. Lors de la Première Guerre mondiale les jeux patriotiques apparaissent ; pendant la Grande Dépression le Monopoly est inventé et durant la Seconde Guerre mondiale un développement accentué des jeux de propagande qui se poursuit durant la Guerre froide, voit le jour.

En constant dialogue avec l'évolution des connaissances en science de l'éducation, mais aussi sur la psychologie de l'enfance, l'invention de jouets et de jeux originaux s'accentuent peu à peu après la guerre. Les trente glorieuses apportent une nouvelle vision du loisir et de la détente, certains jeux commencent alors à s'émanciper de l'aspect pédagogique (parfois uniquement en apparence). Entre la fin des années 1960 et le début des années 1970, un nouveau public commence à se dessiner en dehors des classiques jeux familiaux et pour enfants. Toutefois, ils perdent progressivement en visibilité dans l'espace public qui continue, à travers la publicité, de promouvoir les jeux et jouets pour enfants.

Avec l'arrivée des jeux de rôles, des livres dont vous êtes le héros, des *wargames* et par la suite des jeux vidéo, un nouveau public d'adolescents et de jeunes adultes à la recherche de nouvelles formes de jeux, se développe notamment autour des jeux commerciaux ou à licence dans le monde anglo-saxon. Des conventions et des prix se constituent dans les années 1970 et 1980, à l'instar de la GenCon en 1968, du Spiele des Jahre (1978), du concours international de Créateurs de Jeux de Société de Boulogne-Billancourt (1977) ou encore de l'*Internationale Spieltag* plus connue sous le nom de festival d'Essen (1983). Les politiques envers la jeunesse, avec la création de Maison des Jeunes et de la Culture (MJC), l'aide à la création d'association jeunesse ou le nombre croissant de ludothèques accentuent légèrement la visibilité de ces nouvelles formes de jeux et commencent à fédérer une communauté autour de la pratique des jeux d'édition.

De nouveaux acteurs du jeu émergent, en France, par exemple, le groupe Excelsior, qui développe à partir d'un supplément de *Science et Vie* la revue « *Jeux & stratégie* » dédiée aux jeux de société[49] (traditionnels comme d'édition, les jeux de rôles, wargames et les premiers jeux vidéo y trouveront leur place aussi) apparaît, tout comme une nouvelle chaîne de magasin et de distribution : *Jeux Descartes*. Avec l'apparition progressive de revues et magasins spécialisés, la communauté autour des jeux de société commence à échanger internationalement, à réfléchir à leur pratique et à revendiquer son statut de produit culturel. Une insistance croissante est donnée au statut d'auteur de jeu, dont le nom apparait progressivement sur les boîtes de jeu, jusqu'à finir par être inscrit à proximité du titre de chaque jeu.

En 1990, le succès retentissant des Colons de Catane agrandit subitement la communauté des joueurs. Depuis lors, le marché des jeux de société est en constante expansion et s'accélère à partir des années 2000, sans doute grâce à la facilité croissante d'échanger, de discuter et de communiquer autour des jeux via Internet et la création de plates-formes web, comme BoardGameGeek pour le monde anglophone, ou trictrac.net pour celui francophone, qui deviennent de véritables points centraux dans les discussions, échanges et circulation de l'information autour des jeux d'édition par la communauté de pratique. Certaines informations s'y retrouvent par ailleurs centralisées, la base de données et le travail réflexif des participants fournissant parfois les seules sources d'information accessibles, comme ici sur l'évolution du nombre de publications de jeux de société durant plus d'un siècle, information qui démontre l'explosion du nombre de jeux édité après les années 2000, ainsi que la diffusion importante des extensions de jeux[50] :

[49] Je remercie pour ces informations les différents intervenants lors d'une discussion à la conférence « presse et jeux vidéo » à l'ULG suite à la présentation de Vincent Berry « Quand les jeux vidéo sont des jeux : le cas du magazine *Jeux et Stratégie* ».

[50] « How Can I Get a List of (or Number of) Board Games by Year Range? | BGG », *BoardGameGeek*, 2016 147apr. J.-C., https://boardgamegeek.com/thread/1508576/how-can-i-get-list-or-number-board-games-year-rang

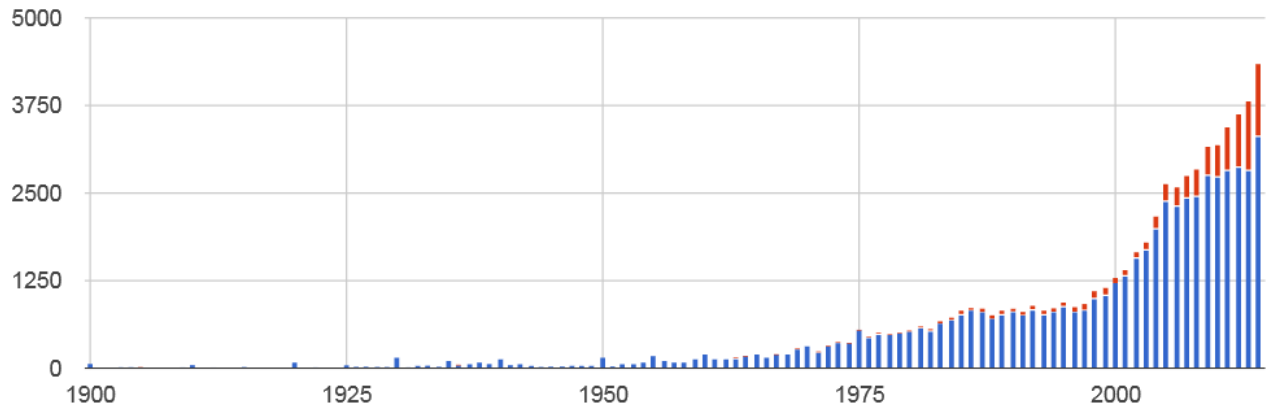


Fig. 01 : Nombre de jeux édités avec extension (en rouge) de 1900 à 2014[51]

C'est dans ce contexte de développement récent du jeu d'édition que j'ai eu l'occasion de découvrir ce loisir. Ce rapide historique quelque peu lacunaire laisse exprime cependant ce qui à mes yeux est le plus important pour comprendre la pratique : il s'agit d'un loisir qui s'est développé en s'appuyant sur le développement industriel, qui a profité largement de la reconnaissance progressive du jeu vidéo et qui dès le départ s'est inscrit dans une culture et une industrie du loisir centrée sur un public de jeunes adultes que nous retrouverons sous l'appellation de culture geek. David Peyron (2013) en présente un historique dans son ouvrage dédié à ce mouvement. Les mêmes étapes sont mentionnées, avec des précurseurs dans les années 1970, une première émergence et la construction du mouvement dans les années 1980 autour des productions transmédiatiques (auxquelles beaucoup de jeux de société américains ont participé), complété par un soudain succès dans les années 2000. Et pour cause, la majorité des joueurs passionnés est issue de cette génération geek, qui a vécu, consommé et surtout participé à cette culture. David Peyron souligne d'ailleurs cet aspect en consacrant toute une partie de son ouvrage à cet aspect participatif de la culture geek, qui dans le cas des soirées jeux est, là encore, un élément central sur lequel j'aurais l'occasion de revenir.

[51] Crédit : CC (Sigle « I obey copyleft » sur le profil du membre), Piotr Konieczny
14 février 2016 https://boardgamegeek.com/thread/1508576/article/21815077#21815077

II — TERRAINS ET MÉTHODE

1. Constitution du corpus

Mon ambition première, pour mon travail de mémoire puis de thèse, était de comprendre et de décrire ce loisir particulier qu'est la pratique du jeu de société. Cette interrogation pour ce média me vient de la découverte des soirées jeux à Nancy. L'ambiance particulière, les débats et discussions qui y régnaient, mais surtout la place du jeu pour l'ensemble des joueurs dépassait selon moi les cadres d'analyse que j'avais rencontré jusque-là. L'importance tant matérielle que communautaire de ce loisir m'intriguait. Bien que la pratique de ce loisir puisse prendre des formes radicalement diverses, j'ai choisi d'exclure les formes plus compétitives, car le rapport entre les joueurs et la manière d'appréhender le jeu est extrêmement différente. Je ne me suis pas non plus intéressé à la question du jeu de société comme pratique enfantine, car étudier un corpus familial nécessite un dispositif d'enquête et une approche différente de l'objet.

Je me suis concentré sur des évènements dont la forme était similaire à celle que j'avais pu pratiquer comme loisir. À l'époque, j'ignorais encore tout des clubs de jeux existant à Paris, aussi j'ai entrepris de me renseigner sur ces derniers en documentant différentes approches. J'ai commencé par reproduire la manière dont j'avais découvert ce loisir à Nancy : par le biais des magasins spécialisés. Ces magasins jouent, en effet, un rôle clef dans la communauté des joueurs. S'ils n'organisent pas toujours eux-mêmes des soirées, beaucoup de joueurs transitent par là. Une grande partie d'entre eux ont découvert le loisir, ou bien intégré la communauté de pratique (Wenger 1998), par l'intermédiaire des vendeurs de ces magasins. En outre, puisqu'il s'agit de commerces spécialisés, les vendeurs sont très informés des activités et lieux de rencontre, soit pour des raisons professionnelles, soit parce qu'ils sont eux-mêmes investis dans la pratique.

À Paris, la grande majorité de ces magasins m'ont directement dirigé vers une structure spécifique : la ludothèque Boulogne-Billancourt, également nommé le Centre National du Jeu (CNJ). L'un des magasins organisait, par ailleurs, des rencontres mensuelles dans son échoppe, mais je découvrais par la suite que les participants se rendaient aussi au CNJ. Ces soirées jeux avaient pour inconvénient d'accueillir très peu de participants (cinq personnes au maximum pour une capacité de dix personnes). Cela était notamment dû à l'espace restreint du magasin, au fait que la soirée ne commençait qu'à 20 h, pour se finir entre 22 h et 23 h au plus tard, ce qui ne laisse, en général, qu'assez de temps pour une partie d'un jeu et cela en diminue considérablement l'attrait. Aussi je décidais, après quelques rencontres, de laisser ce terrain de côté.

En parallèle, je me suis aussi renseigné sur les évènements et structures ludiques de la région, les ludothèques et festivals en particulier. La nature ponctuelle des festivals a rendu l'observation sur ces terrains difficile, mais ils m'ont toutefois apporté quelques informations sur la communauté ludique et ses liens. Une partie des animateurs, du public et parfois des teneurs de différents stands sont souvent des participants réguliers des soirées jeux. Ces festivals offrent l'occasion, pour ces différents réseaux, d'échanger avec un public plus large ou de se rencontrer. Pour eux, les parties occupent finalement une place secondaire face à la constitution ou au maintien des réseaux du groupe, qu'ils soient professionnels, associatifs ou plus simplement entre pairs. Ces événements sociaux m'ont permis de réaliser de nombreux entretiens informels concernant les enjeux du champ. En outre, les parties organisées lors des festivals sont généralement tenues au sein des espaces de stands et ont généralement un objectif professionnel (commercial ou associatif). De plus, un animateur est présent, ce qui rend le statut d'observateur plus difficile à négocier et soudainement porteur d'enjeux supplémentaires. Il m'était alors demandé de participer à l'animation et, dès lors, ma pratique d'observation pouvait être considérée comme contrevenant au travail d'animation, soit j'occupais une place de participant je prenais la place d'un éventuel joueur intéressé.

De leurs côtés, les ludothèques attirent un public plus familial et beaucoup de ces lieux possèdent également une dimension sociale forte et revendiquée dans le tissu urbain. Le plus souvent orientée autour des questions de l'enfance et des rencontres intergénérationnelles, la ludothèque Boulogne-Billancourt tient d'ailleurs dans ce paysage une place particulière que j'évoquerai plus loin. Par souci de comparaison, j'ai aussi décidé de me rendre régulièrement dans une autre ludothèque, celle de Clapotis-Ricochet à Nanterre. Cette dernière est principalement tournée vers un public familial, avec cependant une réserve de jeu à la location destinée à un public adulte. Mes observations n'ont duré que deux mois, à raison d'une après midi et début de soirée par semaine. Comme évoqué précédemment, la raison principale tient au fait que le public présent était presque exclusivement de jeunes enfants entre sept et dix ans en moyenne. Le public plus âgé se contentait d'emprunter des jeux. Or, les enfants, lorsqu'ils sont en autonomie, ont une approche radicalement différente des jeux d'édition. S'il peut y avoir un intérêt certain à comparer les deux pratiques, cela nécessiterait toutefois au préalable une meilleure compréhension d'au moins l'un des deux champs. Afin d'assurer une certaine cohérence dans ce qui constitue une première approche de ce terrain et d'en retirer des points de comparaison pertinents dans une démarche de généralisation, il m'a dès lors semblé nécessaire de me restreindre à une forme d'objet spécifique : les soirées jeux.

L'une des ludothécaires participait justement à des soirées jeux mensuelles qui constitueront mon second terrain. L'association Strat&J, qui organisait ces soirées, avait été formée par un groupe

d'amis dont l'un des membres avait décidé d'étendre des soirées entre amis à un cercle plus large via l'association ; l'organisation était ainsi très récente, constituée par un noyau dur d'amis d'enfance. Le public présent à ces soirées était différent de celui du CNJ, ce qui en faisait un point de comparaison intéressant.

Le CNJ est, d'une part, bien plus ancien et avec une situation importante dans la communauté ludique (il existe depuis 1977 et se trouve parmi les précurseurs de la pratique du jeu de société via la création du Concours International de Créateurs de Jeux de Société de Boulogne-Billancourt). Il compte également plus de visiteurs réguliers comme occasionnels. Les soirées hebdomadaires présentaient en outre l'intérêt d'être régulières tout au long de l'année. De plus, une petite partie des joueurs présents étaient également acteurs à différents degrés de la communauté des joueurs de jeu de société (allant du rédacteur en chef d'une revue spécialisée à un participant reconnu du forum et du site Trictrac.net qui se présentait d'ailleurs principalement sous son pseudonyme).

Notons un dernier terrain à Paris qui m'avait été pointé par quelques joueurs, il s'agit d'un lieu intéressant puisque c'est l'un des premiers bars à jeux de Paris connu dans la communauté ludique pour ses traductions, pas toujours parfaites, de jeux étrangers non distribués en France. Par ailleurs l'un des employés était membre de Strat&J à Nanterre. Je m'y suis rendu à trois reprises pour faire quelques observations, mais, ce terrain a vite soulevé une série de difficultés concernant mon statut d'observateur. Si ma présence avait été acceptée certains jours par les gérants, ces derniers ne pouvaient pas m'employer et par conséquent je ne pouvais endosser le rôle d'animateur. Or, l'essentiel du public de ce bar était formé de groupes déjà composés (groupe d'amis ou familiaux) dans lequel je devais d'abord me présenter, puis les rejoindre ou non selon l'accord des clients. Ma présence s'est ainsi avérée intrusive et parfois intimidante pour certains clients. J'ai préféré ne pas imposer ma présence sur le long terme afin d'éviter les tensions particulier avec le personnel professionnel du lieu, inquiet d'une potentielle perte de clients.

Le travail effectué sur ces deux terrains, l'association Strat&J et le CNJ, a constitué la majeure partie de mon travail de mémoire et de début de thèse, il a été complété par quelques observations plus restreintes dans d'autres soirées jeux à Paris, principalement organisées par des commerces et, comme mentionné, par ma participation à des festivals ludiques. À mes deux années de mémoires s'est ajoutée une année et demie d'observation supplémentaire, malheureusement marquée par des évènements internes à chaque soirée qui a vu péricliter la fréquentation des lieux et dont nous parlerons plus loin.

Par suite des baisses de fréquentation des terrains à Paris (dont la fermeture de Strat&J) et la difficulté d'en trouver des équivalents[52], des joueurs m'ont conseillé de me rendre à Bruxelles, où la communauté était plus active. Trois espaces coexistaient effectivement, les Soirées Terribles d'une part, soirées mensuelles organisées à l'origine par un auteur et animateur de jeu, des soirées organisées une fois par mois par une boutique Sajou qui louait alors une grande salle pour l'occasion et, enfin, les soirées jeux hebdomadaires de l'Outpost. Ce dernier lieu était à la fois bar, magasin de jeux de cartes à collectionner et salle de jeux en réseaux. Il existait, par ailleurs, d'autres associations organisant des activités régulières comme le groupe AlpaLudisme ou LudoASBL.

Si je participai au départ aux trois soirées, je me suis rapidement limité aux seules soirées de l'Outpost. Ce choix s'est justifié par le fait que les Soirées Terribles traversaient une période d'instabilité en raison d'une difficulté à trouver des locaux. De plus, les habitués des Soirées Terribles étaient généralement les mêmes que ceux des soirées de l'Outpost et une similarité forte dans la pratique se retrouvait d'un lieu à l'autre. À l'opposé, le public des soirées Sajou était beaucoup plus composite et constitué de cliques de personnes se connaissant déjà, ainsi qu'un public beaucoup plus familial. Les horaires reflétaient à l'origine le public participant, plus restreintes en durée, et évoluait en fonction des lieux de location de salles. Toutefois, mes observations y ont été limitées, en raison de contraintes pratiques (liés aux lieux, changeants, parfois éloignés et souvent mal desservis par les transports en commun) autant que de qualité de l'observation. La communauté présente en particulier était composée de plusieurs groupes de joueurs, aux intérêts et approche des pratiques ludiques radicalement différentes, groupes qui se mélangeaient assez peu avec d'un côté un public pré-constitué de familles et d'amis, et de l'autre un public d'amateurs, déjà présent aux autres soirées jeux bruxelloises. Je me retrouvais dans ces soirées face à deux formes de groupes distincts, soit une communauté de réguliers très inclusive, mais que je fréquentais déjà par ailleurs lors des autres soirées jeux, ainsi que des groupes plus fermés, formés par des familles ou groupes d'amis, peu réguliers et souvent réfractaires à l'idée d'être observés ou filmés.

L'Outpost possédait de son côté une organisation très proche des soirées jeux de Nancy et me permettait de compléter la comparaison avec les deux terrains précédents. C'était le point de rencontre principal régulier des joueurs et acteurs du monde ludique de Bruxelles, les deux autres occasions étant les Soirées Terribles et, enfin, le Brussels Games Festival une fois l'an[53]. Comme nous l'avons

[52] À cette époque pour des raisons que j'ignore, beaucoup de soirées jeux ont temporairement ou définitivement cessées et la plupart des nouvelles soirées qui prendrons la relève l'année suivante n'était pas encore très connue ou difficilement accessibles.

[53] Auxquels je participerais à différents niveaux, dans le public pour les premières années, puis bénévole et enfin comme l'un des organisateurs.

déjà évoqué, les membres les plus réguliers des autres évènements ludiques bruxellois s'y rendaient également. De plus l'essentiel de l'actualité locale de la communauté ludique y était discutée.

Enfin, en plus de ces différents lieux d'enquêtes, je me suis également intéressé, de façon épisodique et plus superficielle, aux autres lieux de rencontres des joueurs. J'ai déjà évoqué les festivals dédiés aux jeux, auxquels il faut ajouter les sites Internet et forums communautaires, Trictrac.net[54] et Boardgamegeek[55]. Ces deux sites centralisent la communauté autour de la critique des jeux et les forums sont des lieux de négociation de la pratique aussi importants que le sont les salles de jeux. Toujours sur Internet, j'ai effectué quelques observations sur les sites de jeux, où de nombreux titres de jeu de société sont édités sous forme numérique, comme Brettspielewelt[56] le plus ancien, mais aussi Boardgamearena[57] ou happyMeeple[58] entre autres. Cependant, pour ce travail de thèse, l'usage de ces terrains m'a surtout permis d'éclairer la pratique durant les soirées jeux et de mieux comprendre le discours des joueurs ; une étude plus poussée de ces espaces en ligne aurait nécessité des moyens et méthodes d'enquêtes supplémentaires, plus spécifiquement dédiées à ces médias, ce qui n'était pas l'objet de mon travail ici.

[54] https://www.trictrac.net/
[55] https://boardgamegeek.com/
[56] https://www.brettspielwelt.de/
[57] https://boardgamearena.com/
[58] https://www.happymeeple.com/fr/

2. Description des terrains

a) Nancy, les soirées de la caverne du gobelin

Ce terrain a dans cette thèse un statut particulier, car je n'ai jamais considéré le lieu en tant qu'espace d'enquête puisque je l'ai fréquenté uniquement pour mon loisir avant d'en problématiser l'objet. Ces soirées de la caverne du gobelin méritent toutefois d'être mentionnées ici. Cet espace est, en effet, à l'origine des questionnements et de mon intérêt pour l'étude sociologique des soirées de jeux, dès lors, certaines problématiques sont nées de ce que j'ai découvert dans ce milieu. Il s'agit également du lieu où j'ai été socialisé à cette culture ludique particulière qui gravite autour du jeu de société. Dans une démarche de distanciation, il m'a semblé important de ne pas ignorer ce premier contact avec le milieu.

Comparativement, ces soirées jeux présentent un intermédiaire entre le Centre National du Jeu et l'association Strat&J. Il s'agissait d'un groupe parfaitement informel, mais régulier. Plusieurs joueurs possédaient de nombreux jeux et chacun apportait ce qu'il souhaitait jouer sur place. L'association Strat&J fonctionne de la même manière, hormis le fait que les membres de ces soirées, presque exclusivement tous des habitués, étaient plus actifs dans la communauté des joueurs (notamment en ligne) et étaient de surcroît plus nombreux qu'aux soirées Strat&J. Par ailleurs, la majorité d'entre eux s'était connus par l'intermédiaire de ces soirées (à l'exception d'un couple et de deux amies). La dynamique du groupe ressemblait alors à celle des soirées du Centre National du Jeu, certains participants jouaient presque exclusivement aux mêmes jeux, d'autres préférant varier, etc. Enfin, l'autre différence notable est que cette structure n'était pas tout à fait formelle. En effet, il n'existait aucune association. Les soirées s'étaient constituées autour d'un joueur qui, collectionneur, possédait un très grand nombre de jeux et beaucoup de nouveautés. Par la suite, chaque joueur s'est mis à apporter les siens, ce qui a rendu les soirées dudit joueur indépendantes.

Les rencontres se déroulaient dans l'annexe du seul magasin spécialisé dédié aux jeux[59] de la ville. Celle-ci avait été acquise par le commerce, car les joueurs de cartes à collectionner occupaient jusque là le peu d'espace libre et de circulation du magasin. L'endroit se trouvait aussi être le lieu de rencontre privilégié des figurinistes et des joueurs de jeux de rôles. Cette annexe permettait ainsi de désengorger le magasin, tout en maintenant ce rôle de point de rencontre d'une communauté de pratique. Les figurinistes et joueurs de cartes à collectionner ont fondé, suite à cet achat, une association directement liée au magasin afin de payer la location des lieux le soir et d'organiser régulièrement des tournois et des rencontres.

[59] Jeu de société, de figurine, de rôle et de cartes à collectionner.

C'est dans ce contexte qu'un des joueurs de jeu de société s'est vu prêter les clefs de l'annexe un soir par semaine afin d'y réaliser des démonstrations, au départ de façon très occasionnelle, jusqu'à devenir les soirées jeux hebdomadaires auxquelles j'ai participé. L'idée pour les commerçants était qu'en poussant les acheteurs occasionnels de jeux de société vers ces soirées, ils seraient amenés à découvrir de nouveaux jeux ils iraient par la suite acheter au magasin. Lieu de passage obligé, ce magasin spécialisé, le seul de la ville et des environs, fédérait ainsi doublement la communauté ludique en devenant le lieu d'achat et le point de rencontre principal des joueurs.

Ces soirées avaient deux différences notables par rapport à celles organisées par les joueurs de carte à collectionner et les figurinistes. Les joueurs de jeux de société n'étaient membres d'aucune association et ils n'étaient en rien liés à la boutique excepté l'usage de l'annexe. Les seules exigences du magasin étaient la restitution des clefs au matin et l'emprunt de ces dernières dans la journée aux horaires d'ouverture.

La relation entre les deux partis a fini par devenir conflictuelle lors de ma dernière année de présence. En réalité, le magasin voyait peu les joueurs dont une partie achetait principalement leurs jeux en Allemagne où le prix de vente et de taxe était plus faible. À la suite de l'ouverture d'une boutique concurrente, une certaine pression s'est manifestée pour que les joueurs rejoignent au moins l'association liée au magasin. Cette pression a plus tard engendré la dissolution du groupe.

Cette disposition particulière de quasi-monopole, tant du commerce que des soirées, créait un centre où se réunissaient les joueurs, ce qui a justifié l'éclosion des soirées. En moyenne, une quinzaine d'habitués répondaient présents, avec une population mixte de d'adultes entre 20 et 40 ans et dont la majorité se situait autour de la trentaine. Il faut toutefois noter qu'il y avait régulièrement des périodes de vide où nous n'étions plus que deux ou trois joueurs, durant les périodes de vacances ou lors des grands festivals de jeux (Essen notamment). Le local, quant à lui était étroit, partagé par les différentes associations et soirées, ce qui nous imposait le ménage avant et après la soirée, ainsi qu'une installation des tréteaux et des chaises.

De ce premier terrain, j'ai surtout retiré une vision du champ de la communauté ludique[60], ma socialisation aux valeurs portées par ce groupe, ainsi que la revendication culturelle qui l'accompagne. La culture ludique que j'y ai acquise m'a permis de faciliter mon entrée dans les terrains qui ont suivi. C'est aussi en reproduisant les étapes de la découverte de cette soirée que je me

[60] Entendu ici en tant que communauté des joueurs de jeux de société. Le terme est vernaculaire et beaucoup de participants le mobilisent régulièrement. Ainsi, par exemple, le groupe Facebook *communauté des ludistes francophones*.

suis renseigné sur l'existence de soirée à Paris, orientant ainsi mon mémoire, puis ma thèse, vers les soirées jeux en club (plutôt qu'en ludothèque ou par réseau d'amis). Ce lieu a été mon premier point de comparaison lors de mon exploration des terrains et j'ai commencé ce travail en notant ce qui était similaire et ce qui était différent par rapport à cette expérience.

Si je n'y ai pas pris de note, il m'a semblé nécessaire d'évoquer ici sa présence. Il n'a évidemment pas fait l'objet d'une analyse aussi poussée que les terrains suivants. C'est cependant le lieu qui m'a servi de point de comparaison et d'orientation. Tant dans la recherche de terrain, et des particularités que ces derniers pourraient avoir, que dans mes démarches de distanciation où je cherchais toujours à retracer si mes impressions sur un fait pouvaient être retracées ou m'avait engagé de façon similaire à Nancy, ou s'il s'agissait de quelque chose d'inattendu pour moi. Cela m'a ainsi permis d'identifier une partie des biais hérités de cette première expérience de la communauté des joueurs.

b) **Boulogne-Billancourt, le Centre National du Jeu**

La Ludothèque de Boulogne-Billancourt, section membre du Centre National du Jeu, planifie chaque semaine des soirées jeux de société les vendredis soir à partir de 20 h. Cette association organise également un concours international des créateurs de jeux de société depuis 1977 (avec une interruption entre 2001 et 2003.) Les locaux sont partagés alternativement entre les différentes sections du Centre National du Jeu : un club de Bridge, un club de Go, un club d'Échec, un club de Scrabble, un club de jeu de rôle, la section « *Jeu de société et petite enfance* » et la section qui nous concerne « *Jeux de société et de figurines* ». En effet, dans la même section sont aussi proposées des activités de jeux de figurines ou wargames, mais chaque activité de la section disposait d'un étage des locaux et les échanges entre les deux groupes étaient rares durant les soirées.

L'entrée est libre, n'importe quelle personne intéressée pouvant y prendre part, à l'heure ou avec du retard, par curiosité ou comme connaisseur. Une venue régulière à ces soirées implique l'adhésion à l'association, ou à la section plus exactement, dont la cotisation est annuelle. En revanche, si au départ l'entrée était libre et gratuite pour les joueurs occasionnels, une légère participation par soirée est dorénavant demandée aux personnes extérieures à l'association. Une fois par an, la section transforme l'une des soirées jeux en assemblée générale afin d'élire des personnes aux postes de représentants (président, vice-président et trésorier.)

Cette ludothèque possède une certaine renommée dans le milieu ludique, notamment pour son concours annuel, les expositions qu'elle organise, ainsi que ses collections et fonds de jeux d'édition[61]. De plus, certains des membres étaient rédacteurs dans un journal spécialisé sur les jeux de plateau. Cette concentration d'activités variées en fit pour moi un terreau particulièrement riche, avec différentes personnes à interroger, du joueur régulier au visiteur d'un soir, mais aussi l'occasion d'être confronté à différents regards réflexifs sur l'activité. Ce fut aussi le rare espace où il m'a été permis de filmer les parties dans des conditions adéquates. En effet, pour la plupart des autres lieux, le matériel de captation avait été jugé trop lourd ou trop manifeste, pouvant être un frein potentiel au plaisir et à la détente recherchée par les joueurs lorsqu'ils participaient à une soirée. Il m'a d'ailleurs fallu négocier sur ces mêmes points au CNJ, car s'ils portaient un intérêt certain pour ma recherche, les soirées jeux devaient rester à leurs yeux un espace de détente. Finalement, l'accord a été donné sous quelques conditions :

- Je ne pouvais pas filmer la salle en entier.

[61] Suite à de nombreux conflits avec la mairie et une difficulté de financement, la collection est récemment hébergée par Asmodée édition : « Asmodée accueille la collection du CNJ », *Asmodée* (blog), 17 juillet 2018, https://fr.asmodee.com/fr/news/2018/7/17/asmodee-accueille-la-collection-du-cnj/.

- Pour chaque table et partie, je devais demander l'autorisation aux joueurs présents ; le refus d'un seul des joueurs m'interdisant de poursuivre la captation.
- Les images ainsi produites ne devaient être utilisées que dans le cadre d'une démarche de recherche et ne pas être diffusées en ligne.
- Je ne pouvais pas filmer les assemblées générales.

Après les deux premières soirées de captation, il m'a aussi été demandé de ne pas placer la caméra de façon trop voyante et préférentiellement de capter les tables en périphérie de la salle afin de ne pas inquiéter les nouveaux arrivants.

Une vingtaine de joueurs en moyenne fréquentent la ludothèque, constitué d'habitués principalement. L'un des membres employés par l'association se charge d'animer les soirées, c'est-à-dire, d'accueillir les nouveaux venus, d'expliquer les règles d'un ou plusieurs jeux et de veiller au bon déroulement de la soirée. Toutefois, il arrive souvent que des joueurs l'assistent dans ce rôle lorsqu'un joueur connaît déjà les règles d'un jeu ou qu'un nouveau venu est intégré à une table de jeu. La socialisation a aussi lieu lors des repas, les joueurs ont, en effet, la possibilité de faire une commande commune et de manger à l'étage dans une petite salle réservée à cet effet, les repas n'étant jamais pris pendant la partie à la table de jeu à cause du risque de détérioration du matériel.

Pour ces soirées, je tâchais d'être présent le plus tôt possible, mais, en raison des horaires des derniers métros et tramways, je n'ai pu que rarement rester jusqu'à la fermeture. Ma présence n'a pas posé de souci particulier, au contraire, révéler le sujet de mon enquête m'a valu une intégration plus facile, bien que beaucoup faisaient des confusions régulières quant à mon statut ou sur le sujet de mes recherches. Je suis, en quelque sorte, assez rapidement devenu un habitué, les questions et les parties régulières aidant mon intégration.

Dans la salle d'origine, où l'essentiel de mon terrain s'est déroulé, se trouvent de nombreuses chaises et tables (de formes et de nombres variables) souvent mises en place en début de soirée. Chaque table est recouverte d'un tapis de jeu permettant d'éviter de trop user le matériel par des frottements. Sur certains murs, des boîtes de jeu de société remplissent de hautes étagères. Une étagère plus petite disposée face à l'entrée et fermée présente les derniers jeux parus.

La présence d'un grand nombre de jeux est justifiée par l'objectif que se donne le Centre National du Jeu, soit celui de collecter et de préserver les jeux et de constituer à terme un centre de réflexion autour du jeu, possédant un fond conséquent pour la tenue d'expositions, animé par de nombreux évènements comme le concours international des créateurs de jeux de société. Il existe néanmoins

une distinction entre deux fonds de jeux à la ludothèque, l'un destiné au musée, nommé « *conservatoire du jeu de société* » l'autre à la ludothèque pour le groupe « *jeux de société et de figurines* ». Alors que j'étais sur le terrain, un projet de déménagement était porté par l'association. Il s'agissait de créer de nouveaux locaux plus centralisés (les activités du groupe étant dispersées dans la ville) afin d'y regrouper ses ambitions patrimoniales, de préservation et de pratique des jeux. Un accord avait été signé avec la mairie pour l'implantation dans un nouveau bâtiment encore en construction. Les dirigeants de l'association avaient, par ailleurs pu discuter avec les architectes des différents points souhaités dans l'agencement des lieux. Cette construction s'inscrivait dans un projet d'urbanisme de transformation d'anciennes friches industrielles en quartier résidentiel, avec la construction de nombreux logements en bord de Seine.

Ce projet a été mis à mal en 2010. La mairie a finalement décidé, en se basant sur des arguments très controversés[62], de créer une médiathèque dans les locaux pourtant promis à l'association, qui n'a récupéré que l'espace ludothèque. Elle a, de plus, diminué son investissement pour le CNJ. Ce retournement de situation a mis fin au projet et a entraîné des remous et une série de départs au sein de l'association. Hormis quelques irréductibles, une grande partie des réguliers, révoltée par la décision de la mairie, a quitté les lieux en claquant la porte. La fréquentation du club a alors fortement diminué pendant plus de trois mois, au point qu'il ne restait plus que cinq personnes présentes à l'une des soirées dans une période habituellement plus comble.

L'association existe cependant toujours et reste financée par la mairie, l'Europe, quelques dons et sponsors ainsi que le département. Depuis, la mairie a fini par céder une petite partie de la médiathèque à la ludothèque, récemment renommée[63]. En 2015, je suis repassé voir ce terrain pour le trouver transformé tant du point de vue des locaux que du fonctionnement et du public. Les habitués d'alors y étaient nettement moins nombreux, avec dorénavant un public plus familial, mais surtout bien plus conséquent, issu des résidents de la nouvelle zone urbaine. La dynamique des soirées s'en trouvait totalement modifiée, les groupes familiaux ou d'amis étant très souvent déjà constitués, leur pratique s'approchait plus de celles d'une ludothèque classique. Les anciens habitués devenus minoritaires se retrouvaient en partie isolés de cette nouvelle dynamique, bien que des échanges entre les deux types de public soient tout de même présents. Cette dynamique ressemble à celles des grands évènements et festival ludiques, ou des soirées Sajou que j'ai eu l'occasion d'évoquer, où plusieurs

[62] Évènement référencé dans les publications de la revue Jeux sur un Plateau en mai 2010, ainsi que sur le site web communautaire TricTrac : 20.100, « Le Centre National du Jeu ne verra pas le jour », Tric Trac, 18 mai 2010, https://www.trictrac.net/actus/le-centre-national-du-jeu-ne-verra-pas-le-jour, 20.100, « CNJ : la lutte continue », Tric Trac, consulté le 27 septembre 2021, https://www.trictrac.net/actus/cnj-la-lutte-continue.

[63] « Nouveau nom, nouveau logo, nouvelle affiche ! - Centre Ludique de Boulogne-Billancourt », consulté le 27 septembre 2019, http://www.cnjeu.fr/actualites-du-cnj/actualites/actualites-du-cnj/le-cnj-devient-le-clubb.

groupes se forment avec d'un côté les plus réguliers et intégrés à la communauté ludique au sens large servant souvent de conseillers et tenant parfois le rôle d'animateurs spontanés et de l'autre des participants moins réguliers en groupes déjà formés venant pour passer une soirée en famille ou entre amis.

Mon intégration sur le terrain a été facilitée par de nombreux facteurs. Dès mon arrivée, l'un des joueurs présents, qui m'avait parlé de ce lieu dans un commerce de la ville, m'a présenté auprès des autres joueurs. L'association ayant une démarche très revendicative sur le statut culturel des activités ludiques, la venue d'une personne issue du monde universitaire dans les lieux n'était pas problématique, voire une démarche bienvenue pour certains membres. Ma présence sur le terrain a aussi été l'occasion d'un apprentissage réciproque pour certains, curieux de ma démarche de recherche et de ce qu'elle impliquait. Une partie des joueurs présents était déjà familiers des auteurs classiques de la littérature sociologique et philosophique (Huizingua, Caillois, Duflo, etc.) ; pour autant, les aspects pratiques de la démarche ont sans doute été plus surprenants pour eux. Sortir un carnet de notes n'est jamais apparu comme anodin, surtout quand pour eux le geste n'était pas légitimé par la situation, car ils ne la percevaient pas comme suffisamment intéressante. Cela m'a parfois poussé à expliciter ma démarche, afin de partager mon approche ou pour favoriser la discussion sur l'objet de ma prise de note. C'était aussi parfois l'occasion de tension passagère, où avec humour certains joueurs notaient leur statut de « sauterelle de laboratoire » ou « d'objet d'expérience », remarques humoristiques qui traduisaient à la fois une volonté de m'intégrer dans l'espace social autant que le marqueur d'un trouble face à la redéfinition d'une situation de loisir en lieu de travail (assez paradoxalement, pour l'animateur présent lors de ces soirées, ce problème ne se posait pas).

Pour cette raison sans doute, la possibilité de filmer a représenté, à la fois une source de débat même si elle a finalement été facilement acceptée. La mise en place a été négociée, en particulier dans les limites avec lesquelles je pouvais faire circuler ou exploiter les images et sur les limites de ce qui pouvait ou non être filmé. Les vidéos ne peuvent être hébergées sur les services de diffusion en ligne, elles doivent être limitées, dans leur mobilisation, à des projets de démarche scientifique et je devais me limiter à une table par soirée où tous les participants devaient être informés du dispositif de captation afin de permettre aux personnes ne souhaitant pas être filmées d'éviter de paraître dans le champ de la caméra dans les limites du possible (la caméra ne devant pas non plus gêner la circulation dans les lieux et étant dépendante de la présence de prise électrique). Cette formule négociée a souvent servi de base pour négocier la captation dans les lieux qui ont suivi. C'est néanmoins le seul lieu où l'acoustique des lieux m'a permis une exploitation des données recueillie.

c) **Strat&J**

L'association Strat&J est une association formée par un groupe d'amis à Nanterre, avec pour vocation de favoriser le lien urbain dans la commune de Nanterre. Elle louait des locaux à différentes organisations publiques ou sociales (écoles, MJC, maison associative, etc.). Les lieux variaient ainsi d'une soirée à l'autre. Le nombre de membres étant faible dans l'association, aucune campagne d'affichage n'était prévue en dehors de celles organisées par les lieux d'accueil. Par conséquent, ces soirées étaient fréquentées de façon très irrégulière et par un public variant d'une soirée à l'autre à l'exception d'un petit noyau dur constitué du groupe d'amis et d'employés d'une ludothèque.

L'entrée était payante à moins de rejoindre l'association, mais le coût de la cotisation revenait à peu près au même que le simple acquittement à chaque soirée. Coût était peu élevé, proche de l'idée d'ouverture que souhaitait le président de l'association. Selon les locaux loués, les horaires variaient et il en allait de même pour le public ; l'une des salles bénéficiait par exemple d'un affichage organisé par la mairie dans l'ensemble de la ville et par conséquent plus de joueurs venaient se joindre au groupe. Les jeux appartenaient principalement à l'association, d'autres étaient apportés par les joueurs. Par conséquent, les mêmes jeux ressortaient souvent.

De manière générale, je notais peu de participants lors de ces soirées. Lorsque celles-ci se déroulaient dans une salle plus importante de la mairie, nous pouvions être une vingtaine. Toutefois, à la plupart des soirées nous n'étions que quatre ou cinq dont systématiquement le président et le secrétaire ainsi qu'une employée de la ludothèque Clapotis-Ricochet. Par ailleurs, la majorité des personnes présentes étant des amis de l'organisateur/président. Aussi, l'ambiance était proche de celle d'un cercle d'amis et il n'était pas rare que la soirée se terminât pour eux chez l'un des joueurs qui habitait à proximité, l'ensemble du groupe se contentant bien souvent de changer de lieu à la fermeture des salles louées par la mairie. Les soirées prenaient alors rapidement un caractère encore moins officiel. Très rapidement d'ailleurs, les deux autres habitués, moi-même et la ludothécaire avons été invités à les rejoindre, participant peu à peu à leur réseau d'amitié. Ma démarche de recherche a en cela été facilitatrice, car le président de l'association était très intéressé par ma démarche et me contactait pour participer aux moindres évènements de l'association. Ici encore, cependant, les aspects concrets de la recherche étaient perturbants pour le groupe, le cahier de note plus particulièrement, puisqu'il ne m'a pas été possible de filmer les lieux. Là aussi l'humour a représenté le principal outil d'apprivoisement des outils de recherche, ainsi que l'utilisation du carnet sur lequel il devint usuel de prendre en note les scores des parties en cours.

J’ai mentionné la présence d’une employée d’une ludothèque Clapotis-Ricochet. Au départ simple participante à l’une des soirées jeux, elle est rapidement devenue l’une des habituées et a permis à l’association Strat&J de se faire connaître, ainsi que de bénéficier de locaux temporaires pour des après-midi. Rapidement, la ludothèque est devenue un lieu de rencontre pour les différents membres et c’est pour cette raison que je m’y suis rendu à plusieurs reprises. Cette ludothèque était située dans les sous-sols d’un immeuble à la limite entre la ville de Nanterre et celle de Rueil-Malmaison. L’essentiel des jeux et de l’espace était dédié aux jeux et jouets pour enfants. Une petite section était cependant réservée pour les jeux ados et adultes. Lors des évènements ou des après-midi dédiés au public adolescent et adulte, la salle était réagencée et des tables ajoutées dans les parties pour plus jeunes afin d’avoir la capacité d’accueillir plus de monde (pour un total de trois tables possibles).

En août 2008, j’ai cessé de recevoir des nouvelles de l’association Strat&J et de son organisateur. Après m’être renseigné auprès de Clapotis-ricochet, j’ai appris que l’association avait temporairement suspendu ses activités. Cet arrêt temporaire s’est avéré être définitif ou s’est, du moins, étalé sur plus de deux ans. J’ai poursuivi quelque temps mes visites à la ludothèque, où j’ai pu croiser différents membres du groupe autour de parties très occasionnelles. Toutefois, ces rencontres se sont faites plus rares jusqu’à cesser tout à fait, malgré une tentative de relancer l’association par l’organisateur courant 2009.

Si ce terrain s’est avéré plus bref que prévu, il m’a fourni des matériaux intéressants au regard des autres soirées, principalement en raison de participants plus détachés de ce que les autres joueurs appellent le « *monde ludique* » et dont la structure était surtout basée sur une « *bande de potes* ». Ces terrains n’ont pas été filmés pour la simple raison que la dernière soirée jeux organisée de façon régulière s’est déroulée bien avant que je n’entreprenne d’enregistrer des parties.

d) **L'Outpost**

L'Outpost est une chaîne de *Game Center* belge située à Anvers, Gand et Bruxelles. Ces *Games Center* proposent une boutique, de la restauration ainsi qu'un espace de jeux autant pour des jeux en réseaux, des jeux de cartes à collectionner (Magic, Yugi-oh, etc.) et ce qui nous intéresse ici, des jeux de société. Pour Bruxelles, où mon terrain a eu lieu, l'Outpost est avantageusement situé à proximité du centre-ville. Le lieu est divisé en quatre sections. Dans un coin, en vitrine, un tiers de l'espace intérieur du bar est consacré aux ordinateurs de la salle d'arcades. La salle était ensuite divisée sur une moitié de l'espace en deux dans le sens de la longueur, avec d'un côté le magasin (qui propose de la vente de jeux de société, jeux vidéo, jeux de cartes, mais aussi un espace de restauration) et de l'autre les joueurs de cartes à collectionner (pour lesquels deux soirées par semaine et des tournois réguliers spécialement dédiés à leur loisir sont organisés). Enfin, le fond de la salle principale et une seconde salle plus petite, étaient dédiés aux jeux de société. Il est possible de passer d'une salle à l'autre par une arche et juste avant cette dernière, se trouve un meuble avec une centaine de jeux de société en libre accès. Selon la fréquentation, la limite entre l'espace pour les jeux de société et celui des cartes à collectionner pouvait être franchie par l'un ou l'autre des groupes.

Une fois par semaine, une soirée spécialement dédiée aux jeux est organisée avec l'accord des gérants, mais sans intervention directe de ces derniers. Selon l'accord conclu entre les joueurs et les gérants, l'accès à la salle et aux jeux est gratuit, mais les horaires de la soirée (de 18 h à la fermeture, le plus souvent 1h du matin) invitent à la consommation des produits de restauration (qui ne sont pour autant pas obligatoires). De la même façon, bien qu'un meuble du magasin propose des jeux en libre accès, ils ne sont que rarement utilisés, car les joueurs apportent pour la plupart leurs propres jeux après s'être concertés au préalable. En définitive, l'organisation des soirées et leurs déroulements ressemblent fortement à celles de Nancy à l'exception que le lieu de pratique se situe dans un bar où d'autres formes ludiques sont pratiquées.

La proximité avec Nancy se prolonge sur plusieurs points. L'organisation était proche ; aucune association ne regroupe les joueurs qui pour l'essentiel se sont rencontrés lors des soirées jeux, lors d'un évènement ludique ou par l'intermédiaire de magasins spécialisés. Le cœur du groupe se retrouve et s'organise en amont via un forum en ligne autrefois rattaché à la boutique Sajou, un magasin spécialisé situé en périphérie et récemment détaché de ce magasin[64].

[64] Le forum, toujours actif, a migré en janvier 2020 et comporte maintenant plus de rubrique, dont l'une consacrée au débriefing des soirées jeux qui constituent dorénavant le cœur du forum. https://www.fantasybel.net/forum/

Fig. 02 : Capture d'écran de la section consacrée au soirée du forum Sajou le 18 janvier 2013

C'est par l'intermédiaire de ce forum que l'idée de soirées plus régulières que celles organisées mensuellement par le magasin a germé. Ensuite, le choix de l'Outpost tient du libre accès proposé par le magasin et parce qu'une partie des joueurs connaissait déjà le lieu et les possibilités qu'il offrait. Les soirées étaient entièrement gratuites et le bar à jeu gagnait de l'argent sur les consommations et les repas. En moyenne, les soirées accueillaient entre dix et vingt personnes par soir bien que peu de joueurs étaient présents de manière systématique chaque semaine. Les soirées voyaient plutôt un flux constant et régulier d'habitués ; parmi eux, de nombreux acteurs du *monde ludique* bruxellois, économique ou associatif, autant que de simples joueurs réguliers. Tous étaient très actifs dans le réseau puisque beaucoup organisaient très occasionnellement des soirées chez l'un ou l'autre, partageaient les bons plans ou organisaient des départs groupés vers les festivals internationaux de jeux.

Comme à Nancy, l'absence de structure pouvait mener aussi bien à des périodes de vide, allant de très peu de joueurs présents jusqu'à des soirées avec une très grande affluence. Nous retrouvions aussi des jeux favoris propres au groupe de participants et une relative diversité dans le profil des joueurs. Certains jouaient régulièrement aux mêmes jeux tandis que d'autres préféraient essayer une grande variété, d'autres encore se déplaçaient essentiellement pour rencontrer des joueurs et discuter autour de leur loisir commun. À la différence de Nancy, cependant, le groupe pouvait être bien plus nombreux et encourageait les joueurs à s'organiser par le forum. Ainsi, réserver sa place à une table de jeu est devenu une pratique courante, en particulier lors de la sortie des dernières nouveautés et

toute une série de règles tacites ou exprimées entouraient cette pratique (ainsi, un retard non prévenu pouvait vous coûter votre place et il était préférable que deux joueurs prévoient d'apporter le jeu dans le cas où l'un des deux aurait un souci).

Puisque les joueurs apportaient eux-mêmes leurs jeux aux soirées, une question essentielle revenait souvent : qui amène quels jeux ? La plupart des joueurs possèdent en effet une collection conséquente de jeux. Généralement, les joueurs les plus réguliers apportaient chacun un sac rempli d'une dizaine de jeux, comportant les dernières nouveautés et les favoris. Parfois, un auteur de jeu ou un éditeur apportait un prototype. Cette structure très libre a permis l'émergence de soirées thématiques, le plus souvent des rétrospectives autour d'un auteur. Ainsi, de façon régulière, les joueurs s'organisaient entre eux pour apporter les jeux d'un même auteur ou parfois autour d'un type particulier de mécanique. L'idée des rétrospectives a une première fois été introduite alors qu'un joueur avait exprimé son regret de n'avoir jamais pu s'initier aux classiques, dû au fait que l'essentiel les jeux apportés se constituaient des dernières nouveautés.

Ici encore, la démarche de recherche a été bien accueillie et source de nombreux commentaires et discussions. Mon statut à ces soirées, alors particulièrement central dans le paysage ludique Bruxellois, m'a permis une plus large intégration dans la communauté. Beaucoup de participants démontraient un fort intérêt pour la démarche, tant pour la légitimité apportée à la pratique que pour l'éclairage nouveau apporté à leur loisir. Ici, la prise de note a moins perturbé les soirées et si j'ai rapidement obtenu les autorisations nécessaires, il ne m'a malheureusement pas été possible de filmer les parties dans des conditions adéquates. L'acoustique du lieu était particulièrement mauvaise et les données produites se sont révélées être inaudibles et donc inexploitables, et ce, même lorsqu'il y avait peu de monde.

Enfin, il convient de souligner l'important engagement d'une partie des membres de ces soirées jeux dans le champ ludique. Un exemple parlant pourrait être la présence d'un participant qui travaille auprès d'une institution étatique dédiée aux jeux et ludothèques et est ludothécaire dans la même institution. Ce dernier animait une chronique radio consacrée aux jeux, était membre d'une association sans but lucratif (asbl) structurée autour des ludothèques francophones du pays et la promotion culturelle du jeu, il participait à la majorité des soirées jeux locales et était membre régulier d'évènements ludiques dont au moins une qu'il co-organiserait pendant un temps. Il est, par la suite, devenu auteur de jeux en 2015 et a délivré des cours pendant quelques années dans la formation en Sciences et Techniques du Jeu. Tous les participants n'étaient pas si engagés, mais quelques auteurs s'y rendaient (dont quatre très régulièrement), tout comme des éditeurs de jeux, des membres

d’associations divers et des organisateurs d’évènements (dont le créateur et organisateur du plus gros évènement Bruxellois consacré au jeu : le Brussels Games Festivals). Ces soirées ont une importance dans la structuration locale du réseau des soirées jeux et il s’agit là de sa principale différence avec le terrain de Nancy, se rapprochant plus, à ce niveau-là, de la ludothèque de Boulogne Billancourt. Plus qu’un repaire de passionnés, il s’agit d’un lieu de rencontres et de socialisation régulière d’acteurs de la communauté.

3. Démarche

a) Ma place sur le terrain

Mener une étude de l'ordinaire implique de se poser la question de la place du chercheur sur le terrain. Cette étape est à en outre nécessaire à mon travail puisque la démarche anthropologique, les observations participantes notamment, est au cœur de ce travail. Penser la place du chercheur sur le terrain, les enjeux qu'il représente pour les acteurs, l'impact de la praxis adoptée et surtout construire une réflexivité constante est l'outil du chercheur en sciences sociales. Il s'agit, du moins, de ma réponse à cette condition posée par Bazin selon qui il faut construire une distance dans la co-présence, source pour eux de ce que j'appelle l'attitude anthropographique.

Comme je l'ai déjà évoqué, ma première démarche a été d'approcher le terrain en m'appuyant sur mon expérience préalable, celle de Nancy et sur l'idée d'incarner, lors de mes observations participantes, ce rôle de *Persan* local, celui qui pose les questions, interroge ce qui va de soi, et ne s'étonne pas toujours de ce qui sort de l'ordinaire. Cela me permettait surtout de pouvoir jouer la carte de la naïveté anthropologique et de poser des questions au cours de l'action afin de recueillir le discours spontané sur le moment même de l'action aussi bien que la narration reconstituée de l'action. Ces propos ont été recueillis dans différents espaces, principalement ceux mobilisés par les acteurs eux même, via les discussions lors des soirées ainsi que les commentaires sur les forums et sites spécialisés. J'ai cependant étendu mes sources à d'autres lieux de discours, prenant en compte les publications d'experts et de voix du milieu, d'auteurs, d'éditeurs, mais aussi d'illustrateurs, de journalistes spécialisés, etc. J'ai complété ce travail par des entretiens d'enquêtes impromptus lors de mes observations participantes, ainsi que quelques-uns plus préparés auprès de différents acteurs sélectionnés, avec soin, pour représenter différents profils[65]. Cette étude plus large du discours des joueurs m'a permis d'accéder aux productions de la communauté de pratique (je reviendrais plus loin sur ce terme que j'emprunte à Wenger) ; les discours sur ses codes, valeurs et centres d'intérêt. Ce fut aussi pour moi la possibilité d'obtenir des informations sur la façon dont la pratique est décrite, perçue et vécue par certains joueurs.

Néanmoins, l'observation participante, complétée par les différentes sources et discours sur la pratique n'était pas suffisante. Puisque l'interaction était au centre de mon questionnement, sur les conseils de mon directeur de thèse, je me suis rapidement orienté vers l'enregistrement de parties et

[65] Un joueur engagé dans le monde professionnel ludique à divers degré et animateur lors des soirées, un joueur particulièrement engagé dans les parties de jeu et de façon peu manifeste dans la vie associative des soirées dont il était membre, un joueur à l'inverse très impliqué dans la vie associative et sociale de ces soirées, mais ne participant pas toujours aux parties, trouvant parfois plus d'intérêt dans les discussions sur le jeu, et enfin, quelques autres joueurs se situant sur une échelle intermédiaire entre ces deux extrêmes.

les outils de l'analyse conversationnelle. Cette méthodologie présentait divers avantages. D'un point de vue théorique, elle s'inscrit dans la même démarche pragmatique centrée sur l'interrogation d'une situation. Un même héritage d'auteurs et de théories me permettait une plus grande maîtrise des outils théoriques et méthodologiques. D'un point de vue pratique, elle me permettait aussi de me reposer sur l'enregistrement vidéo pour consacrer mon observation sur les aspects plus contextuels de l'interaction lorsque j'étais en situation. Cela m'a, de plus, autorisé à observer chaque détail des échanges et des interactions autour de la table de jeu et d'en retirer des phénomènes sociaux peu visibles lors de l'enregistrement, ou qui, parfois en raison de la soudaine ferveur ludique du chercheur, m'avait échappés. Cela m'a également permis de revenir sur les données lorsqu'une nouvelle perspective, un nouveau regard possible, s'ouvrait à moi et, ainsi, d'approfondir mes observations d'une même séquence d'interaction.

Sur le terrain, il fallait que je démontre un certain degré de maîtrise de la culture partagée de la communauté de pratique. Si ma question paraissait trop étrange, si un joueur se montrait méfiant et réticent à répondre, montrer que je connaissais ce monde, ses termes, ses réseaux, donnait soudainement à ma démarche la légitimité nécessaire pour pousser la réponse. Je devais démontrer mon appartenance, ou tout du moins, ma compréhension du groupe. Une façon encore d'apprivoiser la démarche scientifique, en particulier dans un contexte où beaucoup de participants avaient encore en tête les attaques répétées contre des pratiques ludiques comme le jeu de rôle et le jeu vidéo[66], ainsi qu'une mé-représentation du loisir souvent associée à des titres plus anciens, mais plus pratiquée. Pour autant, ces gages que je devais donner n'ont été que rarement nécessaires, d'une part en raison de mon appartenance préalable à cette même communauté et d'autre part en raison de la forte pratique réflexive déjà présente au sein des groupes de joueurs.

Participer aux jeux ou à l'animation dans ces soirées était ainsi autant une condition d'accès au terrain qu'un choix méthodologique. Sur chacun des terrains où je me suis rendu, certains joueurs étaient réticents d'être observés par quelqu'un dans le coin de la salle qui regarderait leurs moindres faits et gestes. Réticence qui disparaissait immédiatement lorsque je leur expliquais ce qu'était l'observation participante. Par acquis de conscience, j'ai tout de même tenté l'autre approche, à Boulogne-Billancourt, où je me suis placé en observateur uniquement. La salle permettait facilement cela sans que je dérange de façon apparente et cela aurait, en théorie, pu me permettre d'observer plus aisément les gestes des joueurs. En outre, il n'est pas inhabituel d'avoir quelques joueurs engagés dans une discussion à l'écart des tables de jeu et l'un des participants de ces soirées était animateur. Il ne jouait

[66] Qui ont, ou sont encore, bien souvent aussi des loisirs pratiqués par les joueurs de jeu de société.

donc pas, mais expliquait les règles des nouveaux jeux et s'assurait d'une manière générale du bon déroulement de la soirée, soit l'accueil de nouveaux venus, l'organisation de thématique pour certaines soirées et le partage de connaissance ludique. Je me suis donc installé dans une posture similaire, un peu à l'écart, à un bureau présent dans la pièce. Je ne m'étais auparavant rendu sur les lieux que deux fois, ainsi, ce changement de posture n'était ni soudain ni radical. Pour l'occasion, j'avais même discuté avec certains joueurs intéressés par ma démarche de la possibilité d'un changement de posture. Pourtant, à peine cinq minutes après avoir commencé la prise de note, certains joueurs m'approchaient en me posant cette question *« tu ne joues pas ? »*. En refusant l'intégration dans l'activité, je me plaçais de fait comme extérieur, ou du moins peu intéressé par le loisir. À cela s'ajoute une règle tacite qui est d'éviter le plus possible de laisser des joueurs en attente d'une table. Ainsi, les joueurs préféraient changer de jeu plutôt que d'accepter ma proposition de les observer lors des quelques occasions où il y avait un joueur de trop par rapport à la limite maximum du jeu précédemment choisi. Je décidais rapidement de revenir à de l'observation participante plus active et me suis mis à suivre et à commenter les parties en cours, à participer aux discussions, avant de rejoindre finalement une table de jeu.

L'enjeu de cette situation ? La légitimité du loisir autant que celle du chercheur. Pour les participants, cette légitimité passe par le partage des pratiques culturelles. Pour enquêter, il me fallait être un joueur, certes un peu dérangeant avec ses questions, mais qui prenait part à l'activité. Comme me l'a indiqué un joueur, c'est aussi montrer que je les comprends et que je suis autant « accro » qu'eux, sous-entendu que je reconnaisse la validité du plaisir ludique. Pour des joueurs qui arguent souvent du fait que ce loisir est mal connu, mal représenté et trop souvent mal compris, il fallait que je donne la preuve que je comprenais intimement la valeur et l'intérêt de cette pratique.

La sortie du carnet pour une prise de notes restait cependant problématique. Elle était souvent accompagnée de remarques perplexes, voire d'inquiétude sur la nature de ce que je pouvais bien noter. En effet, mes moments de prises de notes ne correspondaient que rarement aux moments qu'ils jugeaient pertinents, suffisamment extraordinaires ou, à l'inverse, exemplaires pour être notés. C'était au final un constant rappel que j'étais là pour autre chose que le jeu et que par là même, et bien qu'involontairement, eux aussi. Je pris dès lors l'habitude de prendre mes notes en posant des questions, la pratique semblait alors plus naturelle et facilement acceptée. Assez paradoxalement, interroger les joueurs sur leur pratique directement autour de la table de jeu s'intégrait naturellement

dans les pratiques et comportements qui pouvaient être attendus[67] là où la prise de notes soudaine rendait trop visible les statuts d'observant et d'observé, provoquant bien souvent ce que Goffman qualifierait de rupture de cadre, ou tout du moins de tension suffisante pour nécessiter réparation et un effort collectif pour rétablir un déroulement normal de la situation. Je sortais de la place (Favret-Saada 1977) qui m'était donnée sur le terrain, ou rendait trop manifeste un cadre autre, celui du travail, de l'analyse, dans un milieu consacré à la détente. Ce dernier point m'a été rappelé lorsque j'ai demandé si je pouvais filmer les parties. Beaucoup des membres récurrents des soirées jeux du CNJ s'inquiétaient du fait que ma présence puisse faire fuir ceux qui chercheraient cette détente et ce loisir. Par ailleurs, eux-mêmes n'étaient pas très à l'aise avec l'idée d'avoir une caméra braquée sur eux pendant le jeu, indice permanent et palpable qu'autre chose se passait. L'essentiel des réparations[68] mises en place en comparaison tenaient soit à la dissimulation des éléments d'enquête soit à une explicitation de ce qui était noté. Autrement dit, et pour reprendre les concepts de Goffman (1991), il s'agissait de partager mon cadre d'action avec eux et le sens de ce que je fais le temps d'une parenthèse hors du jeu en cours avant de revenir au jeu.

De la même façon, pour chaque terrain il m'a fallu négocier l'utilisation d'un dispositif d'enregistrement des parties comme j'ai eu l'occasion d'en parler. Je décidais une fois encore de tester le terrain et l'accueil de cette méthode à Boulogne-Billancourt. C'était le terrain idéal pour ce faire, car c'était celui qui avait accueilli la démarche d'enquête avec le plus grand intérêt. Avant d'arriver avec le matériel de captation, j'ai d'abord décidé de négocier avec la direction et l'animateur présent sur les lieux, pour ensuite en discuter avec les joueurs réguliers. Pour l'organisation, la crainte principale comme je l'ai mentionné plus haut était de détruire un peu cette ambiance « hors travail » ou « de détente »[69], et il a donc été décidé que ces captations se limiteraient à une table par soirée. Des discussions avec les joueurs, il en est surtout ressorti des restrictions d'usage de ces vidéos, mais aussi, et surtout : ma présence sur chacune d'entre elles comme garantie que j'assumais moi aussi d'être filmé. Par la suite, cette dernière restriction n'a pas toujours été suivie, la caméra ayant finie par être acceptée par les joueurs, je fus autorisé à filmer des parties sans ma présence.

[67] Même si certaines de mes questions ne manquaient pas de les surprendre ; ainsi, lors d'une partie je demandais à un joueur pourquoi il venait de verbaliser l'action qu'il accomplissait ouvertement. Ce genre de questions soudaines demandant aux participants d'interpréter ou justifier des actions qu'ils entreprennent spontanément sans vraiment qu'une réflexion ai accompagné la pratique était perçue et moquée comme étant étrange et menait certains joueurs à interroger sur le ton de la plaisanterie la pertinence de ma recherche. Les questions ne manquaient cependant pas d'obtenir les réponses, et dans le cas cité ici, ce n'est qu'après la fin de la partie que le joueur s'est approché de moi pour me dire qu'après y avoir réfléchis c'était sans doute un moyen de marquer l'action « comme un point d'exclamation peut être… je n'y avait jamais vraiment réfléchis ».

[68] Voir (Goffman 1973) ou (Sacks, Harvey, Schegloff, et Jefferson 1978)

[69] J'ajouterais que l'on m'a présenté cet argument avec l'appui du concept de *cercle magique* de Caillois et Huizinga.

b) **Filmer des parties**

J'aimerais m'arrêter un instant ici pour parler de l'intérêt, des limites et des questionnements méthodologiques liés à la captation vidéographique dans le cadre de mes travaux. L'enregistrement vidéo de parties ne va en effet pas de soi dans l'étude de la situation sociale qu'est la soirée jeu. C'est en effet sur les conseils de mon directeur de thèse, Michel de Fornel, que je me suis lancé dans l'enregistrement de partie. Ce conseil était là pour répondre à deux obstacles méthodologiques que je rencontrais, l'observation participante n'était en effet pas approprié pour observer l'émergence de comportements : si je pouvais par exemple noter que la prise de parole ne se faisait pas au hasard, il était difficile d'établir la précédence ou non de certains gestes ou l'articulation parole-geste ludique des joueurs en se basant sur l'observation seule, surtout lorsque celle-ci implique de multiples participants, dont l'observateur. Comme le pointent Heath, Hindmarsh et Luff (2010)

> « Considérons la vidéo par exemple : il s'agit d'une technologie fiable et bon marché qui nous permet d'enregistrer des activités naturelles telles qu'elles émergent dans leur habitat ordinaire, comme la maison, le lieu de travail ou la salle de classe. L'enregistrement peu alors faire l'objet d'examens détaillés. Il peut être analysé de façon répétée et permet d'accéder aux détails de comportement et d'interaction les plus fins qui resteraient sans cela inaccessibles aux méthodes scintifiques plus traditionnelles. » (Heath, Hindmarsh, et Luff 2010, 2)[70]

La méthode est alors particulièrement avantageuse pour observer finement cette émergence de la gestion de l'interaction sociale autour d'une activité commune. Pour mon étude en particulier, la manipulation des objets ludiques relatives aux sujets discutés autour de la table de jeu était l'un des points où la captation audiovisuelle me semblait nécessaire. De façon plus exploratoire, je décidais aussi d'utiliser ces captations pour déterminer les différentes séquences d'actions et/ou de paroles observables à plus large mesure, telle que les variations dans les sujets mentionnés, ou l'articulation des différentes phases de jeux (suivent-elles celles prévues par les règles ?). Je souhaitais aussi, à l'origine, observer les transitions entre les cadres d'interaction plus généraux de la soirée (formation des groupes, choix des jeux, etc.), mais cela est apparu impossible en raison des limites posées par les différents terrains.

La captation audiovisuelle possède cependant beaucoup de limites et de problématiques propres à son usage. La première et souvent la plus mentionnée est celle de l'impact de la présence de la caméra sur le comportement. Il est souvent supposé que la caméra affecte le comportement des participants, généralement sur-conscients du dispositif d'enquête par la présence de la caméra. Sur ce point, mes observations rejoignent les conclusions de Heath Hindmarsh et Luff (2010, 47-48) : « *Cependant, il*

[70] Traduction personnelle, texte original : "*Consider video for example: here is a cheap and reliable technology that enables us to record naturally occuring activities as they arise in ordinary habitats, such as the home, the workplace or the classroom. The record can be subject to detailed scrutiny. They can be repeatedly analysed and they enable access to the fine details of conduct and interaction that are unavailable to more traditional science methods.*"

est souvent assume que des caméras fixes affectent elles aussi le comportement des participants et diminue la qualité des données recueillies. Nous suggérons que ce problème de réactivité est souvent exagéré »[71]. Toutefois, et comme le pointent ces auteurs, il ne faut pas non plus négliger la possibilité d'une influence. L'approche qualitative fournit néanmoins des outils adéquats afin de vérifier si des changements de conduite sont présents et le cas échéant d'en relever la nature et l'incidence.

Les observations participantes que j'avais menées au préalable et en parallèle ont, sur ce point, représenté une aide plus que précieuse. Puisque j'y posais déjà la question de la présence du chercheur sur le terrain et par là, la question de l'impact du dispositif d'enquête, j'ai pu noter qu'il y avait en effet plusieurs différences, mais de nature différente à celles auxquels je m'attendais. Avant de filmer, j'étais à chaque fois en position où je connaissais suffisamment les personnes présentes, les lieux et le contexte de l'activité. De la même façon, il était à mes yeux nécessaires que je sois reconnu et identifié par la majorité des participants comme enquêteur avant de demander l'autorisation d'enregistrer les parties[72]. De cette façon, il était à mon sens plus facile pour les participants de commenter ou de refuser la possibilité d'être filmé. La caméra devenant pour eux un artefact supplémentaire lié à ma présence et dont ils pouvaient négocier l'usage.

La présence de la caméra est, par ailleurs, devenu un excellent moyen d'annoncer plus clairement la présence de l'enquêteur et d'initier la conversation sur les méthodes et objectifs de ma recherche aux nouveaux venus qui ne manquaient pas d'observer la présence de la caméra. Plus intéressant même, je constatais rapidement que les autres participants de la soirée prenaient vite le relais pour m'introduire, maladroitement ou avec pertinence, ce qui ne manqua pas de nourrir ma réflexion. Lors de l'enregistrement même, les comportements variaient finalement peu des situations usuelles d'observations. Les remarques occasionnelles sur ma présence en tant qu'observateur et sur ce qu'il faudrait observer/filmer n'étaient ni plus courantes ni plus marquées. Dans la mesure où les joueurs acceptaient d'être filmés sur une base volontaire, peu étaient mal à l'aise par sa présence. La différence principale restait finalement une certaine connivence que certains joueurs pouvaient avoir avec la présence de la caméra, objet témoin par excellence. La caméra fut ainsi souvent prise à partie dans les moments d'humour, lorsqu'un joueur réalisant un beau coup ou allant en réaliser jetait un rapide regard à la caméra comme pour s'assurer que celle-ci enregistrerait le bon mot ou le beau coup qui suivrait. Toutefois, ces comportements n'étaient pas si différents de contexte naturels, où ces

[71] Traduction personnelle, texte original *: However, it is often assumed that fixed cameras also affect the conduct of participants and undermine the quality of data. We would suggest that this issue of 'reactivity' is often exaggerated.*

[72] Ce fut par ailleurs l'une des raisons qui me fit écarter les terrains où les participants comportaient très peu de réguliers.

prises à partie se font généralement auprès des autres joueurs. Ici, la caméra devenait soudainement un participant supplémentaire ratifié comme témoin de l'occasion.

Dans l'extrait suivant, le joueur VIO (de violet comme la couleur de ses pions), ajoute de l'emphase à son propos au moment où une carte à l'effet particulièrement chaotique[73] en jeu est piochée. L'emphase correspond au moment où le regard est posé sur la caméra. Il est impossible de dire si lorsqu'il secoue la tête il se prépare à regarder la caméra ou s'il l'aperçoit et décide de la prendre à partie à ce moment-là, mais le reste de la phrase est clairement adressé au public potentiel de la vidéo.

Extrait 1 : Transcription Shadow Hunters

```
27. JAU   (inaud.)²
    jau   >.......²pioche carte arme-->
28.       (0.3)²(1.3)
    jau   >----²regarde carte----------->
29. JAU   à jouer immédiatement POUPÉE DÉMONIAQUE désignez un&
30. JAU   &[joueur/ et lancez le dé/ à six faces\ UN a quatre ]&
    VIO   +[(inaud. nom carte?)+ (.) c'est + bON cette horreur]+
    jau   >------------------------------------------------------------->
    vio   +secoue bras         +secoue tête+regard camera      +
```

Les occurrences de cette prise à témoins de la caméra sont ainsi intégrées aux pratiques plus communes de prises à partie des autres joueurs ou du chercheur. Ces dernières sont plus appuyées lorsque le chercheur, participant comme un autre à la table de jeu, en est la cible, ou considéré comme responsable d'une situation de jeu. Dans l'extrait 2, VIO (pour joueur Violet) me désigne et je suis pris à parti par un autre joueur NOI (pour Noir, couleur de ses pions), car je viens d'emporter une ressource sous son nez. Or, il n'avait pas vu ma tuile bonus que nous rangions à des endroits différents de notre espace de jeu. Au tour 14, le joueur Noir prend alors à témoins la caméra et les futures personnes potentielles qui assisteront à la scène pour porter son accusation de triche.

[73] Le résultat est aléatoire et peut avoir une forte influence sur l'évolution de la partie.

Extrait 2 : Transcription Endeavor 3

```
8.  NOI:  ouais mais j'avais pas vu euh j'avais *pas vu que que tu*&
    noi:                                        *pointe VIO-------*
9.  NOI:  &l'as mis ¤[dans tes trucs euh:::::]¤
    VIO:            ¤[oui ben hé ouais mais ]¤=
    vio:            ¤pointe son plateau------¤
10. NOI:  =*bah moi je les ai ¤mis à part[  ¤je    ]    ¤que je les vois bien*
    VIO:                                 [ah¤ ouais]    ¤
    noi:   *pointe ses jetons-----------------------------------------------*
    vio:                     ¤,,,,,,,,,,,,¤saisitjeton¤,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,>
11.       (.5)¤
    vio:  ,,,,¤
12. VIO:  ¤d'accord ben je vais [faire comme ça]
    NOI:                        [j'appelle ça  ] tu sais j'appelle ça tricher
    moi
    vio:  ¤pose pion¤
13.       (.5)
14. VIO:  bah [c'était pas *voulu ¤parce que  *moi j'avais]=¤
    VER:      [(rires)     *                               ]
    vio:                          ¤pointe son plateau-------¤
    noi:                    *tourne vers caméra*
15. NOI:  =je dis *il triche (.) [il triche]*
    VIO:                         [(rires)  ]
    noi:          *pointe VIO---------------*
16.       *(.8)                                                 *
    noi:  *rétracte pointage et tourne regard/posture vers plateau*
17. NOI:  ¤il [triche         ]
    VIO:      [moi je les mets] tout le temps là¤ donc euh::=
    vio:  ¤désigne son plateau------------------¤
```

En définitive, sur les enregistrements, seul un participant semble particulièrement conscient de la présence de la caméra : l'enquêteur. J'étais sans doute le participant le plus enclin à vérifier que la caméra soit effectivement en train d'enregistrer régulièrement pendant la partie. Je suis, en tous cas, celui qui fait le plus de regards caméra sur toutes les parties observées où j'étais présent. Une fois les données enregistrées, il était également important de ne pas chercher à m'exclure des situations étudiées.

La présence de la caméra montre avant tout deux aspects. Le premier provient des participants ; puisque la présence de la caméra est négociée, certains d'entre eux ont catégoriquement refusé d'être filmé, aussi, une partie non négligeable des joueurs réguliers n'apparait jamais sur les enregistrements (dont six joueurs très réguliers). De la même façon, les interactions entre personnes extérieures et personnes filmées ont été considérablement réduites, la caméra a par conséquent un rôle filtre et une tendance à isoler les participants observés. Il faut cependant nuancer ce point, si la caméra était, par accord, toujours visible et annoncée, il advenait régulièrement que des personnes ne la remarque paradoxalement pas. Ainsi, l'un des premiers enregistrements s'est avéré partiellement inexploitable,

car la caméra, qui avait été placée à proximité de l'armoire à nouveauté, de façon à ne pas gêner la circulation, s'est retrouvée régulièrement obstruée par la présence de personne se plaçant devant alors qu'ils allaient observer le contenu de l'armoire. Le dispositif était pourtant particulièrement visible ce soir-là puisque la caméra se trouvait sur un trépier haut d'un mètre cinquante, lui-même monté sur une table basse pour gagner quelques centimètres. L'ensemble occupait donc un espace conséquent et visible.

La seconde conséquence de la présence de la caméra est l'autocensure qu'effectuent de nombreux participants. Mes observations ont ainsi noté une baisse conséquente des discussions sur les affaires personnelles (et lorsque ce fut le cas, il m'a été demandé de ne pas divulguer le contenu de ces conversations). Si cela n'a finalement que peu de conséquences sur le volume global de conversations, une préférence pour des sujets plus neutres est tout de même notable.

Toutefois, si nous comparons la présence de la caméra avec celle du chercheur seul, les différences restent minimes. J'ajouterais même que les enquêtés étaient parfois plus perturbés par la prise de notes actives du chercheur que par le dispositif d'enregistrement. Comme je l'ai déjà indiqué, la prise de notes dans le carnet du chercheur avait tendance à rendre les participants plus conscients de la différence enquêteur/enquêté des différents participants, ainsi qu'à rendre les joueurs perplexes devant des prises de notes de ce qu'ils considéraient comme non évènementiel ou tout du moins pas assez légitime pour mériter d'être pris en note. La captation de son côté était rapidement oubliée, ce qui rejoint, là encore, les observations d'Heath Hindmarsh et Luff : *« Dans l'une des études que nous avons menées avec des collègues sur les salles des marchés financiers (Jirotka et al., 1993), les traders savaient que nous étions intéressés par leurs gestes, aussi lors d'une période d'activité unusuellement basse du marché, deux d'entre eux ont commencé à réaliser d'étranges gestes et commentés sur la façon dont cela pourrait influencer les résultats de l'enquête. Cependant, dès que les marchés financiers ont reprise n activité, ils se sont à nouveau retrouvés immergés dans les demandes de leur travail. »*[74] (Heath, Hindmarsh, et Luff 2010, 48) D'après ma propre expérience, bien qu'étant le participant le plus distrait par la présence de cette dernière (indiqué par le nombre plus élevé de regards caméra comparativement aux autres personnes observées), mes regards vers l'objet étaientt majoritairement issus par de soudaines prises de conscience, où je devais vérifier que tout était en ordre, que la caméra était effectivement lancée ou une occasion particulièrement notable

[74] Traduction personnelle, texte original : *In one study we undertook with colleagues on financial dealing rooms (Jirotka et al., 1993), the market traders knew that we were interested in their gestures, so in a period of unusually low activity in the market, two of them began to act out strange gestures and comment on how it might influence our findings.However, as soon as the financial markets picked up they once again became immersed in the demands of their work.*

ramenait mon attention vers le dispositif et mon regard dans la foulé. Le reste du temps, j'étais pris par mes autres tâches que ce soit celles d'observateur ou de joueur.

Un autre avantage de la captation tenait dans la possibilité qui m'était donnée de prendre moins de notes. Lorsque j'enregistrai des parties, je limitais ces dernières à la seule prise de notes du contexte de l'enregistrement (jeux joué, processus du choix de jeu, discussion annexe, interruption potentielle, temporalité relative à la soirée en général, heure de début/heure de fin, l'arrivée et/ou l'identité de spectateurs). Je les complétais enfin par quelques notes générales prises après coup ou de discussions notées hors caméra après les parties. La totalité de ces notes se déroulaient ainsi en périphérie de la partie, ce qui diminuait l'impact de la sortie du carnet. C'était aussi l'occasion d'endosser réellement ce statut de participant de l'action. En effet, en raison de l'accord passé avec membres de ces soirées jeux, il s'est très tôt posé pour moi la question de savoir ce que je devais faire de ma propre participation enregistrée dans les données filmées, et par extension du statut de ma participation.

Sur ce point, je décidais de m'appuyer sur la façon dont les autres joueurs me considéraient dans la situation. Si les remarques, regards, et attentes que les autres joueurs avaient manifestement de moi étaient celles vis-à-vis d'un joueur, alors je me considérais comme l'un des participants dans mon corpus. Si à l'inverse mon statut de chercheur était soudainement pris en compte ou mis en avant, alors je considérais ma participation comme celle d'un enquêteur. Par conséquent, sur place et uniquement lorsque les parties étaient filmées, j'endossais un peu plus le rôle de joueur, de participants de la soirée et moins celui d'observateur. M'autorisant de la sorte à être plus pris par les jeux en cours, à m'investir dans la victoire et les discussions et à reporter mes questions à la fin de la partie ou entre deux jeux. Ce relâchement de l'observation restait un acte choisi. M'impliquer plus amplement dans l'activité, c'est aussi partager le ressenti de l'action et diminuer cette distance enquêteur/enquêté. Dans mon carnet, je notais ainsi les périodes où je me sentais personnellement plus impliqué dans l'activité au point d'en oublier le reste. Les moments de tensions ludiques si particuliers où le joueur suit l'action avec intensité m'étaient ainsi rendus plus perceptibles. Ces notes n'apparaissent cependant pas dans ce travail, car jugées trop subjectives. Toutefois, ce fut pour moi l'occasion de relever des moments clefs, où je devais, par la suite, observer les autres joueurs, des situations typiques ou l'engagement dans l'activité est renforcé et de voir si cet engagement était rendu manifeste tant par moi que par d'autres joueurs. L'enregistrement vidéo m'a également permis cela, puisque je devenais partie prenante de mes données de corpus, je me devais alors de considérer mes propres actes, faits, gestes, tout comme mes ressentis.

Cela m'a aussi permis de travailler mon rapport au terrain. Constater des différences entre ma perception du moment et celle des autres joueurs (ainsi des moments où la tension ludique m'engageait plus que d'autres joueurs), m'a permis de noter quels biais je pouvais avoir sur mes données. Ma subjectivité devenant partiellement apparente, je ne pouvais que plus aisément la prendre en compte.

Filmer les parties n'a cependant pas eu que des avantages. Et en premier lieu, comme je l'ai déjà évoqué précédemment, ma limite principale réside dans le fait de n'avoir pu prélever des données exploitables que sur un seul terrain. Les limitations techniques étaient nombreuses : une seule caméra qui ne pouvait pas toujours être placée de façon optimale, des salles aux acoustiques mauvaises avec beaucoup de tables de jeu situées très proches les unes des autres, la présence d'écho très prononcé, l'impossibilité de placer le micro au milieu de la table pour la majorité des parties (car il s'agit l'emplacement du plateau de jeu), le son des pions et dés percutant la table couvrant parfois les discussions. À cela s'ajouter les contraintes négociées avec les terrains ; par exemple, l'impossibilité d'enregistrer l'ensemble de la salle, ce qui m'aurait permis d'observer comment les groupes se forment et comment le choix du jeu et la mise en place de la partie s'articulent. Pour la même raison, il m'a rarement été possible[75] de filmer le visage des participants qui ne participent pas directement au jeu, et soit observent soit participent aux discussions, que j'appelle « spectateurs », masquant ainsi les subtilités de leur engagement.

c) **Précisions sur les transcriptions**

Le corpus vidéographique construit, j'enregistrais environ vingt-six heures de données exploitables[76], recouvrant un total de seize parties différentes. Les jeux observés ont été choisis par les participants sans influence de ma part et peuvent être catégorisé de la sorte : huit jeux experts[77], un party game[78], le reste des jeux se situant dans un spectre large entre les deux dont voici la liste : Through the Ages[79],

[75] Suite à une erreur de cadrage, premier essai d'un grand-angle avec ma caméra, pour l'une des soirées d'observation, j'ai pu enregistrer un espace plus large qui recouvrait presque la moitié de la salle. Cependant, par respect pour l'accord passé avec les participants sur le terrain, je me suis limité à la seule analyse de la table de jeu ayant donné son accord, dont un spectateur qui s'est intéressé à l'une des parties jouées.
[76] Pour plus d'une quarantaine d'heures de données enregistrées.
[77] Jeux longs, aux mécaniques complexes impliquant un système de score ou des conditions de victoire regroupant plusieurs éléments différenciés en jeux.
[78] Jeu aux règles simples, rapides à expliquer, rapide à jouer, reposant généralement sur l'habileté à réussir des tâches plus que sur la capacité à élaborer une stratégie en jeu.
[79] Vlaada Chvátil, *Through the ages*, [jeu] (Iello, 2006).

Pandémie[80], just4fun[81], Tobago[82], Power Struggle[83], Dominion[84], MrJack[85], Claustrophobia[86], Endeavor[87], Les Chevalier de la table ronde[88], Puerto Rico[89], Himalaya[90], Gosu[91], Pit[92], Shadow Hunters[93] et Galaxy Trucker[94]. Ces données ont été enregistrées durant douze soirées jeux différentes, réparties sur six mois.

L'exploitation des données fut tout d'abord associée à mes premières réflexions et explorations théoriques issues de mes retours du terrain. Comme évoqué dans l'introduction, mon intérêt premier s'était porté sur l'importance du matériel ludique au sein de celles-ci. Or, il m'est rapidement apparu que la question des séquences d'actions (ludiques et conversationnelles) était centrale à toute approche descriptive des données filmées. Cette question s'inscrit par ailleurs dans des réflexions plus poussées sur la multimodalité des prises de paroles ou de l'acte de communication qui ont récemment pris une importance grandissante en analyse conversationnelle (Mondada 2017). Dans ce cadre, j'ai fait le choix de m'orienter vers la forme de transcription du Laboratoire ICAR (Interaction, Corpus, Apprentissages, Représentation), dont les travaux portent sur ces questions de modalité et qui, par conséquent, dispose d'une méthode de transcription partagée comportant un volet spécifiquement dédié au multimodal : la convention ICOR[95]. En introduction et dans les annexes se trouve une fiche de présentation des formes de cette convention.

Cette forme de transcription du multimodal offre l'intérêt d'articuler la transcription autour de la ligne temporelle donnée par la parole. Il est alors possible, lorsque cela est nécessaire pour l'analyse, de rendre le détail de l'action en partant de l'initiation du geste jusqu'à la fin de la rétractation. Il s'agit d'un élément essentiel pour mon analyse, car savoir à quel moment un joueur se prépare à certaines actions (par exemple, l'anticipation du début de son tour, ou à l'inverse, une hésitation sur la fin du tour) peut être significative. Suspendre une action de jeu n'a rien d'anodin puisqu'elle est porteuse de sens en matière d'action ludique. Si tous les gestes ne sont pas transcrits, la méthode et les

[80] Matt Leacock, *Pandémie*, [jeu] (Filosophia, 2008).
[81] Jürgen P. Grunau, *just4fun*, [jeu] (KOSMOS, 2005).
[82] Bruce Allen, *Tobago*, [jeu] (Gigamic, 2009).
[83] Maximilien Thiel, *Power Struggle*, [jeu] (Iello, 2009).
[84] Donald X. Vaccarino, *Dominion*, [jeu] (Filosophia, 2008).
[85] Bruno Cathala et Ludovic Maublanc, *Mr. Jack*, [jeu] (Hurrican, 2006).
[86] Croc, *Claustrophobia*, [jeu] (Asmodée, 2009).
[87] Carl de Visser et Jarratt Gray, *Endeavor*, [jeu] (Ystari Games, 2009).
[88] Bruno Cathala et Serge Laget, *Les Chevalier de la table ronde*, [jeu] (Days of Wonder, 2005).
[89] Andreas Seyfarth, *Puerto Rico*, [jeu] (Alea, 2002).
[90] Régis Bonnessee, *Himalaya*, [jeu] (Tilsit, 2004), réédité : Régis Bonnessee, *Lords of Xidit*, [jeu] (Libellud, 2014)
[91] Kim Sato, *Gosu*, [jeu] (Moonster Games, 2010). À l'état de prototype au moment de l'enregistrement.
[92] Edgar Cayce, *Pit*, [jeu] (Repos Production, 2008).
[93] Yasutaka Ikeda, *Shadow Hunters*, [jeu] (Matagot, 2009).
[94] Vlaada Chvátil, *Galaxy Trucker*, [jeu] (QWG Games, 2008).
[95] La convention figure en annexe.

consignes de transcription propres à la convention ICOR permettent aussi de limiter l'interprétation et le sens prêté à certaines actions. En limitant la description d'un geste à ses plus petits composants, cela permet une analyse plus fine de l'action.

Cette méthode a cependant pour désavantage d'alourdir considérablement les transcriptions qui deviennent surtout des outils lors du traitement des données plus que des exemples clairs, lorsqu'elles sont transmises à des personnes n'ayant pas accès aux vidéos. En outre, elles ne permettent de rendre compte que des temps courts, des séquences qui se déroulent sur quelques minutes, mais pas de rendre compte de séquences qui s'échelonneraient sur l'ensemble de la partie. Des tentatives de transcriptions schématiques de l'ensemble de parties ont été accomplies, mais ces dernières n'ont pas dépassé les versions de travail, en raison de l'illisibilité de ces dernières pour les personnes n'ayant pas eu accès au corpus. Je dois en outre souligner la perte malheureuse de mes transcriptions suite à un incident informatique. Vu le temps nécessaire à la réalisation de ces dernières, toutes n'ont pas été refaites entièrement. Toutes les transcriptions mobilisées dans l'analyse ici présentée ont cependant été soit refaites, soit reprises à partir d'extraits conservés des précédentes transcriptions et sont regroupées dans les annexes.

Pour des raisons d'anonymat, j'ai choisi de désigner chaque joueur par les initiales de sa couleur ou de son personnage en jeu. Cette idée de pratique provient du fait que sur presque l'ensemble des parties filmées, les joueurs se désignent entre eux par ces mêmes identifiants. La pratique n'est pas spécifique aux moments filmés, et l'usage du nom ou prénom semble être plus facilement mobilisé par ou à destination des spectateurs d'une partie, ou dans le cadre de questions personnelles.

III — LES JOUEURS

1. Carrière de joueurs : une pratique culturelle “geek”

Le profil des joueurs présents à ces soirées est relativement homogène. Il s’agit majoritairement d’hommes, membres d’une classe moyenne supérieure (principalement cadres et indépendants) cultivés et habitant en ville. Beaucoup d’entre eux multiplient, ou ont multiplié les pratiques ludiques, le constat de l’omnivorité (Peterson 2004) dans la consommation des loisirs propres à leur classe sociale est ainsi confirmé ici. Ce profil type correspond à l’une des trois formes sociales de la pratique du jeu de société en France révélée par l‘étude du Laboratoire Experice (Berry 2021; Berry et Coavoux 2021; Zabban, Piñeros, et Roux 2021), celle des amateurs ou fans du loisir (les deux autres formes étant les pratiques familiales et le jeu entre adultes qui implique l’essentiel des jeux traditionnels au sein des groupes de pairs). Une différence majeure reste cependant à noter entre mes terrains d‘enquête et les observations de l‘étude est sur le rapport de genre, puisque les statistiques sur la population française font état d‘une plus grande mixité. Cette différence peut provenir du fait que la pratique du jeu en club ou en association est une pratique nécessitant un engagement plus fort et prononcé, bien souvent plus coûteux socialement pour les femmes (Berry et Roucous 2020). Stewart Woods fait un constat similaire lorsqu’il analyse la population fréquentant le forum communautaire BoardgameGeek (2012). Il pointe lui aussi la faible représentation féminine sur le forum, mais suppose en s’appuyant sur des témoignages, faute de statistique, qu’il s’agit de la frange la plus engagée dans le loisir et non pas représentative de la pratique dans son ensemble.

Ce profil, en tenant compte là encore d’une légère variation avec les statistiques plus générales sur la population française, correspond en outre à celui décrit par David Peyron (2013) sur les populations de la sous-culture geek, dont l’une des particularités tient justement à l’importance de l’engagement dans le loisir. La majorité des personnes que j’ai pu interroger sont ainsi nées dans les années 1975 à 1985. Plus que l’âge, il ressort des témoignages qu’il s’agit surtout d’une expérience partagée par tous les membres des différents terrains, celui d’une adolescence centrée autour d’une culture des loisirs dans les années 1985 à 1995. Une adolescence très subjective, car pour certains cela correspond dans leur carrière de joueur à leur âge de 10 ou 12 ans, tandis que pour d’autre cela englobe la période de leurs 20 ans. Ils participent tous durant cette période à la culture geek, telle que décrite par David Peyron (2013). S’engageant dans les différentes formes de loisirs et pratiques culturelles associées à ce mouvement (livres, films et informatique). Dans mes entretiens, cela se traduit par un type de parcours qui est très souvent revenu parmi les différents groupes et qui n’est pas propre à un terrain particulier : enfants, ils commencent par lire des romans, puis ont un premier contact avec le monde ludique via les livres dont vous êtes le héros, suivi d’une pratique intensive des jeux de rôles ou de

cartes à collectionner autour desquelles se structure un groupe d'amis. Ce groupe étend généralement peu à peu ses pratiques ludiques au jeu de société, pour que ce dernier se retrouve finalement central dans la culture ludique de l'individu[96].

Il existe une similarité dans les différentes étapes de la carrière[97] typique du joueur, bien que le parcours soit individuel, les tendances restent très fortes. Certains joueurs passent rapidement d'une pratique à l'autre, tandis que d'autres seront introduits directement aux jeux de société par leurs pairs qui eux auront suivi un parcours plus typique. Soulignons que cette ressemblance entre les parcours était souvent un vecteur d'humour et que certains jeux sont presque devenus des marqueurs de génération au sein de la communauté. Un des jeux les plus exemplaire dans ce cadre est Puerto Rico[98], qui lors de mes premières soirées de jeu à Nancy m'a été proposé parce qu'il semblait nécessaire à mon initiation, et dont la mention revint lors de plus d'un parcours ludique qui me fut détaillé. Un aspect souligné ici par Julien Nem qui met en scène avec humour différents aspects de la communauté des joueurs passionnés.

[96] Sur ce point, les témoignages recueillis vont soit pour une préférence individuelle pour le format des jeux de société, soit par un arrêt progressif dû à des raisons extérieures de pratique ludique plus demandeuse en moyens et surtout en temps. L'exemple le plus courant est la difficulté pour ces personnes de trouver et maintenir un groupe de jeu de rôle une fois la majorité des membres entrée dans la vie active et/ou la vie de famille avec l'arrivée du premier enfant.
[97] J'emprunte ici le concept à Howard Becker (Becker 1985)
[98] Andreas Seyfarth, *Puerto Rico*, [jeu] (Alea, 2002).

Fig. 03 : Parcours Ludique - Julien Nem[99]

[99] Crédit : Copyright ©, tous droits réservés.
Julien Nem, « Parcours ludique », Les Joueurs, 2 mars 2018. consulté le 27 septembre 2021, http://joueurs.over-blog.com/2018/03/parcours-ludique.html, à noter que je n'ai pas eu le plaisir de croiser Julien Nem, j'ignore donc ce

En raison de cette homogénéité du groupe, certaines pratiques annexes au jeu sont elles aussi très répandues. En premier lieu, la revendication culturelle de la pratique est très marquée et consiste là encore en un autre très caractéristique de la culture geek. Cette revendication remonte dès l'apparition des premières revues telles que Jeux & Stratégie et elle est particulièrement présente sur les forums de discussion et sur l'ensemble des soirées observées ce sujet aura été évoqué au moins une fois, si ça n'est plus régulièrement. Cette revendication est très généralement argumentée et discutée en établissant des parallèles avec d'autres pratiques culturelles du groupe, comme les films, les jeux vidéo et la bande dessinée. Les joueurs sont par ailleurs très sensibles aux discours sur leurs loisirs dans les médias traditionnels, généralement exprimés par un agacement dans la présentation du jeu de société avec pour unique point de référence celui du Monopoly ou saluant au contraire la qualité d'un reportage sur les dernières actualités ludique. Interrogés sur cette sensibilité, de nombreux joueurs pointent le fait qu'ils ont vécu ou tout du moins ressentit une hostilité de la part des médias dans les années 1990 sur une autre pratique ludique : le jeu de rôle. Beaucoup étaient, en effet, adolescents ou jeunes adultes lorsqu'une vague de documentaires et reportages a associé la pratique du jeu de rôle avec des meurtres et/ou suicides commis par quelques jeunes. Ces reportages[100] ont la réputation d'avoir engendré de nombreuses répercussions sur les joueurs de l'époque, allant de l'interdit parental à la fermeture de clubs. D'autres ont aussi pointé le fait que le jeu vidéo a lui aussi reçu beaucoup de critiques. D'une manière générale, ce qui agace ces joueurs c'est la mauvaise compréhension qu'ont les médias des pratiques ludiques, pour qui le jeu de société est souvent comparé à une survivance ou placé en opposition aux jeux vidéo ou jeux de rôle comme une forme de bon exemple ou d'archaïsme.

À côté de cette critique des médias, les joueurs sont aussi producteurs de nombreux contenus, (blogs, vidéos, comics, etc.) dans lesquels ce discours de revendication culturelle est souvent validé. Ce débat a été repris par des acteurs du champ, devenus porte-paroles tels que les auteurs, éditeurs, mais aussi journalistes spécialisés ou organisateurs de festivals et de concours. Cela se traduisait lors des soirées par des discussions sur certains de ces sujets. Le CNJ était particulier dans ce contexte puisque l'association affirmait cette revendication culturelle, au point de créer quelques tensions au moment de sa crise en 2010. Au moment où la mairie s'est rétractée de sa promesse concernant les locaux, une Assemblée générale a été organisée à l'horaire usuelle des soirées jeux. Cependant, certains

qui l'a mené vers ce constat et la mention de Puerto Rico pour laquelle je suppose une observation personnelle de sa part. Il est par ailleurs amusant de noter que pour le Centre National du Jeu et à Bruxelles, le jeu intermédiaire pratiqué à l'adolescence et mentionné en premier lieu était plutôt le jeu de rôle que les jeux de cartes à collectionner dont fait partie Magic the Gathering (1993 pour la première édition).

[100] Ceux de Mireille Dumas (11 octobre 95 : Bas les masque _ "Attention jeux dangereux") ou un de la série "zone interdite" (1994) sont souvent cités à ce sujet. L'impact de ces émissions sur la pratique est cependant difficile à quantifier en ce qu'il s'agissait plus d'un obstacle visible à une pratique alors en pleine croissance.

joueurs ont préféré se retirer pour jouer à l'étage plutôt que de participer à la réunion. Une critique qui leur a été adressée était qu'ils ne s'intéressaient pas réellement à l'actualité de leur média si ce n'était les dernières sorties. Le discours alors émis montrait que pour de nombreux de joueurs, participer aux soirées jeux avait une importance plus large que la simple pratique. Nous reviendrons sur ce point plus loin.

Les joueurs ont conscience de cette homogénéité et tentent d'ouvrir le plus possible leur groupe, en particulier à la question du genre. Beaucoup craignaient notamment de donner l'impression que les soirées étaient un antre masculin. Cependant, peu étant informés ou sensibles aux problématiques féministes, la question et les comportements restaient souvent problématiques avec des répliques considérées par certains comme amicales, mais participant tout de même à une culture globale sexiste. En dehors de ça, toute personne avec un parcours différent est généralement rapidement accompagnée ou renseignée, en effet, un(e) nouveau(-elle) venu(e) aux soirées jeux est vite intégré(e) à une table où l'autre. L'ensemble des terrains observés possédait une même démarche très prosélyte envers leur loisir, avec la volonté d'étendre le plus possible le nombre de joueurs et la base pratiquant le loisir. Cela se ressent en particulier dans les festivals, où il est alors très fréquent de rencontrer des joueurs animer des parties de jeux pour tout public.

Il convient toutefois de noter que quelques profils atypiques existent et que la proportion sociologique ou genrée varie beaucoup d'un lieu à l'autre. Nous avons déjà évoqué le cas particulier des soirées jeux de l'association Strat&J. Pour cette association, centrée sur un groupe d'amis et une ludothécaire, le parcours typique y était radicalement différent. La majorité des joueurs était venue aux jeux de société par l'intermédiaire des ludothèques et des Maisons de jeunesse de la ville, où des activités jeux de société étaient proposées. Pour eux, l'organisation de ces soirées était une manière supplémentaire de prolonger ce parcours en l'inscrivant dans une volonté d'action sociale. On y retrouvait par conséquent beaucoup moins de pratiques réflexives présentes dans les autres groupes. Elles n'en étaient cependant pas absentes en raison d'une consommation par certains membres du groupe de production réflexive comme les revues spécialisées, poussant les autres à suivre la même dynamique.

Avec l'explosion récente du loisir qui attire un public plus large en termes de nombre[101], quelques changements dans la dynamique de ces soirées sont survenus. Le nombre des nouveaux arrivant excédant rapidement celui des anciens membres, de plus en plus les soirées sont organisées autour de

[101] Il me faut cependant nuancer le propos, Berry et Roucous (2020) ainsi que Berry et Coavoux (2021) tendent à montrer que cet accroissement se réalise principalement au sein du même groupe social.

groupes déjà constitués et qui ne se sépare pas tout au long de la soirée. La multiplication des nouveaux lieux de jeu sans communauté préexistante vient compléter cette nouvelle dynamique des soirées jeux. Dans les différents terrains fréquentés, cela se manifeste par une nouvelle population, bien souvent des groupes d'amis qui viennent découvrir ensemble des jeux, se mêlant peu aux groupes présents. Ainsi, pour la ludothèque Boulogne-Billancourt, déménagée dans un quartier récemment construit dans le cadre de la réurbanisation des friches industrielles des rives de la Seine, j'ai observé, lors d'un retour sur le terrain que sur la trentaine de personnes présentes, seule huit personnes étaient habituées (soit deux tables), tandis que la majorité des personnes présentes (seize personnes réunies en trois tables, respectivement quatre, cinq et sept personnes) étaient constituées par différents groupes d'amis ou membres d'une même famille, dont pour chaque groupe l'un d'entre eux, au moins, résidait dans ces nouveaux quartiers. Tous ces nouveaux résidents n'étaient venus qu'une à trois fois à la ludothèque. À la différence des groupes d'habitués, tous ne s'identifiaient pas comme passionnés de jeu et peu d'entre eux manifestaient d'intérêt ou de volonté initiale de joindre une autre table (bien qu'aucun n'ait affirmé être opposé à être rejoint).

À Bruxelles, un groupe de joueurs plus jeunes que les habitués a aussi rejoint pour un temps les soirées du mardi soir. De ce groupe, rapidement disparu, seul l'un des joueurs est finalement devenu un habitué, les autres ont fini par cesser de fréquenter l'Outpost pour des raisons que j'ignore. Le joueur précédemment mentionné souligne « *c'est vrai que, quand je venais avec toute la bande, on jouait surtout entre nous. [...] C'est pas qu'on voulait faire bande à part, mais comme on était déjà entre nous.* »

Ces situations semblent renforcer l'importance des animateurs dans ces cadres, à Boulogne Billancourt en particulier. Ces derniers deviennent peu à peu les agents de la transmission d'une littératie ludique. Le phénomène est cependant très récent et sans doute amené à se transformer encore. Elle n'inquiète d'ailleurs pas la majorité des participants les plus anciens, qui se retrouvent à endosser, ou parfois sont confondus, avec cette position d'animateur qu'ils revêtent volontiers.

2. La soirée jeu

a) Une communauté de pratique, du local au global

Mes premières impressions des soirées jeux à Nancy ont considérablement influencé mes choix de terrains. La situation pourrait être considérée comme un intermédiaire entre un club de sports et des rencontres amicales d'un groupe de pairs. Tout comme les clubs de sports, l'occasion est créée autour d'une pratique commune à laquelle les joueurs sont dédiés. Cependant, à l'inverse de ces derniers, ils ne souhaitent pas perfectionner des techniques individuelles ou collectives, ni autour de la préparation d'une performance (artistique ou sportive), mais uniquement autour du plaisir de se retrouver à pratiquer un loisir commun. Les joueurs justifient bien souvent leur première participation à ces soirées par différentes caractéristiques propres aux jeux d'édition. D'une part, le loisir est principalement collectif[102] et trouver des joueurs enthousiastes en nombre suffisant peut parfois être difficile ou pas de manière assez régulière. La volonté de découvrir de nouveaux jeux, alors qu'il en sort chaque année un nombre important, est aussi une explication avancée. Les joueurs viennent découvrir les dernières nouveautés ou les perles ludiques qui leur auraient échappé auprès des autres joueurs. Parfois, il s'agit simplement de tester l'un ou l'autre jeu avant un achat. Autrement dit, ces soirées ont l'avantage de réunir joueurs et boîtes de jeu au même moment au même endroit. On retrouve aussi cette explication autour dans les récits sur la création de ces soirées jeux. Ainsi, que ce soit à Nancy, Nanterre ou l'Outpost les soirées se sont organisées spontanément autour de la volonté de faciliter les moments de jeu, pour faire découvrir les nouveautés à Nancy, pour augmenter le nombre de jeux et de joueurs via une association à Nanterre et afin de permettre des rencontres régulières pour l'Outpost.

Les soirées sont ainsi l'occasion d'une rencontre communautaire. L'existence de ces soirées permet aux acteurs du monde ludique de se croiser localement, en dehors des temps de convention ou des forums en ligne. Cette dimension communautaire prend des formes différentes selon les joueurs, certains sont surtout ravis de se croiser et de faire connaissance avec d'autres personnes partageant leurs loisirs, là où d'autres seront surtout intéressés par les discussions concernant les différentes stratégies, jeux ou parfois aussi enjeux du groupe. S'il est rare que les joueurs avancent comme intérêt la rencontre communautaire dans les raisons qui les ont poussés à venir pour la première fois, il s'agit généralement de la raison d'une participation constante au cours du temps. Cet aspect est, par ailleurs, pour certains joueurs parfois très paradoxal : un joueur m'a confié qu'il ne connaissait finalement pas grand-chose de la vie de la majorité des joueurs présents aux soirées du CNJ. Il ne savait rien de leur

[102] Il existe des jeux d'édition solitaires, mais ces derniers sont le plus souvent très récents et font l'objet d'un partage d'expérience oral ou en ligne.

métier, de leur vie de famille ; il serait incapable de donner l'âge exact de la majorité des personnes qu'il connaissait ou même le nom de famille. Pourtant, il connaît les goûts et préférences en termes de jeux de chacun d'entre eux, leurs manières de jouer ainsi que leurs derniers achats. Les moments forts et partagés sont ceux du jeu et si certains joueurs entretiennent des amitiés au-delà du seul cercle des soirées, cela ne constitue pas une norme. Paradoxalement cependant, le contact social et le plaisir de rencontrer ou de croiser régulièrement certains participants est valorisé. Cette identité reconnue et appréciée dans le groupe reste principalement celle de l'individu au sein de la communauté.

Par ailleurs, ces soirées jeux structurent la communauté en ce qu'une bonne partie de l'expérience commune des jeux provient de la participation à des parties de jeux. Or, nous l'avons vu, l'intérêt principal pour ces soirées tient dans la possibilité de multiplier le nombre de parties et donc dans l'apprentissage ou l'expérience de la pratique. La création de ces soirées peut aussi être considérée comme une forme de réification de la pratique, une forme de pratique perçue comme légitime et valorisée par les joueurs. Il existe, sur Internet, de nombreux conseils concernant l'organisation de soirées jeux[103] ou plus généralement de discussions autour du déroulement ou des contraintes de ces dernières. Il arrive, par ailleurs, que ces mêmes sites Internet et forums proposent des référencements des différentes soirées jeux locales. J'ai de plus déjà évoqué le fort lien entre les commerces spécialisés et les soirées jeux, en effet, beaucoup de commerces organisent ou favorisent l'organisation de ces soirées. Ils ne sont pas les seuls puisque des ludothèques et ou des milieux associatifs peuvent également être des vecteurs de création de soirées. Cette réification peut être poussée plus avant en ajoutant à la création des soirées d'autres dimensions propres au champ, ainsi le CNJ dans son ambition de préservation et reconnaissance du loisir associe la pratique avec une dimension muséographique et de documentation revendiquée. Sans aller jusque cet extrême, le groupe de Nanterre n'avait ainsi pas besoin d'organiser ces soirées pour organiser des parties, les soirées étaient perçues par eux comme une occasion supplémentaire de se rencontrer autour des jeux dans un espace plus approprié et d'admettre des personnes hors du cercle proche. L'objectif principal de l'organisateur était ainsi d'étendre la pratique à un public plus large.

L'importance accordée à l'extension de la communauté se retrouve souvent dans le discours des joueurs sur la place et contribue à la création des soirées jeux. Que ce soit à Nancy ou à l'Outpost où les soirées jeux étaient plus centrées autour de joueurs déjà convaincus, il était particulièrement courant et valorisé de faire venir de nouveaux participants découvrant le loisir ou cherchant à s'investir plus dans la pratique. Pour reprendre l'analyse d'Étienne Wenger, ces soirées sont par

[103] « des idées pour organiser une soirée jeu assoicative ? », *trictrac.net/forum*, 1 janvier 2015, https://www.trictrac.net/forum/sujet/des-idees-pour-organiser-une-soiree-jeu-assoicative.

nature un lieu frontière de la communauté ou plus exactement de la forme de frontière périphérique (Wenger 1998, 117-18) qui s'articule autour des catégories de joueurs occasionnels et *hardcore gamers parfois autrement qualifiés* de joueurs passionnés qui, bien que moins clivante que pour le jeu vidéo[104], reste une catégorie de pensée bien présente autour de la pratique. À l'inverse du jeu vidéo, ces deux catégories ne sont pas réellement considérées comme opposées, mais plutôt comme des approches différentes d'un même loisir. Cette situation périphérique est ainsi légitime pour les joueurs moins réguliers que nous tenterons tout de même de *« faire passer du côté obscur »* de la passion ludique. Si ces soirées concernent principalement des habitués aux revendications et aux positions par rapport à la pratique établies, c'est ainsi bien souvent un point d'entrée dans la carrière des joueurs. Deux joueurs de Strat&J et un de Boulogne Billancourt ont ainsi mentionné avoir commencer à jouer aux jeux de société après avoir commencé à fréquenter des associations, maisons de jeunesses ou ludothèques organisant ce genre d'évènement. Pour l'un en particulier, c'est en attendant régulièrement ses amis pratiquant le jeu de rôle dans une Maison des Jeunes et de la Culture qui organisait parallèlement des soirées jeux de société à celles consacrée au jeu de rôle qu'il a découvert le loisir. Mon parcours personnel rentre lui aussi dans ce cadre, puisque j'ai véritablement découvert le loisir par l'intermédiaire d'une vendeuse d'un magasin spécialisé que je fréquentais pour l'achat de livres de jeu de rôles et de cartes à collectionner. Cette dernière avait remarqué ma curiosité pour les boîtes de jeux de société et elle m'a conseillé de rejoindre les soirées jeux organisés dans l'annexe de leur magasin pour découvrir ce loisir ; un parcours similaire à quelques autres participants que j'ai croisé sur les différents terrains.

Ces soirées jeux ont ainsi une forte dimension d'initiation par la pratique, qui concerne différents aspects. Celui le plus manifeste, mis en avant par les joueurs, considère l'importance d'une culture ludique partagée, c'est-à-dire qu'ils doivent partager leurs connaissances spécialisées des jeux, à savoir reconnaître les différentes mécaniques, les différentes catégories de jeu et l'expérience qu'elles proposent, la connaissance d'auteurs précis, d'un répertoire de classiques, etc. Cette transmission s'accompagne généralement d'une démarche de revendication quant à la reconnaissance des jeux de société comme activité culturelle et non comme simple loisir[105]. Un exemple de cette pratique que nous avons rapidement évoqué ici est celui des soirées rétrospectives organisées à l'Outpost de façon occasionnelle. Ces soirées ont commencé à être organisées par les joueurs à partir du constat d'un joueur régulier. Plus jeune, ce dernier se plaignait d'entendre parler de certains auteurs ou de certains

[104] Sur les hardcore gamer et la figure du casual gamer comme repoussoir dans les jeux vidéo voir l'article de David Peyron (2019).

[105] Il est possible de trouver un exemple de ce débat dans la question soulevée par un auteur de jeu autour des critiques ou test de jeu : Bruno Faidutti, « Critique du test », Les jeux de société de Bruno Faidutti, 27 novembre 2015, https://faidutti.com/blog/blog/2015/11/27/test-et-critique/ .

jeux sans jamais avoir eu l'occasion d'y jouer. Au-delà des auteurs, cette connaissance ludique concerne surtout les mécaniques des jeux qui s'articulent autour de la maîtrise d'un vocabulaire. Cette maîtrise et cette connaissance passent cependant presque toujours par la pratique et l'expérimentation des mécaniques et des discussions qui en suivent. Elles possèdent le double intérêt de permettre d'échanger autour des jeux plus facilement avec les autres joueurs, mais aussi pour chaque joueur d'affiner ses goûts et de l'associer à des concepts partagés.

Je viens de l'évoquer, l'essentiel de l'apprentissage des jeux se fait par l'expérience pratique des jeux et au travers des discussions autour de la table. Ces dernières forment l'élément fondamental des discussions de ces soirées et confirment le principe d'une communauté de pratique constituée autour du sens donné à la pratique et ses objets tels que développés par Wenger (1998). Ce dernier définit la communauté de pratique comme un groupe qui partage une activité ou une profession et qui, à travers elle, montre un engagement mutuel dans l'activité, qui s'appuie sur un répertoire partagé d'action, de normes et de discours constitué par ledit groupe pour favoriser ou faciliter la pratique commune. Comme tout champ social, ces communautés de pratique ne sont pas nécessairement homogènes et peuvent porter des enjeux collectifs. Ce concept est développé dans le cadre d'une théorie de l'apprentissage et de la transmission de savoir au sein d'un groupe et accorde une grande importance aux différentes pratiques du groupe, aux produits de la communauté de pratiques qui concrétise les discours individuels en discours du, à disposition ou pour le collectif (qu'il nomme réification), ainsi que la participation aux différentes pratiques du groupe.

Dans le cadre des jeux d'édition, ces pratiques et réifications portent principalement sur la critique des jeux, que ce soit avant, lorsqu'il faut choisir le jeu, pendant, lors de la discussion autour de la stratégie ludique, ou après, quand chaque commente et donne un avis tant sur la partie achevée que sur le jeu lui-même. Elles sont à la fois l'occasion pour les joueurs d'exprimer leur identité par l'expression de la préférence ou en marquant leur connaissance et leur maîtrise du média. Toutefois, il s'agit également d'un vecteur important de la structuration d'un récit commun, ainsi chaque jeu jugé est placé dans un référencement collectif. Si un jeu est comparé à un autre, leurs similarités dans les mécanismes et la diversité dans l'usage de ces derniers ou inversement sont dévoilés. Par la suite, ces discussions se trouvent généralement réifiées par certains acteurs sous la forme de critiques, professionnelles ou amateur, par d'autres moyens de communication[106]. Cette réification peut aussi être retrouvée dans la création par un nombre encore plus restreint d'acteurs dans la création ou l'édition de jeu, en particulier lorsque les discussions concernent les prototypes de jeu.

[106] Principalement, critique en ligne, revues spécialisées, ou encore prix.

J'inclus cette question de la création comme réification de la communauté ludique, car l'essentiel des créateurs de jeux sont aussi des participants de cette communauté. Plus d'une carrière d'auteur ou d'éditeur de jeu s'est lancée après des années de pratique et plus d'un joueur s'est lancé dans la création d'un prototype qui aboutit ensuite, ou non, à un jeu édité, suite à une discussion autour des mécanismes d'un ou plusieurs jeux.

Participation et réification sont deux processus nécessairement présents ; or les soirées jeux, si elles impliquent une forte dimension de participation par la mise en pratique des jeux et par l'importance des discussions, l'essentiel des réifications dans ce cadre sont à destination ou issues d'un cadre plus général et non propres à ces dernières. Il en va ainsi du vocabulaire partagé, de la formulation des critiques, des prix et labels, ou même du prototypage. J'ai évoqué à plusieurs reprises le lien fort entre ces soirées et le cadre plus général d'une communauté de joueurs. Le particularisme local, fait d'une construction commune d'un horizon d'attente avec des pairs rencontrés régulièrement s'accompagne ainsi de l'articulation et du partage avec d'autres espaces et d'autre groupes autour d'une pratique commune en ligne et du partage de contenu réifié d'un groupe à l'autre. Cela permet la constitution d'une constellation de pratiques (Wenger 1998, 126-28) fortement connectées les unes aux autres par le biais des acteurs peuvent ensuite adhérer à différents groupes.

Pour revenir à la réification dans la communauté de pratique, elle tient ici une place particulière. Wenger souligne avec justesse que son concept de réification désigne à la fois la constitution d'un objet figé (concept, mot, institution ou objet concret), mais aussi le processus menant à cet objet. Or, puisque les acteurs des soirées jeux sont aussi des participants actifs à d'autres sphères de cette constellation ludique, des réifications sont entreprises sur différents espaces. Ces dernières peuvent commencer de façon ancrée lors des soirées jeux par la mise en pratique d'un jeu particulier et l'élaboration d'une critique et d'une opinion lors des discussions autour de la table, pour finir en critique argumentée sur une plate-forme en ligne. Inversement, des mots, des débats ou des manières de faire traversent les différents milieux de pratique et peuvent passer d'un support en ligne vers des pratiques propres à une soirée particulière. Cette interconnexion entre les différentes sphères est due, une fois de plus, au nombre d'acteurs présents dans plusieurs localités de cette constellation de pratiques. Cela renforce la cohésion et l'identification des participants à une communauté plus globale de joueurs et d'acteurs du « *monde ludique* » pour utiliser le terme courant.

b) **Similarité et différences**

Ce *monde ludique* est ce qui nous permet ici de généraliser une pratique des soirées jeux à partir de différentes situations spécifiques. Cette cohésion multiple entre les acteurs à différents niveaux ou plutôt différentes localités de cette constellation de pratiques, accélère le partage, l'identification et le répertoire de pratique d'un groupe à l'autre. Malgré leurs différences et leur éloignement géographique, tous les terrains qui constituent mon corpus comprenaient plusieurs de ces acteurs impliqués dans d'autres localités de pratique. Le terrain sans doute le plus distinct des pratiques communautaires partagées en ligne est celui de Nanterre. Pourtant, le trésorier travaillait dans l'un des premiers bars à jeux de Paris, une participante régulière était ludothécaire, et tous les réguliers avaient au moins une connaissance, si ça n'est une participation assidue au forum trictrac. Cela dit, pour comparaison les autres terrains multipliaient les ponts d'un espace à l'autre et il était possible d'observer de nombreuses discussions sur le dernier article d'une revue, les enjeux du champ, une discussion animée entre deux acteurs majeurs du champ économique du jeu sur le forum trictrac, les dernières actualités, etc. Ce lien important se traduit chez les joueurs par l'identification à une qualité commune de joueurs, le partage d'expériences similaires et pour certains la formation d'un réseau de relations étendu.

Il en résulte toute une série de similarités dans la pratique, en particulier concernant les attentes vis-à-vis des jeux, des comportements des joueurs et dans la façon de résoudre ou d'encadrer des débordements dans ces cadres d'attentes. Un discours homogène du jeu, dans la vision de ce dernier des enjeux du champ, mais aussi des conflits[107] se retrouvent d'un terrain à l'autre. Ainsi, bien que chaque joueur possède sa propre vision du champ, souvent différente en quelques points de celle plus globale, partage différents espaces commun, autour de pratiques générant des formes d'expériences similaires que tous les groupes vont nomment, préviennent ou favorisent avec des outils similaires. Pour autant, chaque groupe accorde une place ou une importance différente à chacun de ces éléments.

Je reviendrai plus loin sur l'exemple du bon et du mauvais joueur ainsi que sur l'ensemble des normes partagées entre les groupes autour de comportements attendus, valorisés ou sanctionnés par le groupe parmi les joueurs. Je m'attarderai ici sur le statut particulier de la triche dans les pratiques. Pour tous les groupes observés, la triche était une forme de comportement déviant, ou tout du moins hors-norme et sanctionné. D'un groupe à l'autre, les catégories de pensée sur la triche sont semblables, avec tout d'abord la différence entre volontaire ou involontaire ; les personnes à qui la triche bénéficie ; le fait

[107] Car n'oublions pas que pour Wenger ce qui caractérise la communauté de pratique c'est la négociation du sens (Negotiation of meaning) qui découle de la pratique.

qu'elle respecte les règles, mais non l'esprit du jeu ou inversement. Ainsi, le terme d'anti-jeu[108] est plus souvent mobilisé pour désigner la pratique pour un joueur de favoriser, dans un jeu agonistique, un autre joueur pour des raisons extérieures à la partie. Il s'agit ici d'une forme de triche à destination d'autrui et qui respecte la règle, mais non l'esprit du jeu. Cette forme particulière est pour chaque terrain très critiquée, sans non plus mener à l'interruption d'une partie ou à un conflit marqué entre les joueurs. Il existe cependant une différence de points de vue sur cette pratique en fonction des terrains étudiés. Ainsi, à Nancy ou au CNJ elle n'était pas jugée problématique, sauf par quelques joueurs et lorsqu'elle était dirigée vers des nouveaux venus. À Nanterre, en raison des relations amicales préexistantes, cette pratique était plutôt sanctionnée par des moqueries (sur la raison cachée potentielle de ce comportement). À l'Outpost, ce comportement était plus commenté comme un mauvais choix tactique et entrait dans le jeu des influences rhétoriques réciproques sur les choix d'un joueur, chacun essayant d'influencer l'autre dans ses choix à travers ces échanges. La même pratique a été observée au CNJ, mais elle n'était pas partagée par tous les joueurs et parfois cela menait à un débat plus ou moins animé sur la légalité de ce genre de comportement vis-à-vis des règles. Cela énervait certains joueurs, qui émettaient des remarques sur l'honnêteté douteuse de la démarche, sur son aspect blessant ou méprisant envers la personne qui en bénéficie.

Une différence plus marquante concerne la triche au sens propre du terme - c'est-à-dire lorsqu'un joueur contourne sciemment les règles pour son propre bénéfice. À l'exception de Nanterre, cette pratique n'était ni tolérée ni pratiquée sur aucun des terrains. Par conséquent, la triche par erreur était sanctionnée soit par des moqueries lorsque le doute ne planait pas, soit par des remarques plus appuyées lorsqu'un doute était présent. Un cas particulier m'a été raconté lorsque j'étais sur mon terrain, en Belgique. Des joueurs, amis de longue date, découvraient pour la première fois un jeu, dont l'une des cartes autorise son possesseur à tricher. Cependant, personne autour de la table ne connaissait l'existence d'une telle carte. Aussi, lorsque l'un des joueurs, ayant pioché la carte, s'est fait surprendre à tricher, la discussion s'est envenimée et il a fallu un long moment avant que le tricheur puisse s'exprimer et montrer la carte qui l'autorisait à tricher. La joueuse qui me relatait l'histoire, m'a expliqué qu'en voyant son ami de longue date tricher, elle s'était soudainement sentie trahie, le suspectant alors d'avoir triché sur des parties précédentes et d'avoir été ainsi malhonnête pendant de nombreuses années. Finalement, l'histoire a fait beaucoup rire le groupe, car le joueur en question avait longuement hésité à s'autoriser à tricher durant la partie, malgré l'autorisation donnée par la carte et lorsqu'il avait pris ce risque, il s'était fait surprendre lors de sa première tentative.

[108] Nous nous attarderons plus longuement sur cette notion dans la partie 3.I.1.b

À Nanterre, en revanche, uniquement lorsque les habitués (le groupe d'amis, la ludothécaire et le chercheur étaient autour de la même table), il existait une règle officieuse, parfois annoncée en début de partie par un « *qui gagne, gagne* ». Cette règle sous-entendait que la triche était tolérée, si un joueur était surpris à tricher, les joueurs s'accordaient alors sur une sanction à donner dans le cadre du jeu. En d'autres termes, la « *triche* » entrait dans le cadre des règles du jeu (et comme me l'ont souligné certains autres joueurs : « *du coup, ce n'est plus vraiment de la triche* »). Cette tolérance ou plutôt l'intégration de la triche dans le cadre des règles débouchait sur un comportement plus relâché vis-à-vis de toutes les autres formes de triche. La seule question était surtout de savoir s'il s'agissait de triche volontaire ou involontaire. La réponse cruciale à cette question ne déterminait alors non pas la possibilité d'une sanction sociale, mais le degré de la sanction en jeu.

Nous sommes ici face à des traitements différents de problématique partagée, qui s'appuient sur des modalités et des débats qui traversent le champ. L'intégration de la triche dans les règles est un mécanisme qui fait partie du répertoire des possibles pour l'ensemble des joueurs, la création de variantes ou l'adaptation de règles de jeux connus par le groupe étant une pratique commune à chacune des soirées. Il est possible d'en retrouver les échos sur les forums en ligne, mais aussi parfois aussi dans les règles du jeu qui proposent elles-mêmes des variantes à ajouter ou retirer aux règles afin d'adapter au mieux les jeux avec le nombre de joueurs, la difficulté souhaitée ou la possibilité d'ajouter un mécanisme qui renouvellera l'expérience.

Un autre exemple de cette variation par la négation du sens autour de l'activité se retrouve dans la présence de la nourriture à côté des tables de jeu. Il y avait une possibilité de se restaurer, sous différentes formes, à toutes les soirées jeux auxquelles j'ai participé. Cela est dû aux horaires, toutes ces soirées débutent entre 18 heures et 20 heures et finissent entre 22 heures et minuit, sinon plus tard. Dans la mesure où ces soirées se déroulent en semaine, tous les joueurs n'ont pas l'occasion de rentrer chez eux pour manger avant de venir. Si le lieu ne propose pas de nourriture, une commande collective est généralement passée auprès d'un même traiteur (il s'agit toujours d'une pizzeria ou d'un restaurant asiatique). La majeure différence entre les groupes tient à la présence de la nourriture autour d'une table de jeu. La conservation du matériel de jeu est en effet un enjeu majeur pour beaucoup de joueurs[109] et le CNJ, en raison de sa vocation, était particulièrement strict sur ces règles. Aucune forme de nourriture n'était tolérée autour de la table à l'exception de boissons en cannette, même si les joueurs maladroits ou peu soigneux se voyaient souvent adresser des remarques quant aux précautions qu'ils devaient prendre. Un espace à l'étage était réservé à la nourriture. À Nanterre,

[109] On retrouve ce débat traité avec humour dans le comic strip suivant : Julien Nem, « Les sleeves », Joueurs, 5 septembre 2017, http://joueurs.over-blog.com/2017/09/les-sleeves.html.

les restrictions étaient similaires, mais la justification tenait dans le nombre réduit de jeux de l'association, ainsi qu'au fait qu'une partie des jeux était apportée par les joueurs eux-mêmes. Pour les mêmes raisons, à Nancy la règle était de suivre les restrictions du propriétaire du jeu. Enfin, à l'Outpost, pour des raisons évidentes, manger à côté d'un jeu était tout à fait accepté, sauf cas particulier, là encore lorsqu'un joueur avait apporté l'un de ses propres jeux auxquels et que, pour une raison ou une autre, il y tenait. Ces cas étaient pour les deux terrains particulièrement rares.

Nous retrouvons une opposition entre la question pratique et celle de la préservation des objets, fragiles et pour la plupart, difficilement nettoyables. Un joueur qui ne mange pas autour de la table doit suspendre son activité temporairement, ce qui contrevient bien souvent à son ambition de jouer au plus de jeux possibles lors de la soirée. De plus, il ne peut pas interrompre la partie pour manger de son côté, en particulier si d'autres joueurs avaient déjà mangé au préalable. De l'autre côté, prendre soin du matériel de jeu, surtout quand il ne leur appartient pas, est une règle de bonne conduite. Cela tient à l'aspect esthétique du matériel, souvent soigné et illustré, mais aussi au risque de marquer le jeu. Une carte tâchée, par exemple, fait courir le risque pour les parties futures de la rendre identifiable alors qu'elle ne devrait pas l'être, rendant alors toute une partie des mécaniques du jeu caduque et nuisant aux processus ludiques.

Finalement, chaque terrain a vu émerger des pratiques différentes comme autant de solutions face à des problématiques similaires. Ces particularités locales structurent le groupe, sans toutefois distinguer la communauté de pratiques plus générales appartenant à la constellation de pratiques qui l'englobe. Le plus souvent, la réponse à ces problématiques s'appuie soit sur un répertoire de choix possibles déjà existant au sein de cette constellation, soit en s'appuyant sur des procédés utilisés dans d'autres domaines du même groupe. Les différences indiquent plutôt le positionnement des organisateurs (ou parfois de l'ensemble des participants) dans le champ du monde ludique. Ainsi, ces différences sont autant d'expressions locales de cette négociation du sens propre aux communautés de pratique.

3. Le déroulement des soirées jeux

Boulogne-Billancourt, 17 h 48, la salle est déjà ouverte. Deux personnes sont déjà là à discuter. Je salue à la ronde tout en jetant un œil au petit placard vitré situé en face de l'entrée. Personne ne se trouve encore autour, je m'en étonne. Je me dirige vers les personnes présentes qui, notant ma perplexité, me font remarquer combien il est amusant que ce tout petit placard, placé bien à l'écart des autres étagères, qui contient à peine une dizaine de jeux, attire bien plus l'attention des habitués que l'ensemble des étagères qui contiennent des centaines de jeux. Et pour cause, c'est l'étagère des nouveautés, des jeux qui n'ont pas encore été découverts, pas encore joués pour la plupart. L'air de rien et sans doute avec ironie, nous nous retrouvons, quelques instants plus tard, devant ce même placard à discuter de l'un des jeux.

En l'occurrence, les deux personnes déjà présentes, l'animateur et un habitué de longue date, discutaient déjà de l'un des jeux, dont l'animateur a lu les règles, mais qu'il n'a pas encore eu l'occasion d'essayer. Le joueur de son côté a lu quelques critiques sur Trictrac.net, un site Internet fréquenté par un grand nombre de joueurs francophones. L'auteur étant connu, le jeu était particulièrement attendu. Finalement, il semblerait que les avis soient partagés, mais nous concluons qu'il vaut mieux se faire nos propres avis. De plus, le thème semble particulièrement prometteur.

La discussion est à peine conclue qu'un nouveau joueur arrive, le pas rapide qui ralentit soudain lorsqu'il observe la salle. L'animateur, un peu moqueur, lui lance en guise de salutation : « t'es le premier ». Le nouvel arrivant ralentit le pas et serre la main de tous, puis place une boîte du jeu Through the ages[110] *sur une table. Un autre joueur entre alors, plus lent, il lance un regard surpris vers la table : « ah ! Moi qui pensais que je venais trop tard ». Il salue tout le monde et rejoint le précédent à l'installation du jeu. « Ça ne vous ennuie pas de jouer toujours au même jeu ? », lance celui qui était déjà là avec l'animateur. « Le jeu est bon », puis l'animateur amusé souligne en me regardant « non, mais, ce sont des vrais passionnés tu vois ». La discussion reprend sur les différents jeux de l'auteur dont nous parlions, l'un insiste que tous sont bons, l'autre trouve l'auteur assez inégal et ne serait dès lors pas surpris d'être déçu. Les règles ne l'ont pas impressionné, mais il admet que la lecture des règles n'est pas assez pour se faire une idée. De là, la discussion dérive sur l'actualité du milieu, au delà des sorties de jeux, nous parlons beaucoup du blog d'un auteur de jeu et de son analyse récente sur les liens entre auteurs et éditeurs et les conseils donnés aux nouveaux auteurs. Le point de vue est très nuancé et cela discute beaucoup du contenu du contrat et, marotte de l'auteur, du statut d'auteur de jeu. Le temps de conclure la conversation et deux nouvelles tables se sont formées, sans nous.*

[110] Vlaada Chvátil, *Through the ages*, [jeu] (Iello, 2006).

L'animateur part faire un tour des tables pour voir si tout va bien et saluer les participants. Nous ne sommes de notre côté pas en reste. Il est vite décidé qu'un petit jeu court, Ninja versus Ninja[111]*, et à deux joueurs était de mise, en espérant qu'une table se libère après la fin de la partie ou, plus probablement, qu'une nouvelle volée de joueurs arriverait sur les coups de 19 heures. Je me fais expliquer les règles, courtes, tandis que le plateau de jeu et les différents pions sont mis en place. Il s'agit d'un jeu de placement comme je les apprécie et j'emporte, pour une fois, rapidement la partie. Avant que nous décidions de faire une revanche, deux nouvelles personnes font leur entrée et la liste pour la commande de plats auprès du traiteur chinois usuel commence à circuler. Il s'agit d'un bon moment pour former un nouveau groupe. La personne avec qui je jouais avait déjà mangé avant de venir, il s'est donc occupé de choisir un nouveau jeu avec les nouveaux arrivants pendant que je passais commande. Le temps que le jeu soit installé et les règles expliquées, la commande arrive et je m'absente pour manger. Comme je connais les règles du jeu, ce moment est mis à profit pour poursuivre l'explication. À mon retour, le jeu est installé et les dernières précisions et questions sur les règles sont données. Le jeu peut commencer.*

Une partie et trois heures plus tard et il est temps de partir. La discussion est vive, car il y a eu de nombreux rebondissements dans la partie et le jeu a été très apprécié par tous. Les discussions tournent autour de moments clefs de jeu et s'accompagnent de conseils tactiques donnés. Nous avons finalement passé l'ensemble de la soirée dans un même petit groupe et peu d'échanges avec les autres tables de jeu ont eu lieu, la majorité du groupe décide de partir et non sans avoir salué le reste de la salle, ils quittent les lieux. Je m'attarde un peu, car il n'est que 23h30 et je pars habituellement à minuit passé, mais l'animateur me précise qu'exceptionnellement ce soir-là il fermera plus tôt, car le lendemain le CNJ participe à l'organisation d'un évènement ludique en ville, et le président de l'association qui possède lui aussi les clefs n'est pas là ce soir. Un autre joueur qui avait lui également décidé de rester préfère regarder la fin d'une partie en cours dont le jeu l'intéresse et qu'il essaiera sans doute la semaine suivante. Pour ma part, je profite de l'instant pour prendre quelques notes.

Il est minuit passé et tous les autres joueurs restants ont fini leurs parties en cours. Les jeux sont soigneusement rangés par chaque table et remis dans les étagères adéquates. Les groupes réunis autour de chaque table de jeu sont encore formés et les discussions s'attardent pour l'un sur les mérites et démérites du jeu, pour l'autre sur ce mauvais coup qui lui a fait perdre la partie. Rapidement, la salle se vide et les groupes s'étiolent et se reforment selon les destinations et les moyens de transport. La soirée est maintenant finie.

[111] Tushar Gheewala, *Ninja versus Ninja*, [jeu] (Out of the box, 2008).

Ce déroulement de soirée est si typique que je ne sais pas vraiment quoi noter dans mon carnet une fois de retour chez moi. Le seul commentaire ajouter à mes notes est celui-ci « soirée usuelle ». Je reviendrais cependant plus tard sur ces notes en relevant justement la régularité de certaines observations faites ici avec les autres soirées. En particulier la distinction entre les joueurs « vrais passionnés » qui joueront pendant des mois au même jeu (Through the ages) en début de soirée, l'importance du mobilier des nouvelles sorties en début de soirée comme point de départ du choix des premiers jeux de la soirée, ou encore l'importance d'anticiper la durée de jeu dans l'organisation spontanée de sa soirée. Les participants essayant souvent d'anticiper l'arrivée de nouveaux joueurs.

Ce déroulement très répété que nous détaillerons plus loin fait écho à d'autres pratiques dans d'autre lieu. Ici, à Nanterre, on retrouvera notamment l'importance de la gestion du flux des joueurs et du nombre de place possible pour un jeu, et cela même si des problématiques spécifiques à ce groupe adviendront ici.

Je suis en avance, il n'est que 19h pour une soirée devant commencer à 19h30, mais je constate que j'ai été largement devancé par quelques-uns des habitués. Plutôt que dans les locaux, ils ont placé la table directement à l'extérieur et installent déjà un jeu. Deux d'entre eux commentent qu'il faudra changer de jeu maintenant que plus de monde arrive, alors que la troisième, une ludothécaire des environs, s'empresse de les rassurer, le nombre de joueurs n'est pas dépassé. Rejoignant la table, je m'étonne qu'ils soient déjà tous là et installés. Ils m'expliquent rapidement que tout le monde n'est pas encore là, deux ne viendront que plus tard, après leur travail (« comme d'habitude ») et qu'ils n'attendent pas vraiment de public ce soir-là. En effet, les gérants du lieu ont oublié de faire de la publicité pour l'évènement. L'un des habitués n'est pas satisfait de cette situation, il a dû apprendre des règles pour rien. De son côté la ludothécaire commente que cela lui fait des vacances, bien qu'en réalité quelques-uns des adolescents de sa ludothèque s'étaient montrés intéressés et qu'elle s'attendait à les voirs. S'ils ne viennent finalement pas lors de cette soirée-ci, ils participeront à la suivante se déroulant plus tôt en journée et dans un lieu plus proche de chez eux.

Nous ne sommes donc que cinq ce soir-là et nous décidons de commencer par un long jeu. Les retardataires sont attendus bien plus tard et puisque nous sommes entre nous, les jeux complexes et tous les coups tordus sont autorisés. La partie se déroule cependant plus rapidement que prévu et, à la fin de cette dernière, il ne nous reste qu'une courte demi-heure avant l'heure d'arrivée probable des autres habitués. Un jeu court est alors lancé, mais ce dernier se révèlera bien plus

long que prévu. Il s'agit heureusement d'un party game et lorsque l'un des retardataires arrive (l'autre s'étant entre temps excusé), nous l'intégrons dans le jeu en lui donnant quelques points afin de ne pas déséquilibrer la partie. Exceptionnellement, ce soir-là nous pouvons prolonger la soirée jusqu'à minuit ou plus tard[112]*. Les clefs ne devant être remises à l'organisateur qu'au lendemain. Il fait en outre beau, c'est le début de l'été et nous avons accès à une petite cour bétonnée où nous nous sommes installés. Quelque part, un accordéoniste répète un air de film, à la plus grande exaspération de certains des joueurs. Il semble travailler le morceau et répète sans cesse les mêmes passages, parmi lesquelles des erreurs se glissent parfois. Aussi, très régulièrement des commentaires et des discussions tournent autour de la performance de l'artiste, le plus souvent à travers des exclamations exaspérées lorsque ce dernier reprend le morceau joué depuis le début. Cet évènement devient une blague récurrente lors de la soirée, y compris lorsque la nuit tombée, tout accompagnement musical cesse. Les parties s'enchaînent, deux autres jeux sont joués ce soir-là et aucun public extérieur ne vient prendre part à la soirée. Ainsi, il y a peu de temps mort entre chaque jeu : si tôt l'un se termine, il est immédiatement rangé et la discussion s'oriente sur le jeu suivant. Les conversations usuelles de fin de parties sont plutôt présentes directement lors du jeu suivant.*

C'est la fatigue de certains qui a mis fin à la soirée. Il est presque une heure du matin, mais tout le monde vit à proximité ou circule en voiture. Un rendez-vous est fixé pour la rencontre suivante, fixée exceptionnellement deux semaines plus tard. Le groupe s'attarde autour de discussions sur les actualités ludiques, plusieurs faux départs sont donnés, avant que le groupe ne se sépare réellement.

Je vais maintenant revenir sur un dernier extrait de mon carnet de terrain pris cette fois ci à Bruxelles. Qui montre une façon locale de gérer ces questions par l'utilisation d'un espace en ligne propre à ces soirées et qui permet à ses participant l'organisation préalable de la soirée.

Il est 18h et me voilà enfin arrivé à l'Outpost, c'est un peu tard. Pourtant, toutes les tables ne sont pas encore formées. En effet, lors des soirées à l'Outpost, un rendez-vous entre les joueurs est souvent pris pour tester l'un ou l'autre jeu particulier. Ce soir-là, une rétrospective autour d'un auteur, Stefan Feld a été décidée. Cette dernière s'appuie sur la sortie récente de l'un de ses jeux la Isla (2014 Alea) et du constat que certains, dont moi-même, ne connaissaient pas ses jeux précédents, or ce sont les jeux favoris de certains. Ils se sont donc chargés de ramener les jeux. Seul souci, il est difficile de stationner dans les environs et ils ont du retard. Les premiers

[112] L'association Strat&J organise en effet ses soirées dans des locaux d'autres structures avec pour objectif d'organiser des soirées jeux régulière mais mobiles dans Nanterre et brasser ainsi un public plus large. Il nous faut dès lors bien souvent nous plier au contraintes du lieu, notamment celle de la fermeture des locaux souvent plus tôt que souhaitée.

arrivés ne les ont pas attendus et ont déjà formé des tables pour un jeu court. Les derniers arrivés, comme moi, doivent prendre leur mal en patience. Il s'agit d'un moment adéquat pour acheter à manger au bar et ainsi éviter de recevoir son plat ou d'avoir à manger durant le jeu, car si les tables sont grandes, les plateaux de jeux aussi et il est souvent difficile d'adjoindre une assiette à la table. Les plats finissent ainsi souvent sur les tables adjacentes, obligeant à quelques contorsions pour en profiter.

Pour certains, ce temps d'attente est aussi l'occasion de discuter de l'auteur et de la rétrospective à venir. Les plus motivés se sont déjà renseignés sur les règles, voir les ont lues en ligne et montrent un réel enthousiasme. D'autres sont allez voir les joueurs ne participant pas à la rétrospective, installés autour d'une nouveauté dont ils épluchent les règles tout en installant le matériel. Je profite pour ma part de ce moment pour poser quelques questions au groupe, mais j'ai à peine le temps de commencer qu'enfin, sous les exclamations, les joueurs et surtout les jeux, manquant arrivent. Nous installons les plateaux tandis que l'une des tables qui avait lancé un jeu pour patienter précipite leur fin de partie.

Nous lançons la première partie, le plus gros jeu s'appelle Les châteaux de Bourgogne[113]*. Je ne me suis pour ma part inscrit qu'à celui-là, je souhaitais également profiter de la soirée pour observer les autres groupes. Cependant, l'explication des règles et la partie nous prendra trois heures, si bien que je n'aurais le temps de ne rejoindre qu'une seule autre table. Il me faudra de plus attendre que les autres parties déjà lancées se terminent. Par chance l'une de ces tables avait anticipé la fin de notre jeu et lancé un jeu court et très apprécié localement : le Coloretto*[114]*. J'en profite pour suivre l'évolution de la partie. Lorsque le jeu est fini et rangé, une troisième table en est au décompte de points et nous décidons d'attendre ces joueurs supplémentaires avant de proposer des jeux. Nous serons sept au total, un nombre assez propice, car la majorité se jouent à trois ou quatre joueurs et quelques jeux nécessitent un nombre minimum élevé de joueurs, qu'il est difficile de réunir fonctionnent souvent à sept joueurs. C'est l'occasion d'avoir un plus grand choix comme le pointeront les joueurs que je rejoins.*

En attendant la fin du décompte, l'un d'entre nous va manger, tandis que je profite de ce moment pour poser quelques questions sur le parcours ludique du joueur restant. L'attente sera brève et rapidement, avec l'autre table qui nous a rejoint, nous optons pour la formation de deux groupes. Deux joueurs souhaitent en effet s'essayer à un jeu à trois, ce qui leur laisse une place disponible immédiatement occupée par une personne intéressée : moi-même. Les quatre autres iront jeter un œil dans les différents sacs de jeux apportés avant de jeter leur dévolu sur un jeu de Stefan Feld, participant ainsi à la rétrospective. L'heure étant tardive, ils ont cependant dû demander

[113] Stefan Feld, *Les chateaux de bourgogne*, [jeu] (Ravensburger, 2011).
[114] Michael Schacht, *Coloretto*, [jeu] (Rio Grande Games, 2003).

l'autorisation au propriétaire du jeu s'ils pouvaient lancer une partie, qu'il leur accorda. La table que j'ai rejointe passe un moment à la lecture des règles avant que la partie ne soit lancée. Le jeu n'est pas complexe et la partie vite lancée, mais la partie étant une découverte, il nous faudra plus de temps que les 40 minutes annoncées pour finir le jeu. Je suis le seul à la table à dépendre des transports en commun pour rentrer et sitôt le décompte des points finis, je suis excusé pour ne pas aider à ranger les pièces du jeu et je file prendre le dernier tramway pour rentrer chez moi. En partant, j'ai juste le temps de noter qu'il ne reste plus que quelques tables, de nombreux participants étant partis plus tôt dans la soirée.

a) **Un univers de transitions**

Ce que mes différentes notes font ressortir des différentes soirées jeux, c'est cet étrange rituel qui semble s'installer sitôt les premiers arrivés. Les soirées jeux ne sont pas structurées pour elles-mêmes, mais autour d'une pratique qu'elles encadrent. Sauf pour quelques rares exceptions, les participants viennent pour jouer. Cette particularité crée une situation qui consiste en un enchaînement de jeux et de phases intermédiaires. Les moments d'interaction principaux de la soirée, si l'on excepte donc les parties, sont ces moments de transition que Goffman nommerait de parenthèses :

> « Une activité cadrée d'une certaine façon — et tout spécialement une activité organisée collectivement — est généralement séparée du flux des évènements en cours par des parenthèses, ou marqueurs conventionnels. Ces parenthèses conventionnelles délimitent l'activité dans le temps en lui donnant un avant et un après. À l'instar des cadres en bois d'une photographie, ces marqueurs ne font pas vraiment partie intégrante du contenu de l'activité et n'appartiennent pas non plus au monde extérieur [...] » (Goffman 1991, 246)

La structure est régulière : arrivées progressives des joueurs, discussions préalables, formations des tables, parties, discussions, formations des tables, etc. et ainsi de suite jusqu'au départ des derniers joueurs. Si ce modèle est parfois perturbé lors d'un évènement important, comme l'assemblée générale annuelle de l'association ou par l'ajout d'une pause-repas que pratiquent certains joueurs, il n'en reste pas moins que cette succession forme le socle de ces soirées. Ce dernier est commun à tout lieu et tout temps d'observation.

Je dois cependant nuancer cette description très hachée du déroulement d'une soirée. Il faut souligner qu'en premier lieu le cadre de la soirée n'est pas fractionné par tous ces moments d'ouverture ou de transition. La soirée et les discussions qui lui sont propres ne cessent pas lors d'une partie ou durant une discussion. Elle se maintient plutôt autour des tables ou lors des rares échanges à la volée d'une table à l'autre. Cela se traduit très clairement par une continuité des valeurs prônées par les joueurs, cette volonté de jouer, mais aussi leur disponibilité envers les autres participants, justifiant l'existence des spectateurs, ces non-joueurs qui circulent d'une table à l'autre pour observer les parties et qui,

s'ils ne participent pas au jeu, participent à la conversation sur celui-ci. Goffman qualifie ces occasions sociales de rencontre multifocalisée, dont le fonctionnement est centré autour de ces rencontres multiples, où les participants peuvent passer et s'engager d'une rencontre focalisée à une autre sans en altérer le cadre général, à la condition que ces dernières soient ratifiées et prévue par la rencontre multifocalisée.

Si les transitions entre deux parties forment l'essentiel du temps de ces soirées, la manière dont ce temps transitoire est occupé fait ainsi sens pour la communauté et s'ajoute aux motivations des joueurs à participer à ces soirées au-delà de la seule question des jeux. Ce temps d'attente est tout aussi structurant et est autant propice aux échanges que celui consacré à la partie pour la communauté. Les descriptions données en introduction montrent, par ailleurs, que le cadre est souple et que ces moments d'attentes sont parfois l'occasion de tester les petits jeux ou party games, plus rapides et dont les règles sont courtes à expliquer. Ainsi, une partie de jeu peut également être mobilisée comme stratégie d'optimisation du temps passé lors de ces soirées.

Ces moments d'attentes, s'ils représentent une menace pour les participants : celle d'être venu pour ne pas, ou trop peu, jouer, sont aussi des moments recherchés et où toute une série de pratiques légitimes et légitimantes sont instituées. Toutes ces activités sont valorisées par le groupe en ce qu'elles favorisent, soit le déroulement serein des jeux (en évitant par exemple les interruptions), soit l'aspect communautaire du groupe que ce soit au niveau interrelationnel ou grâce à des discussions sur des sujets d'actualités relatifs à cette communauté.

b) **Les discussions**

Toutes ces soirées commencent systématiquement, quel que soit le lieu ou l'endroit, par des échanges entre les différents participants, des discussions et des salutations. Ces échanges se font spontanément, chacun prend des nouvelles de l'autre. À cela s'ajoute les sujets légitimes à la communauté et qui forment en général la majorité des questions abordées, à propos du jeu ou plus exactement sur des aspects communautaires et de réification déjà mentionnés : la critique esthétique, les actualités de la communauté, l'événementiels ou de la production ludique, rien de particulier en soi pour une communauté de pratique si ce n'est l'importance que les joueurs accordent à ces moments de socialisation. Cela ressort nettement lors des entretiens d'enquête, car tous les joueurs interrogés pointent le fait que les rencontres présentent un intérêt essentiel aux soirées, bien qu'ils insistent surtout sur celles ayant lieu autour de la table de jeu. Selon eux, cette sociabilité est l'une

des caractéristiques importantes du jeu de société à l'opposé d'un jeu vidéo[115]. En plus de la pratique d'une même passion, c'est le contact social qui est recherché, non pas dans un objectif de créer un réseau amical, mais dans celui de partager sa passion. Ces discussions permettent en outre une socialisation progressive des joueurs à l'univers ludique. Les évènements importants liés au monde du jeu sont évoqués, de même que les auteurs favoris, les jeux appréciés ou au contraire honnis. Les ouvrages sur le jeu, en particulier sur le game design, sont aussi parfois évoqués, tout comme les revues, les sites Internet et les autres outils communautaires. Ainsi, c'est un ensemble de normes, de pratiques et de connaissances qui est mis en partage et qui permet de souder la communauté.

Boulogne-Billancourt est l'unique terrain où quelques rares joueurs coupent à la politesse en se précipitant pour jouer à leur jeu favori dont le nombre de places est limité et inférieur au nombre de participants potentiels. Aussi, dès le début de la soirée, tandis que d'autres joueurs installent la salle en bavardant, ces joueurs pressés préparent la partie qui aura lieu. Ce comportement écope de nombreuses sanctions verbales. En effet, d'autres joueurs leur reprochent cet isolement et ils sont régulièrement raillés sur cette manie d'être fidèles au même jeu, et surtout, de ne jamais se mêler, pour cette partie précise, aux autres joueurs. La sanction ne va guère plus loin que quelques remarques moqueuses, car finalement la pratique est acceptée. De plus, les joueurs en question ne refusent pas d'accueillir de nouveaux joueurs à leur table pour peu que ceux-ci s'installent avant que le nombre de places ne soit complètement occupé. Enfin, cet isolement n'était jamais que temporaire. Il concernait un jeu dont le nombre de places limité les contraignait à se dépêcher pour être de ceux qui pourraient y jouer. Après cette première partie, ils rejoignaient systématiquement le reste du groupe et ses pratiques. Les seules réelles tensions sont apparues lorsque le CNJ a traversé une crise en 2010 et que les joueurs en question ont préféré discrètement s'isoler pour jouer plutôt que de participer à l'assemblée générale qui avait lieu au même moment. Certains participants, très touchés par la crise en question et ses implications ont peu apprécié ce manque de considération pour l'avenir du projet.

Après les premiers échanges et en dehors des parties, les discussions sont similaires dans leur approche. Les échanges se font avec les personnes disponibles. Exceptés les échanges sur le jeu qui se termine ou celui sur la formation de la table de jeu qui va être constituée, les échanges ne diffèrent en rien des premiers, toujours autant portés sur le monde ludique, les connaissances littéraires et cinématographiques communes ou plus simplement les échanges de nouvelles plus personnelles.

[115] Il reste intéressant de noter que ce sont eux qui établissent cette distinction, il existe bien évidemment des pratiques très communautaires du jeu vidéo.

Ces discussions et la participation à ces dernières sont ce qui fait de ces groupes de joueurs des communautés ; puisqu'elles peuvent déboucher sur des propos dans des blogs ou des forums, il s'agit d'une forme de participation à la communauté durant lesquelles les réifications du groupe se forment peu à peu ou sont échangées et mises en circulation. C'est dans cet espace que la socialisation aux pratiques extérieures à la soirée se fait.

c) **La formation des tables et le choix du jeu**

Les transitions sont néanmoins cruciales, car il s'agit du moment où les tables se font et se défont. Par table, j'entends le groupe de joueur qui va se réunir autour d'une partie commune. Ces dernières se forment toujours à la suite d'une négociation entre les goûts et les désirs des participants potentiels, les jeux à disposition et les contraintes matérielles[116]. Certains joueurs appellent cela « *le jeu dans le jeu* » en raison de la nature fluctuante du groupe et des complications éventuelles dues aux diverses contraintes et envies des joueurs potentiels. Il s'agit d'un moment clef, car il constitue les piliers de l'interaction qui va suivre, à savoir le choix de son environnement, à la fois par le choix des joueurs que par celui du jeu.

Or, cet exercice comporte quelques difficultés. Il faut tout d'abord adapter le choix des jeux en fonction du nombre de joueurs qui a la fâcheuse tendance à se modifier en cours de recherche et surtout de convenir aux désirs de chacun. En effet, bien que l'ensemble des joueurs soient, en général, prêts à faire des concessions, il faut naturellement porter son choix sur un type précis. Aussi, si personne ne manifeste de désir absolu de pratiquer tel ou tel jeu, chacun est invité à émettre son avis sur ses préférences. S'ensuivent de longues négociations puisque les critères retenus sont nombreux : durée, matériel, thème, nombre de joueurs et nombre de personnes connaissant la règle ou ayant déjà joué. Par conséquent, cette décision peut durer un certain temps. De plus, c'est à cet instant de la soirée que les sanctions sociales se manifestent, bien souvent de la manière la plus discrète possible. En présence de nombreux joueurs, il est possible de constater des processus d'évitement, bien qu'aucun joueur ne reste sur le carreau, certains des participants arrangeront leur choix de jeu, le retarderont ou donneront leur avis après que les tables aient commencé à se constituer, cela afin d'éviter de se retrouver avec un « *mauvais joueur* », sans pour autant l'énoncer clairement préservant ainsi la *face*[117] de l'autre et l'apparente harmonie des soirées.

---

[116] Souvent de temps et d'espace, est-ce qu'il reste une grande table accessible ? Est-ce que le jeu, explication de règle incluse, finira avant le départ du dernier métro ? etc.

[117] Sur ce concept voir : Goffman 1973b, 2:64

Les sanctions ne concernent pas uniquement les joueurs et sont aussi appliquée aux les jeux. En effet, lors du choix d'un jeu les joueurs discutent de leurs expériences précédentes, des avis qu'ils ont reçus, des genres qu'ils préfèrent, etc. Or, bien que les systèmes de valeurs ne soient pas les mêmes pour tous, un des joueurs de Boulogne-Billancourt, par exemple, déplorait le manque de joueurs de petits jeux, c'est-à-dire de jeux de courte durée qui ne sont pas forcément stratégiques.

Certains jeux dont le thème est jugé niais, les mécanismes simplistes, rangés par les éditeurs ou par les joueurs dans la section enfant, seront déconsidérés. Si certains jeux destinés aux enfants soient appréciés et même joués, l'appréciation globale pour cette catégorie de jeu reste négative. De plus, les discussions lors du choix d'un jeu tendent à rappeler que ceux pratiqués lors des soirées sont plus réfléchis, nécessitant des capacités qui ne sont pas forcément reconnues à l'enfance.

> *Après de nombreuses propositions de jeux toutes rejetées, B, un nouveau joueur, propose un jeu rangé dans l'armoire des jeux pour enfant. A s'écrit alors :*
>
> *A : « Mais c'est un jeu pour gamins ! »*
>
> *B : « Bah oui, mais c'est la section jeux de société »*
>
> *A : « Oui, mais adulte. »*
>
> *Le jeu sorti est alors rapidement rangé, un nouveau jeu vient d'être proposé qui, cette fois-ci, fera l'unanimité.*

Ces constantes critiques sont déterminantes, lancées comme des blagues, la simple évocation du *Monopoly* comme point de comparaison provoque l'hilarité générale, surtout lorsque cela est exprimé avec ironie et emphase, soulignant ainsi l'image négative et partagée de ces jeux et montrant ainsi l'envie de les détacher de leur pratique.

Ces échanges sur le choix du jeu et les sanctions envers les joueurs engendrent une double conséquence ; ils permettent de mettre en avant les valeurs du groupe, par les jeux qu'il sélectionne de même que par les comportements qu'il sanctionne. L'existence d'un cadre en création se traduit, autant que celui d'un cadre déjà établi, la soirée et ses participants génèrent la table et ses joueurs. Plus les valeurs sont partagées par les membres d'une soirée, plus les jeux pratiqués et les comportements sont sanctionnés de manière similaire. Il en découle une forte socialisation d'apprentissage des goûts autant que des manières d'agir et de se comporter.

Plus qu'une sanction systématique, le choix d'un jeu relève surtout d'une décision commune. Cette dernière peut être réfléchie à l'avance ou spontanée. Ces choix, je l'ai dit, varient grandement d'une table à l'autre. Il est rare que toutes les parties démarrent ou se terminent simultanément. Et l'arrivée des joueurs est loin d'être régulière, même si certaines récurrences sont observées. Cela mène les participants à essayer d'anticiper la venue de nouveau participant dans leur choix de jeu, ou à planifier le déroulement de leur soirée en fonction du moment du choix et des personnes attendues. De ce fait, la plupart des tables tendent à se maintenir durant la soirée même lors des changements de jeu avec l'ajout d'occasionnels nouveau venu qui auraient été anticipé. Les parties et la planification propre à chaque groupe de joueur fait que l'ajout du nouveau joueur reste très rare, et s'opère soit parce que la table a anticipé la venue de joueurs particulier, soit lorsque de nouveaux joueurs arrivent justes avant la fin d'une partie ou durant le choix d'un jeu. Moment à durée variable puisque certains profitent de cet entre — deux pour faire un petit tour des tables, manger ou tout simplement discuter. Ainsi, un joueur arrivant en retard a rarement l'occasion d'attendre longtemps avant de pouvoir jouer. Néanmoins, à Nancy, beaucoup de joueurs étaient d'accord sur le fait qu'il valait mieux avoir deux heures de retard qu'une heure, afin de tomber quasiment sur la fin des parties plutôt qu'en plein milieu.

Ce qui m'amène à dégager une autre particularité de l'organisation des soirées : les types de jeux joués en fonction du moment de la soirée. Excepté pour les joueurs arrivés en avance qui pratiqueront un petit jeu rapide avant l'arrivée de la majorité des joueurs, les jeux moyens ou longs qui durent de deux à trois heures ont généralement lieu en début de soirée. Cela s'explique par l'exigence des départs, de nombreux joueurs ne souhaitent pas rentrer trop tard pour des raisons aussi diverses que la vie de famille ou plus trivialement les horaires des derniers bus ou métro. Les *petits jeux*, souvent d'une durée qui va de quelques dizaines de minutes à la demi-heure, ceux dont les mécanismes sont moins stratégiques que le type long, sont assez favorisés dans ces moments de transition. Ils permettent d'attendre un tiers pour commencer une partie d'un jeu plus conséquent en termes de durée. Ces jeux de type court sont régulièrement proposés par un : *« et si on faisait un petit jeu en attendant ? »* soulignant leur nature de transition et la grande importance accordée aux jeux plus longs.

À l'opposé, les jeux de très longue durée, plus de trois ou quatre heures, nécessitant une longue explication des règles, ne sont pas pratiqués à n'importe quelle heure. Ils peuvent être proposés très tôt en début de soirées, en prévenant les joueurs que cela dépassera peut-être les horaires de leur retour. Cela peut également se passer au moment des départs les plus massifs, en général vers minuit, aux joueurs qui restent. Ceux-ci choisissent alors de rester le plus longtemps possible, voire jusqu'au

matin. Le choix d'un jeu s'adapte ainsi en fonction du cadre des soirées, soit pour assouplir les moments d'attente et de transition entre deux parties, soit pour éviter qu'une partie trop longue ne pousse un joueur à partir prématurément, risquant ainsi de mettre fin au jeu ou l'oblige à rester, le contraignant dans son organisation et pouvant parfois lui poser un problème.

Il ressort ici cette volonté de ne pas sanctionner, c'est-à-dire ce que Goffman appellerait porter atteinte à la *face* d'un joueur, un participant par la perte de temps que représente l'attente solitaire d'un début de partie. En effet, cette situation peut amener à un isolement social autant qu'à un moment d'ennui si le participant, contraint de patienter, ne vient pas s'intéresser aux parties. Cette gestion du choix des parties cherche donc à anticiper les évènements de la soirée, prévoyant l'arrivée de joueurs et le départ de ceux-ci, empêchant de devoir rompre le cadre soit par un départ précipité, soit par une attente trop prolongée.

d) **Les joueurs entre eux**

La principale particularité de ce premier cadre est qu'il ne se suffit pas en lui-même. Comme nous l'avons vu précédemment, d'une manière générale les joueurs viennent pour le plaisir de jouer. L'activité qu'ils veulent pratiquer ne nécessite par ailleurs pas une telle structure. Lorsque je demandais aux joueurs ce qui, selon eux, était nécessaire pour jouer, presque tous répondent la règle (sous-entendu le jeu) et des joueurs. Or, les soirées jeux de société jouent sur ces deux paramètres. Elles proposent aux personnes présentes la possibilité de rencontrer d'autres joueurs en nombre suffisant et varié, mais offrent aussi un large panel de jeu. Nous pouvons aussi ajouter que, à l'instar de toute association, les participants vont aux soirées jeux pour assouvir une passion et une pratique communes avec d'autres et ainsi rencontrer des gens qui partagent les mêmes centres d'intérêt.

Ces deux dimensions possèdent de nombreuses similitudes avec les associations en tous genres : la réunion de participants autour d'une activité particulière et commune que le cadre associatif permet ou une plus grande variété de matériels et de rencontres qu'elle propose. Toutefois, comme nous l'avons vu, le cadre diffère d'une soirée à l'autre, tant sur le nombre de jeux et de joueurs que sur la structure du groupe. Ainsi, au Centre National du Jeu, certains joueurs ne sont pas systématiquement présents pour jouer. L'un d'entre eux est animateur de l'association et à de nombreuses reprises, il m'a présenté son rôle comme étant celui de l'accueil des joueurs, de la présentation des jeux et du bon déroulement de la soirée. Il est très rare, voire exceptionnel de le voir jouer durant ces soirées jeux. Les participants qui patientent entre deux parties pour choisir un jeu ou attendent la fin d'une

partie afin de retrouver d'autres joueurs, discutent généralement avec lui. Parfois d'autres joueurs passent une grande partie, voire l'ensemble de la soirée à discuter avec lui, en général à propos du jeu, du monde ludique, à propos de publications dans une revue spécialisée où l'animateur est rédacteur, ou encore de débats sur Internet, sur le forum TricTrac notamment. Ce statut d'animateur est plus courant que le terrain ne le laisse supposer, il existe lors des conventions de jeux de société où des joueurs bénévoles, membres d'associations, animent les différentes tables, les démonstrations organisées par un éditeur de jeux de société ou l'auteur du jeu lui-même.

Un autre joueur, toujours au Centre National du Jeu, patiente parfois lui aussi en début de soirée. Les raisons sont diverses, mais d'une manière générale, le joueur en question participe à l'animation et devient spectateur de plusieurs parties. Hormis ces deux exceptions qui pour l'une est due à une raison structurelle, il est exceptionnel qu'un joueur reste de côté. Comme je l'ai déjà évoqué, il m'a d'ailleurs été quasiment impossible de pouvoir observer sans participer aux jeux. Chaque fois que j'entamais cette démarche, quand nous étions trop nombreux pour jouer au jeu plébiscité, les joueurs préféraient changer de jeu plutôt que de laisser de côté l'un des leurs. Les participants sont là pour jouer et partent du principe que toutes personnes présentes sont ici pour la même raison. Les deux personnes citées précédemment possèdent un statut d'exception, car ils ont su signifier et justifier qu'elles n'étaient pas uniquement ici pour jouer, l'un par son statut dans l'association l'autre par l'habitude qu'il a mise en place.

Dans les autres associations ce genre de pratique est inexistante, la norme est similaire, un joueur de doit pas être mis de côté. À Nanterre, il est aisé de le concevoir dans la mesure où il y peu de joueurs et parce que l'interconnaissance forte. Les statuts relatifs à l'association ne sont pas importants. Il est même arrivé que l'un des participants oublie qu'il en était le secrétaire. Quant à Nancy, par l'absence de structure et la forme de la salle, personne n'était mis à l'écart. Il était impossible de s'installer ailleurs qu'à une table de jeu sans risquer de se retrouver isolé des conversations. Ce dernier exemple laisse ainsi à penser que la principale raison qui explique le fait de ne pas laisser un joueur de côté, c'est qu'en plus d'être exclu du jeu, il risque aussi d'être exclu des interactions et de la socialisation forte que le jeu génère. Aussi, mettre quelqu'un de côté serait plus qu'une impolitesse, perçu comme une véritable sanction sociale.

Ces sanctions peuvent toutefois exister, encore que durant toutes ces soirées observées, je n'ai jamais vu de réelle mise à l'écart. En revanche, des mécanismes d'évitement ont lieu. Les victimes de ces sanctions possèdent en général la réputation de « *mauvais joueur* » et ces sanctions sont généralement accompagnées de petites plaisanteries, mais à celles-ci, personne n'en est réellement exempt.

Toutefois, la présence de sanction signifie l'existence de normes. La plupart sont identiques d'une soirée à l'autre. Ainsi, un joueur qui joue lentement, qui s'énerve lorsqu'il perd ou qu'un autre joueur lui a joué un *sale coup* dans le jeu, risque de se voir évité par certains joueurs. À l'inverse, un joueur qui a la réputation de remporter facilement les parties, possédant un bon sens de la répartie, tant en jeu qu'à l'oral, n'aura aucune difficulté à s'intégrer dans une table. Enfin, la plupart des règles de politesse ont lieu autour des tables et abandonner une partie sans raison valable, ou pire sans l'accord des autres joueurs, est inconvenant. Les injures sont également sanctionnées bien que les plaisanteries et railleries soient systématiques. Nous constatons que le jeu est déjà considéré par les normes qui la régissent comme une forme d'interaction. Tout comme il est malvenu de partir en plein milieu d'une conversation, quitter un jeu brusquement est impoli, si l'un des joueurs ne coopère pas au cadre, que ce soit par son dynamisme ou son comportement, celui-ci risque d'être sanctionné lors des parties suivantes. À l'inverse, un joueur qui démontre de fortes capacités pour l'interaction, dans le jeu ou à l'oral, attirera tout de suite la sympathie de la part des joueurs.

De la même manière, une certaine idée d'équité règne autour de la table, la plupart du temps chaque joueur est considéré comme l'égal d'un autre et ne se voit pas exempté de plaisanteries ou de politesses[118]. Les coups bas dans le cadre du jeu ainsi que les traîtrises ludiques ne sont épargnées à personne, pas même lorsque les participants ne se connaissent pas. Seuls parfois les nouveaux venus sont épargnés ou lorsqu'un joueur découvre un jeu en se retrouvant à une table de vétérans. La norme est alors d'être prodigue en conseils et d'une quantité moindre de coups bas si le jeu s'y prête. Néanmoins, cela rejoint en général la pratique nommée par les joueurs du *Kill on the hill*, c'est-à-dire de la coalition officieuse de l'ensemble des joueurs contre celui ou ceux dont le score est le plus élevé ou qui a le plus de chance de l'emporter. De plus, si le nouveau venu ou le faible joueur s'avère

[118] Sur ce point, je remercie Noémie Roques et les travaux de Vincent Berry d'avoir attiré mon attention sur l'homogénéité de classe et de genre des groupes étudiés. Pointons par ailleurs que, si le manque de diversité fut souvent souligné, et des efforts parfois entrepris, à Boulogne Billancourt il était de coutume d'éviter de laisser les nouveaux venus, en particulier féminin, aux tables comportant des « mauvais joueurs » pour éviter de donner une mauvaise image et toute remarque ouvertement sexiste était sanctionnée. Cependant, les remarques adressées aux autres joueurs telles que «// ça y est, y'a une femme à la table et te voilà tout distrait// » restaient présentes et non sanctionnées, ne facilitant sans doute pas l'inclusion. Ce genre de démarche était le plus souvent à l'initiative des organisateurs/animateurs/membres du bureau de l'association qui, à Boulogne Billancourt ou à Strat&J, était composé de personnes plus formées à l'action sociale.

Virginie Tacq qui travaille par ailleurs sur la question du genre chez les auteur.rice.s de jeu pour son mémoire et dans le cadre de son activité à la SAJ (Société des Auteurs de Jeu), m'a aussi fait prendre en considération les forts mouvements réfractaires à toutes critiques de la communauté sur ces sujets. Une problématique qui fut particulièrement visible lors du mouvement « black lives matter » sur les sites de discussions communautaires, où les réactions aux interventions d'auteurs comme Eric Lang, si elles ont été saluées par une partie de la communauté ont aussi été largement attaquées par d'autres membres de la communauté. Cependant, la question se pose peu lors des soirées jeux elles-mêmes, hormis de rares cas anecdotiques je n'ai que peu d'observations directes sur le sujet, moins présentes qu'en ligne. Notons tout de même que la question du manque de mixité était surtout les terrains un sujet évoqué.

prendre la tête des scores, il peut rapidement faire une croix sur son traitement de faveur. De même, cette pratique de moindre hostilité en jeu envers les nouveaux venus n'est pas automatique, toutefois elle restait très présente à Nanterre dont l'objectif était de ramener régulièrement du monde lors des soirées.

PARTIE II : LA SITUATION LUDIQUE

Comme évoqué en introduction, dans « Fun in Games », Erving Goffman souligne l'importance de considérer la situation de jeu dans son ensemble. En effet, outre ce qui se déroule sur le plateau de jeu, il faut aussi considérer l'espace social qui l'entoure. Si j'ai déjà eu l'occasion de détailler le contexte général dans lequel la situation ludique s'inscrit, il me faut maintenant revenir aux aspects plus particuliers de l'interaction en elle-même et de ses composants. Pour ce faire, il me semble nécessaire de souligner un aspect particulier relevé dans les travaux de Goffman, que nous aurons l'occasion de discuter par la suite.

Le jeu est une occasion sociale, une situation où plusieurs personnes se rencontrent autour d'une activité commune, ce que Goffman appelle les rassemblements focalisés (*focused gathering* ou *encounter*). Ces situations sont l'objet de son ouvrage *Encounters*, dont « Fun in Games » constitue la première partie. Il justifie cet argument en partant d'une première définition de l'acte de jeu (*playing*) :

> Dans la littérature sur les jeux, une distinction est faite entre un jeu, défini comme un ensemble de règles associées à une tradition de bonnes stratégies, et une partie, définie comme toute instance particulière d'un jeu donné jouée du début à la fin. Le jeu pourrait alors être défini comme le processus de prise de décision par lequel un jeu donné est initié et finalement complété ; l'action est impliquée, mais seulement les aspects de l'action strictement liés au jeu. (Goffman 1961, 33)[119]

Goffman associe l'acte de jeu à un autre élément de l'interaction, celui de l'occasion sociale rassemblant des personnes autour d'une table de jeu :

> Les variétés d'interaction qui se produisent entre des personnes qui sont face à face dans le but avoué de mener un jeu, je les appellerai rencontre ludique, incluant ici, en plus de la partie, les activités qui ne sont pas strictement pertinentes pour le résultat de la partie et qui ne peuvent être définies en termes de jeu. (Goffman 1961, 33)[120]

Il distingue deux éléments dans la situation de jeu en établissant que la partie (*play*) est en fait une abstraction de l'un des éléments de la rencontre ludique (*gaming encounter*) :

> J'appellerai "rencontre ludique" une rencontre focalisée qui comprend ostensiblement des parties de jeu. Une partie d'un jeu a des joueurs ; une rencontre ludique a des participants. Une partie est une abstraction

[119] Traduction personnelle, texte original : *In the literature on games, a distinction is made between a game, defined as a body of rules associated with a lore regarding good strategies, and a play, defined as any particular instance of a given game being played from beginning to end. Playing could then be defined as the process of move-taking through which a given play is initiated and eventually completed; action is involved, but only the strictly game-relevant aspects of action.*

[120] Traduction personnelle, texte original : *The varieties of interaction that occur among persons who are face to face for the avowed purpose of carrying on a game, I shall call gaming, including here, in addition to playing, activity that is not strictly relevant to the outcome of the play and cannot be defined in terms of the game.*

> spéciale de l'unité plus concrète qu'est la rencontre de jeu, tout comme le concept de joueur est une abstraction de celui de participant.(Goffman 1961, 33)[121]

Cette distinction et association de deux éléments d'une même occasion sociale est à mon sens primordiale pour comprendre la rencontre ludique. Elle corrobore en outre l'une de mes observations selon laquelle il existe au moins deux – si ce n'est plus – espaces sociaux d'engagements dans la rencontre.

En mettant de côté les travaux de Goffman, il me semble nécessaire de décomposer différents aspects de la rencontre ludique. En particulier, il faut revenir sur le fonctionnement des jeux et l'approche particulière qu'en ont les participants lors des soirées jeux. L'occasion sociale est focalisée sur l'interaction ludique. Je décrirai donc ses aspects majeurs, tels que les aspects structurants, ainsi que les ressources mises à disposition des joueurs par l'activité. Cette description servira de point d'appui pour comprendre la structure et les particularités des interactions lors d'une situation ludique au cours de ces soirées jeux.

[121] Traduction personnelle, texte original : *I shall call a focused gathering that ostensibly features plays of a game a gaming encounter. A play of a game has players; a gaming encounter has participants. A play is a special abstraction from the more concrete unit, gaming encounter, just as the concept of player is an abstraction from that of participant.*

I — LE DISPOSITIF-JEU ET SES RESSOURCES

Penser le jeu comme un dispositif ne va pas de soi. L'idée de dispositif est particulièrement associée à l'idée soit d'institution soit de système technique, ce qui ne correspond en aucun cas à la réalité des jeux. Cela dit, les jeux d'édition correspondent à des pratiques ancrées dans le matériel qui les véhicule. Le jeu d'édition, tel que le définit Gilles Brougère (1979), est un objet issu d'un mode de production et technologique particulier. La boîte de jeu est un assemblage intentionnel d'une règle et de matériel prévu pour circuler en association et comme un ensemble indissociable.

Philippe Zittoun, dans son travail de synthèse, propose une définition du concept de dispositif : « Le dispositif est d'abord un assemblage intentionnel d'éléments hétérogènes (instruments, méthodes, actions publiques, etc.) répartis spécifiquement en fonction d'une finalité attendue. » (Zittoun 2013, entrée *dispositif*) Contrairement aux définitions suivant une approche plus pragmatique de la sociologie des techniques[122], celle-ci a comme intérêt de permettre l'analyse des dispositifs à différentes échelles en intégrant à la fois les questionnements macrosociologiques et ceux de pouvoir.

Pour que le système de la boîte de jeu corresponde à cette définition du dispositif, il ne manque que la finalité attendue. Or, et il s'agit là de la particularité des jeux sur les objets techniques, cette finalité est d'un ordre particulier. Je me permets d'écarter dans un premier temps l'idée que le jeu a pour finalité attendue l'amusement, car cette notion est difficile à définir. Notons toutefois que le jeu cherche à fournir une expérience esthétique[123] par la qualité de l'expérience qu'il propose. Cette finalité existe, mais elle ne répond à mon sens que difficilement à l'objectif de description du jeu. La finalité attendue du jeu ici tient plutôt à sa résolution, au fait d'arriver en fin de partie à une situation de victoire ou de défaite pour les participants. Cette finalité autotélique est selon moi bien plus descriptive de la nature des jeux d'édition, dans le sens où l'ensemble du système est conçu autour de cet enjeu de condition de fin de partie, de victoire et de degré de réussite.

Le dispositif-jeu forme un tout cohérent, particulièrement pour un jeu d'édition : si un élément vient à manquer dans la boîte, le jeu devient injouable (une problématique que connaissent bien les ludothécaires) à moins d'une solution de remplacement efficace. Par exemple, s'il manque une carte, il est difficile de la remplacer par une autre possédant un dos différent, car la carte serait trop aisément identifiable et permettrait ce que le matériel ludique ne devrait pas permettre : la possibilité de déterminer de quelle carte particulière du jeu il s'agit, ce qui briserait le mécanisme d'informations cachées.

[122] Sur cette notion, voir par exemple (Akrich 1989; 2006a; 2006b)
[123] Sur ce point, voir l'article d'Olivier Caïra (2018) sur lequel nous reviendrons plus loin.

J'aimerais souligner l'importance de l'intentionnalité de l'assemblage, qui va de pair avec la notion de programme d'action (aussi appelé script), telle que développée par la sociologie des techniques :

> Cette démarche repose sur une hypothèse sémiotique, à savoir qu'il est possible de décrire un objet technique comme un scénario, un script, définissant un espace, des rôles, et des règles d'interaction entre les différents acteurs (humains et non-humains) qui viendront incarner ces rôles (Akrich 1987 ; Latour 1990) : dans cette optique, toute décision prise en cours de conception opère un partage des compétences et des attributions entre l'objet, son utilisateur, et un ensemble de dispositifs techniques et sociaux qui constituent leur environnement. (Akrich 1990, 86)

Il faut ajouter à cette définition que bien souvent, ce script ou programme d'action est surtout imaginé et produit par le créateur ou l'inventeur d'un objet ou d'une innovation :

> Nous proposons d'appeler l'aboutissement de ce travail "script", ou "scénario" : cette mise en forme technique, par le concepteur, de son point de vue sur les relations nécessaires entre son objet et les acteurs qui doivent s'en saisir se veut une prédétermination des mises en scène que les utilisateurs sont appelés à imaginer à partir du dispositif technique et des prescriptions (notices, contrats, conseils…) qui l'accompagnent. Mais tant qu'il ne se présente pas d'acteurs pour incarner les rôles prévus par le concepteur (ou en inventer d'autres), son projet reste à l'état de chimère : seule la confrontation réalise ou irréalise l'objet technique. (Akrich 2006a, 163)

Ici, le scénario prévu pour un jeu ne détermine cependant pas l'action, mais l'encadre, et ce même quand il est suivi à la lettre. Pour reprendre une formule du philosophe Duflo (1997) ce que le scénario propose au joueur est une *légaliberté*, c'est-à-dire la liberté de choix parmi un système de contraintes. La particularité étant que ces contraintes ne sont pas imposées de l'extérieur, mais s'appliquent parce que le joueur a choisi de les appliquer ou les respecter. L'intérêt qu'il y trouve étant justement de pouvoir manifester son pouvoir de choix dans ce système, et j'ajouterais, de pouvoir constater une sanction de ses choix dans ce système. Pour expliquer son concept, Duflo prend l'exemple de l'enfant qui décide qu'un élément de son environnement (ombre, marque au sol, etc.) est infranchissable, ce qui complexifie son parcours et lui demande adresse et réflexion pour poursuivre son trajet. Ici, la différence majeure tient dans le fait que ce système de contraintes est proposé par le créateur du jeu. Le dispositif de jeu propose aussi un outil technique, le matériel du jeu, qui va fournir un espace ou des moyens de faire interagir ce système de contraintes.

Notons aussi que Madeleine Akrich souligne qu'un objet technique n'est réalisé – et donc, ne devient un dispositif – que s'il rencontre des acteurs pour le mettre en acte. Cette remarque rejoint une question fondamentale de l'étude des jeux soulignée par Henriot (1969), qui peut être résumée par la question : est-ce que l'objet fait le jeu ? La réponse d'Henriot a été de considérer ce qui est essentiel au *jouer* : il s'agit de l'attitude ludique que le joueur va apporter. Si cette approche possède le mérite de permettre l'étude et la compréhension des jeux spontanés, ainsi que de délimiter une frontière entre jeu et non-jeu, elle montre cependant ses limites en ce qui concerne la forme ludique que nous nous proposons d'étudier. La communauté qui s'est formée autour des jeux d'édition valorise, critique et pense les jeux qu'elle pratique autour de leurs identifications comme un ensemble objet-règles, avec

certains des joueurs qui seront aussi des collectionneurs. Le jeu est considéré comme un ensemble, toujours selon ce même principe d'articulation entre un système de règles et le matériel de jeu formant un tout cohérent dont on se permettra de commenter et parfois d'ajuster certains éléments. Cependant, toute transformation profonde du système de règles (qui toucherait un mécanisme central du jeu par exemple) sera considérée comme la création d'un nouveau jeu inspiré du précédent, ou au mieux comme une variante particulièrement originale[124]. Cette importance cruciale de la règle – et donc du script prévu par l'auteur – nous renvoie directement à la définition posée par Akrich du dispositif. Si l'objet ne fait pas le jeu, il s'agit de la réalisation par les joueurs du dispositif (règles transcrites et présentes dans et à côté du matériel, etc.) et leur action sur le matériel du jeu qui permet le *jouer*. Les deux composants sont donc nécessaires, puisqu'il faut pour jouer l'assemblage des intervenants humains (les joueurs) et non-humains (matériel de jeu, règles, etc.).

Nous avons déjà souligné le fait que le jeu n'est pas utilisé dans le but de produire, d'être efficace ou ergonomique. Une autre particularité tient en ce que le scénario d'un jeu d'édition structure non seulement l'usage du matériel, mais définit également précisément les possibilités des acteurs et les fins à obtenir avec ce matériel ludique. Le script ne forme pas ici un usage préférentiel pour faciliter ou obtenir de façon efficace un résultat, il définit ce résultat, ses moyens, mais aussi ses obstacles. L'efficacité n'est ici plus celle de l'outil, mais celle du joueur qui parcourt les choix proposés par le jeu.

Ce script ludique est par conséquent en grande partie donné et est incarné principalement par le livret de règles proposant un séquençage particulier du temps (le plus classique étant le tour de jeu) et déterminant les capacités d'actions et de choix pour chaque joueur à chaque séquence, les moyens d'agir et de mettre en mouvement le jeu, ainsi que les conditions de fin de partie. Ce partage du temps et de la mise en mouvement du jeu est accompagné d'une répartition des rôles entre les joueurs qui va de pair avec une distribution des objectifs selon ces rôles[125] sous forme de conditions à atteindre. Toutes ces informations sont transmises aux joueurs à travers le livret de règles dans lequel on retrouve aussi une description du matériel du jeu accompagnée d'indications pour la mise en place de la partie. En s'aidant de ces éléments, le joueur actant[126] choisit dans ce système intriqué de mécanique ludique comment agir sur l'espace de jeu pour atteindre ses objectifs.

---

[124] On pourra même parler d'extension lorsque cette modification se fait par l'ajout de matériels et de règles par un acteur autorisé (auteur, éditeur) et si elle est passée au préalable par le circuit édition-production-distribution.

[125] Dans de nombreux jeux d'édition (en particulier ceux qui sont compétitifs), ces rôles et objectifs sont les mêmes pour tous les joueurs.

[126] J'entends par *joueur actant,* le joueur ratifié par les règles du jeu à qui le tour est de jouer. Selon le système de règles, les joueurs actants peuvent être plusieurs en même temps ou, à l'inverse, se succéder.

Cette partie donnée du programme d'actions ne se retrouve pas uniquement dans le livret de règles. Elle est aussi inscrite dans le matériel de jeu lui-même, sous la forme de pictogrammes, d'éléments textuels ou graphiques (dessins de cases, etc.), avec en général un mélange des trois. Certains jeux proposent aussi des aides constituées de petites fiches, cartes ou tuiles sur lesquelles un condensé de la règle figure ou est décrit. Il s'agit généralement des conditions de victoires, des séquences de jeux et enfin de la signification des pictogrammes, ainsi que des règles qui y sont associées. Il existe donc une forte articulation règles-matériel qui est propre aux jeux d'édition, car les règles sont inscrites dans le matériel du jeu et celui-ci est décrit dans les règles. Les deux créent le cadre fictionnel qui sert à motiver le jeu de façon fictive, notamment à travers les rôles distribués aux participants qui sont à la fois une fonction du jeu et un statut propre à la fiction proposée par le jeu.

Une autre partie du script, indiquant le nombre de joueurs, se retrouve sur les boîtes de jeux. Il s'agit d'une description au dos de la boîte, comparable à une quatrième de couverture, qui est surtout utilisée pour indiquer la thématique, le cadre fictif et quelques principes mécaniques du jeu[127]. On trouve aussi, au dos ou sur les bords de la boîte, outre les informations légales, des descriptifs – souvent des pictographies – d'éléments plus factuels comme le nombre de joueurs, la durée estimée d'une partie, une limite d'âge pour estimer la difficulté du jeu ou la maturité du thème, ainsi qu'une liste du matériel présent dans la boîte[128]. Ces indications des éléments du contexte du jeu constituent une partie du scénario prévu par l'auteur. Concernant l'âge minimal indiqué, il a une valeur indicative. Dans le cadre de mes observations, qui concernent un public adulte participant à des soirées de jeux en club, la limite d'âge n'était pas prise en compte ou alors uniquement pour jauger le public visé par le jeu. Un jeu avec un âge minimal faible est en effet une indication de règles et mécanismes faciles à comprendre et à maîtriser.

On retrouve encore ici l'idée d'un jeu-dispositif qui associe règle et matériel, ce qui pour rappel lui permet de circuler indépendamment des groupes d'appartenance et de socialisation en étant un objet autonome possédant toutes les clefs de compréhension nécessaires à son utilisation. De ce point de vue, le script est d'abord donné à lire au travers du livret de règles, puis lors de la partie, sur le matériel même du jeu où de nombreux rappels et symboles prédéfinis dans les règles apparaissent. L'ensemble fonctionne comme un système de lecture, puisque les règles fournissent symboles et définitions de ces derniers, ce qui permet au joueur possédant ce code de lire les éléments du jeu sous ses yeux. Il est même possible de distinguer deux éléments dans ce script : l'un présente les processus utilisables (les mécanismes du jeu), souvent repris et schématisés dans les aides de jeu, l'autre fournit les clefs

[127] De plus en plus aujourd'hui, on trouve aussi des informations sur l'auteur du jeu, l'éditeur, et parfois l'illustrateur.
[128] Cette liste se trouve aussi dans le livret de règles.

de lecture de situations de jeu à partir d'un réseau de symboles souvent repris dans le matériel même du jeu.

Ce qui est donné à lire dans l'espace de jeu est l'évolution des situations de jeux. En ce sens, le matériel du jeu – en particulier lorsqu'il possède un plateau – est la scène de l'action ludique. L'action se déroule dans et par le matériel : la règle peut s'appliquer parce que les pièces du jeu ont certaines particularités (deux faces pour les cartes et les jetons, la capacité à générer le hasard par un dé, des couleurs et formes variées pour les pions, etc.). Les joueurs peuvent par exemple être symbolisés par un ou des pions d'une seule couleur qui fonctionnent comme leurs avatars sur le plateau de jeu. Le matériel ludique inscrit l'information et la rend plus ou moins lisible (de nombreux jeux fonctionnent justement sur la répartition différenciée des informations de jeu) par les joueurs qui connaissent le code. L'information inscrite ne résulte d'ailleurs pas uniquement des choix des joueurs. Certaines informations peuvent par exemple être aléatoires ou générées en jeu lors de la mise en application des règles en réponse aux joueurs. L'exemple le plus commun est le paquet de cartes mélangées. Le matériel inscrit cette répartition aléatoire des cartes, répartition qui est diffusée durant le jeu à chaque fois qu'un joueur pioche une carte. De la même façon, le jeu transcrit les sanctions portées sur les choix des joueurs. En effet, si une partie peut se résumer en une succession de choix, la sanction ludique qui consiste en la victoire ou la défaite d'un groupe de participants (selon que le jeu est coopératif, semi-coopératif, en équipes ou compétitif) est basée sur l'ensemble cumulé des sanctions du jeu sur les choix successifs des joueurs. La piste de score en est la représentation la plus simple à saisir, car il peut résulter de chaque action entreprise par un joueur un gain (ou une perte) d'une quantité de points qui, cumulés à la fin de la partie, permettent de déterminer le vainqueur. En d'autres termes, le matériel de jeu inscrit dans un espace de pratiques communes les règles et l'action.

1. Que sont et que contiennent les règles du jeu ?

L'aspect réglé des jeux est souvent repris comme l'un des critères d'ontologie du jeu. Nous le retrouvons ainsi chez Huizinga ou Caillois. La règle reste cependant très peu définie chez ces auteurs, mais un parallèle avec la fiction est établi. Caillois (1967) souligne par exemple l'importance du « faire comme si » comme dimension fictionnelle du jeu. Il poursuit d'ailleurs le parallèle entre jeux et fiction après ce point (1967, 40-41) établissant que le jeu est dès lors « ou réglé ou fictif ». Dans des travaux plus récents, Gilles Brougères (2005 et 2015) et Olivier Caïra (2016) revisitent eux aussi ce parallèle en s'appuyant sur les travaux de Jean-Marie Schaeffer (1999) sur la fiction. Ils démontrent que la règle du jeu est en elle-même une forme de fiction particulière. Pour Gilles Brougères, le jeu nécessite l'expression d'une décision. De plus, lorsqu'il a revisité en 2015 sa définition du jeu, il a souligné que la règle est en réalité un système de prises de décisions. Olivier Caïra, dans son article « Théorie de la fiction et esthétique des jeux » (2016), distingue de son côté trois formes. Il distingue parmi « *la palette des fictions* » différents flancs esthétiques dont le flanc mimétique, qui correspond à une forme thématique ou narrative de la fiction et que l'on retrouve dans le jeu à travers les mots, les illustrations, les figurines, etc. Vient ensuite le flanc axiomatique, qui relève là aussi du système posé par le jeu et de son fonctionnement. Ces deux premiers flancs se retrouvent dans une distinction établie par les créateurs de jeux[129], ainsi que les joueurs qui partagent les mêmes références, autour des notions de mécaniques souvent confondues avec les termes de règles et de thématique, qui englobent les aspects narratifs. Enfin, le troisième flanc est ce qu'il appelle le flanc simiotique. Il emprunte ce concept à Frasca (2001) et le décrit ainsi : « [Le flanc simiotique] consiste à étudier la relation entre le système de simulation et les phénomènes qu'il simule – entre le simulant et le simulé – comme élément irréductible aux deux premiers. » Olivier Caïra souligne d'ailleurs que mis à part pour les jeux abstraits, la frontière entre le flanc thématique et le flanc axiomatique est particulièrement brouillée, notamment dans les jeux de société modernes.

Ces trois aspects sont tous donnés au joueur par le dispositif-jeu, que ce soit au travers du livret de règles, des illustrations, des mots-clefs ou pièces de jeu. Ensemble, ils forment la règle du jeu. Ces différents aspects de la fiction dans le jeu ont des propriétés particulières dans le cadre des jeux d'édition. Afin de respecter le plus possible les catégories propres à la communauté étudiée, je reprendrai leur vocabulaire propre : mécanique et thématique. S'il n'existe pas à proprement parler

[129] Par exemple : Bruno Faidutti, « Quelques Conseils Aux Aspirants Auteurs de Jeu », *Les Jeux de Société de Bruno Faidutti Boardgame Design by Bruno Faidutti* (blog), 2 juillet 2017, https://faidutti.com/blog/blog/2017/07/02/quelques-conseils-aux-aspirants-auteurs-de-jeu-some-advice-for-wannabe-game-designers/.

de catégorie spécifique pour le flanc simiotique, l'articulation mécanique-thématique est particulièrement discutée, car il s'agit d'un aspect valorisé au sein de la communauté.

a) **Mécanismes**

La première dimension est celle que les joueurs qualifient de mécanique et que Caïra désigne par le nom flanc axiomatique. Cette appellation désigne un ensemble de courtes actions ludiques organisées en séquences, souvent appelées mécaniques ou mécanismes par les joueurs, ainsi qu'un système de signes et de sens associés au matériel du jeu.

Le dictionnaire indique qu'un mécanisme est une « combinaison, agencement de pièces, d'organes, montés en vue d'un fonctionnement d'ensemble »[130]. Cette définition semble bien mal s'accorder au jeu, qui ne possède à proprement parler ni organes, ni agencements de pièces. Cependant, nous pouvons retenir de cette définition l'idée de processus déterministes. En effet, le jeu est mécanique, car il implique une succession d'évènements causals liée à une première intervention humaine et dont une partie au moins du résultat peut être connue à l'avance. Les lois causales, loin d'être naturelles, sont définies par la règle comme autant de rouages mis en action lorsqu'un joueur agit pendant son tour. Nous retrouvons ici la question d'une efficacité qui agit non pas sur la matière, mais sur des signes (nous sommes donc bien face à une fiction) sur lesquels il n'est possible d'agir que par l'intermédiaire de ces systèmes de causalités associés à diverses actions de jeu. Ce processus permet d'affirmer qu'il s'agit ici d'une fiction axiomatique. Loin de l'usage usuel du terme fiction, il ne s'agit non pas ici d'imaginaire ou de références mobilisées pour exprimer une histoire, mais de l'acceptation de ce qui est pertinent, efficace et possible dans le cadre du jeu, ainsi que la mise à l'écart de ce qui ne l'est pas. Si cet acte fondateur du jeu n'avait pas lieu, alors il serait possible de placer son pion sur la case victoire lors de l'installation de la partie, si tant est que l'on accorde aussi de la valeur à cette case en particulier. Le système de règle n'est valide que parce qu'il est accepté et que les joueurs adhèrent à ce cadre de jeu construit.

Les mécaniques d'un jeu sont donc les directives contenues dans la règle qui permettent le fonctionnement du jeu. Il s'agit de l'ensemble des manipulations et restrictions possibles du matériel, autant dans l'action sur le jeu que dans l'interaction entre les joueurs (un jeu interdisant de communiquer le contenu de sa main par exemple.) Sans mécanismes, le jeu devient injouable, car nul

[130] Le Robert. (s. d.). Mécanisme. Dans *Dictionnaire en ligne.* Consulté le 14 mars 2020 sur https://dictionnaire.lerobert.com/definition/mecanisme

ne saurait comment agir, ni débuter ou conclure la partie. Son respect est la garantie d'une partie sans équivoque, permettant à chacun d'influer sur le jeu. Les mécanismes ouvrent le répertoire d'actions potentielles et permettent leur imbrication en un tout cohérent. Ces mécanismes se situent à la source de la règle du jeu, celle qui régule et organise le déroulement de la partie. Il s'agit des actions et des mécanismes qu'il est possible de réaliser suivant la situation sur son plateau, de la manière dont se déroulent les phases et tours de jeu, ainsi que leurs successions. Il est nécessaire que les joueurs adhèrent et acceptent de mettre en action ce système, indépendamment de leur volonté ou intérêt. Ainsi, nous sommes bien face à une forme de fiction axiomatique : en prétendant que ces éléments sont nécessaires et incontournables.

Ces mécaniques sont variées d'un jeu à l'autre. Leurs combinaisons peuvent être considérées comme propres à chaque jeu, malgré l'existence de ressemblances fortes entre différents types de jeux. Certaines de ces mécaniques sont reconnues par la communauté des joueurs qui leur attribuent parfois un nom générique – souvent associé à l'objet mis en acte. Il s'agit par exemple des *cartes évènements*, qui sont des cartes piochées au début d'une séquence – allant du tour d'un joueur à une phase bien plus large en englobant plusieurs – qui ajoutent et/ou modifient momentanément une partie des règles du jeu pour l'ensemble des joueurs durant cette séquence. Le terme mécanique tel qu'il est employé par les joueurs recouvre ainsi divers aspects dont il serait difficile de dresser une liste exhaustive.

Les mécaniques du jeu sont organisées en système regroupant des procédés d'actions (pioche, déplacement, etc.) et des symboles (piste de score, emplacement de pions, nombre de ressources, etc.). L'interaction entre ces deux éléments permet la simulation d'une causalité. Les procédés d'actions sont organisés en séquences qui regroupent une ou plusieurs chaînes d'actions. J'entends par là une succession d'actes que doit accomplir le joueur qui sont constitués en un ensemble insécable par la règle.

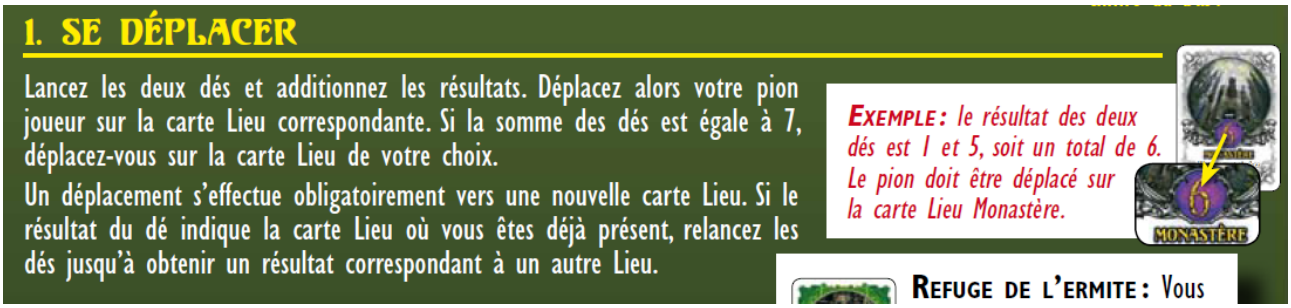


Fig. 04 : Détail règle du déplacement, Shadow Hunters[131]

[131] Yasutaka Ikeda, *Shadow Hunters*, [jeu] (Matagot, 2009). Illustration : FUKUDA, Naoki, Gunter GROSSHOLZ, Gou IKEDA, Hiroyuki IMAHORI, Michaela KIENLE, Kei KUROSAKI, Hitoshi NISHIO, Hisashi SAWADA, Yuxi WAN, Yosuke YAMAGUCHI.

Comme le montre la Figure 4, *se déplacer* implique une suite d'actions : lancer les dés → déplacer le pion sur la case indiquée. Rien, si ce n'est la règle du jeu, n'implique qu'un déplacement de pion doive succéder à un lancer de dé. Ces deux actions ne découlent pas physiquement l'une de l'autre – par exemple, dans la même règle les mêmes dés sont utilisés lors des combats qui, eux, déplacent les pions de vie. Cependant, dans le cadre joué, elles sont indissociables, car elles constituent le moyen d'action pour déplacer un pion en respectant la règle : le procédé efficace. Toute autre méthode non prévue par la règle est sanctionnée pour triche ou erreur et donc refusée par les joueurs. Nous pouvons toutefois nous interroger sur le fait qu'une tricherie non repérée par les autres joueurs est, elle aussi, effective et donc efficace. Il s'agit encore une fois sur ce point qu'un dispositif ludique se distingue d'un dispositif technique : le jeu est définit plus par les règles et l'objectif à atteindre et l'usage consiste à mettre en action des mécanismes de la règle pour atteindre l'objectif, là où l'objet technique est conçu autour d'un ou de multiples usages spécifiques s'inscrivant dans une chaîne opératoire et dans laquelle l'outil doit alors être performant.

Ces actions s'articulent autour de la manipulation des symboles matérialisés par les pièces de jeu. Ce matériel ludique inscrit le résultat de ces actions. Il génère les conséquences tant symboliques que matérielles (dés lancés, cartes piochées, informations visibles ou cachées, informations nouvelles ou anciennes, progressions sur des pistes diverses, etc.) et, en particulier, sanctionne la progression du joueur vers les conditions de victoire, plaçant la dialectique choix-sanctions au cœur du dispositif tel que j'ai déjà pu l'évoquer. Ainsi, si les mécaniques de jeu sont de conception abstraite (pensées davantage comme système de manipulations de symboles), elles possèdent néanmoins une inscription matérielle primordiale au déroulement de la partie par un processus de conséquences de l'action dans le matériel du jeu par l'intermédiaire des chaînes d'actions. Ainsi, le joueur exprime son agentivité par des choix liés aux séquences de jeu et il se rapproche ou non de la victoire par le concours des sanctions ludiques et de l'inscription des choix dans le jeu.

b) **Thématiques**

Le second flanc fictionnel est celui de la thématique. Lors d'une explication de règles, ou même dans le livret de jeu, la première étape de l'explication est de fournir le cadre thématique du jeu. Il s'agit aussi de préciser les objectifs des joueurs, ainsi que ce qu'ils incarnent ou peuvent incarner[132]. Cette première définition de l'objectif est toujours thématique, soit qu'il faille être le marchand le plus

[132] Il est par ailleurs intéressant de noter que lorsqu'il existe une divergence de rôles, nous observons aussi une divergence d'objectifs en fonction des rôles.

riche, la sorcière la plus habile, un enquêteur adroit face à des suspects rétifs, un chasseur de monstres ou de fantômes, etc. La définition de l'objectif thématique est bien souvent introduite par la règle ou à l'oral par le présentateur de la façon suivante : « vous êtes...et votre but/objectif est... ». Cette description de l'objectif et du contexte fictif du jeu est considérée par les joueurs interrogés comme une clef de compréhension de ce qui va se passer. Cette thématique fait référence pour le joueur à un cadre particulier de comportements typiques attendus, que les joueurs retrouvent dans la dénomination et plus ou moins dans les mécanismes du jeu. Il arrive parfois que les mécanismes et leurs dénominations ne collent pas, ce qui est généralement souligné par un joueur à la manière d'une remarque humoristique.

L'aspect thématique ne se limite pas au rôle de chaque joueur. Il suffit d'avoir devant soi la boîte d'un jeu, avant même d'en sortir le matériel, pour constater l'importance esthétique et illustrative de cette dernière, qui est comparable à « la couverture d'un livre » comme me l'a précisé un joueur. Les boîtes de jeux sont soigneusement illustrées et la qualité de la charte graphique d'un jeu a de nos jours de plus en plus d'importance dans l'opinion des joueurs.

Fig. 05 : Quelque strips - Julien Nem [133]

Livret, plateau, cartes et pions sont eux aussi illustrés (ou tout du moins porteurs d'une esthétique propre au jeu), rendant palpable la thématique par son omniprésence. Le jeu est un objet esthétique. Il doit séduire par son matériel, souvent jugé ou critiqué par les joueurs. L'un d'entre eux m'a d'ailleurs précisé au cours de l'une des soirées qu'il remplaçait les pièces en plastique d'un jeu que beaucoup considéraient comme inélégantes par celles d'un autre jeu : « On y prend quand même plus

[133] Crédit : Copyright © tous droits réservés.
Julien Nem, « Quelques strips », Les Joueurs, 11 novembre 2017, http://joueurs.over-blog.com/2017/11/quelques-strips.html.

de plaisir à manipuler des pièces qui ressemblent à quelque chose », idée à laquelle beaucoup de joueurs acquiescèrent.

Fig. 06 : Matériel de jeu des chevalier de la table ronde [134]

L'illustration thématique ne se limite cependant pas aux belles images et au beau matériel, mais inclut également les noms et le vocabulaire du jeu. Il s'agit des noms utilisés, des mots, des descriptions du thème écrites dans la règle, mais aussi sur les cartes. Il est courant que dans un jeu mobilisant des cartes et possédant un thème important les cartes aient, outre une description de leurs actions quant aux règles, une description illustrant la thématique, comme une phrase humoristique ou même une description tirée d'un roman. Le système de références des objets au sein du jeu est lui aussi partie prenante de cette immersion dans le thème. Les cartes représentent un équipement, des ressources, des armées, des personnages, des évènements, des crasses, de l'argent, des sortilèges, etc., selon le

[134] Crédit photographique : CC-BY. Gábor Zehetmayer @zgabor posté le 8 mai 2016, https://boardgamegeek.com/image/3008069/shadows-over-camelot
Jeu : Bruno Cathala et Serge Laget, *Les Chevalier de la table ronde*, [jeu] (Days of Wonder, 2005). Illustration : Julien Delval

thème dans lequel l'objet s'inscrit. Un même cube de couleur peut d'un jeu à l'autre incarner un animal dans un champ, une ressource, un indicateur de la renommée d'un joueur, une cargaison de cuivre, etc. Les joueurs n'hésitent d'ailleurs pas, lorsqu'il leur manque des pièces, à aller chercher dans des boîtes de jeux différentes des éléments non figuratifs similaires.

La thématique peut également jouer un autre rôle : celui de renforcer l'accessibilité des mécaniques et du matériel ludique en les rendant plus facilement perceptibles. Cette démarche est d'autant plus voyante lorsque le thème ne remplit pas son rôle et ne colle pas vraiment aux mécanismes ou enjeux du jeu. Les joueurs s'amusent alors à mettre en scène narrativement ce décalage : « comme tout le monde le sait, l'objectif d'un entrepreneur dans le futur – ce qui vous permet d'assurer votre statut, une vie bien réussie – ça n'est plus d'avoir de l'argent, ni même de l'honneur ou du pouvoir, mais des points de victoire »[135], a par exemple ironisé un joueur en expliquant les objectifs d'un jeu basé sur le thème de l'exploitation de Mars. Il s'agit d'un jeu possédant diverses pistes de progressions et de ressources (argent, pouvoir, honneur), mais dont seuls les points de victoire permettent de déterminer celui qui sortira victorieux.

La règle est clarifiée par le thème, tout du moins pour les joueurs qui découvrent le monde du jeu, car une règle abstraite ne livre que les mécaniques d'un jeu dont la description peut paraître parfaitement hermétique. Ainsi, dans le jeu Le lotus blanc[136], le joueur possédant le plus de palais devient l'empereur, contre qui les autres joueurs ont la possibilité de se rebeller sous la bannière du lotus blanc. L'aspect narratif ici est la révolte contre l'empereur par le lotus blanc et les rôles sont distribués aux joueurs par les mécanismes, ainsi que selon leurs choix tactiques (par exemple, pour posséder le plus de tuiles de palais sur le plateau). Ce sens thématique autour de l'opposition entre l'empereur et la population rurale, symbolisée par les palais et le lotus blanc qui dirige la révolte, rend plus perceptibles les deux camps en compétition, quelle que soit l'évolution de la partie.

Par le vocabulaire, les décors, la police d'écriture et les éléments matériels, le thème instaure un système de références, le plus souvent simplifié ou caricatural, dont la logique d'action et les interactions qu'il implique servent de modèles pour comprendre le rôle des mécanismes et des éléments de jeu, comme les cartes par exemple. Le thème fournit un ensemble de repères et tend à clarifier le lien entre les actions possibles et l'objectif final. Il ne s'agit toutefois pas d'un modèle à copier, la réalité étant souvent imprécise, mais davantage d'une association de mots et d'idées, une arme étant de toute évidence plus utile lors d'une phase d'attaque que durant une récolte. La

[135] Extrait de carnet de bord (19.03.2010).
[136] Martin Wallace, *Der Weisse Lotus*, [jeu] (TM Spiele, 2000).

thématique du jeu permet donc de compléter la logique mécanique par une logique sémantique, à l'image des moyens mnémotechniques.

c) **Simulation**

Dans son article, Olivier Caïra (2016) pointe, en s'appuyant sur les travaux de Frasca (Frasca 2001), qu'outre les deux aspects de la fiction ludique que je viens d'évoquer, une troisième forme qu'il nomme « simiotique » existe. Ce flanc de la fiction ludique désigne la capacité d'un jeu à simuler le thème (mémétique) par ses mécaniques (fiction axiomatique). Cette dernière dimension insiste donc sur l'articulation entre mémétique et axiomatique. Les actes ne sont pas reproduits à l'identique, mais modélisés autour d'une série de traits pertinents, ils ne cherchent pas à imiter une réalité mais à maintenir une signification dans leur relation entre règle, symbole et choix. L'exemple autour du jeu Formule dés, dans l'article d'Olivier Caïra, illustre bien ce principe :

> *Détaillons un exemple. Formule Dé* (Lavaur & Randall, 1991) *propose de recréer la tension des courses de formule 1 par un double système : d'une part, le joueur peut déplacer à chaque tour son levier de vitesse, chaque vitesse correspondant à un dé numéroté en conséquence (première : la voiture avance de 1 ou 2 cases ; seconde : dé numéroté de 2 à 4 cases, troisième : de 3 à 8…jusqu'à la sixième : de 21 à 30 cases) ; d'autre part, chaque virage comporte un nombre donné de cases et un nombre de tours à y passer. Ainsi, un virage comptant quatorze cases sur sa trajectoire la plus longue et imposant trois tours oblige les joueurs à rétrograder en troisième ou en seconde, faute de quoi leur voiture risque différents désagréments (tête-à-queue, carambolage, etc.).* (Caïra 2016)

L'aspect simiotique est renforcé par la nécessité, « comme pour une voiture de course », de changer de vitesse à des moments pertinents pour réaliser un parcours optimal et ainsi dépasser ses adversaires sur la ligne d'arrivée.

La question de l'articulation entre thématique et mécanique est essentielle pour nombre de joueurs dans leur appréciation des jeux. Ces trois flancs de la fiction ludique sont également jugés et critiqués par les joueurs, ce qui est à l'origine de la classification des jeux en genres ou plus exactement en écoles (Woods 2012, 32-119) traditionnellement opposées. Les jeux à l'allemande sont ainsi réputés pour avoir des mécaniques efficaces et complexes, mais des thèmes tout juste suffisamment présents pour rendre ces mécaniques compréhensibles. L'école américaine, au contraire, est souvent considérée comme l'opposée des jeux à l'allemande, puisqu'elle insiste davantage sur la thématique. Cet aspect se justifie historiquement par l'importance des jeux à licence[137] dans le développement et la diffusion des jeux de société aux États-Unis. Ces jeux sont en général longs, avec parfois des possibilités de contourner les mécaniques par la narration, ou de résoudre les conflits et situations

[137] C'est-à-dire de jeu dont la thématique est associée à un univers ou fiction d'une œuvre ou ensemble d'œuvres (romans, film, bande dessinés, etc.)

non résolus par les mécaniques via l'intérêt narratif (en lien avec la thématique donc) des développements possibles.

Notons cependant que le flanc simiotique est construit autour d'une articulation forte entre la fiction axiomatique et mémétique à travers un écho entre les mécaniques de jeu axiomatiques et ce qu'elles reproduisent de la réalité. Pour mon analyse, qui s'intéresse davantage au déroulement du jeu qu'à sa capacité à produire une fiction ou une expérience esthétique, le flanc simiotique n'a que peu d'intérêt dans la construction d'un modèle au-delà de celui que les joueurs lui portent. Retenons seulement que, parfois, le composant mémétique est indissociable du composant axiomatique.

2. Le matériel de jeu

Le matériel de jeu est, comme le soulignait Brougère (1979), indissociable de l'idée d'un jeu d'édition. Il est presque indissociable de la règle[138] et joue par conséquent un grand rôle dans la pratique du jeu. En plus d'être le support (ou parfois la manifestation concrète) des symboles du jeu, il constitue aussi et surtout les éléments qui vont permettre au joueur d'exprimer son action, et de l'inscrire (temporairement) dans le matériel du jeu à travers ses symboles et mécaniques. Le terme inscription n'a pas été choisi au hasard. Il illustre les qualités d'incarnation de la thématique, en particulier par les illustrations ou l'apparence qu'il porte. Il représente également par des symboles les éléments mécaniques qui lui sont associés, qui peuvent être visibles sur l'objet – par exemple des symboles sur une carte – ou être le symbole lui-même par l'intermédiaire de formes ou couleurs qui font sens dans l'espace du jeu. Ces illustrations et symboles constituent un réseau par les mécaniques du jeu. Réseau dans lequel le placement d'un élément ou d'un autre altère le sens fictionnel qu'il soit, pour reprendre les différentes catégories données par Caïra, narratif (on distingue les différents lieux par leurs représentations), axiomatique (l'arrivée du marqueur de points de vie sur la case correspondant au maximum ou dépassant cette case signifie l'élimination du joueur) ou enfin simiotique (le déplacement d'un lieu à l'autre).

[138] L'ensemble du matériel d'un jeu est indissociable de la règle dans le sens où les deux s'articulent ensemble. Cependant, les éléments qui composent le matériel de jeu pris individuellement peuvent, sous certaines conditions, être changés, utilisés pour un autre jeu, etc. Ainsi, même pour un jeu dont on remplacerait tout le matériel par un autre servant les mêmes fonctions, il ne s'agirait pas d'un remplacement du matériel, mais seulement de ses éléments sur le principe du bateau de Thésée.

Fig. 07 : Détail du matériel du jeu Smallworld[139]

Cette inscription du jeu par le matériel joue donc sur plusieurs registres mis à disposition des joueurs. Il existe tout d'abord un marquage repris dans le système de règle pour en faire des ressources signifiantes à disposition des joueurs qui peuvent être mobilisées dans les actions. Ce marquage se fait à la fois par une dimension pictographique et par les aspects thématiques du jeu lorsqu'ils sont présents, offrant ainsi aux joueurs d'autres aspects d'une même ressource qu'ils peuvent mobiliser[140]. Cet élément est d'ailleurs valorisé par les joueurs, car un beau matériel de jeu permet de mobiliser plusieurs sens à la fois, les rendant plus perceptibles. Le matériel de jeu doit être lisible et accessible, au risque d'être une source de critiques que ce soit vis-à-vis de la manipulation ou du placement de certaines pièces lors d'une partie. J'ai ainsi été accusé de tricherie durant une partie, car je plaçais certains de mes jetons à un endroit (considéré comme moins lisible) plutôt qu'un autre. Le matériel doit en effet rendre lisible la situation de jeu dans les limites posées par les règles.

[139] Philippe Keyaerts. *Smallworld* [Jeu] (Days of Wonder, 2009). Illustration : Miguel Coimbra

[140] Par exemple, une activité régulièrement observée, quoique loin d'être systématique et qui n'entre pas vraiment dans le cadre d'une interaction entre les joueurs, consiste à empiler les pions et figurines dans son espace de jeu. Ces assemblages peuvent tout aussi bien être physiques (pyramides) que thématiques (rangée de pions de couleurs/formes similaires). Ces activités annexes semblent cependant peu signifiantes pour ceux qui les entreprennent.

La lisibilité constitue le second aspect qui justifie l'usage du terme inscription. De nombreux jeux fonctionnent autour de logiques de données lisibles/non lisibles, que ce soit par la position d'un élément sur le plateau, visible pour tous, ou par une carte posée face cachée et dont le contenu est donc masqué pour les autres joueurs. Certains jeux sont justement qualifiés de jeux à informations cachées. Leur principe reposesur la différence (et par conséquent, la maîtrise) dans la quantité d'informations connues par chaque joueur. Il pourrait même être débattu que les éléments aléatoires dans un jeu relèvent justement d'un déficit d'informations : les joueurs ne savent pas ce qui va advenir. Paradoxalement, les jeux à informations connues, soit avec peu de hasard et où aucune information n'est masquée (les échecs représentent l'archétype traditionnel), reposent aussi sur la capacité des joueurs à savoir lire la situation et anticiper les actions de leurs adversaires[141].

Cette capacité à lire le jeu vient d'une capacité du jeu à inscrire la situation. Il s'agit d'une inscription temporelle, celle du coup sur laquelle nous reviendrons plus loin, pendant laquelle une nouvelle situation de jeu est définie et est accessible à l'ensemble des joueurs, jusqu'à ce que les éléments soient à nouveau mis en action vers une nouvelle situation. Le plateau de jeu est souvent conçu pour révéler (ou aider à masquer) les différents éléments de jeu qui figurent la conséquence du choix d'un joueur. Ainsi, la piste de score aide par exemple à suivre la progression relative des joueurs. Les conditions de fin de partie sont des situations de jeu à réaliser. Il est intéressant de noter qu'en se basant sur les règles, il est tout à fait possible de produire des situations qui font sens en jeu, même si elles n'ont pas été réalisées lors d'une partie par des joueurs. Ainsi, des spectateurs peuvent observer une partie même s'ils ne l'ont pas suivie depuis le début. S'ils sont familiers des règles, ou connaissent bien le jeu et ses subtilités, ils peuvent évaluer en un clin d'œil la situation et savoir qui est dans une situation avantageuse aux dépens de qui. Ceci autorise toutes les formes longues de jeu comme le jeu par courrier[142]. Par ailleurs, dans le cas de très longs jeux – certains jeux comme Twilight Imperium[143] ont des durées proposées de cinq heures, et des joueurs m'ont déjà parlé de parties ayant duré plus de six ou sept heures – ceci permet de pouvoir suspendre la partie le temps de manger ou dormir.

Le matériel de jeu doit aussi être protégé de potentiels marquages ou détériorations. Si le risque présenté par la détérioration semble évident (il n'est plus possible de jouer à un jeu s'il manque des

[141] Notons aussi que bien souvent dans la culture populaire, une figure du grand joueur d'échecs est celui qui arrive à *voir* le jeu alors même qu'il n'y a plus accès, que ce soit par la mémoire d'une situation de jeu, ou simplement en imaginant les coups à partir d'une description spécifique.

[142] Une pratique quelque peu datée qui consiste à jouer avec quelqu'un à un jeu à distance. Chaque joueur indique ainsi par courrier quelles actions il entreprend à son tour. La personne recevant la lettre pourra ainsi déplacer les pièces de jeu selon les indications reçues, accomplir ses propres actions et envoyer sa réponse à son tour et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

[143] Christian T. Petersen, *Twilight imperium*, [jeu] (Fantasy Flight Games, 1997).

éléments), celui du marquage est directement lié à la capacité d'inscription de la situation. Un marquage est une altération (volontaire ou accidentelle) d'un élément de jeu qui permet de l'identifier alors qu'il ne devrait pas pouvoir l'être. Par conséquent, toute marque, tache, déchirure, etc. d'une carte peut faire courir le risque d'altérer le déroulement normal du jeu et offre des possibilités de tricheries. Par conséquent, le matériel de jeu est souvent protégé ou du moins l'objet de soins et d'attention. À Boulogne-Billancourt, la table était recouverte de tapis de jeux (diminuant ainsi les frottements et donc l'usure des éléments posés ou glissés sur la table), et il était interdit de manger à proximité des jeux, une petite salle à l'étage étant réservée à cet effet. Pour l'Outpost ou Strat&J, la logique était différente. Puisque les jeux sont le plus souvent personnels, les règles à suivre sont celles du propriétaire du jeu. Il n'est pas rare de voir des propriétaires (pour certains collectionneurs, voir Woods 2012) protéger leurs jeux d'une façon ou d'une autre. De petites pochettes translucides appelées *sleeves* constituent la pratique la plus répandue de protection d'éléments de jeux, comme les cartes qui sont souvent plus facilement abimées (car très manipulées, frottées, glissées, etc.) et particulièrement fragiles.

Le matériel de jeu constitue ainsi ce que l'un des joueurs interrogés qualifiait de charnière entre la thématique, les mécaniques et le plaisir des jeux. Pour reprendre ses mots, « c'est ce qui permet au jeu d'exister, d'être joué […], manipulé, c'est dans le mot ». Le matériel de jeu permet d'incarner thématique et mécanique et de les rendre utilisables. Il est le support du jeu, mais aussi son espace, qui par ses principes d'inscriptions des actions et les multiples symboles qu'il représente permet de créer une situation porteuse de sens relativement aux règles. Si le respect des règles représente une adhésion au cercle magique, la manipulation du matériel de jeu en constitue son actualisation.

3. Rôles et participants

Parmi les éléments ratifiés, l'un des plus importants reste sans doute les participants. Les règles sont par ailleurs bien souvent à adapter selon le nombre de joueurs, afin de garantir un équilibre des chances de victoire. Cet équilibre est un critère clef dans ce qui, pour la communauté ludique, fait la qualité d'un jeu. Ce critère est souvent mentionné sous la notion de *game design* : l'équilibrage[144]. Pour la majorité des jeux, cependant, il n'existe en définitive qu'un seul rôle possible : celui de joueur. J'entends par là que les contraintes, les possibilités d'actions et, majoritairement, le descriptif thématique du rôle sont les mêmes pour tous les joueurs. Les exceptions ne sont toutefois pas rares, et constituent d'ailleurs tout un genre à part entière. Il s'agit des jeux asymétriques, pour lesquels les rôles des joueurs, leurs objectifs (et souvent les conditions de victoire), ainsi que les mécaniques auxquelles ils ont accès, sont différents.

Cette ratification des participants et, le cas échéant, la distribution des différents rôles a lieu avant le lancement de la partie. Elle consiste bien souvent à faire correspondre le nombre de joueurs avec un jeu et les règles associées. Le dispositif ludique en lui-même comprend des indicateurs sur la boîte concernant le nombre de joueurs possible. Dans les règles en elles-mêmes, en raison de cette notion d'équilibrage, le jeu propose souvent des conditions de parties différentes selon le nombre de joueurs. Ces modifications peuvent être tout à fait mineures (une distribution de ressources différentes en début de partie par exemple), ou mécaniquement plus significatives (un plateau, voire des règles différentes).

Il existe aussi une situation plus rare. Pour bien la comprendre, il faut se reporter au script du jeu. Bien souvent un jeu comporte une limite du nombre de joueurs (minimale et maximale), mais dans certaines règles, des variantes sont proposées pour jouer à moins ou plus de joueurs, certains pouvant même se jouer seuls[145]. Parfois, le jeu propose des mécaniques simulant la présence d'un joueur absent. Ce type de système n'est pas unique aux jeux de société modernes. De nombreux jeux de cartes traditionnels possèdent ainsi des mécanismes dits de main morte[146]. Il s'agit d'ajouter mécaniquement un *joueur* qui prend part à la partie en agissant sur la situation, mais ce dernier n'étant

---

[144] Par exemple, on trouvera cet article sur Tric-Trac.net : arthelius, « conseils pour bien équilibrer son jeu », Tric Trac, 1 avril 2014, https://www.trictrac.net/actus/conseils-pour-bien-equilibrer-son-jeu.
Le concept dispose même d'une page Wikipedia : « équilibrage d'un jeu », Encyclopédie en ligne, Wikipédia, https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89quilibrage_d%27un_jeu

[145] Voir : Syvain et Léo, « Les jeux de plateau en solo ! – Jeudéclick – Jeux de société | j2s », jeudéclick, 26 janvier 2018, http://www.jeudeclick.com/les-jeux-de-plateau-en-solo/.
Des parties en solitaire n'ont pas été observées lors des soirées jeux. Cependant, beaucoup de joueurs discutent de leurs succès réciproques dans l'un ou l'autre jeu durant les soirées.

[146] Le Tichu, jeu de cartes traditionnel chinois qui se joue usuellement en équipes, peut ainsi se jouer à trois. Chaque joueur devant faire équipe avec la main morte lors des manches successives.

pas humain on ne peut le considérer comme un participant ratifié de la rencontre[147]. Ses actions sont réalisées par les autres joueurs via un nouveau système de mécaniques. De la même façon, il arrive en de rares occasions que, lors du départ forcé d'un joueur, les autres participants estiment possible de continuer à faire jouer, ou du moins faire agir le joueur absent (de façon aléatoire ou en établissant des règles structurant les choix de ce joueur maintenant fictif) et ainsi poursuivre la partie[148].

Parfois, les jeux nécessitent que l'un des participants endosse un rôle de gestion de certains éléments clefs du jeu[149], pour des raisons généralement pratiques. Pour ce type de rôle, tout comme pour la majorité des jeux asymétriques[150], la fonction la plus complexe revient soit au joueur le plus expérimenté, soit elle est choisie selon les préférences des joueurs ou elle est négociée. Parmi les autres choix lors de la distribution des rôles en début de partie, nous retrouvons aussi les questions du choix des couleurs (qui se fait selon les préférences de chacun[151]), du premier joueur ou s'il échet des équipes.

Le choix du premier joueur est délicat, puisque d'un jeu à l'autre la position peut être avantageuse ou le contraire. Aussi, les auteurs de jeux, tout comme les joueurs, ont développé toute une série de méthodes pour déterminer qui sera le premier joueur, souvent par des conditions arbitraires liées au thème du jeu (celui qui a fait un voyage en train le plus récemment pour Les aventuriers du rail[152] par exemple). Des jeux de hasard, lancers de dés, tirages de cartes et autres procédés sont ainsi mobilisés. Notons ici la proximité existante entre créateur des jeux et monde des joueurs, puisque bien souvent les manières de sélectionner un joueur parmi d'autres proposées dans les règles des jeux sont proches de pratiques mobilisées spontanément par les joueurs.

Un dernier cas de figure concerne les jeux à identités ou objectifs cachés. Dans ces jeux une ou des cartes rôles/objectifs sont distribuées à chacun des joueurs en début de partie. Dans les deux cas, le rôle du joueur dans le cadre de la partie est au cœur de la mécanique de jeu. Nous retrouvons ici l'idée d'information différenciée déjà présentée. Ce qui est dissimulé ici, davantage que les rôles, est la

---

[147] Ajoutons cependant que même si je n'ai pas observé ce type de comportements, il ne me semble pas improbable que des joueurs puissent temporairement ratifier un statut de participant à la rencontre ludique à cette main morte en s'adressant à ce personnage absent, lui prêtant des intentions hors du jeu.

[148] Je reviendrai sur le pourquoi de ce genre de situations dans la troisième partie de cette thèse.

[149] Ce rôle est souvent appelé banquier, une référence issue du jeu Monopoly où l'un des joueurs est chargé de distribuer l'argent de la banque.

[150] Les quelques exceptions concernent les jeux où l'asymétrie est tirée au sort avec un système de rôle caché ou elle dépend du choix d'une faction/couleur.

[151] Notons que certains joueurs affirment une préférence prononcée pour certaines couleurs. Une plaisanterie récurrente faite par l'un des joueurs à Strat&J était, quand on lui demandait s'il appréciait tel ou tel jeu, la suivante : « Le jeu est nul. Il n'y a pas de pions verts. », ce joueur jouant exclusivement avec la couleur verte lorsque le choix était possible. J'ai observé des exemples similaires sur l'ensemble de mes terrains.

[152] Alan R. Moon, *Les Aventuriers du rail*, [jeu] (Days of Wonder, 2004).

répartition des objectifs parmi les joueurs. De plus, les jeux à identités cachées donnent accès à des mécaniques différentes pour chaque rôle, là où les jeux à objectifs cachés ne modifient que les conditions de victoires ou de points. Souvent, ces mécaniques ne peuvent être mobilisées qu'après avoir révélé une identité ou comme moyen de révéler cette identité.

Si la règle d'un jeu prévoit rarement un arbitre, ce rôle est toutefois distribué entre les participants. En cas de doutes sur la règle du jeu, on se référera au livret de règles. Si la soirée dispose d'un animateur, les joueurs optent préférentiellement de se référer à ce dernier avant de se reporter au livret. Dans de rares cas, des règles proposent que lorsqu'un point semble peu clair dans la règle, le propriétaire du jeu ait le dernier mot[153].

J'ajouterai que tous ces jeux n'admettent pas de possibilité de rajouter un joueur une fois la partie commencée. Les participants ratifiés pour la partie sont ainsi tous joueurs, même si cela suppose parfois quelques différences dans ce que chacun d'entre eux peut faire durant la partie si le jeu comporte différents rôles. Le fait qu'ils soient tous joueurs implique aussi qu'ils connaissent tous les règles du jeu et en être collectivement l'arbitre. Cette connaissance des règles est une étape importante de tout début de partie. Si elle n'est pas totale, les joueurs ont à leur disposition le livret de règles sur lequel ils peuvent s'appuyer en cours de partie.

[153] Il s'agit par exemple de la règle dans le jeu de Steve Jackson, *Munchking*, [jeu] (Edge entertainment, 2000).

II — LE DÉROULEMENT D'UNE PARTIE DE JEU

Il n'y a pas encore grand monde dans la salle. Nous n'attendons pas grand monde pour la soirée cela dit. Il fait beau. C'est l'été et le premier week-end des vacances commence le lendemain. Quelques irréductibles sont cependant déjà présents. Une table de jeux est déjà formée, et nous sommes quatre à chercher un jeu. Notre regard se porte sur une boîte du placard des nouveautés. Il s'agit d'un jeu japonais édité depuis peu, et dont les illustrations s'inspirent de l'art nouveau mêlé d'un style plus proche de celui des mangas : Shadow Hunters. Dans ce jeu à identités cachées, les identités sont distribuées secrètement en début de partie et l'un des enjeux est de découvrir durant la partie qui sont les alliés et qui sont les ennemis. Deux camps s'affrontent (les Shadows et les Hunters) cherchant à éliminer le camp adverse, et au milieu desquels un ou des rôles neutres aux conditions de victoire particulières se retrouvent mêlés. Sur les quatre joueurs, deux ont déjà joué et grandement apprécié ce jeu, tandis que les deux autres sont intéressés à l'idée de le découvrir. Hélas, nous ne sommes pas assez. Le jeu peut se jouer à partir de quatre, mais il semblerait que le nombre ne soit pas optimal. La discussion porte dès lors sur la question de savoir si nous nous reportons sur un autre jeu ou si nous attendons un probable cinquième joueur. Alors que nous sommes encore hésitants, la porte claque, laissant entrer un nouvel arrivant qui d'emblée est invité à nous rejoindre. Cela tombe bien, il a déjà fait une partie du jeu qui lui avait bien plu et il serait tenté d'y jouer à nouveau.

À peine l'accord est-il passé, que déjà l'un des joueurs a apporté la boîte de jeu sur la grande table octogonale, car « c'est un jeu à identités secrètes, alors ça sera mieux si l'on peut se voir ». Je profite de ce moment pour demander à deux des personnes présentes si elles acceptent d'être filmées, les deux autres m'ayant déjà donné leur accord en début de soirée. Une fois l'accord donné, je mets en place le matériel vidéo pendant que le matériel du jeu est installé.

L'un des joueurs m'observe et discute avec moi, pendant que deux autres parlent du jeu et de ses mécaniques. L'un connaît le jeu et l'autre va le découvrir. Ils échangent déjà des informations sur des stratégies usuelles des jeux à identités cachées et si elles s'appliquent bien ici aussi. Le dernier joueur, lui, trie le matériel. Il a été chargé d'expliquer le jeu et cherche les différents éléments nécessaires à la présentation. Une fois l'installation du matériel d'enregistrement finie, je m'installe à la table et les explications commencent. Les différents rôles sont distribués secrètement, ainsi que les pouvoirs et surtout conditions de victoires associées à chacun d'entre eux. À chaque nouvel élément expliqué, des questions sont posées et l'un des joueurs suggère régulièrement des règles alternatives. Pendant l'explication, les couleurs sont données et chacun récupère peu à peu son matériel. Une fois les derniers éléments mis en place, une méthode pour déterminer qui sera le premier joueur est appliquée. Un joueur va prendre tous les pions en main,

secouer et n'en relâcher qu'un seul au hasard, qui sera de la couleur du premier joueur : ce sera le joueur orange.

Les cartes rôles sont alors secrètement distribuées. Chacun prend le temps de les lire et la partie commence. Les dés sont lancés, et déjà une erreur de lecture se produit, l'occasion pour les joueurs de commencer leur plainte la plus récurrente : « les dés sont… ». La phrase, rarement complétée autrement que par un pointage du dé, suggère clairement l'idée. Les deux dés se lisent en effet différemment : pour l'un, le dé à six faces, il faut regarder la face du haut, pour l'autre, le dé à quatre faces, il faut regarder la valeur située à la base du dé. Cette disposition ne manquera pas de créer des confusions durant la partie. Le premier tour lancé, le bal des hostilités est ouvert. Bien que les identités soient encore masquées et les alliances inconnues, le premier joueur en attaque un autre.

Durant les premiers tours, alors que rien ne permet d'identifier les joueurs adverses avec assurance, chacun construit sa stratégie, souvent en la justifiant. Les joueurs prudents cherchent à équilibrer les dommages entre les joueurs, tandis que d'autres profitent de la moindre occasion pour infliger des dommages. L'utilisation de cartes particulières force les joueurs à agir selon leurs identités secrètes. Ces nouvelles informations provoquent des revirements de comportements, comme observé lorsque le joueur jaune cesse instantanément sa vendetta contre le joueur orange, menée depuis le début du jeu, après avoir observé sa carte. Soudainement, les camps semblent se former. Chacun semble avoir identifié alliés et opposants, hormis un joueur qui se dit perdu. Les attaques s'affirment, confirmant ce qui jusqu'alors n'était que supposé, et la première des cartes rôles est révélée.

Rapidement, un second joueur voit son identité percée à jour. Il s'agit du joueur orange, dont l'identité secrète est une carte neutre dont les conditions de victoire stipulent qu'il doit être éliminé en premier. Même s'il avait bien joué son jeu en début de partie, ce soudain revirement semble l'empêcher d'accéder à la victoire. Tout le monde l'a identifié, et avec humour, le joueur blanc lui propose une corde, pendant que le joueur violet constate que les camps sont dorénavant plus ou moins connus.

Un second retournement de situation survient. L'un des joueurs qui était proche de l'élimination (s'il perdait encore un point de vie, s'en était fini de lui pour cette partie) pioche une carte chanceuse, qui lui permet de soigner ses blessures et le remet en course. Ce revirement sera toutefois de courte durée, puisqu'une ronde de jeu plus tard, le voilà éliminé. Il sera suivi de peu par l'un de ses adversaires, le joueur rouge. Seuls trois joueurs sont encore dans la partie, mais les deux participants éliminés ne se privent pas de continuer à commenter le jeu, donnant des conseils à leurs alliés, nommant les cartes qu'il faut espérer obtenir, s'exclamant avec ceux

encore de la partie. Le jeu n'est en effet pas encore tout à fait fini pour eux. Bien qu'éliminés, ils peuvent tout de même remporter la partie si leur allié respectif gagne en éliminant le joueur du camp opposé. Le joueur neutre, n'ayant pas réussi son objectif principal se voit rangé dans le camp des Hunters. Il doit les soutenir, comme l'indique le pouvoir de sa carte et remportera le jeu avec eux s'ils gagnent. La partie, à deux contre un, semble perdue pour les Shadows. Mais le jeu se prolonge, allant de rebondissements en rebondissements, accompagnés d'acclamations, de cris de surprise et de désespoir, de commentaires et d'analyses de la part des différentes personnes autour de la table, dont un spectateur arrivé tardivement à la soirée qui s'était directement dirigé vers la table pour suivre le déroulement de la partie. Son arrivée et premier commentaire ont d'ailleurs provoqué des réactions, puisqu'il a donné un conseil avisé à l'équipe des Hunters, un commentaire immédiatement accueilli par une exclamation du joueur blanc (le dernier Shadow) : « mais les aide pas ! Je suis tout seul ! ». Ce dernier était en effet en difficulté, bien que la chance semblait initialement le favoriser, ainsi que la maladresse de l'un de ses opposants (orange). À la surprise générale, ce dernier lui avait donné par mégarde une carte à effet légèrement bénéfique pensant lui nuire, déclenchant l'hilarité de tous.

Petit à petit pourtant, le dernier Shadow perd ses points de vie. Une suite de malchances permet à ses deux opposants de l'attaquer sans qu'il puisse riposter. Au même moment cependant, le joueur orange pioche une carte qui retourne la situation. Les dégâts qu'il inflige affectent dorénavant toutes les personnes dans la même zone. Certains plaisantent déjà qu'il pourrait éliminer son allié au même moment. Cela semble encore improbable, pourtant, au dernier tour, c'est ce qu'il se passe. Avant qu'il ne jette les dés, la question de savoir ce qu'il va se passer s'il élimine les deux joueurs restants est posée. Il n'est ni Shadow ni Hunter (même s'il doit supporter ces derniers). Or, les conditions de victoire pour chacun des autres camps est l'élimination de tous les Shadows (pour les Hunters) ou de tous les Hunters (pour les Shadows). Il a déjà échoué à son objectif initial qui était d'être éliminé le premier. Une relecture de sa carte s'impose : « Tu gagnes tout seul ! », s'exclame le joueur violet devant la révélation. La règle indiquée sur la carte décrit en effet la condition de victoire ainsi : « être le premier à mourir OU être en vie quand tous les personnages Shadow sont morts ».

Fig. 08 : Carte du personnage Daniel Shadow Hunters[154]

Son lancer de dé final lui permet de gagner seul, un retour inattendu. La partie est conclue. Cependant, immédiatement après quelques bravos, des exclamations du vainqueur et un applaudissement, le joueur violet et le spectateur sont allés vérifier dans la règle si cette victoire respectait bien ce qui était prévu par le jeu. Le joueur rouge a discuté avec le joueur blanc d'une erreur tactique de sa part, qui l'aurait empêché d'utiliser son pouvoir de personnage. Le joueur orange a annoncé de son côté avec humour : « c'était tout calculé », pointant le fait que si son erreur en soignant le joueur blanc n'avait pas eu lieu, ni sa tendance à préférer les cartes d'armements, il n'aurait pas pu l'emporter. Pendant ces derniers échanges, le plateau et les éléments du jeu sont rangés. Le joueur jaune commente : « Il est sympa ce jeu. » Quelques autres joueurs acquiescent, tandis que le joueur violet et le spectateur continuent de commenter ce qu'il se passe après la mort des personnages, notamment si leurs pouvoirs peuvent encore s'appliquer : un autre point flou de la règle du jeu.

Pendant ces discussions, un nouveau jeu est suggéré et l'attention se reporte immédiatement sur ce sujet. Certains proposent Les chevaliers de la Table ronde, mais la majorité à la table annonce préférer le jeu Battle Star Galactica, d'autant plus qu'une extension est récemment sortie. Alors que l'ensemble des personnes présentes s'est levé de table pour aller déposer la boîte de Shadow Hunters et observer les différents jeux disponibles hors du champ de la caméra, d'autres jeux sont proposés, ainsi que la possibilité de diviser le groupe, puisque six potentiels joueurs sont maintenant présents.

[154] Yasutaka Ikeda, *Shadow Hunters*, [jeu] (Matagot, 2009). Crédit : Copyright © tous droits réservés. Image promotionnelle.

1. L'installation du jeu et l'explication des règles

L'étape de l'installation du jeu constitue la parenthèse transitoire entre la soirée jeux et le début d'une partie. Après l'arrivée des participants, des groupes se forment autour des différentes tables en fonction des jeux choisis. Ce processus de choix est construit comme une succession de ratifications. Les participants s'accordent tout d'abord sur les personnes qui prendront part à la partie et sur le jeu qui sera utilisé. Un constant va-et-vient s'opère autour des ratifications jusqu'à ce qu'un accord ressorte. Une série de questions est inlassablement répétée d'une soirée à l'autre : « combien sommes-nous ? », « quels sont les envies des participants ? », « quels sont les espaces/tables disponibles ? ». Chacune de ces questions peut être décomposée plus avant et, bien entendu, l'ordre dans lequel les conditions sont posées structure aussi l'échange. Ainsi, la question du nombre de participants est généralement posée en premier, mais pas toujours. Il arrive qu'un jeu soit immédiatement proposé, imposant une limite de joueurs. Dès lors, il faut soit attendre l'arrivée de nouveaux participants, soit au contraire en exclure. De la même manière, lorsque de nombreux joueurs sont présents, la question est souvent articulée autour du nombre de tables à former : « une seule table de sept joueurs ou une de trois et une de quatre ? »[155]. Cette répartition influence à son tour le choix des jeux disponibles. Une discussion se construit alors autour de ces différents éléments. Les préférences de chacun des joueurs vont être exprimées jusqu'à ce qu'un ensemble jeu-joueur-espace soit décidé. Si la discussion n'est pas relancée par l'arrivée d'un nouveau participant, les joueurs sont prêts et le groupe s'installe à une table libre.

Ces discussions permettent de comprendre l'intérêt déjà évoqué des joueurs pour les soirées jeux. Elles réunissent des conditions qui facilitent grandement ce moment : l'accès à un grand nombre de jeux, tous les participants présents sont là pour jouer et les locaux disposent de nombreuses tables et chaises[156].

Les joueurs installent ensuite le matériel de jeu et vérifient que tout le monde connaît la règle. Il faut ajouter qu'à ce moment-là du jeu, une négociation des règles peut avoir lieu. Il n'est pas rare de voir les joueurs soit proposer des variantes si tout le monde connaît le jeu, soit en sélectionner une parmi plusieurs selon les préférences[157]. Cette étape est importante en ce qu'elle permet aux joueurs de

[155] Cet extrait de mes notes de terrain présenté ici n'est pas anecdotique. De nombreux jeux se jouent avec trois à cinq joueurs, et les jeux pour des groupes plus nombreux sont plus rares. Aussi, à partir de six joueurs, la proposition de diviser le groupe est courante. La séparation des tables lorsque le nombre de joueurs est de sept en particulier revient souvent dans mes notes.

[156] À l'exception d'une soirée de grande affluence à Boulogne Billancourt, le problème du nombre de tables et de chaises ne s'est jamais posé. Seule la question de savoir si les tables disponibles étaient assez grandes pour un jeu donné advenait parfois.

[157] Certains jeux proposent en effet différentes variantes. Les plus classiques étant la différence entre les versions pour première partie ou joueurs avancés.

négocier le script ludique, ce qui correspond a priori au dernier moment où une telle action est possible. Une fois la partie lancée, il est en effet rare de modifier les règles au cours du jeu.

L'installation du jeu se fait soit collectivement si tous le maîtrisent, soit par l'un des joueurs qui le connaît ou à l'aide du livret, en même temps que l'explication des règles. Ce moment est aussi celui de la répartition des rôles et du choix des pions ou des couleurs, qui varient d'un jeu à l'autre, mais sont aussi l'expression de préférences individuelles[158]. Ce moment est aussi celui des premières discussions parallèles à l'activité ludique. Durant un court instant, alors que le jeu se met en place, on échange des nouvelles, on parle des autres sorties, tandis qu'on s'échange les pièces du jeu pour mettre en place la situation de début de partie le plus rapidement possible.

Fig. 09 : Photographie, installation du jeu Himalaya

Habituellement, lorsque le groupe s'est formé, la question de savoir qui connaît les règles et à quel degré a déjà été posée. Le joueur maîtrisant le mieux les règles – ou une personne responsable de l'animation de la soirée[159] – est alors en charge de les expliquer à ceux dont c'est la première partie,

[158] Certains joueurs jouent exclusivement avec une couleur particulière lorsque cette dernière est disponible. Cela approche même de la superstition personnelle, certaines couleurs leur portant chance ou malchance. Il existe cependant dans ce domaine trop de variabilités, tant dans l'expression de ces préférences ou superstitions, que dans leurs raisons d'être, pour en tirer des généralités.

[159] Au CNJ et aux soirées jeux à Nanterre, l'un des participants avait un statut particulier, celui d'animateur. Cette personne était chargée durant la soirée d'expliquer si nécessaire les jeux aux tables où personne n'en connaissait les règles. On retrouve le même fonctionnement dans les festivals de jeux où chaque stand possède son équipe d'animateurs attitrés.

si nécessaire. Cette explication orale des règles doit être la plus complète et claire possible. Il n'est dès lors pas surprenant de constater que méthodes et conseils pour réussir cet exercice sont partagés en ligne[160]. Si l'ensemble des joueurs est déjà familier avec le jeu, cette étape est bien évidemment évitée au profit de l'installation commune. Enfin, dernier cas possible, lorsque l'ensemble des joueurs présents découvre le jeu, l'un d'entre eux s'emploie à lire le livret de règles et retransmettre ces dernières au reste du groupe.

Ce qui ressort de ces pratiques est la préférence de la transmission orale des règles du jeu, dont nous pouvons observer une autre occurrence en ligne avec la multiplication d'explications vidéo[161]. Si, pour reprendre l'analyse de Brougère (1979), nous avons bien un dispositif qui articule circulation des règles et du matériel de jeu sous la forme d'un objet-boîte au contenu holiste, les joueurs maintiennent pourtant une forte préférence pour l'oralité. Interrogés sur ce point, cette préférence est pour eux marquée par plusieurs bénéfices qu'ils associent à l'explication des règles par un tiers. L'idée d'une plus grande efficacité dans la transmission est récurrente. Comme il existe bien souvent un seul livret, lire les règles à tour de rôle prendrait trop de temps. De plus, l'explication orale garantie une simplification dans l'échange d'informations. Le contenu du livret n'est pas seulement transmis par des mots, mais aussi par des gestes, des simplifications de concepts, des analogies, etc. L'oralité permet aussi un aller-retour de questions-réponses plus rapide. Notons également que l'explication des règles est systématiquement accompagnée d'une mobilisation forte du matériel de jeu, souvent en reproduisant des séquences entières du tour d'un jeu :

[160] Voir par exemple, le fil de discussion suivant : « Du comment on explique les règles », Tric Trac, 18 juillet 2007, https://www.trictrac.net/forum/sujet/du-comment-on-explique-les-regles.

[161] Ces vidéos sont proposées à la fois par les sites de référencement des jeux comme trictrac.net ou de jeux en ligne comme boardgamearena.com, mais aussi par des chaînes YouTube dédiées à la critique des jeux.

Extrait 3 : Transcription Himalaya 5

```
4.  ROU:  donc à *à mon tour j'ai* programmé ça c'est-à-dire *que là::&
    rou:          *désigne tuiles-*                          *main sur pion
    rou->
5.  ROU:  &je vais prendre le chemin marron* (.8)       *d'accord&
    rou:  -et pointe tuile en même temps---*déplace pion*
6.  ROU:  &(1.3) *ensuite (.5)        * Je vais fai:re (.6)&
    rou:          *pointe seconde tuile*pointe pion rou et seconde tuile---->
7.  ROU:  &une tractation ici *(.) en fait je vais: réclamer l'aumône* (.4)&
    rou:  ------------------->*tend main paume vers haut-------------*,,,,,,
8.  ROU:  &*donc ce que je vais faire c'est que je vais prendre&
    rou:   *pointe cube blanc (même case que pion rouge)----------->
9.  ROU:  &le cube qui a le:* le moins de valeur
    rou:  ------------------*Saisit cube et le montre---
10.       (.7)
    rou:  ------>
11. VER:  ouais ouais d'accord *on prend le=
    rou:  -------------------->* dépose cube derrière cache---->
12. ROU:  =d'accord    (.5)*&
    rou:  ------------>*
13. ROU:  &*je mets c'est le sel       *t'as du sel de l'orge ou du thé::*&
    rou:   *pointe case derrière cache *rapproche cache de lui-même------*
14. ROU:  &de la jade et [(inaud)]
    ORA:                 [l'orge ]
```

Dans ce jeu les joueurs doivent, lors d'une première phase, sélectionner secrètement et simultanément à l'aide de six petites roues les actions qu'ils vont réaliser à la phase suivante. Les roues comportent chacune quatre options : trois couleurs (terre, pierre et glace dans le jeu ; marron/brun, noir et bleu, tel que décrit par les joueurs) et un symbole d'action, traduit ici par « réclamer l'aumône » (tour 7). Le joueur rouge accompagne son explication d'une mise en acte des tours de jeu. Nous constatons aussi la différence de vocabulaire par rapport à la règle évoquée plus haut, qui est souvent remplacé par des indicateurs visuels (couleurs, formes) propres au matériel de jeu. Chaque séquence de l'explication s'articule autour d'un énoncé pointant tout d'abord les différentes possibilités et les éléments mobilisés, puis l'action choisie accompagnée des gestes correspondants. Nous observons ainsi que ce système permet d'une part une économie de mots, d'autre part une plus grande association entre règles, matériel et gestes avec un rappel, bien que léger, de la thématique du jeu.

Ces explications orales ne sont cependant pas sans travers. Comme l'avancent de nombreux joueurs et débats sur les forums en ligne[162], l'explication efficace des règles demande un minimum de compétences à acquérir. L'explication doit être simple, rapide, couvrir les informations les plus essentielles et clarifier à l'avance les principaux points de conflits. Il n'est ainsi pas rare qu'en milieu

[162] Voir par exemple : « Comment expliquer les règles d'un nouveau jeu ? », Tric Trac, 30 juin 2009, https://www.trictrac.net/forum/sujet/comment-expliquer-les-regles-d-un-nouveau-jeu. Consulté le 15 juillet 2016

de partie une règle mal comprise ou expliquée soit soudainement découverte, bien souvent aux dépens d'un joueur dont la stratégie reposait sur la mécanique concernée. Par conséquent, il n'est pas étonnant que les joueurs s'échangent des trucs et astuces pour améliorer leur capacité à transmettre des règles de jeux.

Parmi ces conseils, nous retrouvons en toute logique l'importance d'expliquer chaque élément du matériel et point de la règles, ainsi que leurs articulations. L'établissement clair des conditions de victoire et de fin de partie, ainsi que des différentes séquences de jeu forme le second élément mis en avant, viennent ensuite les clefs de lecture des éléments du jeu et la fonction de chaque pièce par rapport à l'ensemble, en particulier au regard des conditions de victoire.

Une fois les règles expliquées, une dernière vérification est faite. Le joueur ayant expliqué les règles demande si « tout est bon », « tout est clair », ou il utilise une autre formulation. Si aucune précision n'est demandée, les cartes sont distribuées, la situation initiale du jeu est mise en place et un premier joueur est choisi[163]. Il s'agit de la dernière ratification, un accord définitif sur les règles, la validation que chacun a compris son rôle, ses objectifs et ses possibilités en jeu, ainsi que la vérification que tout le monde dispose des outils auxquels il a droit. Enfin, la partie peut commencer.

[163] Sur ce point, divers procédés existent. Souvent, un moyen de choisir le premier joueur est suggéré par le jeu. Mais il existe aussi de nombreux moyens de tirer au hasard (avec des dés, en tirant au hasard une couleur, etc., la liste est longue). Seule exception, dans le cas d'un jeu connu et où le premier joueur peut posséder un avantage ou désavantage stratégique, la pratique est de laisser l'avantage au joueur le moins expérimenté et de donner le désavantage au joueur le plus fort à ce jeu.

2. Jouer

Les jeux d'édition s'organisent autour de séquences internes, qui s'articulent avec les contraintes extérieures liées aux nécessités des joueurs. Entre les moments du début et de fin de partie (le moment de l'installation du jeu et celui où le matériel est rangé) nous retrouvons l'ensemble des séquences d'un jeu : l'actualisation par les joueurs des règles du jeu et en particulier de ses séquences. Le tableau (Fig.10) suivant reprend la partie décrite plus haut sous le format d'une transcription longue (voir annexe correspondante). Le schéma accorde une ligne par action par joueur. Les colonnes englobent chacune cinq secondes de temps et donnent ainsi l'indice de la progression temporelle. Les cases sont de la couleur du participant correspondant à la ligne au moment (colonne) où il entreprend une action précise. Des lignes ont par ailleurs été réservée pour indiquer la « couleur » du tour, c'est-à-dire quel est le joueur actif dans les règles à ce moment du jeu. Les lignes en gras indiquent les colonnes de début de tour.

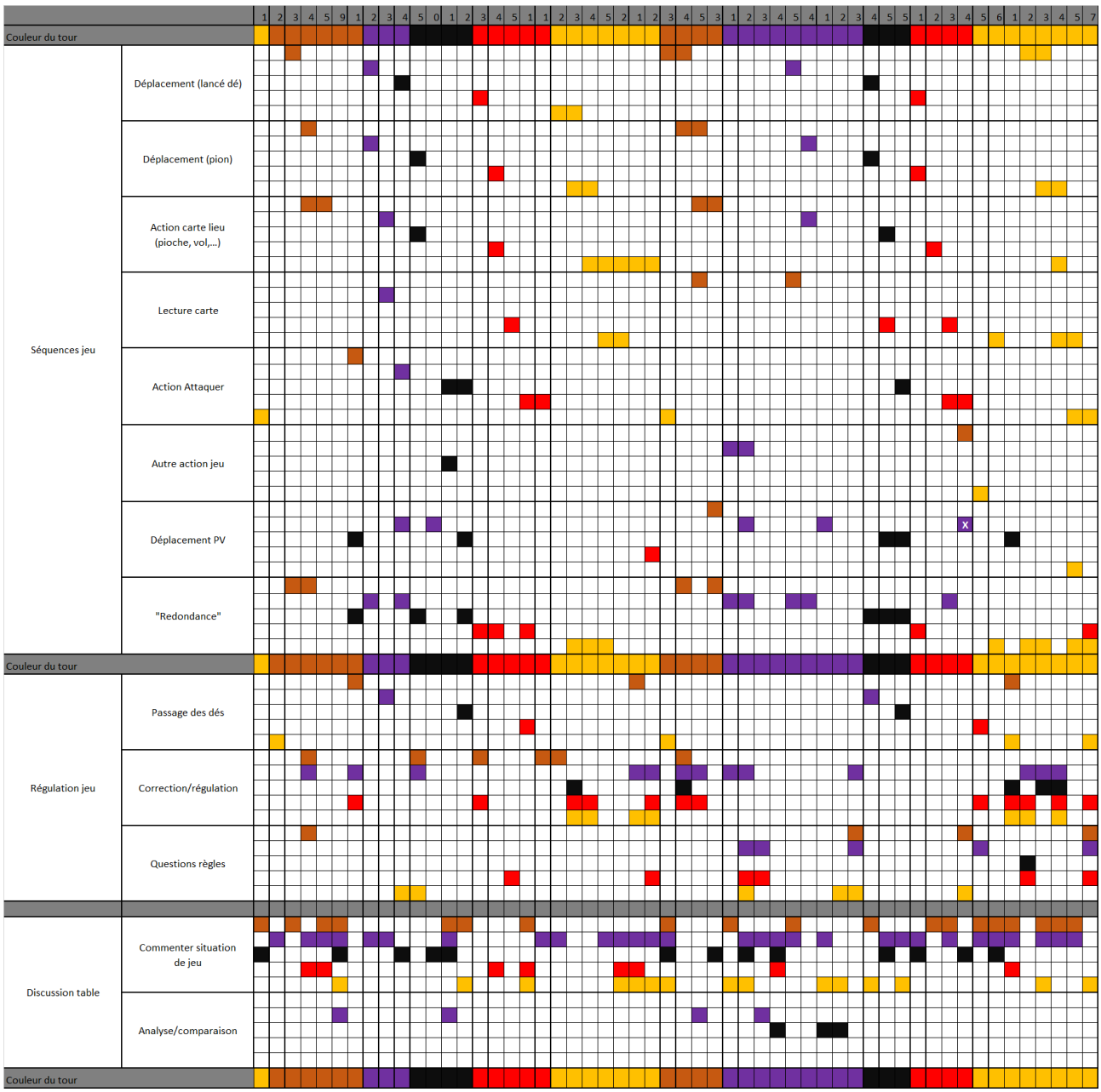


Fig. 10 : Extrait transcription longue d'une partie de Shadow Hunters

Ce schéma d'une partie permet de constater la répétition de certaines actions associées aux différentes phases du jeu. Lorsque l'on suit les séquences de jeu on observe ainsi que la structure des tours, si la durée est différente, suit le plus souvent la même structure (lancé de dés pour le déplacement, déplacement, action du lieu). Cela souligne l'aspect cyclique du jeu, avec la répétition des différentes séquences présentées dans la règle. Elles correspondent aux règles données dans le jeu comme le montre l'extrait de règle ci-dessous (figure 11).

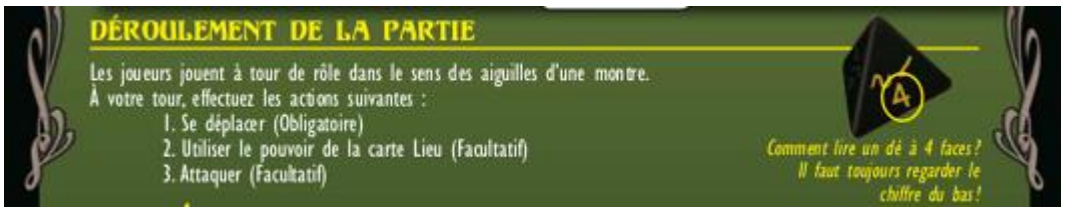


Fig. 11 : Détail règle du jeu Shadow Hunters, les phases de jeu

On observe d'autant plus facilement la répétition des séquences de jeux (déplacement, action, combat) durant la partie qui constituent une série de choix et d'action qui va se répéter durant le jeu et qui dans le cas des jeux de sociétés est donné par la règle. Ces séquences répétées sont généralement constituées de choix faits par les joueurs ou le hasard. Elles vont générer différents branchements et stratégies qui constituent le système choix-sanctions, sanctions qui dans ce jeu prennent principalement la forme de déplacements des pions sur la piste des points de vie et l'élimination successive de participants.

Comparons-le à un autre jeu avec un fonctionnement radicalement différent, par exemple le jeu Pit[164], qui comprend une seule séquence principale et simultanée, durant laquelle les joueurs exécutent des boucles d'actions répétées[165].

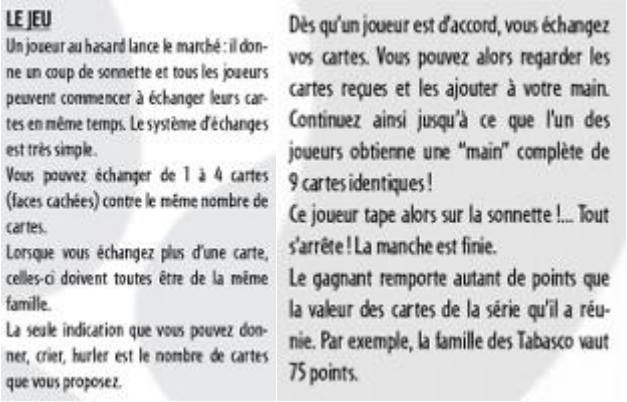


Fig. 12 : Détail règle de jeu Pit

[164] Edgar Cayce, *Pit*, [jeu] (Repos Production, 2008).
[165] Afin de simplifier le schéma, il a été décidé de ne suivre que les actions de l'un des joueurs.

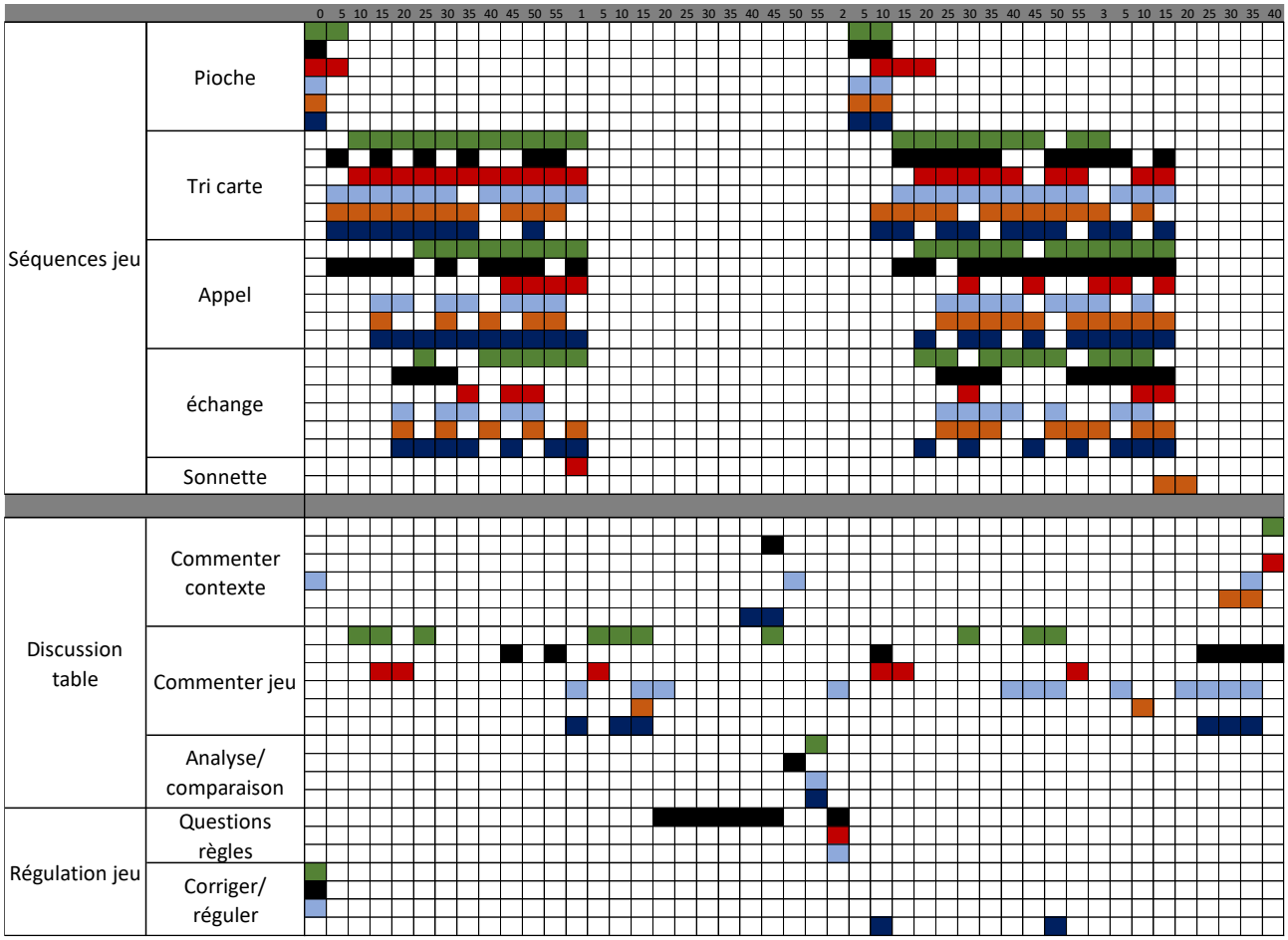


Fig. 13 : Extrait transcription longue d'une partie de Pit

Dans Pit, la phase principale est répétée à plusieurs reprises. Les joueurs ayant décidé de ne pas compter les points, cette répétition peut se comprendre comme autant de reprises de parties ou la continuation de l'une d'elles. Les aspects linéaires et cycliques sont néanmoins toujours présents même dans ce jeu. Les aspects linéaires sont présents au commencement avec la distribution des cartes et l'annonce de début de partie, ainsi que la fin lorsque la cloche sonne et que le joueur gagnant montre ses cartes[166]. Les aspects cycliques étant eux présents dans la répétition de la proposition des cartes à échanger. Cependant l'absence de tour rend nettement moins perceptible la succession des actions, car tous les joueurs agissent en même temps et enchaînent rapidement les séries d'actions. Aussi notre seul indicateur sur cette dimension cyclique n'est présenté que par la répétition d'une phase de jeu à une autre, et à travers le départ décalé des différentes actions (la pioche initiale, puis le tri des cartes, puis les appels à échange, puis l'échange de cartes) qui donnent aux différentes phases une structure presque similaire.

[166] Bien que moins visible, l'accumulation des cartes qui rapproche chaque joueur de la victoire fait aussi partie de cet aspect linéaire.

Que ce soit pour la partie de Pit ou de Shadow Hunters, nous constatons ainsi que le jeu est construit autour de ses séquences de jeu et de la progression vers la fin de partie à travers la manipulation du matériel et l'accomplissement des unités de choix-action-sanction qui forment les boucles de gameplay.

3. Conclure la partie

La conclusion d'une partie se déroule presque en opposition au début de partie. Lorsque cette phase commence, la partie n'est pas tout à fait conclue, puisque le décompte des points ou la vérification des conditions de victoire a d'abord lieu. La conclusion a ainsi des durées variables selon que le décompte comporte plusieurs phases ou séquences. Les mêmes principes que durant la partie s'appliquent, avec pour principal changement que les joueurs n'agissent plus, mais prennent tous part au décompte. À l'inverse, la conclusion peut ne durer que le temps d'un bref coup d'œil lorsque le jeu se conclu, sans décompte, dès qu'un joueur remplit une condition de victoire. Ainsi, dans Pit, le joueur qui sonne la cloche se contente de montrer qu'il a bien en mains les cartes nécessaires.

La conclusion s'accompagne de nombreux commentaires : félicitations, exclamations de joie, de surprise, de « rage enjouée »[167] vont alors retentir. Les joueurs se passionnent pour les points accomplis, tout comme ils commentent le jeu. La fin de partie s'accompagne en effet de nombreux commentaires qui sont autant de jugements esthétiques[168] portant sur le jeu et ses règles, que sur la qualité de certains moments clefs de la partie[169]. Il faut cependant noter qu'à partir du moment où le déroulement du jeu (entendu comme celui prévu par le script) cesse, les discussions et leurs sujets se diversifient. Si au départ les sujets abordés ont trait à la partie ou au jeu, ils reviennent progressivement aux sujets plus généraux propres à la soirée jeux : échanges de nouvelles, discussions sur l'actualité ludique, etc.

Dans le même temps, le jeu est rangé. Cette étape peut avoir lieu soit en même temps que le décompte des points, les joueurs profitant de la manipulation des pièces pour à la fois simplifier le calcul et commencer le rangement, soit en même temps que les discussions. D'une façon générale, tous les joueurs participants y prennent part, sauf en fin de soirées où certains doivent se précipiter pour prendre leur métro. Ce moment est parfois l'occasion pour des joueurs de feuilleter les règles pour en chercher les variantes ou de regarder le nom de l'auteur et de l'illustrateur du jeu. Une fois le matériel du jeu rangé dans sa boîte, nous cherchons à former une nouvelle table si la soirée se poursuit. Pour

[167] Je reprends l'expression de l'un des enquêtés. Il entendait par là les exclamations de déceptions amusées. Ces exclamations, tout comme le jeu lui-même, ont l'apparence dans leur intensité de colère et d'agressivité contrebalancée par des rires et sourires. Comme il le disait lui-même : « Ce n'est pas non plus pour de faux, on est vraiment frustré […]. En même temps, c'est le plaisir de s'être confronté qui s'exprime, et aussi qu'après tout, il faut bien un gagnant. »

[168] J'utilise cette expression suivant le sens proposé par Olivier Caïra (2016), qui est tout autant défendu par les joueurs et auteurs de jeux. Par exemple Bruno Faidutti, dans son article, s'il ne mentionne pas le terme d'esthétique défend l'idée d'une critique plutôt que d'un test des jeux. Cette critique est entendue comme un « jugement argumenté sur une œuvre », et elle est donc esthétique : « Critique du test », Les jeux de société de Bruno Faidutti, 27 novembre 2015, https://faidutti.com/blog/blog/2015/11/27/test-et-critique/.

[169] Entendus ici de façon large, ces moments clefs vont être associés à un qualificatif, que ce soit « malchanceux » « bien joué », etc.

les joueurs, c'est aussi l'occasion d'un interlude, certains attendent un ou des joueurs précis à qui ils ont promis une partie, d'autres profitent de ce moment pour enfin manger[170].

Si la fin de partie correspond à la fin de soirée, l'ambiance est quelque peu différente. Un joueur peut ainsi partir avant que le jeu ne soit rangé, voire parfois avant même que le score final ne soit annoncé, et encore plus rarement avant la fin de la partie. D'autres, n'ayant pas les mêmes exigences temporelles prennent plus de temps, organisant au fil des discussions des départs groupés. Les différentes tables de jeux restantes se regroupent. Une partie encore plus restreinte participe ensuite au rangement de la salle, quoique cela dépende du lieu. Ainsi, à Nancy, chacun était responsable de ses déchets et le seul rangement collectif consistait à replier les chaises utilisées. À Boulogne-Billancourt, l'animateur ou l'un des membres du bureau du club se chargeait en général du rangement, assisté par les personnes présentes le plus souvent. À Bruxelles, la soirée jeux se déroulant dans un bar, il n'y avait guère qu'à ranger les jeux et rapporter verres et vaisselles au comptoir. L'association Strat&J fait ici figure d'exception puisque tous les réguliers présents participaient au rangement. De plus, la soirée se poursuivant parfois chez l'un d'entre eux, les départs étaient majoritairement groupés.

La transition entre fin de partie et soirée marque aussi un changement de statut des personnes présentes, qui de joueurs deviennent participants. Cette situation transitoire permet d'inclure plus facilement les personnes extérieures au jeu. À ce moment, d'autres participants à la soirée viennent aux nouvelles des joueurs. Ainsi, si le début d'une partie est marqué par une ratification progressive des participants (humains et non-humains), la fin de partie se fait par une ouverture progressive tant au niveau des personnes impliquées, que des sujets de conversations.

[170] Cette situation était courante à Boulogne-Billancourt où il était interdit de manger à proximité des jeux. Les participants se rendaient alors dans une salle à l'étage entre deux parties, et dans de très rares cas, durant un jeu.

III — LE JEU D'ÉDITION COMME SYSTÈME DE SÉQUENCES

Puisque les joueurs sont tenus de suivre les règles du jeu sur lesquelles ils se sont accordés et d'en appliquer les différents mécanismes, il n'est pas étonnant de les retrouver dans le déroulement effectif d'un jeu. Ainsi, étudier les interactions ludiques nécessite de comprendre la façon dont les règles vont orienter l'action. Lors de notre description des moments de la partie nous avons vu comment le dispositif jeu s'organise autour de séquences de choix-action-sanction, par exemple le tour de jeu. Cette structuration va déterminer une grande partie du déroulement du jeu et des interactions qui l'accompagne.

D'un jeu à l'autre, ces séquences varient grandement. Des particularités et structurations précises des rencontres ludiques restent cependant présentes d'un jeu à l'autre, malgré la grande variabilité des jeux. Le seul point commun dans la structure toutes les parties sont les deux moments qui encadrent le jeu. Premièrement, il faut tout d'abord choisir un jeu et réunir les participants, installer le jeu et expliquer les règles. Enfin, une fois les conditions de fin de partie remplies, il faut compter les points ou valider le vainqueur et ranger le jeu. Chacune de ces séquences peut prendre un temps plus ou moins long selon les parties. Elles correspondent à ce que Goffman qualifierait de parenthèses (1991) : des espaces transitoires entre deux cadres, ou plutôt l'ouverture et la fermeture de cadres d'interaction. Ces moments marquent en effet le début et la fin d'un moment social particulier qu'est celui de la partie et constituent des moments de transition où une plus grande fluidité dans l'interaction est permise. Nous y retrouvons en particulier les caractéristiques de la transition d'un cadre à un autre par la négociation et l'affirmation des nouvelles normes communes du cadre mis en place.

1. Le rythme du jeu, des contraintes extérieures aux séquences de jeu

Le jeu nécessite du temps, une caractéristique d'autant plus importante qu'avec un système de choix-sanctions, les jeux de société ont un fort aspect autotélique. Ils ne prennent sens qu'une fois conclus, lorsqu'un vainqueur est désigné. Aussi, les joueurs s'enquièrent toujours à propos du temps nécessaire avant de commencer à jouer, explication de règle incluse. Cette temporalité est en effet celle des impératifs du monde : l'heure du dernier métro, l'heure d'arrivée des joueurs, le moment de la commande de nourriture, celui de la livraison, peut-être un rendez-vous, une obligation, etc. Ce temps continu est aussi celui du joueur entre deux tours, qui n'agit plus sur le jeu.

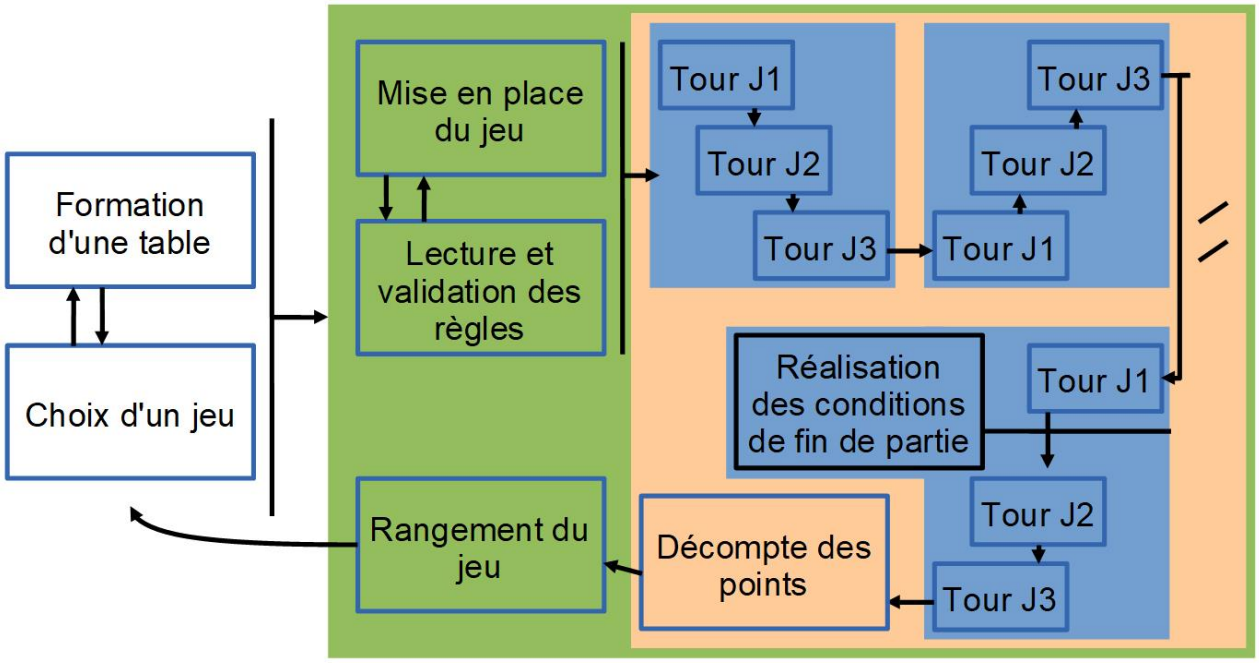


Fig. 14 : Schéma d'un parcours de jeu idéal typique

La partie de son côté se joue *via* le matériel de jeu. En effet, les actions entre les individus durant la partie sont surtout des interactions sur et par le matériel de jeu. Par exemple, la situation de fin de partie est déterminée par le dispositif ludique. Pour qu'un jeu soit mené à son terme, il faut que les conditions de fin de partie aient été réunies. Entre les conditions initiales et de fin de partie le jeu propose une série de séquences cyclique dont la forme la plus répandue est le *tour*[171]. Le tour a

[171] Notons que même les jeux vidéo possèdent une forme de cyclicité dans ce qu'ils appellent la boucle de *gameplay*. Ils comprennent des éléments similaires à ce que j'appelle le système de sanction, à ceci près que la gestion des conséquences des choix du joueur sera directement gérée par l'ordinateur. Il s'agit de ce que les *game designers* appellent l'OCR pour Objectif, Challenge, Récompense (voir Guardiola 2016). Un jeu vidéo comprend lui aussi plusieurs échelles de boucles micro-meso-macro. La plus petite correspond à un système d'action-*feedback* (donner un coup, se déplacer, etc.) et la plus grande comporte tout un niveau, voire un jeu du début à la fin.

vocation à se répéter et à répéter ses composantes. Ce peut être soit un tour de table (c'est-à-dire que tous les joueurs jouent une fois chacun, simultanément ou chacun son tour) parfois appelé ronde, soit un tour de jeu propre à un joueur (que nous retrouvons dans l'expression « c'est mon tour »). Dans ce dernier cas de figure, la cyclicité tient au fait que la séquence jouée est définie par une ratification exclusive de l'un des participants, l'un des joueurs (que je désignerai par le terme actant par la suite) étant la seule personne à pouvoir légitimement agir. Les actions réalisables par ce joueur actant vont se répéter : soit d'un joueur à l'autre (avec ainsi une alternance entre les participants légitimes qui vont effectuer la même action), soit d'une ronde à l'autre[172] (avec ici la répétition pour un joueur d'une série de séquences qui lui sont spécifiques), soit enfin les deux. Le jeu répartit ainsi dans le temps la participation des acteurs et leur capacité à agir. Enfin, le jeu en lui-même incarne une forme de cyclicité, car une fois la partie terminée, il est toujours possible d'en recommencer une autre en repartant de zéro[173].

Cette cyclicité est contrebalancée par une double linéarité. D'une part, cette linéarité est celle de l'évolution de la partie sur le plateau. Chaque cycle va déboucher sur une évolution globale de la situation dont l'empreinte sera manifeste. Tout le système de sanctions ludiques qui mène à la victoire ou à la défaite s'établit par l'accumulation progressive des choix faits lors des tours de jeu. Si la répétition place les joueurs à égalité devant les possibilités, la linéarité à travers l'accumulation ou l'évolution des conséquences de ces choix permet en fin de partie de distinguer les joueurs entre eux. D'autre part, on trouve une seconde linéarité au sein de chaque séquence. Par exemple, un tour de jeu peut être composé de plusieurs phases. Dans ce cas, chaque joueur réalise une série successive et déterminée d'actions, souvent avec des choix, puis le joueur suivant fera de même et ainsi de suite. À l'inverse, un jeu peut être composé d'une série de phases comprenant chacune divers tours de table à accomplir et différents d'une phase à l'autre.

Comme nous le devinons, de nombreuses combinaisons entre cyclicité et linéarité sont possibles. Néanmoins, il faut noter que, dans aucune des situations observées, un jeu n'a été uniquement cyclique ou uniquement linéaire. En effet, il existe a minima une unité linéaire, puisque l'on a un début et une fin. À l'opposé, une partie ne pourrait être totalement linéaire : le corpus de règles qui devrait alors décrire tous les différents choix et branchements à chaque nouvelle séquence rendrait la

[172] La grande variabilité des jeux fait qu'il est tout à fait possible que le tour d'un joueur inclut une séquence (ou phase) qui nécessite la participation de l'ensemble des autres joueurs. Mais dans la majorité des cas, le tour d'un joueur exprime le moment où il est le (ou l'un des) joueur(s) actant.

[173] Notons cependant qu'une forme de jeu récente propose des jeux scénarisés et jouables qu'une seule fois (en principe) par les mêmes personnes, car le jeu est construit autour d'une révélation scénaristique dont l'ordre d'apparition est fixé par l'auteur du jeu. Le hasard est ici remplacé par une plus grande importance du script-scénario.

tâche titanesque et les règles difficiles d'accès[174], ce à quoi il faudrait ajouter que le jeu ne serait pas rejouable.

Le jeu fonctionne donc autour des séquences de jeu articulées autour de dimensions cycliques répétées, mais aussi d'accumulation progressive et linéaire. Cela donne dans bien des cas une impression de joueurs impliqués séparément et alternativement face au jeu (la succession des tours par exemple). Si nous reprenons l'analyse de Thierry Wendling sur la temporalité du jeu d'échecs (2018), cette dernière est une temporalité discontinue ou discrète, formée par la succession des coups qui ne peuvent être réalisés de façon simultanée. Les jeux d'édition fonctionnent selon un principe proche, bien que ce dernier varie fortement d'un jeu à l'autre et que ces jeux soient divisés en séquences. Selon les jeux, ces séquences vont soit impliquer les joueurs individuellement à tour de rôle (comme pour le jeu d'échecs), soit inclure simultanément l'ensemble ou une partie des joueurs. Cette temporalité est toujours articulée autour du matériel ludique et sa manipulation, car chaque séquence implique de réaliser une série d'actions (qui peut être strictement verbale, comme le fait de passer en l'annonçant, mais se manifeste généralement par au moins un acte). Certaines séquences deviennent des marqueurs dans la progression générale du jeu et entre lesquelles des interruptions peuvent exister.

Cette temporalité discrète se déroule dans, ou à travers, le matériel ludique. Le temps du jeu est celui du geste ludique. Les joueurs peuvent tout à fait interrompre le jeu à tout moment si nécessaire, mais ils ne peuvent le mener au bout que s'ils complètent dûment le déroulement prévu. Or, si en principe cette durée pourrait être étendue à l'infini entre deux tours d'un jeu sans remettre en cause la temporalité de celui-ci, il n'en va pas de même pour les joueurs. D'autant plus si nous considérons que pour de nombreux jeux d'édition il existe une alternance de celui qui joue. En effet, pour les jeux comportant un système de tours, un seul participant est autorisé à jouer à la fois, chacun prenant son tour pour pouvoir agir. Les autres joueurs se retrouvent dans une position intermédiaire. Ils ne sont plus vraiment acteurs du jeu jusqu'à la possibilité, lorsqu'elle est prévue par le jeu, d'une action. En même temps, ils doivent maintenir un minimum d'attention s'ils veulent anticiper leur prochain tour, mais aussi prévoir la stratégie de leurs adversaires.

[174] Même dans les formes plus narratives, en dehors des jeux de société, comme les jeux de rôles ou les Visual Novels, où le développement se fait autour d'une histoire en constante évolution, nous constatons l'existence d'une boucle ludique ou boucle de *gameplay* souvent articulée autour de choix à exprimer ou de compétences à mobiliser. Les jeux symboliques des enfants sont peut-être ce qui se rapprocherait le plus de jeux linéaires.

Ces séquences organisent la temporalité du jeu qui, à l'instar de celle du jeu d'échecs, est structurée autour d'éléments discrets et non continus[175]. Le temps du jeu suspend son cours lorsque le joueur réfléchit, que la situation n'évolue pas, avant de reprendre lorsqu'un joueur accomplit d'un bout à l'autre une chaîne d'actions. Si des mécanismes peuvent impliquer un temps continu, souvent mesuré à l'aide d'un sablier ou d'un minuteur, même ainsi, ils forment une séquence temporelle délimitée et discrète, car avant que le minuteur ne soit lancé ou après qu'il ait marqué la fin de la séquence, il peut se dérouler un temps a priori infini jusqu'à la séquence suivante[176].

[175] Notons tout de même que les jeux intègrent de plus en plus des systèmes pour contrôler cette divergence entre éléments discrets et non continus, avec l'apparition de jeux à durée limitée.

[176] Il s'agit d'ailleurs de l'un des ressorts scénaristiques du film *Jumanji*, où l'un des personnages reste captif du jeu pendant des dizaines d'années : tant qu'un sept ou un six n'ont pas été lancés. Or, la joueuse suivante ayant fui de terreur, elle n'agit plus sur le jeu et le personnage reste captif, jusqu'à ce qu'enfin de nouveaux joueurs s'ajoutent à la partie et obtiennent le six ou le sept.

2. Les chaînes d'actions

Pour être efficaces, ces mécaniques de jeu sont souvent structurées autour de principes similaires. Le premier de ces principes est ce qui permet au jeu de progresser et de proposer une évolution, autant que l'inscription dans le matériel ludique des choix faits par les joueurs. Ces mécaniques s'articulent autour d'un principe de causalité. Lorsque le joueur (ou parfois le hasard) opère un choix, il doit effectuer une suite d'actions correspondant aux conséquences de ce choix. Cette causalité est établie par ce que j'ai appelé chaîne d'actions. Il s'agit d'un concept distinct, bien qu'inspiré de celui de la chaîne opératoire, telle que pensée par André Leroi-Gourhan (1965), qui s'attache à décomposer plus finement les gestes et étapes effectués lors de la fabrication ou de l'usage d'objets. J'entends par chaîne d'actions une succession de gestes à accomplir par l'un des joueurs pour faire progresser le jeu en une seule séquence d'actions. Ces séquences se situent soit au début d'une phase de jeu (tour d'un joueur, nouvelle ronde, etc.), soit directement en association avec le choix d'un joueur. Il s'agit donc plutôt ici d'une suite d'actions de jeu codifiée par les règles, mais dont la structure et l'ordre forment un tout indissociable. Ce principe se rapproche du concept de boucle de *gameplay* (ou outil, comme le pointe Emmanuel Guardiola 2016), en ce qu'il décompose les mécaniques de jeu autour des actions du joueur.

Cette idée de chaîne d'actions s'appuie sur les observations des séquences de jeu. Il est possible d'y observer l'importance de la réalisation d'une chaîne d'action dans son entièreté, en particulier dans la gestion des séquences de jeu/non-jeu par les participants. Si des nuances sont à apporter, les exemples suivants illustrent la façon dont ces chaînes d'actions se manifestent en situation. Afin de détailler ces dernières nous opposerons tout d'abords la transcription de situation de jeu avec les règles de la séquence de jeu associée. Ces deux éléments nous permettrons de schématiser différents aspects des chaînes d'actions et d'en détailler le fonctionnement.

Extrait 4 : Transcription Endeavor 4

```
1.  VIO:  ((rires)) (.8) qui n'était pas prévu non plus
2.        (1.7)*(2.3)      *(1.0)
    noi:        *saisit pion* place pion--->
3.  VIO:  ouais [du coup tu         ]
    NOI:        [tu l'aurais pas dit] je l'aurais pas joué*
    noi:  ----------------------------------------------*
4.  VIO:  *ouais d'accord
    noi:  *prend jeton------->tour 7
5.  BLA:  ah non mais t- pourquoi t'as t-
6.        (1.0)
7.  NOI:  alors attends* [je *pose ç::a:]
    ROU:                 [(inaud.)      ]
    noi:  -------------*     *pose jeton-->
8.  BLA:  non mais ça [t'arrange   ]*
    VIO:              ah non c'est]* génial pour toi*
    noi:  -------------------------*déplace marqueur*
9.  ROU:  *ah bon [pourquoi  ]
    BLA:          [tu deviens][le     ] gouverneur
    VIO:                      [bah oui]
    noi:  *saisit carte---------------------------->tour 11
10. VIO:  c'est toi qui deviens le gouverneur=
11. NOI:  =°ça* c'est pour toi°=
    noi:  ----* place carte sur plateau ROU----> tour13
12. BLA:  =mais oui
13. ROU:  ah oui ah oui  [ça y est]* ok d'accord [j'ai (inaud.)]
    NOI:                 [merci   ]*             [dis moi merci]
    noi:  -------------------------*désigne ROU---------------->
14. ROU:  oui*+ merci
    noi:  ---*'''''''>
    rou:      +tend main--->
15. ANI:  non*+ ne dis jamais merci à noir*+
    noi:  '''* poignée de main------------*
    rou:  ----+poignée de main-------------+
16.       *((rires))
    noi:  *prep une action avec un pion,,,,>
17. BLA:  ouais mais non là ça [m'arrange pas]*
    ANI:                       [ça y es là   ]*tu lui as serré la main*&
    noi:  ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,*retract''''''''''''''''*
18. ANI:  &t'es foutu c'est lui qui va gagner
19.       (.6)
20. ROU:  °tant pis c'est° pas grave* °c'est ma première [partie (inaud.)° ]
    NOI:                                                 [forcément je vais]&
    noi:                              * place pion---------------------------->
21. NOI:  &me mettre là*
    noi:  -------------*
22.       *(3.0)        *(1.2)
    noi:  *saisit jetons* place un jeton--->
23. BLA:  °alors là ça m'arrange pas°(.8)*
    noi:  ------------------------------*
24. VIO:  *a:: ça c'est sur (1.1)*
    noi:  *place second jeton----*
25.       (1.0)*(.5)           *(2.9)
    noi:        *déplace un pion*s'adosse reg. ANI.--->>
26. NOI:  je peux te poser une question personnelle (.) enfin deux questions
27. ANI:  Vas-y
```

Dans cet extrait, le joueur noir, après s'être exprimé au début de son action au tour 3, cesse d'interagir avec le reste de la table et se concentre sur ses actions de jeu que ce soit dans sa posture, ses gestes ou ses prises paroles. Concernant ces dernières aux tours 11 et 20 elles sont très clairement directement liées aux actions de jeu, avec le passage d'un élément de jeu pour le premier, et un soliloque dans le second cas. La seule exception se situe aux tours 13 à 15 où le joueur rouge serre sa main alors que le joueur noir lui tendait une carte en lui demandant de dire merci. Cette exception peut s'expliquer par la proximité du geste, le bras du joueur noir était déjà tendu en direction du joueur rouge, et l'attention des deux joueurs était déjà orientée l'un vers l'autre en raison de cet échange. Au tour 15, l'animateur de la soirée, un ami du joueur noir, est arrivé à la table en plaisantant pour observer la partie. L'animateur et le joueur noir n'avaient pas encore eu le temps de discuter au cours de la soirée. Pourtant, le joueur a reporté leur échange après la fin de son tour (tour 25). Il a manifesté sa disponibilité à la discussion en passant d'une orientation vers les éléments de jeux à une autre plus ouverte. Et engage directement la conversation avec l'animateur lorsque son tour est fini.

Ce délai dans la gestion des actions s'explique en s'inspirant d'un concept développé par Pierre Lemonnier (1980) : celui de tâches stratégiques. Il s'agit d'une succession d'actions constituées en un ensemble cohérent et composite d'actions nécessaires. Elles sont conçues dans le dispositif[177] comme un ensemble qui ne peut être interrompu et dont le rôle est crucial (ou perçu comme tel) pour obtenir une efficacité plus grande ou un produit fini de meilleure qualité. Bien que ce concept ait initialement été développé pour des situations de travail, Lemonnier montre que ces tâches stratégiques sont aussi le cœur d'enjeux sociaux forts dans la répartition des tâches. Elles sont stratégiques dans le sens où elles bénéficient, en raison de leur technicité perçue, d'une image ou d'un enjeu social marqué.

Malgré la différence de contexte, des points communs existent néanmoins entre tâches stratégiques et séquences ludiques. Tout comme les tâches stratégiques s'inscrivent dans une succession d'actions plus large, ces successions d'actions ludiques perçues comme ne devant pas être interrompues s'inscrivent dans les séquences plus larges des tours de jeux. Ceux-ci peuvent être constitués d'un bloc avec une seule chaîne d'actions, ou être composites avec un ensemble de séquences chacune constituée d'une chaîne d'actions (ou plutôt, dans les deux cas, d'un choix à faire parmi plusieurs chaînes d'actions). Ces tours de jeux définissent aussi un nombre de joueurs (bien souvent un seul) autorisés à agir durant la séquence et ils s'organisent en alternance, soit d'une ronde à l'autre, soit d'un groupe de joueurs (souvent composé d'un seul joueur) à l'autre.

[177] Ou chaîne opératoire chez Lemonnier, qui désigne l'ensemble des actions nécessaire pour la réalisation d'un objet technique ou d'un projet impliquant des actions techniques (par exemple dans son étude : la production de sel).

Ce sont ces chaînes d'actions qui se rapprochent de l'idée des tâches stratégiques. Elles sont en effet difficilement interrompues, car ne pas les mener à terme fait courir le risque de perdre le fil du tour et de ses différents choix, remettant ainsi en cause les successions choix-sanctions au cœur du dispositif. Il est par ailleurs rare qu'un joueur dont c'est le tour délègue la mise en acte de ces actions à un autre. La seule exception observée est celle où un espace de jeu est grand et chargé d'éléments mobiles. La mise en acte d'une séquence d'actions par le joueur actant ferait donc encourir le risque de déplacer involontairement des éléments de jeu et faire perdre la disposition exacte précédente. Il est aussi intéressant de noter que lorsque les jeux de société sont numérisés, ce sont ces mêmes chaînes d'actions qui se retrouvent gérées par le programme de l'ordinateur.

Il faut cependant distinguer la situation de jeu de celle de l'acte technique. Dans l'acte technique, il s'agit du prestige et de la reconnaissance des compétences (prêtées à l'acteur et à la tâche), ainsi que de l'efficacité technique (nécessitant une compétence), qui justifient l'association d'un acteur à l'une de ces tâches stratégiques, conçues comme cruciales dans la chaîne opératoire. Pour le jeu, si le tour d'un joueur et la manipulation des pièces sont stratégiques, ils le sont pour deux raisons différentes de l'efficacité. Il existe d'une part la mise en action du jeu. Il s'agit de la réalisation de ses mécaniques par la mise en mouvement des pièces qui doit être respectée au risque de contrevenir aux principes mêmes du jeu et en particulier de l'ensemble choix-sanctions. D'autre part, l'enjeu des jeux tourne autour de la capacité des joueurs à se montrer efficaces dans les choix du système de jeu, les menant à la victoire ou à la défaite. Ces choix, qui doivent permettre de révéler les compétences individuelles des joueurs (y compris dans les jeux collectifs) et présentent une capacité à exprimer une agentivité ludique efficace, se situent en effet à l'origine des chaînes d'actions ou sont articulés au centre de ces dernières.

Ainsi, les actions ludiques, si elles sont fixées par le dispositif, sont toujours initiées soit par le choix fait par un joueur, soit par le déclenchement d'un élément de hasard (qui, si nous devions le personnifier, serait alors en position de faire un choix). Notons aussi que pour les éléments déterminés par le hasard, la règle du jeu attribue toujours la mise en acte des séquences à au moins l'un des joueurs. En d'autres termes, ces séries de gestes constituent la concrétisation de la règle et du choix des joueurs dans le matériel ludique. Toute erreur dans la réalisation de ces séquences risque alors d'altérer le processus de sanction des choix d'un joueur par le dispositif ludique, remettant ainsi en cause l'un des principes de fonctionnement de ces jeux d'édition.

Ce principe tient à une autre particularité du geste ludique. Ce dernier ne doit pas être ambigu vis-à-vis du système de règles. Il peut cependant l'être vis-à-vis des intentions tactiques et stratégiques,

c'est bien là tout l'intérêt de nombreux jeux. Un geste ludique est valide ou invalide, autorisé ou non autorisé. Ne pas respecter ce principe équivaut pour de nombreux joueurs à se rapprocher des problématiques de la tricherie, ou du moins de la remise en cause complète du déroulement antérieur de la partie. Lorsqu'une erreur est ainsi découverte, elle est traitée comme de nombreuses situations d'erreurs de règles : soit une compensation va être donnée au joueur qui aurait oublié une étape de son tour, soit il sera puni pour son erreur par l'omission des bénéfices qu'il aurait pu en retirer. Dans ces deux cas, l'inverse peut se produire s'il s'agit d'une pénalité qui aura été oubliée. Une telle erreur, si elle est découverte, ne manque pas d'attirer une forme ou une autre de sanction sociale, par de brèves moqueries ou une suspicion de tricherie.

Des moments du jeu sont particulièrement sensibles à ce genre d'erreurs, spécifiquement lors de transitions entre deux phases de jeu différentes, si bien que les jeux mobilisent souvent des éléments du matériel pour encadrer ces moments clefs. Il s'agit par exemple du rôle du jeton du premier joueur ou du passage des tours[178]. Ces marqueurs-là, paradoxalement, sont le plus souvent oubliés lors des transitions. Puisqu'ils n'ont qu'un faible impact sur le jeu, leur omission en cours de partie n'apparaît que lorsque le sujet devient pertinent ou qu'un joueur cherche à accomplir une action, mais ne retrouve pas les pions ou marqueurs aux bons endroits. Une autre situation problématique peut être relevée dans les cas où les séquences de jeux admettent l'action de plusieurs joueurs simultanément. Ces dernières sont toujours encadrées afin que les gestes ludiques ne soient pas entravés.

[178] Par exemple, dans le jeu de Philippe Keyaerts, *Smallworld*, [jeu] (Days of Wonder, 2009).

Résumé des règles

Tour de jeu.

Phase I : avancement du Marqueur de tour.
Avancez le Marqueur d'une case sur le Calendrier.

Phase I bis (règles avancées) : placement des pions « Evénement ».
Chaque joueur peut, s'il le souhaite, poser un de ses pions Événement sur le plateau de jeu (maximum un événement de chaque type par tour sur le plateau).

Phase II : choix des actions du tour.
Chacun planifie en secret les six actions (déplacement, transaction ou pause) de sa caravane.

Phase III : résolution des actions.
Tous les joueurs révèlent leurs intentions et effectuent leurs actions, une par une, à tour de rôle, en commençant par le Premier Caravanier.
Déplacement : terre, pierre ou glace.
Pause : ni déplacement, ni transaction.
Transaction : collecter une Ressource (de la moindre valeur) ou honorer une Commande (2 des 3 actions suivantes : troc, offrandes ou envois de Délégations).

Phase IV : renouvellement des Ressources et des Commandes épuisées.
Redistribuez à l'aide du dé des Ressources puis des Commandes de manière à ce qu'il y ait 5 villages proposant des Ressources et 5 villages proposant chacun 1 Commande.

Phase V : résolution des Inventaires à la fin des tours 4, 8 et 12.
Dans l'ordre des Ressources (Sel, Orge, Thé, Jade et Or), déterminez le joueur qui en possède le plus.
Règles de base : chaque majorité rapporte 1 pion Inventaire.
Règles avancées : chaque majorité permet soit de recevoir 1 pion Inventaire, soit d'envoyer 2 Délégations dans une région adjacente, soit de poser 1 Stupa sur un village de niveau 1 (maison) bordant une région adjacente.

Fig. 15 : Détail règles du jeu Himalaya[179]

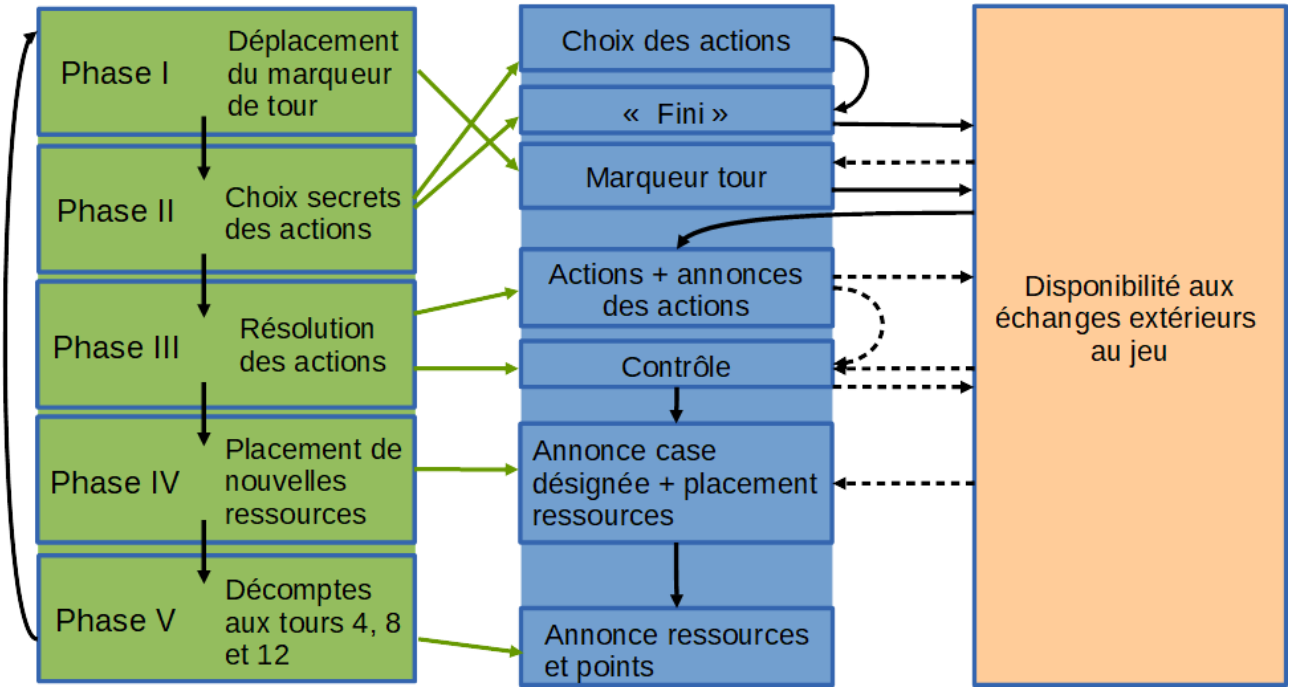


Fig. 16 : Schéma des chaînes d'action du jeu

[179] Crédit : Copyright © tous droits réservés
Régis Bonnessee, *Himalaya*, [jeu] (Tilsit, 2004). Illustration : David Cochard, Johann Aumaître. Réédition : Régis Bonnessee, *Lords of Xidit*, [jeu] (Libellud, 2014). Illustration : Naïade et Stéphane Gantiez

Ce schéma représente le déroulé des règles de jeu, dans la colonne verte comme décrite par la règle, et dans les colonnes bleu et orange telles qu'elles se sont réalisées dans la situation de jeu lors d'un tour type. On note ainsi que la première phase de déplacement du marqueur de tour est souvent décalée après la phase de choix des actions (le plus souvent réalisée par le joueur ayant fini de réaliser ses actions en premier). Les lignes vertes indiquent les actions qui correspondent aux phases de jeu dans la règle. Les flèches en noir indiquent les successions d'action entreprise par tous les joueurs à chaque phase, celles en pointillé indiquent les moments où seule une partie des joueurs va passer de l'un à l'autre. Cela nous permet de visualiser les moments dans le tour de jeu où les joueurs vont sortir du fonctionnement du jeu (colonne bleue) pour participer aux échanges entre les joueurs (colonne orange).

Les chaînes d'actions ont par conséquent un caractère presque insécable. Elles ne peuvent conceptuellement pas être interrompues en plein milieu et ne le sont que rarement. Dans l'esprit des joueurs, comme dans celui de la règle, il s'agit à chaque fois d'une seule et unique action dont la réalisation des causes et conséquences nécessite en réalité plusieurs manipulations. Interrompre une chaîne d'actions comporte le risque de perdre le fil des successions causes/effets et donc de léser ou avantager un joueur, par l'oubli de gains, d'avantages ou de contraintes qu'il aurait à surmonter. Or, si un élément manque, si on ignore ce qui aurait dû se passer, le cadre est rompu et le jeu menace de l'être aussi. Lorsqu'une erreur dans le déroulement est constatée par les joueurs, ceux-ci reprennent l'action depuis le début – en conservant cependant les résultats des sources d'aléas lorsque ceux-ci doivent à nouveau être actualisé dans la chaîne d'actions : on ne relance pas les dés, ni ne remélange la pile de carte pour en piocher une nouvelle.

Les chaînes d'actions sont en grande partie décrites dans les livrets de jeux, le plus souvent à l'aide d'un vocabulaire accessible et partagé par tous. Ces ensembles d'actions peuvent être plus ou moins longs et complexes selon les jeux. Le détail des gestes n'est pas ce qui est donné, mais des termes d'actions plus génériques sont indiqués, le plus souvent à l'aide de compléments désignant les éléments de jeux mis en acte et des éléments symboliques.

La chaîne d'actions elle-même est généralement désignée par un ou plusieurs mots liés à la thématique. Dans l'exemple ci-dessous, il s'agit de semailles et récoltes, mais il pourrait aussi s'agir de « déplacement » ou « attaque ». La seule exception notable à ce type de désignations concerne les situations, relativement courantes, où la chaîne d'actions constitue l'ensemble du tour d'un joueur. La désignation reprendra celle du système de séquences propre au jeu, qui peut être thématique ou

non. L'action thématique (par exemple « se déplacer ») est transcrite par la chaîne d'actions en une succession d'actions régies par la règle qui les rend dépendantes mécaniquement les unes des autres.

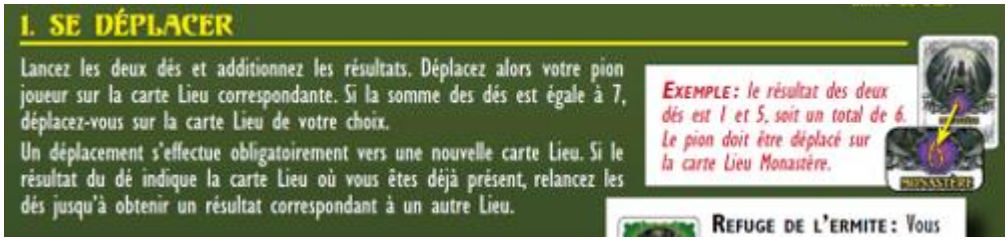


Fig. 04 : Détail régle du déplacement, Shadow Hunters

Les chaînes d'actions constituent l'essentiel du contenu des règles d'un jeu. Cependant, les mécaniques du jeu proposent aux joueurs des séries de choix parmi ces différentes chaînes d'actions pour atteindre l'objectif fixé par les mécaniques. Il s'agit par ailleurs de l'un des aspects qui fait que les règles, comme support du script, se distinguent de ce dernier. Les joueurs ne font pas face à un script qu'il faudrait suivre en vue d'un résultat attendu. Le jeu garantit l'agentivité du joueur en lui proposant une succession de choix autour d'occasions générées par les mécaniques. À son tour, le joueur réalise un ensemble de chaînes d'actions réparties entre celles qui sont obligatoires (souvent nécessaires au fonctionnement du jeu, comme le mécanisme de pioche en début de tour qui garantit la possession de cartes en mains), et celles où le joueur doit choisir parmi plusieurs.

Ainsi, le choix, qui équivaut à l'agentivité du joueur, peut se manifester de trois façons selon la règle. Tout d'abord, il existe des situations où les mécaniques de jeu proposent de choisir une séquence d'actions parmi plusieurs.

II. Tours suivants

Au début de chaque tour qui suit le premier, faites avancer le jeton compte-tours d'une case, puis continuez à jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur peut :

- **Commencer / Poursuivre l'expansion de son Peuple actif en s'emparant de nouvelles régions**

OU

- **Faire passer son Peuple en déclin pour en choisir un nouveau à la place.**

Ensuite, le joueur prend les jetons de victoire auxquels il a droit (voir *Marquer des points de victoire*, p. 5).

Commencer/Poursuivre l'expansion de son Peuple actif

> Préparer ses troupes

Reprenez en main tous les pions de votre Peuple actif déployés sur le plateau en en laissant un dans chaque région occupée. Vous pouvez à présent les utiliser pour conquérir de nouvelles régions.

> Conquérir

Vous pouvez conquérir de nouvelles régions en respectant les règles de conquête (voir *Conquérir des régions*, p.4). La règle de la première conquête ne s'applique pas car elle ne concerne que les nouveaux Peuples qui entrent sur le plateau.

> Abandonner une région

Seuls les pions de Peuple qui ont été repris en main peuvent être utilisés pour conquérir de nouvelles régions. Si un joueur veut disposer de davantage de pions de Peuple, il peut décider d'abandonner quelques régions (ou même toutes). Il lui suffit de reprendre en main le dernier pion de Peuple qui s'y trouve. Dans ce cas, ces régions ne lui appartiennent plus et ne lui rapporteront plus de jetons de victoire. Si un joueur abandonne toutes ses régions, il doit appliquer la règle de première conquête (voir *Première conquête*, p. 4).

Fig. 17 : Détail règle du jeu Smallworld[180]

Ensuite, il existe des situations où le joueur choisit la destination matérielle d'une chaîne d'actions. Par exemple, un joueur peut se déplacer d'une ou deux cases, piocher un nombre de cartes, etc. Ces choix permettent ainsi d'orienter la chaîne d'actions, tout en la poursuivant, à l'inverse du premier cas de figure où le choix se faisait parmi plusieurs chaînes d'actions possibles. La série de gestes sera ainsi similaire, mais les conséquences se trouveront légèrement altérées selon les choix possibles.

[180] Philippe Keyaerts. *Smallworld* [Jeu] (Days of Wonder, 2009). Illustration : Miguel Coimbra

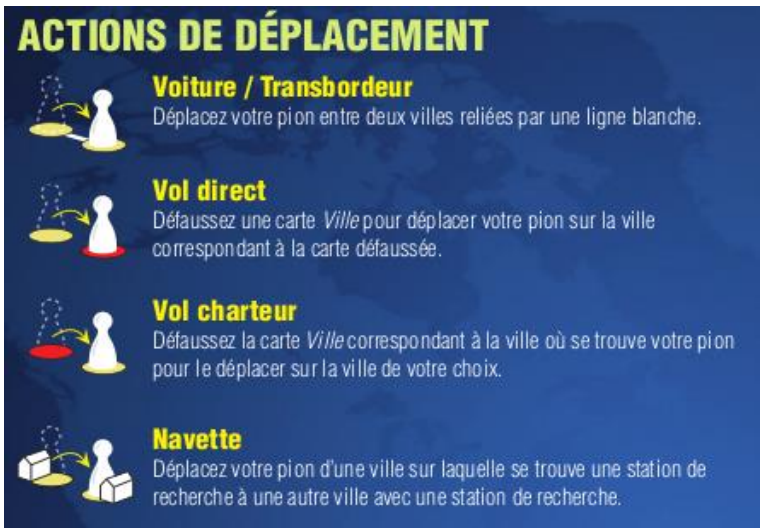


Fig. 18 : Détail règle du jeu Pandémie[181]

Enfin, une dernière situation est possible dans les jeux d'adresse ou à questions. La performance du joueur sur l'une des actions va être la source d'une sanction ludique (par une inscription dans le matériel de jeu sous forme de score ou de progression). Il faut parfois répondre correctement à une question, réaliser un dessin en respectant une série de contraintes, faire deviner à son équipe une information, etc. Généralement, ces actions sont placées en fin de chaîne, voire de séquence, et déclenchent une seconde séquence d'évaluation par les autres joueurs. Parfois cependant, ces performances s'intègrent à une série d'actions plus large. Par exemple, dans les jeux de rapidité, observer une similarité entre deux cartes se poursuit par la capacité à attraper le plus rapidement possible un élément de jeu (ce qui est par exemple le cas du Jungle Speed[182]), et en cas de victoire à récupérer des éléments de jeu.

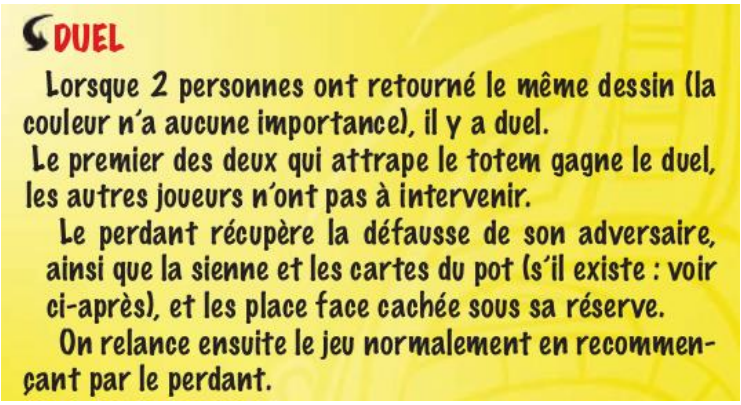


Fig. 19 : Détail règle du jeu Jungle Speed

[181] Matt Leacock. *Pandémie.* [jeu] (Filosofia, 2008). Illustration : QUILLIAMS, Chris.
[182] Thomas Vuarchex et Pierric Yakovenko, *Jungle Speed*, [jeu] (Asmodée, 1996).

3. Le script et le coup

Au cœur de ces séquences de jeu, on retrouve l'idée du coup. Le coup est l'association entre le choix d'un joueur et la chaîne d'actions qui y correspond dans la règle du jeu. Comme nous l'avons évoqué, les actions au sein d'un jeu sont codées, organisées et structurées par le script. Le but est ainsi de garantir à chaque participant que la validité de ses choix dépende le plus possible des ses capacités à lire une situation, à anticiper les actions de ses adversaires ou les aléas du jeu et surtout à agir en conséquence vers un objectif défini au préalable par le jeu. Cependant, il s'agit aussi de ce qui distingue l'acte ludique d'un acte technique.

Pour un objet technique, l'utilisation prévue par le concepteur, qui correspond au script pour Akrich et Latour (2013), associe généralement un objectif avec une action. Dans la majorité des cas décris par ces auteurs, la mise en application du script réside moins dans la capacité de l'utilisateur à faire des choix que dans l'application du script à travers ses contraintes incarnées dans l'objet ludique (ou plus souvent la non-application, lorsque les usagers détournent ou contournent les propriétés du dispositif). Dans un jeu, le système choix-sanctions est au cœur de l'activité. Par conséquent, le script offre des potentiels de choix et les mécaniques de sanctions associées. Outre la description des différentes chaînes d'actions, qui correspondrait à l'usage correct d'un objet, le script ou la règle doit garantir la qualité du cadre ludique. Le script d'un jeu d'édition fixe les éléments principaux et explicite ce qui dans une situation donnée est pertinent ou non. D'une façon générale, les jeux ratifient les participants en donnant à chacun un rôle et des objectifs (parfois similaires parfois distincts) : quels sont les symboles et le sens à leur donner, quels sont les enjeux légitimes, quelles sont les actions autorisées et celles interdites, l'ordre et le nombre qui doit être réalisé, les conséquences d'une action et parfois les causes qui légitiment ou non la mise en place d'une action précise, comment le jeu se termine, quelles sont les conditions à réaliser pour finir le jeu, quelles sont les données auxquelles chaque participant ratifié a le droit d'accéder ou non, etc. La liste est en effet fort longue, car de nombreux jeux s'appuient sur des mécanismes originaux, justement autour des questions de ce qui est autorisé/interdit, légitime et aussi efficace.

Le coup n'est donc pas une chaîne d'actions, mais l'expression d'un choix[183] combiné à l'actualisation des règles par la chaîne d'actions. Ces chaînes d'actions sont régies par trois aspects essentiels : la cyclicité (principalement les tours de jeu), la linéarité (le système de sanctions, décompte des points

[183] L'expression de ce choix peut être distincte du moment de la prise de décision par un joueur, comme dans les jeux de programmation dans lesquels une phase est consacrée à la production et à l'inscription dans le matériel du choix souhaité, tandis que dans une seconde phase se déroule l'expression simultanée ou successive des choix des joueurs en appliquant les chaînes d'actions correspondantes.

qui permet une évolution des situations) et le caractère discret des séquences (le jeu comporte des séquences séparées). Ces éléments apparaissent clairement par l'observation du déroulement d'une partie à partir de la description des phases d'actions. L'on y retrouve rapidement les différentes étapes écrites par la règle actualisée dans l'espace de jeu.

La schématisation de la partie, comme nous avons pu la décrire pages 141 à 145, permet de rapidement repérer ce qui appartient au jeu et les deux aspects (cyclique et linéaire) avec d'une part la répétition des phases, d'autre part les différents coups mis en place par les joueurs. Le caractère discret est par ailleurs marqué. Il permet de distinguer aisément les phases avec une insistance sur les passages de tours.

L'extrait 5 ci-dessous entre davantage dans le détail d'une séquence. Nous pouvons y constater deux phénomènes qui indiquent ce passage de tours. D'une part, le début (tour 56) et la fin du tour de jeu (tour 81) sont marqués par le passage des dés, objets nécessaires lors des premières et dernières phases d'actions. Ce genre de phénomène n'est pas présent dans tous les jeux, mais lors de plusieurs parties une action de jeu spécifique sera souvent marquée comme indicateur de début ou de fin d'un tour. D'autre part, une autre forme, non présente ici, mais qui accompagne souvent la première phase est celle d'une indication verbale comme « c'est à toi ».

Extrait 5 : Transcription Shadow Hunters

```
56. BLA   ²c'est bi/¤za::re  ¤²[ça::::
    ORA                        [c'est bizarre hein²
    jau   ²pose dés devant ora²''''''''''''''''''''''²
    ora             ¤........¤saisit dés------------->
57. ROU   [(rires)      ]
    VIO   [ça doit être/]Daniel\
    ora   >----------------------->
58.       (0.3)¤(0.5)
    ora   >----¤remue dés------>
59. BLA   tu veux une corde/
60. ROU   [(rires)]¤
    JAU   [(rire--]¤---------¤----)
    ora   >--------¤lance dés¤
60.       (0.3)
61. ORA   [QUATRE\  ]
    VIO   [on commen]ce à ¤être plus ou moins à savoir les camps là (rires)¤
    ora                   ¤.................................................¤
62. ORA   ¤°ouais mais je suis déjà sur quatre\°¤
    ora   ¤saisit dés---------------------------¤
63.       ¤(0.7)    ¤(1.1)
    ora   ¤lance dés¤
64. ORA   six
65.       (0.4)
66. ORA   ¤voilà\¤(0.4)[    (.)           [huit\[(.)  ]¤°putain les dés sont\°=¤
    VIO                [euh huit/[¤(.)    [huit\]      ¤
    ROU                          [¤le huit[
    ora   ¤......¤saisit pion 4to6¤''''''(pion en main)¤ désigne dés-----------¤
```

```
67. VIO   ¤=huit(.)non[je suis d'ac]cord *c'est/ nul\*¤ j'y tiens¤*y'a rien à faire\
    ROU               [huit        ]
    ora   ¤.........................................¤pion to 8-¤
    rou                                 *...........*dési.cart.noi*--------->
68. ROU   tiens
69.            (0.7)                          *
    rou   >prend carte noire et passe à orange*
70.       *¤(0.7)     * ¤ (0.8)
    rou   *''''''''''''*
    ora    ¤prends carte¤-lit-------->
71. ORA   in[flige deux blessures] au joueur de votre choix/(0.7)&
    VIO     [je suis sauvé\      ]
72. ORA   &puis soignez une de vos bles¤sures (.) ¤bah voilà ¤
    ora   ------------------------------¤          ¤pose carte¤
73. BLA   alors c'est plus facile maintenant +hein
    vio                                     +hoche à blanc-->
74.       ¤(0.3)+(0.5)
    vio   >-----+
    ora   ¤...................>
75. ORA   donc¤ là/(0.5)deux blessures(0.5)¤[(0.8) ]¤°puis je soigne¤
    VIO                                    ¤[°hmhm°]¤
    ora   >...¤déplace pion rouge----------¤''''''''¤...............¤
76. ORA   &¤ une de mes blessures\°
    ora    ¤déplace pion orange--->
77.       (.)¤(1.3)                       ¤(0.4)
    ora   >--¤corrige pion jaune et blanc¤ ramène dés devant lui--->
78. JAU   tiens
    ora   >------->
79.       (0.4)¤
    ora   >----¤
80.       (1.2)
81. ORA   oui ¤c'est ça (0.4)    ¤
    ora       ¤passe dés à violet¤
```

Si nous devions tracer la chaîne d'actions telle qu'elle a été mise en acte, nous aurions ceci en découpant chaque séquence insécable selon la règle du jeu :

1) Déplacement (tours 56 à 67) :

Lancé de dé (tours 56 à 63) → lecture/annonce du résultat (tours 64 à 67) → déplacer le pion sur les cartes lieux (tour 67)

↓

2) Appliquer le *pouvoir* de la carte lieu (tours 69 à 76)

→ Piocher une carte (tours 69 à 70) → lecture de la carte (tours 70 à 72) → action de la carte (tours 75 à 77) [comprend la chaîne décrite sur la carte : *infliger des blessures*, déplacer un pion adverse (tour 75) → *soigner*, déplacer son pion (tour 76)]

↓

3) Attaque (absent ici)

↓

Fin du tour (tour 81)

L'action d'attaque ici n'est pas possible. Mis à part la longue hésitation au tour 80, suivi de l'exclamation « oui c'est ça » du tour 81, rien ne permet de s'assurer que le moment de cette séquence, absent, car non possible, a été marqué. Il n'est pas rare que les phases non réalisées ne soient pas verbalisées. D'ailleurs, cette situation peut entraîner des confusions et des ratés au niveau d'un passage de tour, que ce soit par l'oubli d'une phase, ou la non-perception que le tour d'un joueur a fini.

Ainsi détaillé, nous remarquons plus aisément le système de séquences propre au jeu. Nous observons ici trois échelles de séquences. La première, qui structure le tour, peut être résumée ainsi : *déplacement → action → attaque.* Il ne s'agit pas d'une chaîne d'actions, mais de la structure globale imposée par le jeu. Chaque segment de cette séquence comprend sa propre chaîne d'actions. Par exemple, la seconde séquence comprend la chaîne d'actions suivante : *pioche → lecture → application des règles spécifiques à la carte.*

Cette dernière séquence est elle-même composée d'une chaîne d'actions, décrite thématiquement au moment de la lecture, à savoir : *infliger deux blessures à un adversaire → soigner une blessure*. Ces actions correspondent à des déplacements de pions sur la piste des points de vie. Chaque fin de séquence (quelle que soit l'échelle) est observable par une action sur le plateau de jeu. Le déplacement d'un pion indique la fin de la seconde phase, et la fin du tour du joueur orange est marquée par le passage des dés au joueur suivant. Notons toutefois que la frontière entre la première et la seconde séquence (*déplacement → action)* est peu marquée. D'un point de vue factuel, et en omettant la description donnée dans la règle, nous pourrions tout à fait considérer que l'ensemble appartient à une seule séquence : le *déplacement* engloberait les conséquences obligatoires qui en découlent, à savoir piocher une carte et appliquer ses directives.

Le joueur suivant reproduira le même cycle de séquence, avec de la même façon une frontière peu marquée entre la phase de *déplacement* et celle d'*action.* Les différences entre les tours d'un joueur à l'autre porteront justement sur la seconde séquence, dont la nature dépendra de la carte lieu sur laquelle arrive le pion au terme du déplacement, ou au moment de la *mise en acte* de la carte piochée

si le joueur arrive lui aussi sur la case huit. La linéarité, quant à elle, s'observe par les successions d'actions qui se répondent et découlent les unes des autres au sein de chaque séquence et entre les séquences elles-mêmes.

Par une comparaison entre les différents choix possibles du joueur pour chaque séquence et les actions observées en jeu, nous constatons différentes situations :

- Pour la première séquence, le coup est en réalité réalisé par le hasard. Dans ce cas, l'action n'est pas seulement traitée comme une action mécanique du jeu, mais comme un « coup du hasard », selon une expression courante. En effet, si le joueur n'a pas émis de choix, le lancer de dés et le résultat obtenu sont à considérer comme étant constitutifs du coup, même si le joueur n'a pas exprimé de choix, ce dernier étant entre les mains du hasard. Toutes les manifestations du hasard dans un jeu n'ont cependant pas cette fonction. Un coup joué par le hasard est limité aux actions où sa manifestation n'est pas issue de l'expression d'un choix préalable. Ainsi, si le joueur avait le choix ou non de se déplacer, mais que le déplacement en lui-même était le fruit du hasard, alors le coup consisterait en l'ensemble choix suivi de la chaîne d'actions conséquente.
- Pour la seconde séquence, le joueur orange effectue son choix de façon fluide juste après avoir lu la mécanique de jeu à appliquer. Ainsi, il saisit le pion rouge au tour 75. Cependant, juste avant que ce pion ne soit choisi, le joueur blanc fait la remarque suivante : « c'est plus facile maintenant » au tour 73, ce à quoi un autre joueur acquiesce. Ce commentaire précède de peu la préparation du geste de déplacement du pion rouge au tour 75. L'action est donc verbalisée et décrite en accompagnement du geste aux tours 76 et 77.
- Enfin, la dernière séquence, comme j'ai déjà pu le signaler, n'est pas marquée par des gestes ou une quelconque verbalisation. Il ne s'agit pas vraiment d'un coup, puisqu'aucun joueur n'étant présent, aucune action n'était possible.

Le coup s'inscrit donc dans la dimension discrète des chaînes d'actions. Il est à l'origine de l'expression de l'une d'entre elles parmi plusieurs disponibles. Le coup est ainsi formé par la sélection d'une chaîne d'actions particulière, que cette décision ait été formulée par le joueur ou par les mécaniques du jeu.

La progression du jeu se fait un coup après l'autre, construisant le déroulement d'une partie particulière d'un jeu. Elle en forme les rebondissements et voit s'y dérouler les stratégies des joueurs. En fin de partie, les moments de jeu les plus spectaculaires ou les retournements de situations sont

les plus discutés. Un beau coup est celui qui provoque un revirement, une situation inattendue dans une partie serrée ou une remontée exceptionnelle d'un joueur. S'il s'agit d'un lancer de dés au résultat inespéré obtenu au bon moment, les discussions qui suivront seront les mêmes (à condition que le jeu ne soit pas décrié comme étant trop hasardeux). On ne parlera alors pas de beau coup, eu égard à l'absence d'agentivité dans le résultat et la forme du coup. Le moment clef n'aura cependant pas moins d'importance durant la partie. Paradoxalement, pour le hasard, un lancer désastreux obtiendra le même statut de moment clef, alors qu'un coup désastreux sera plutôt discuté en fin de partie comme une action qu'il aurait fallu éviter, accomplir autrement ou comme un coup de chance qui aura permis le beau coup du joueur suivant. Dans la troisième partie de cette thèse, je reparlerai de la façon dont ces beaux coups, qu'ils soient issus du hasard d'un lancer de dés, d'une pioche de cartes ou de la stratégie calculée d'un joueur, participent à l'engagement dans l'activité. Retenons toutefois ici que le coup est ainsi la marque de la sélection d'un parcours possible, que ce soit par l'intermédiaire du hasard ou le choix actif d'un joueur.

La suite cumulée des coups constitue ce que j'appelle l'intrigue ludique. Cette expression correspond au déroulement particulier d'une partie, dont les circonvolutions sont bien souvent à l'origine d'une mise en récit en fin de partie. Ce récit n'est pas constitué d'éléments thématiques du jeu, mais de la description des évolutions des états du jeu, articulées encore une fois autour des questions de choix-sanctions, de la proximité supposée de joueurs avec les conditions de victoire et de fin de parties, ainsi que des choix stratégiques individuels en réaction à ces développements.

IV — SÉQUENCES LUDIQUES ET DE CONVERSATIONS

J'ai eu l'occasion de présenter comment la structure des jeux influence le déroulement global de la rencontre ludique. Cependant, l'interaction sociale autour de la table de jeux ne repose pas uniquement sur l'activité pratiquée. Si nous reprenons les travaux de Goffman (1961, 1991), la rencontre ludique dépasse les seuls évènements situés sur le plateau pour englober ceux de l'occasion sociale qu'elle génère. Il s'agit par ailleurs d'un aspect souligné par les joueurs, notamment par l'intermédiaire de nombreux traits d'humour. Je me permets de reprendre l'illustration comique de Nathan W. Pyle qui souligne mon propos (Fig. 20).

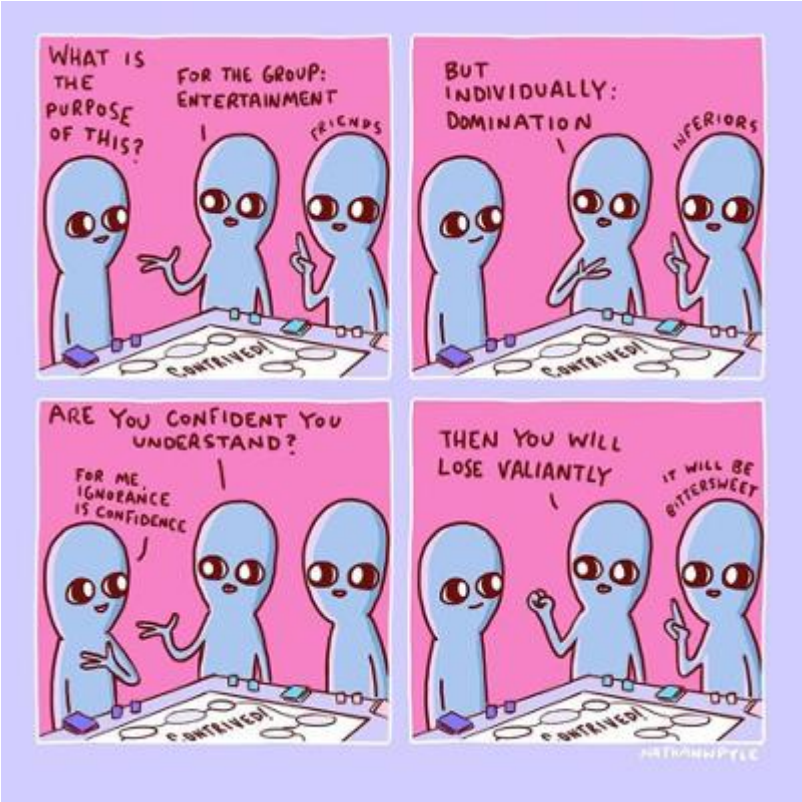


Fig. 20 : Contrived! - Nathan Pyle[184]

Dans cette série de bandes dessinées en quatre cases, partagées sur les réseaux sociaux, l'auteur s'amuse à décrire des situations mondaines par l'intermédiaire de créatures décrivant les situations à l'aide d'un vocabulaire logique, franc et descriptif, créant un décalage entre la perception usuelle du quotidien et celle rationalisée par ces étranges créatures d'une autre planète. Les deux premières cases

[184] Crédit : Copyright © tous droits réservés.
Nathan Pyle, « Contrived! », Twitter, 16 avril 2016, https://twitter.com/nathanwpyle/status/1118252691388551168
Traduction personnelle :
Case 1 : « Quel est le but de ceci ? » « Pour le groupe : l'amusement » « amis »
Case 2 : « Mais individuellement : domination » « inférieurs »
Case 3 : « Es-tu certain que tu as tout compris ? » « Pour moi, l'ignorance est une assurance »
Case 4 : « Alors tu perdras vaillamment » « Ce sera doux-amer »

nous intéressent ici, car elles décrivent ce qu'est la nature du jeu. Celle-ci comprend deux aspects distincts du jeu : d'une part la volonté de s'amuser, ici rattachée à la volonté de groupe, d'autre part l'idée de dominer, rattachée à la volonté individuelle.

La distinction présentée ici est liée à l'aspect social versus l'aspect individuel, mais il ne s'agit pas de la seule. L'enjeu ludique opposé à l'enjeu social est ainsi bien plus régulièrement mentionné par les joueurs. Je me suis dès lors attaché à étudier les moments où l'interaction ludique et sociale étaient toutes deux présentes pour comprendre comment l'une influait sur l'autre. Plus particulièrement, je me suis concentré sur les moments de prise de parole et ses séquences. La raison principale de ce choix tient en ce que l'analyse de la conversation a produit des outils principalement pensé pour l'analyse du langage, y compris dans la réflexion sur la manière dont le langage est articulé au geste, en particulier au travers de l'analyse multimodale. En m'orientant vers l'étude de la parole, j'avais ainsi à ma disposition plus d'outils fiables et déjà inscrits dans une méthodologie solide et documentée. Cela avait aussi l'avantage de restreindre mon champ d'observation déjà très large et de pouvoir me concentrer sur des évènements précis et démontrant l'engagement des participants.

1. La conversation comme système de séquence

L'un des intérêts de l'étude de la prise de parole tient à la richesse théorique apportée par la méthode mobilisée ici. Les études sur les interactions multimodales dans une situation donnée sont principalement axées sur la prise de parole. La méthode de l'analyse conversationnelle (De Fornel et Léon 2000) pose comme argument que les prises de parole et les formes de la conversation sont des données observables qui peuvent nous permettre de comprendre le déroulement et les enjeux d'une situation. Étant issue d'une approche sociolinguistique, elle met l'accent sur les aspects conversationnels et linguistiques de l'échange. L'un des fondements de cette méthodologie consiste en l'étude des séquences d'une conversation, principalement du tour de parole et plus précisément des unités de construction du tour (*turn construction units*, voir Sacks, Schegloff et Jefferson 1978), qui constituent les briques minimales de la conversation autour de laquelle celle-ci s'articule.

Il faut cependant prendre en considération le fait que lors de l'interaction ludique, le déroulement de l'action est structuré par le script du jeu, en particulier au vu de l'importance des séquences de jeu, des chaînes d'actions et de la nécessite de l'action des joueurs pour faire progresser le jeu. Il existe ainsi deux dynamiques lors de la rencontre ludique : celle du jeu et celle de la conversation. Cet aspect renforce l'argument selon lequel il existe deux cadres de l'interaction.

L'analyse conversationnelle propose des outils d'analyse fins, dédiés à l'étude détaillée de la parole en situation. Ses développements récents (Mondada 2008a) accordent par ailleurs une importance accrue aux différents canaux de la conversation : la multimodalité, qui comprend la prosodie, l'oral, mais aussi les gestes et les postures. Il est toutefois impossible de transcrire avec la rigueur nécessaire l'ensemble d'une partie. Il m'a fallu sélectionner des moments clefs de l'interaction ludique à explorer. Cette sélection s'est faite à partir des différents moments de prises de parole dans les échanges.

Ce choix des moments verbaux peut sembler paradoxal, en particulier étant donné l'importance de la manipulation du jeu. Cependant, plusieurs facteurs appuient ce choix. Tout d'abord, la prise de parole n'est pas anodine. Lorsqu'un acteur se sélectionne ou est sélectionné pour prendre la parole dans un cadre précis, un ordre de la conversation est affirmé. Cette prise de parole pose un sujet de conversation autant qu'elle ratifie les acteurs pertinents, à qui la parole est adressée, mais aussi et surtout qui sont les locuteurs légitimes. Par ailleurs, s'intéresser aux différentes étapes du script aurait rendu l'analyse trop dépendante de la variété des jeux, et ces mêmes étapes du script sont suffisamment répétées et appuyées sur les règles pour pouvoir en dégager le fonctionnement. À partir de cette base, et en particulier de l'alternance des rôles entre joueurs actants et joueurs passifs, qui

ont été établis comme des rôles légitimant ou non l'action en jeu, il devient d'autant plus intéressant de croiser les différents moments et formes de prises de parole relativement à ce système de séquences et tours de jeux.

Pour chaque séquence s'en suit une série de questions : qui parle ? De quoi ? À qui ? De quelle façon ? Quelles sont les ressources mobilisées pour sa locution ? Quels sont les enjeux de la locution ? À quel moment du jeu la parole est-elle prise ? Enfin, quelle forme prend cette locution ? Ces questions vont me permettre de distinguer différentes formes légitimes de la conversation, ou du moins acceptées durant une partie, et de dessiner ainsi ce qui compose les conversations autour de la table de jeu.

2. Jouer par la parole

a) Règles et paroles

Les règles de jeux évoquent peu la parole pendant le jeu. Ce domaine est souvent laissé à l'extérieur du système ludique. Il arrive cependant que des propos soient jugés problématiques par la règle, car ils pourraient doubler et briser les mécanismes du jeu, comme notamment la nécessité de dissimuler des éléments de jeu aux autres joueurs. Cette situation se retrouve dans les jeux coopératifs ou semi-coopératifs, où les joueurs pourraient avoir intérêt à dépasser le masquage des cartes par la parole. Par ailleurs, lors de jeux en équipe ou semi-coopératifs, un groupe peut avoir intérêt à échanger aux dépens de ses adversaires.

À l'inverse, tout ne se joue pas toujours sur le plateau. Il est parfois nécessaire de faire parler le joueur pour le faire agir sur le jeu, que ce soit au travers des mécanismes d'enchères, de réponses, ou de locution à émettre, soit parce qu'il n'a pas d'équivalent matériel pour l'action, soit parce que le matériel interdirait la souplesse de l'oral.

b) Prise de parole comme action de jeu

Des jeux prévoient des phases d'actions où il est nécessaire, voire demandé, aux joueurs de prendre la parole, le plus souvent indirectement, que ce soit par la mention d'enchères, de réponses obligatoires à donner, de prises de parole nécessaires à l'action et prévues par la règle. Outre les cas de la lecture des règles que nous avons déjà évoqué plus haut, l'une des formes les plus classiques est celle où le joueur ne peut ou ne veut pas agir et déclare alors qu'il passe son tour.

Comme nous l'avons vu (p. 173), la question du passage de tour est un point crucial qui peut être source d'ambiguïté et de rupture de cadre. La principale façon des joueurs pour repérer la venue de leur tour est d'être attentif aux actions des autres joueurs. Nous comprenons dès lors l'importance de signaler que l'on n'agira pas lors de ce tour. Ce point est tellement crucial qu'il est systématiquement mentionné ou tout du moins prévu dans les règles, qui en délimitent aussi le fonctionnement. La question la plus courante est de savoir s'il est possible de *revenir*, après avoir passé, c'est-à-dire de pouvoir agir à nouveau lors d'une phase après avoir passé un tour. Il ne faut néanmoins pas s'y tromper, l'acte de passer son tour est à considérer d'un point de vue technique comme une action en soi. Il existe d'ailleurs des jeux qui écartent cette possibilité dans leurs règles, tandis que d'autres rythment leurs phases autour de ce mécanisme de passe. Il existe encore d'autres règles qui associent des actions au choix de passer le tour, par exemple recevoir une carte supplémentaire. Par conséquent,

le choix de passer possède dans l'interaction le même statut qu'un acte de jeu. Il est commenté, ou peut être précédé par une hésitation, comme on peut le voir réciproquement aux tours 2 et 7 de cet extrait :

Extrait 6 : Transcription Gosu 2

```
1.  NOI:  tu passes non/=
    bla:  >>replace la pile-->
2.  VER:  =passe¤
    bla:  ------¤
3.  BLA:  je crois que tu vas passer
4.  VER:  ouais
5.  BLA:  ((rires))
6.        (.8)
7.  BLE:  euh::: bah *je vais:::: euh: pas*ser °donc euh voilà°* je passe
    ble:             *reg. Ses cartes-----*regarde plateau-----*
```

Dans cet extrait, passer revient à ne plus pouvoir agir pour le reste de la phase, une décision lourde de conséquences. À l'inverse, être le dernier à passer signifie aussi avoir la possibilité d'être le seul à agir, un choix qui peut se montrer intéressant mais aussi coûteux en cartes.

L'action est commentée comme toute autre action gestuelle. Les échanges des tours 1 à 4 s'enchaînent très rapidement. Le joueur vert n'a en effet plus de cartes en mains. À l'inverse, la décision du joueur bleu est plus importante concernant les conséquences pour la partie. En effet, il est le seul joueur à ne pas avoir encore passé. Alors qu'il hésite, les autres joueurs le regardent lui, ses mains ou son espace de jeu, car sa décision peut faire pencher la balance lors de la prochaine phase où les joueurs comparent la puissance des cartes encore visibles devant eux. Il est intéressant par ailleurs de noter que le joueur confirme sa décision par un second « je passe », qui conclut son tour de parole et de jeu.

L'action de passer est intégrée aux commentaires des autres joueurs qui, en capacité d'anticiper la réponse du joueur vert, vont prendre l'initiative de la parole d'un ton moqueur se traduisant par des rires au tour 5. L'annonce du joueur vert au tour 2 passe d'ailleurs presque inaperçue dans l'échange. Le joueur va jusqu'à reconfirmer son action au tour 4 en réponse aux propos du joueur blanc. Concernant l'engagement, l'énoncé « je passe » n'accomplit pas la même fonction que les constats exprimés par les autres joueurs. Le « je passe » du joueur vert correspond à un coup qui fait progresser le jeu et permet au joueur bleu de s'exprimer à son tour. Les remarques des joueurs noir et blanc ont quant à elles plutôt pour fonction de souligner avec ironie la situation d'absence de choix et donc d'agentivité dans laquelle se trouve le joueur vert. Il s'agit en effet d'une situation humoristique, car l'agentivité définit le statut de joueur et la pertinence de l'action. Usuellement, le tour de jeu d'un joueur est l'occasion pour lui d'exprimer ses choix dans le cadre de la partie. Dans cet extrait, les

décisions précédentes du joueur vert et un coup de l'un de ses adversaires l'ont mis en situation d'absence de choix ; il perd son tour. Les remarques des joueurs noir et blanc sont donc la marque d'un jeu de distanciation, un trait d'humour qui vise plutôt les interactions de la *table* et n'ont aucun effet sur la *partie*. Ayant déjà passé leur tour, ils ne remplissent d'ailleurs pas les conditions de félicités pour agir d'une quelconque façon sur le jeu.

En contraste, le tour du joueur bleu est tout entier dédié à l'attente de sa prise de décision. L'attention des autres joueurs, portée sur l'espace de jeu ou sur lui, en est un indice supplémentaire. Le mouvement du jeu est suspendu jusqu'à la décision du joueur. Comme elle peut cependant être rapide, il lui suffit de se prononcer et aucun geste n'est nécessaire. La fin de son tour marque le début d'une phase de jeu où tous les joueurs sont impliqués. Ces derniers sont attentifs non seulement en raison de l'impact du choix du joueur bleu, mais aussi parce que ne pas prêter attention risque de leur faire louper le coche de la phase suivante.

c) **Prise de parole subversive**

Les joueurs outrepassent parfois la règle en prenant la parole de manière subversive, non pour la contourner ou la détourner, ce qui serait immédiatement perçu comme une tentative de tricherie, mais pour influencer le choix des autres joueurs. Ce procédé n'est pas davantage autorisé que n'importe quelle forme de tricherie, mais il est généralement peu ou pas sanctionné par les autres joueurs. La prise de parole est parfois reprochée et constitue ce que les joueurs appellent *jouer à la parlante* ou *jouer à la causante.*

L'extrait 7 suivant est un bon exemple de la prise de parole subversive. Le jeu est un prototype très avancé, il sera d'ailleurs édité par la suite sous le nom de Gosu[185], est un jeu de carte et de construction de clan (il faut accumuler des cartes fonctionnant ensemble, principalement selon un système de famille). Il a été apporté, choisi et présenté par le joueur bleu. Il était le seul à avoir déjà joué à ce jeu, et plus que cela, il avait suivi une petite partie de son évolution. En comparaison, les trois autres joueurs découvraient seulement les règles. Comme le jeu repose en outre sur les dynamiques entre les cartes posées, et que les joueurs débutants n'avaient aucune idée des pouvoirs potentiels des cartes, de leurs effets ou des différentes combinaisons possibles et avantageuses, ils partaient avec un handicap face au joueur plus expérimenté.

[185] Kim Sato, *Gosu*, [jeu] (Moonster Games, 2010).

Extrait 7 : Transcription Gosu 1

```
1.  BLE:  à toi
    ble:  >>reg blanc-->
2.        (.8)¤(.6)*
    ble:  ---------*
    bla:      ¤pose une carte--->
3.  BLA:  bon¤ je pose lui lorsque mechagobelin-sentinelle arrive en jeu&
    bla:  ---¤pointe zone de texte de la carte---------------->
4.  BLA:  &l'adversaire de votre choix défausse une carte de sa main&
5.  BLA:  &vous §piochez une carte¤ oh bah comme t'as             ¤ le=
    bla:  ------------------------¤reg. Vert légère tape sur table¤reg. Vert-
    ->
    ver:        §désigne bleu du doigt---->tour7
6.  VER:  non non non sérieux sérieux¤ (.4)
    bla:  ---------------------------¤reg bleu-->
7.  VER:  [sérieux¤ on va se faire éclater§ là¤] non non
    BLA:  [((rire))                              ]
    ver:  --désigne bleu du doigt---------§
    bla:  --------¤ reg. Vert-----------------¤ reg. bleu-->tour 9
8.  BLA:  bon allez bleu tu connais le jeu tu défausses une carte *il a raison
    ble:                                                          *reg. Ses
          cartes>>
```

Comme nous pouvons le voir dans cet extrait, le joueur vert visé par un effet négatif cherche à éviter l'attaque et a recours pour cela à l'argumentation. Ici, il fait état du décalage de capacité à gagner la partie dû à la connaissance du jeu. Ce décalage est mentionné en termes de puissance, « on va se faire éclater » (tour 7), la répétition de « sérieux » vient ajouter de l'emphase sur cet argument et le rappeler à la conversation. D'une manière plus générale, ce type d'énoncés est adressé au joueur actant, et fait systématiquement appel à l'argumentation. Les formes d'argumentations ont pour points communs la référence à la situation de jeu : qui mène, qui possède quoi, si le joueur a les moyens de contre-attaquer ou pas, quels sont les avantages qu'un joueur peut retirer s'il choisit tel adversaire plutôt qu'un autre, etc. L'argumentation s'appuie aussi sur des éléments du contexte hors jeu, comme ici avec les capacités estimées des joueurs. Par exemple, un joueur ayant la réputation de gagner très souvent se verra donc courir le risque d'être la cible privilégiée de coups bas en début de partie. Ces capacités peuvent être liées à la réputation, aux différences de connaissances des règles, ou toute autre raison qu'un joueur trouve suffisante pour justifier un avantage, comme avoir remporté la partie précédente, ou encore avoir antérieurement fait un coup bas au joueur actant.

Le joueur actant possède cependant toujours le mot de la fin qu'il justifie ou non, soit en mobilisant, comme ici, l'argumentation de l'un des joueurs, soit en donnant sa propre vision de la situation, à la fois en jeu et hors jeu, pour justifier son attaque.

Nous sommes là face à une transgression non problématique de règles pourtant bien acceptées par la communauté des joueurs. Le choix que fait le joueur blanc prend en compte des éléments extérieurs

à ce qui est accessible sur le plateau de jeu, ce que les joueurs considèrent et nomment anti-jeu. Il s'agit cependant d'une pratique relativement courante qui dans des situations particulières peut être acceptée, comme ici. Nous observons ici deux ruptures. D'une part, s'en prendre à un joueur indépendamment de sa situation en jeu nuit à sa capacité à obtenir une victoire équitable. D'autre part, la seconde rupture concerne la norme de l'anti-jeu, qui est une règle tacite particulière à la communauté de joueurs des soirées jeux dont le non-respect peut entraîner des tensions. Ces ruptures contrebalancent en réalité une situation initiale où l'un des joueurs possède un avantage conséquent sur les autres par sa connaissance des règles et des cartes. L'argumentation donnée par le joueur blanc souligne quant à elle ce point et justifie ainsi ce choix vis-à-vis des autres joueurs.

3. Parler et agir

Extrait 8 : Transcription Himalaya 4

```
12.        +(.9)          +(.2)§(.7)
    ver:   +déplace pion+
    bei:                        §déplace tuile4--->
13. BEI:   je prends la route noire§
    bei:   ------------------------§
14.        +§(.7)
    ver:   +déplace tuile4--->
    bei:    §déplace pion----->
```

L'extrait 8 ci-dessus pourrait être issu de n'importe quelle partie. Ces énoncés qui décrivent une action lancée à la cantonade sont répandus lors des parties. Ils sont redondants avec l'action en cours et en apparence isolés. Interrogés sur cette pratique, les joueurs doutent même de son existence. Cependant, la spontanéité, ainsi que la régularité avec laquelle ces énoncés apparaissent, ne peuvent permettre de les négliger.

Le premier point à cerner pour comprendre pour quelle raison ces énoncés sont importants dans l'interaction est leur situation en contexte. En effet, ces tours de parole, émis à la cantonade et sans attente particulière de réponse, semblent redondants avec l'action des joueurs. Dès lors, comment comprendre leur régularité et la spontanéité à dire ce qui est en train d'être fait ? Pour comprendre ce phénomène, il faut nous intéresser à une autre situation de prise de parole qui précède parfois ces redondances.

a) Énoncer la règle

De nombreux jeux proposent des altérations localisées dans le fonctionnement normal de la règle. Ces altérations prennent le plus souvent la forme d'un élément du jeu mobilisé par un joueur : un carte ou case à lire qui va ajouter une action à accomplir dans le tour par exemple. La règle du jeu spécifie généralement, mais pas toujours, que ces cartes doivent être lues à voix haute.

L'extrait 9 suivant se situe lors du tour d'un joueur durant une partie de Shadow Hunters[186]. Pour rappel, dans ce jeu, les joueurs incarnent des membres de trois factions qui s'opposent. En s'affrontant, les joueurs tâchent d'une part de découvrir l'identité des autres joueurs, les rôles étant

[186] Yasutaka Ikeda, *Shadow Hunters*, [jeu] (Matagot, 2009).

distribués face cachée en début de partie, ainsi que de déterminer qui sont leurs alliés et leurs ennemis. D'autre part, les joueurs se confrontent par des combats à coups de dés, de pouvoirs spéciaux et d'équipements représentés par des cartes. Une piste des points de vie, agissant comme une piste de score, indique par la position des pions le nombre de blessures subies par chaque personnage. Une fois qu'un personnage atteint son maximum de points de vie, il est retiré de la partie.

Extrait 9 : Transcription Shadow Hunters

```
27. JAU   (inaud.)²
    jau   >.......²pioche carte arme-->
28.       (0.3)²(1.3)
    jau   >----²regarde carte----------->
29. JAU   à jouer immédiatement POUPÉE DÉMONIAQUE désignez un&
30. JAU   &[joueur/ et lancez le dé/ à six faces\ UN a quatre ]&
    VIO   +[(inaud. nom carte?)+ (.) c'est + bON cette horreur]+
    jau   >------------------------------------------------------------>
    vio   +secoue bras         +secoue tête+regard camera      +
31. JAU   &infligez lui trois blessures cinq ou six subissez TROIS blessures\
32.       (0.7)
```

Ici, le mécanisme du jeu exige que l'action soit décrite, d'une part parce que tous les joueurs présents ne connaissent pas les éléments d'altérations des règles proposés par l'ensemble des cartes du jeu, d'autre part parce que sans lecture, les joueurs passifs ne sauraient percevoir la pertinence des actions du joueur actant. Dans le cas présent, il s'agit d'infliger trois blessures à un joueur au choix, ou à soi-même selon le résultat du jet de dés. Cette action n'est possible que parce que le joueur jaune a pioché cette carte.

Fig. 21 : Détail règles du jeu Shadow Hunters, carte Poupée Démoniaque[187]

[187] Yasutaka Ikeda, *Shadow Hunters*, [jeu] (Matagot, 2009). Crédit : Copyright © tous droits réservés. Image promotionnelle.

La carte indique à « effet immédiat », ce qui signifie dans le cadre de la règle que le joueur doit non seulement lire la carte, mais aussi immédiatement réaliser les actions qu'elle décrit. La carte ainsi lue autorise le joueur à effectuer l'action spécifique inscrite sur la carte. Il s'agit d'un type particulier de mécanisme que l'on retrouve dans de nombreux jeux souvent sous le nom de *cartes d'actions.* Ce mécanisme implique une forme d'acte performatif contraint par la règle. Lorsque le joueur parle, il est à la fois en train de lire un contenu précis de la carte à destination des autres joueurs (acte locutoire), de respecter la règle particulière associée aux cartes à effet immédiat (acte perlocutoire), enfin il réalise une action de jeu (acte illocutoire) (Austin 1970).

Cette description de l'action nous informent sur les éléments pertinents pour les joueurs. En premier lieu, nous constatons l'importance des mécanismes de l'action et du partage de la connaissance de ces mécanismes. Cette importance se manifeste notamment par le soudain haussement de voix lors de la lecture du nom de la carte (tour 29) ; le joueur jaune attire ainsi l'attention des autres joueurs. De plus, en haussant la voix, le joueur indique qu'il s'agit d'un évènement occasionnel, d'autant plus occasionnel qu'il possède un nom particulier. Aussi les joueurs, s'ils n'avaient pas suivi les actions du joueur jaune, sont informés qu'une action peu régulière va être réalisée et le *joueur actant* indique les règles de l'action. Ainsi, l'attention de tous est requise.

En second lieu, cette lecture à voix haute souligne l'importance de la visibilité et de la lisibilité de l'action comme norme de l'activité. Là encore, les soudains haussements de voix à l'annonce de certains chiffres indiquent que le joueur appuie les éléments de la règle qui lui semblent pertinents. De plus, la lisibilité et la visibilité des actions, ainsi que des *cartes d'actions*, sont régulées dans la règle. Ainsi, elle peut mentionner directement ce qui doit être lu à voix haute, visible ou à montrer à tous. Si la visibilité des actions, des éléments possédés par les joueurs, ainsi que des éléments du plateau n'est pas admise par défaut, dans ce cas la règle mentionne ce qui doit être dissimulé. Une partie des mécanismes de nombreux jeux repose justement sur la différence entre éléments visibles et éléments masqués (pioche, cartes en mains, etc.).

b) **Le geste et la parole**

Prenons maintenant un autre exemple dont le début est similaire et intéressons-nous à la façon dont le joueur poursuit son action pour conclure la séquence de jeu enclenchée par la lecture de la carte. La lecture de la carte se retrouve dans les tours 71 à 72, lorsque le joueur pose la carte après avoir clôturé sa prise de parole et son action d'un « bah voilà ».

Extrait 10 : Transcription Shadow Hunters

```
71. ORA   in[flige deux blessures] au joueur de votre choix/(0.7)&
    VIO     [je suis sauvé\      ]
72. ORA   &puis soignez une de vos bles¤sures (.) ¤bah voilà ¤
    ora   ----------------------------¤          ¤pose carte¤
73. BLA   alors c'est plus facile maintenant +hein
    vio                                       +hoche à blanc-->
74.       ¤(0.3)+(0.5)
    vio   >-----+
    ora   ¤...................>
75. ORA   donc¤ là/(0.5)deux blessures(0.5)¤[(0.8) ]¤°puis je soigne¤
    VIO                                    ¤[°hmhm°]¤
    ora   >...¤déplace pion rouge----------¤''''''''¤...............¤
76. ORA   &¤ une de mes blessures\°
    ora    ¤déplace pion orange--->
77.       (.)¤(1.3)                       ¤(0.4)
    ora   >--¤corrige pion jaune et blanc¤ ramène dés devant lui--->
```

Dans cet exemple, le joueur orange, après avoir lu une *carte d'action*, en applique les effets. Dans ce passage, seule la gestuelle du joueur actant, qui nous intéresse ici, est indiquée. L'action se situe au milieu de son tour et plus précisément au milieu d'une séquence de jeu. Le joueur vient de piocher une carte et doit en appliquer les effets. Ce qui nous intéresse ici est la seconde partie de la séquence où le joueur applique les effets de la carte.

Nous observons qu'il commence à préparer son action au tour 74 dans un moment de silence. Avant d'entamer l'action proprement dite, il l'introduit par « donc », suivi du déictique « là », qui est doublement appuyé à la fois par l'intonation montante et le silence qui lui succède. L'énoncé « deux blessures » qui décrit l'action est quant à lui situé en plein cœur du déroulement de l'action. Le joueur orange attend ensuite d'entamer son action suivante pour reprendre la parole. Même s'il parle avant de réaliser l'action, l'énoncé et la fin de l'action sont clôturés presque simultanément. De manière évidente, la prise de parole ne se fait que lors de son tour de jeu, et non celui d'un autre.

La parole a clairement ici un statut d'accompagnement de l'action. Elle l'introduit et l'accompagne. Des temps de pauses s'articulent autour de l'énoncé qui ne correspond pas toujours en durée avec l'action. Tout ceci implique que le joueur a déjà projeté son action au moment de la réaliser, mais

aussi qu'il adapte le rythme de son énoncé à l'action. À chaque séquence d'action correspond une séquence d'énoncé, même si les deux ne se recouvrent pas totalement.

De même, la parole ne décrit pas précisément l'action, mais établit un jeu de références entre énoncé de la règle et les actions, notamment à l'aide du vocabulaire thématique et/ou iconographique du jeu. Ici, plutôt que de reculer ou avancer les pions sur la piste des points de vie, le joueur actant dit qu'il « blesse » ou « soigne », mais de manière quantitative (deux blessures, une blessure). Il fait ainsi directement référence à l'énoncé et suit d'ailleurs la structure posée par la carte : il inflige les blessures, puis soigne les siennes. Comme dans l'exemple précédent (extrait 10), tout l'énoncé n'est cependant pas répété, car le joueur annonce seulement les éléments pertinents de la règle. Ainsi, « infligez deux blessures » devient « deux blessures », car infliger des dégâts à l'adversaire est une situation récurrente dans le jeu, là où « soigner », l'opposé de cette action récurrente, est souligné car plus rare. En d'autres termes, ce qui est figuré ici est une thématisation de l'intrigue ludique qui se déroule sur le plateau de jeu. Cette thématisation est cependant moins une mobilisation de la diégèse du jeu, comme espace de fiction à mettre en scène, qu'un déroulement de l'intrigue ludique indissociable de la thématique proposée par le jeu. Ce qui compte ici est moins le combat épique entre deux camps et les intérêts qu'ils représentent, que la manifestation des effets d'une carte de jeu sur l'évolution de la situation de jeu. Le propos du joueur blanc au tour 73 valide cette observation, la situation devient en effet plus facile au moment où l'action se situe les joueurs savent à peu près quel joueur est dans quel camps et le choix de blesser un joueur plutôt qu'un autre est dès lors facilité dans ce jeu a identité cachée où l'on risque en début de partie de blesser un allié. Ce qui est pertinent pour les joueurs est le déroulement de l'intrigue ludique qui donnera au final l'avantage et la victoire à l'un des camps.

Reprenons maintenant l'exemple donnée dans l'introduction du chapitre repris ci-dessous.

Extrait 8 : Transcription Himalaya 4

```
12.        +(.9)          +(.2)§(.7)
    ver:   +déplace pion+
    bei:                        §déplace tuile4--->
13. BEI:   je prends la route noire§
    bei:   ------------------------§
14.        +§(.7)
    ver:   +déplace tuile4--->
    bei:    §déplace pion----->
```

Ici, aucune lecture de règle ou d'énoncé précède l'action. Un repère iconographique sert de référent. Dans le jeu Himalaya[188], les phases du jeu sont divisées en deux séquences. Lors de la première, les joueurs programment en secret leurs actions à l'aide de petits disques séparés en quatre quartiers : trois couleurs indiquent le chemin choisit par les joueurs et une icône indique l'action. L'extrait provient de la seconde phase de jeu durant laquelle les joueurs effectuent l'un après l'autre les actions qu'ils ont programmées à l'aide du disque. Ici, la couleur indiquée et choisie précédemment correspond au chemin que le joueur souhaite faire parcourir à son pion, est aussi à la couleur mentionnée à voix haute. L'essentiel est que l'énoncé fasse sens vis-à-vis de l'action entreprise et du système de références à la thématique ou au mécanisme du jeu.

D'un point de vue postural, cet énoncé, tout comme l'extrait précédent du jeu Shadow Hunters (extrait 10), n'est pas dirigé vers une personne en particulier, mais annoncé à la cantonade. Le joueur qui parle regarde l'action qu'il réalise, non les autres joueurs. Cette attitude n'invite pas les autres joueurs à lui répondre, ce qui implique que l'énoncé est conçu comme autonome dans l'interaction. Le discours ne semble pas être adressé, pourtant, le fait que ce type d'énoncé est régulier et réalisé par tous les joueurs empêche de penser qu'il s'agit d'un soliloque accidentel. Nous notons qu'ici le joueur annonce son action, puis l'exécute, alors que dans l'extrait 10 la prise de parole était rythmée pour accompagner l'action.

Cet exemple nous éclaire sur les situations de redondance. S'il n'existe pas d'exigence de la règle dans ces cas là, nous avons toutefois la même exigence de lisibilité de l'action. Comme nous l'avons vu, lors de leurs énoncés, les joueurs ne sélectionnent en général que quelques éléments du mécanisme de l'action qu'ils jugent suffisamment pertinents pour expliciter ce qu'ils sont en train d'effectuer. Ainsi, un simple nom thématique peut être mobilisé, comme dans l'extrait 8 où la couleur des éléments du plateau de jeu est l'élément reconnu.

Comme dans le cas d'une lecture de *carte action*, il s'agit aussi ici de livrer, de manière bien plus succincte et plus par référence que par énonciation, les mécanismes à l'origine de l'action. Plus précisément, le joueur fournit les éléments du mécanisme qu'il a choisis et/ou mentionne parfois les conséquences, puisque ce procédé fait d'une certaine manière partie du fonctionnement du mécanisme. Les énoncés renforcent la lisibilité des gestes à travers des redondances. L'action dans le jeu, même si elle s'inscrit dans un cadre lisible comme une forme d'écriture de l'interaction sur le matériel de jeu, est complétée par une précision sur les éléments de règles avec lesquels elle s'articule.

[188] Régis Bonnessee, *Himalaya*, [jeu] (Tilsit, 2004). Réédité : Régis Bonnessee, *Lords of Xidit*, [jeu] (Libellud, 2014)

c) Signaler l'engagement

Expliquer cette forme de redondance uniquement sur le critère de la lisibilité me semble insuffisant et ne recouvre pas l'ensemble des situations.

Extrait 10 : Transcription Shadow Hunters

```
71. ORA   in[flige deux blessures] au joueur de votre choix/(0.7)&
    VIO     [je suis sauvé\      ]
72. ORA   &puis soignez une de vos bles¤sures (.) ¤bah voilà ¤
    ora   ----------------------------¤          ¤pose carte¤
73. BLA   alors c'est plus facile maintenant +hein
    vio                                       +hoche à blanc-->
74.       ¤(0.3)+(0.5)
    vio   >-----+
    ora   ¤...................>
75. ORA   donc¤ là/(0.5)deux blessures(0.5)¤[(0.8) ]¤°puis je soigne¤
    VIO                                    ¤[°hmhm°]¤
    ora   >...¤déplace pion rouge----------¤''''''''¤...............¤
76. ORA   &¤ une de mes blessures\°
    ora    ¤déplace pion orange--->
77.       (.)¤(1.3)                      ¤(0.4)
    ora   >--¤corrige pion jaune et blanc¤ ramène dés devant lui--->
```

Durant les tours 75 à 76, le joueur orange n'a pas besoin de préciser la règle ou le mécanisme qu'il mobilise. Il les a donnés quelques instants auparavant (tours 71 et 72) en lisant la carte évènement qui en est à l'origine. Il n'indique pas non plus le choix qu'il fait, puisque le seul choix permis par la carte, l'identité du joueur qu'il va *blesser*, ici rouge, n'est à aucun moment mentionné. Pour mieux le comprendre, il faut sans doute se référer à ce que le joueur mobilise quand il agit.

Nous l'avons vu, le jeu d'auteur est composé de l'articulation de trois éléments : le thème, les mécanismes et le matériel. Ici, en doublant son action par un énoncé, qui répète la lecture de la règle, le joueur actant crée cette articulation. Nous avons bien là les différents éléments, tout d'abord mécanisme et thématique lors de la lecture de la carte, immédiatement suivie de la mise en pratique sur le matériel. En doublant l'action par les énoncés, le joueur rappelle à quoi réfère son action tant d'un point de vue thématique – il blesse ou il soigne – que d'un point de vue mécanique – il déplace de deux cases ou d'une. Il rend ainsi visible le cadre de l'activité focalisée, sa capacité à lire une situation à partir d'éléments de ce cadre, ainsi que la carte-énoncé et le matériel où inscrire l'action.

Il existe deux manières de comprendre cette mise en lien de l'action et de son cadre de référence. Toutes deux sont mentionnées par les joueurs quand ils sont interrogés sur ces redondances, même si la plupart avoue ne pas les percevoir et donc se sentir dans l'incapacité à l'expliquer. Le joueur actant

soumet sa lecture du jeu et de ses mécanismes au regard des autres joueurs qui pourront alors le corriger en cas d'erreur. Cette interprétation se justifie si l'on considère une tricherie qui avantagerait le joueur ayant commis l'erreur, mais aussi, l'impossibilité de revenir en arrière si l'on se rend soudain compte que le joueur a commis une erreur alors que d'autres ont joué entre temps. Ces deux écueils peuvent nuire à la rencontre ludique et à ses normes, plus particulièrement au déroulement du jeu en créant un déséquilibre, ce qui justifie la récurrence de cette mise sous contrôle. En outre, dans les rares cas où une erreur est observée par les autres joueurs, ceux-ci s'empressent d'y répondre en la corrigeant ou en rappelant la règle.

Toutefois, ce contrôle de l'action peut avoir lieu sans qu'il n'existe de prise de parole décrivant l'action. L'énoncé redondant agit plutôt comme un marqueur, une manière de souligner une action en complétant l'action elle-même. En mobilisant l'audition en plus de la vue, le joueur actant implique ainsi les joueurs qui, momentanément, ne regarderaient pas le plateau de jeu. En effet, les joueurs passifs ont tendance à échanger entre eux lorsque l'attention sur ce qui se passe en jeu ne les y rappelle pas.

Extrait 11 : Transcription Himalaya 3

```
1.  ORA:  et* ah¤ oui non il y a une règle aussi (.6)
    rou:    *secoue sac----------------------->
    ora:        ¤pointe une zone du plateau--->
2.  ORA:  quand on est là:¤*(.6)* si on est (.6) on [gagne] trois¤ yack OU(1.0)
    VER:                                            [ouais]
    rou:  -----------------*''''*
    ora:  ----------------¤pointe tuiles-------------------------¤index levé-->
3.  ORA:  ou [on   ] peut placer: (.7)¤
    ROU:     [hein/]
    ora:  ----------------------------¤
4.  ORA:  ¤des mecs euh: des politiciens c'est ça/¤ (.5)
    ora:  ¤pointe pions moines--------------------¤,,,,,>
5.  ORA:  on peut placer¤ jusqu'à:: (2.4)
    ora:  ,,,,,,,,,,,,,,¤lit livret--->tour 13
6.  ORA:  parce qu'attends nous on jouait comme ça alors c'est pour ça que::
          bah on est pas obligé de jouer comme ça hein (1.0)
7.  ORA:  et: eum:: +[hm:  ]
    VER:           +[vas-y] tu peux ptet [jouer* ptet   ]+
    ROU:                                 [j'ai *ja:/mais] joué* comme ça BLEU
    ver:           +pointe rouge-------------------------+
    rou:                                        *avance tuile--*déplace pion-->
8.        (.7)*(.6)¤
    rou:  ----*
    ora:  ---------¤
9.  VER:  ¤orange (.6)
    ora:  ¤écarte livret regarde plateau-->
10. ORA:  pardon=
    ora:  ------->
11. VER:  =tu¤ fais l'aumône (.4)¤
    ora:  ---¤avance tuile-------¤
12. ORA:  ¤je fais l'aumône je prends¤ de l'or
    ora:  ¤saisit cube or------------¤ place cube derrière cache--->
13.       (.2)+(.4)
    ver:      +avance tuile-->
14. ROU:  putain je t'ai¤+ je t'ai [laissé] une voie royale hein+ orange=
    VER:                           [marron]
    ora:  --------------¤
    ver:  ---------------+ déplace pion-------------------------+
15. ORA:  =ouais sympa/ ¤hein\ (.4)
    ora:                ¤lit livret jeu-->
16. VER:  +(.2) hé y'a plus de truc¤ là faut là faut faut (.3)
    ver:  +pointe case du plateau------------------->
    ora:  -------------------------¤ reg. Plateau jeu
17. ROU:  ¤[euh:: +        ¤ au début du tour prochain]
    ORA:  ¤[ah oui+ du coup¤ ah oui c'est (inaud.)    ]
    ver:  --------+
    ora:  ¤pointe tuiles---¤ lit livret jeu -->>
18.       (2.2)
19. BEI:  euh: moi:: euh:::: §je me déplace§ marron
    bei:                     §décale tuiles§ déplace pion --->>
20.       (3.0)
```

Notons ici tout d'abord le rappel à l'ordre par le joueur vert au tour 9, qui pousse le joueur rouge à reprendre la partie. Il reproduit ce rappel à destination du joueur orange au tour 11, alors que ce dernier était plongé dans la lecture du livret dans la poursuite de sa discussion précédente.

Les joueurs annoncent ici leurs actions en même temps qu'ils les jouent. Ce procédé est d'autant plus flagrant que ces annonces reviennent souvent (tours 7, 12, 14 et 19), que ce soit dans des contextes comme ici où plusieurs discussions ont lieu en même temps (notamment au tour 17) ou, à l'inverse, lorsque tous les joueurs sont concentrés sur ce qui se déroule dans le jeu et qu'ils voient donc l'action qui est verbalisée. Cette redondance prend particulièrement son sens dans les situations comme celle-ci. Nous retrouvons ici le même principe de *présence obstinée*, évoqué par Datchary et Licoppe (2007). Ce concept souligne la présence durable des objets qui, dans le cadre d'un espace de travail, les rend visibles comme devant être mobilisés, mais dont le moment d'usage est laissé à la liberté de l'acteur. Il en va de même ici. Ces annonces sont là pour marquer le déroulement du tour, indiquer que le jeu poursuit ou non son cours et donc signaler au joueur suivant que son tour approche ou que, peut-être, il devrait faire attention à ce que le joueur vient de faire. Elles sont aussi l'occasion d'exercer un contrôle sur les règles par les pairs, lorsque celui qui annonce fait une lecture erronée de ce qu'il a devant lui. De la même façon que pour les objets dans un bureau de travail, la présence des objets et leur rappel est paradoxalement aussi ce qui permet de se détourner temporairement d'eux.

Une différence, cependant, existe avec les objets *obstinés* du bureau de travail. Dans un jeu, l'individu n'est pas libre d'agir quand il le souhaite, mais seulement aux moments prévus par le dispositif ludique. De la même façon, la temporalité ludique tolère difficilement les retours en arrière, en particulier lorsque d'autres actions ont suivi. Aussi, manquer de corriger une erreur d'interprétation de la règle, ou manquer l'occasion d'agir, peut s'avérer pénalisant pour une partie. Ce rappel régulier et perceptible par la vue, mais aussi par d'autres sens, permet ainsi le maintien d'une attention constante (bien que parcellaire) envers le jeu. Ces deux temporalités génèrent ainsi pour les joueurs une alternance d'engagement dans deux espaces de la rencontre ludiques : ce qui est médiatisé par le matériel de jeu et les discussions entre les joueurs en situation de co-présence.

Il s'agit de la seconde façon de comprendre cette redondance qui, comme nous le voyons, va de pair avec la première. En vocalisant l'action, le joueur rend saillant le déroulement du jeu, le fait qu'un coup vient d'être joué et donc que le jeu vient de progresser. Ce processus appelle aussi à surveiller le développement de l'intrigue ludique et invite les commentaires des autres joueurs. Une partie de jeu n'ayant de sens que comme activité autotélique, il n'est pas étonnant de constater qu'assurer un déroulement ludique le plus fluide possible soit régulièrement manifesté. La redondance sert comme maintien du signal. Elle manifeste le déroulement du jeu dans un canal supplémentaire que le seul mode visuel, même si ce maintien peut n'être que périphérique.

4. Réguler le jeu

Intéressons-nous maintenant aux situations où une erreur est effectivement repérée dans le déroulement du jeu. Le jeu Shadow Hunters, que j'ai décrit plus haut, départage le tour du joueur en trois séries d'actions : le déplacement, l'action du lieu et le combat. Pour chaque phase d'actions, le joueur a à sa disposition deux dés, l'un à six faces l'autre à quatre faces. Les déplacements se font par l'addition des résultats des deux dés, ce qui peut poser problème puisque le dé à six faces se lit en regardant le chiffre sur la surface révélée la plus haute, tandis que le dé à quatre faces se lit en regardant le chiffre le plus bas sur les bords de la base du dé.

La lecture des dés génère souvent des confusions, les joueurs lisant la mauvaise face de l'un ou l'autre dé, ce qui est le cas dans l'extrait suivant (12). Ce problème a déjà été régulièrement abordé, en particulier par le joueur violet, celui qui a proposé le jeu et le seul à en avoir déjà joué une partie avant celle étudiée.

Extrait 12 : Transcription Shadow Hunters

```
63.       ¤(0.7)    ¤(1.1)
   ora    ¤lance dés¤
64. ORA   six
65.       (0.4)
66. ORA   ¤voilà\¤(0.4)[    (.)            [huit\[(.)  ]¤°putain les dés sont\°=¤
   VIO                 [euh huit/[¤(.)    [huit\]      ¤
   ROU                           [¤le huit[
   ora    ¤......¤saisit pion 4to6¤''''''(pion en main)¤ désigne dés-----------¤
67. VIO   ¤=huit(.)non[je suis d'ac]cord *c'est/ nul\*¤ j'y tiens¤*y'a rien à faire\
   ROU                [huit        ]
   ora    ¤.........................................¤pion to 8-¤
   rou                                 *...........*dési.cart.noi*--------->
68. ROU   tiens
69.            (0.7)                          *
   rou    >prend carte noire et passe à orange*
70.       *¤(0.7)     * ¤ (0.8)
   rou    *''''''''''''*
   ora     ¤prends carte¤-lit-------->
```

Cette situation montre un cas typique de ce que Goffman nommerait le canal de direction. Dans Les cadres de l'expérience (1991), il définit ce concept comme la partie des interactions hors cadre qui sont utiles à la régulation de l'action et à la gestion de son organisation pour permettre à l'activité focalisée de se poursuivre. Ici, une erreur de lecture de dé entraîne une rapide correction de la part de plusieurs joueurs, assortie de commentaires. En quelques centièmes de secondes, le mot « huit » aura été répété six fois par trois joueurs, montrant par la même occasion l'importance accordée par les joueurs à l'action juste, et donc à son contrôle. Au tour 66, notons également que le joueur orange indique l'origine de son erreur : les dés. Le joueur violet valide immédiatement l'explication du

joueur orange. Il est difficile de connaître exactement les raisons de cet échange, qui pourrait avoir été manifesté pour commenter le matériel du jeu autant que pour écarter toute suspicion de tricherie, ou du moins sauver la face de ce dernier. Cet aparté peut aussi s'expliquer comme le renforcement d'un engagement commun vers une activité de critique du jeu face à une brève, mais manifeste interruption, dans le déroulement du jeu. Dans tous les cas, l'aparté, accompagné d'un geste du joueur orange, voit le problème à l'origine de la rupture du déroulement de l'action pointé par le joueur actant et ratifié par un autre[189].

La répétition du mot huit ne laisse pas de doute, puisque l'urgence accentuée par cette répétition est là pour interrompre l'action déjà entreprise par le joueur orange, qui suspend rapidement son geste. Seule la dernière occurrence (tour 67) par le joueur rouge se distingue des autres en ce que, prononcée moins rapidement et plus tardivement, elle peut signaler un dernier rappel de la valeur des dés au joueur orange qui semble chercher sur le plateau le lieu associé au numéro 8. Il s'agit de la nouvelle annonce maintenant corrigée.

Qu'il existe des actions de contrôle n'est pas surprenant. Comme toute rencontre focalisée, la situation ludique nécessite des discussions pour recadrer, arranger ou simplement veiller à son bon déroulement. Par nature, ces activités de contrôle sont nombreuses et variées, dépendant principalement des circonstances. Néanmoins, par leur récurrence tant dans la forme que dans le fond, certains cas typiques, que je vais décrire ensuite, se détachent.

a) **Corriger et réparer l'action**

Comme nous l'avons vu dans la section précédente, les prises de tour pour contrôler ou guider l'action se font parfois après qu'un joueur actant ait commis une erreur ou une action non permise par la règle tout en l'énonçant à voix haute. Cependant, la mobilisation du canal de direction pour corriger ou réparer l'action ne se fait pas uniquement à ces moments précis. Par exemple, il n'est pas nécessaire que le joueur ait décrit son action pour que les autres joueurs lui signalent une erreur.

[189] L'exclamation du joueur orange n'appelle pas de réponse et la suite de ses actions marque un désengagement de la discussion. La réponse du joueur bleu ne s'adresse d'ailleurs pas particulièrement à lui, mais est proposée à l'interprétation de tous.

Extrait 13 : Transcription Shadow Hunters

```
11. JAU   ¤[à moi\  ¤  ²]
    ORA   ¤[ça veut ¤di²]re qu'ils sont²   ¤ euh voilà ¤
    ora   ¤.........¤désigne rouge et blanc¤''''''''''¤
    jau   >............²lancé dés------²lit dés------->
12.       (1.1)
13. JAU   trois² et trois si:x ²euh
    jau   >----²                ².......>
14.       (0.2)²(0.5)
    jau   >....²—saisie pion--->
15. ROU   tu es [déj[à sur cette  [°case°]
    ORA         [tu [es déjà sur  [six   ]
    VIO             [sur          [six   ]
    JAU                           [je    ]suis/ sur le six\
16. ROU   don- donc *tu [relances\  ]*
    ORA                 [°donc faut ]*²[que tu relances\°²
    JAU                              *²[je relan/ce\     ²
    rou             *désigne---------*
    jau   >---------------------------² saisit dés-------²
```

Durant les tours 15 et 16, la quasi-totalité des joueurs prend la parole pour énoncer le même fait : le pion du joueur jaune est déjà sur la carte lieu six. Il doit donc, en suivant les règles, relancer les dés. Nous observons ici une succession de prise de parole spontanée, générant de nombreux chevauchements pour émettre le même énoncé. Ce qui révèle avec une nette clarté un contrôle de l'action par les pairs. La lecture erronée de la situation par le joueur jaune le pousse à prendre son pion pour entamer un déplacement en tour 13. La légère hésitation qui suit, et le temps de silence du tour 14, ainsi que la saisie du pion qui se prolonge sont à l'origine de l'intervention des autres joueurs. Tout d'abord ils indiquent comment lire la situation (tour 15), ce à quoi le joueur jaune répond en répétant la proposition, indiquant qu'il a bien compris quelle était la situation. Néanmoins, l'absence de reprise de l'action dans sa gestuelle génère une seconde fois une prise de tour par les joueurs rouge et orange, pour cette fois-ci guider l'action du joueur vers la seule possibilité prévue par la règle (tour 16) : relancer les dés.

Plus que corriger une erreur, il s'agit aussi de maintenir la rencontre ludique, en particulier la contrainte temporelle et sociale qui y est liée. Il s'agit en effet de ne pas prolonger l'attente des autres joueurs et voir la partie s'étendre excessivement en durée. L'hésitation du joueur jaune face à une situation rare dans le jeu – les joueurs y sont d'ailleurs confrontés pour la première fois durant la partie – et son hésitation créent une suspension dans le déroulement du jeu. Le rappel des règles sert donc un double intérêt, en permettant de réengager un joueur dont l'incapacité soudaine à lire le jeu ou à accomplir la séquence d'actions requise suspend l'action. En effet, le joueur se trouve dans ce que Goffman appelle une situation dysphorique (1961, 38-41). C'est-à-dire que la situation perd de son sens pour le participant, qui se retrouve soudainement à distance mentale de l'interaction.

Goffman l'oppose à une situation euphorique, qui désigne le moment où les attentes sont réalisées dans le cadre de l'interaction. Les situations dysphoriques sont, toujours selon Goffman, des moments qui menacent l'engagement des participants dans l'activité et, plus généralement, le cadre lui-même. Si ici le cadre a peu de chance d'être pleinement rompu, il suffit d'un rappel de la règle pour redonner sens et guider l'action du joueur pour relancer le déroulement du jeu.

L'exemple précédent (extrait 13) suit le même principe. Nous observons d'abord l'erreur, rapidement corrigée, avant que le joueur ne soit capable de lire correctement la situation (la valeur des dés) et manifester sa nouvelle lecture par une nouvelle annonce (tour 16).

Nous retrouvons un schéma d'intervention similaire lorsque le joueur n'est pas hésitant, mais qu'il s'apprête à commettre une erreur :

Extrait 12 : Transcription Shadow Hunters

```
63.        ¤(0.7)     ¤(1.1)
   ora     ¤lance dés¤
64. ORA    six
65.        (0.4)
66. ORA    ¤voilà\¤(0.4)[    (.)            [huit\[(.)  ]¤°putain les dés sont\°=¤
   VIO                  [euh huit/[¤(.)     [huit\]      ¤
   ROU                            [¤le huit[
   ora     ¤......¤saisit pion 4to6¤''''''(pion en main)¤ désigne dés-----------¤
67. VIO    ¤=huit(.)non[je suis d'ac]cord *c'est/ nul\*¤ j'y tiens¤*y'a rien à faire\
   ROU                 [huit        ]
   ora     ¤.........................................¤pion to 8-¤
   rou                                  *...........*dési.cart.noi*--------->
68. ROU    tiens
69.             (0.7)                            *
   rou     >prend carte noire et passe à orange*
70.        *¤(0.7)      * ¤ (0.8)
   rou     *''''''''''''*
   ora      ¤prends carte¤-lit-------->
```

Ici, la réaction des autres participants prend plus de temps, l'erreur étant liée à des dés peu lisibles[190], mais là encore des prises de parole rapprochées ont lieu. Nous noterons aussi qu'elles interrompent l'action du joueur orange qui au tour 66 se préparait à déplacer le pion de la case 4 à la case 6. Il suspend son action, désigne d'un geste et oralement les dés, comme pour indiquer l'origine de son erreur[191]. Le joueur violet s'empresse d'ailleurs de valider cette accusation, étant celui qui a proposé le jeu et le seul dont ce n'est pas la première partie. Une fois cette réparation accomplie, le joueur

[190] Il s'agit d'un problème récurrent dans la partie. Il faut en effet additionner les valeurs d'un dé à six faces et celles d'un dé à quatre faces. Ce dernier dé étant pyramidal, la valeur à lire est indiquée à la base du dé. Le réflexe de la majorité des joueurs est de lire la valeur la plus haute (comme pour le dé à six faces), et souvent la plus proche, ce qui occasionne de nombreuses erreurs durant la partie.

[191] Les problèmes de lecture des dés étaient récurrents durant la partie.

orange retourne à son action et déplace enfin le pion sur la case 8. Nous observons que le joueur rouge pioche la carte correspondant à la case 8 et la donne au joueur orange au tour 69. Il s'agit d'une situation rare où la chaîne d'actions (déplacer pion sur une case → piocher la carte correspondante → appliquer l'effet de la carte) est accomplie par plusieurs joueurs. La raison vient des cartes, situées à l'opposé de la table pour le joueur orange et à proximité du joueur rouge. La réparation ayant pris du temps, ce dernier a eu tout le loisir d'anticiper les conséquences de l'action du joueur orange.

b) **Exemples**

Les actions de régulation de l'action ne sont pas toujours appropriées. Pour mieux comprendre la façon dont ces contrôles se déroulent, ainsi que le processus de prises de parole et de ratifications de l'intervention, nous observerons ici deux situations. Dans les deux cas, il s'agit de la fin du tour d'un joueur. Dans le jeu Shadow Hunters, la dernière séquence d'actions lors du tour d'un joueur est à la fois optionnelle et nécessite que des conditions soient remplies pour pouvoir être effectuées. Il s'agit de l'action d'attaque. Le joueur qui à la main peut à ce moment-là attaquer un autre joueur dont le pion doit se trouver soit sur la même carte lieu que la sienne, soit sur la case adjacente. Dans les deux extraits, les joueurs concluent leur tour sans faire mention de cette dernière phase avant d'être repris par les autres joueurs. Dans l'extrait 14, le pion orange est sur la même case que le pion jaune, mais aucun autre pion n'est sur cette case ou sur une case adjacente (voir Figure 22). Dans l'extrait 15, le pion orange est seul dans la zone comprenant sa case et celle adjacente (voir Figure 23).

Fig. 22 : Image 1, Shadow Hunters[192]

Extrait 14 : Transcription Shadow Hunters

```
49. ORA   ²allez/* donne moi¤&
    rou   >''''''*
    ora   >-----------------¤
    jau   ²passe dés vers ora--->
50. ORA   &¤ça\[ah ¤²non/ tu peux attaquer/¤²[ (.)      ] °tu peux            ]&
    JAU        [BON¤² ben va y avoir       ¤²[°(inaud.)°]
    VIO                                    ¤²[tu peux   ]/ l'attaquer toi hein\]²
    ora    ¤'''''''¤pointe jaune-----------¤
    jau   >---------²''''''''''''''''''''''''²mainG saisie dés-------------------²
52. ORA   &attaquer effectivement°
53. ROU   ²tu m'a- t-tu peux atta²quer(.2)[tu le jau/ne\ tu peux attaquer]le orange\
    ORA                                  [tu peux attaquer que moi\     ]
    jau   ²passe dé main D-------²
54.       (0.2)
55. JAU   orange/²(0.3) mais moi² j'aime orange\ je ne l'attaque plus²
    jau          ².............²défausse carte poupée démoniaque----²
56. BLA   ²c'est bi/¤za::re  ¤²[ça::::
    ORA                        [c'est bizarre hein²
    jau   ²pose dés devant ora²''''''''''''''''''''²
    ora             ¤........¤saisit dés------------->
```

[192] Dans le cercle rouge, les pions jaune et orange sont sur la même carte. Il n'y a pas d'autre pion dans le même territoire (ensemble de deux cartes).

Dans ce premier extrait, le joueur orange demande au joueur jaune de lui passer les dés, mais alors que celui-ci commence à s'exécuter, le joueur orange se rétracte en lui indiquant qu'il peut encore attaquer. Immédiatement, les joueurs orange et rouge répètent ce constat. Ici, le choix de ne pas agir est porteur de sens pour l'ensemble des joueurs. Ce point est d'ailleurs immédiatement relevé par les joueurs blanc et orange au tour 56. Le joueur jaune renforce d'ailleurs ce signal dans sa formulation lorsqu'il passe sa possibilité d'attaque. Au lieu d'un simple « je passe » neutre, il dit « mais moi j'aime orange, je ne l'attaque plus » (tour 55). Cet énoncé doit se comprendre par rapport au jeu. Quelques tours auparavant, le joueur jaune avait en effet eu l'occasion d'obtenir un indice sur l'identité du personnage du joueur orange. Le joueur jaune fait partie de la faction des Hunters et son objectif est d'éliminer les joueurs de la faction Shadow. Le joueur orange est lui un personnage de la faction neutre. Sa condition de victoire est soit d'être éliminé du jeu en premier (et ainsi de remporter seul la partie), soit de soutenir la faction des Hunters. Le joueur jaune n'a donc aucun intérêt à l'attaquer. Ce tour-ci, contrairement aux tours précédents où il avait eu l'occasion de l'attaquer, il décide de ne plus le faire et renforce l'importance de ce choix en ajoutant un marqueur affectif à la description de son action : « j'aime orange » (tour 55).

Il est intéressant de noter ici qu'un même évènement, le coup d'un joueur, se manifeste à la fois comme action de jeu (le coup est annoncé) et comme trait d'humour, par une référence à la thématique du jeu et aux interrelations entre les participants exprimées à travers une marque d'affection. En effet, « j'aime » est ici entendu comme une marque d'amitié présente à la fois dans le cadre fictionnel et dans celui du groupe. Ainsi, la frontière entre le rôle du joueur en jeu et son statut dans le groupe social est rendue trouble par l'expression d'un sentiment. Ce changement est reconnu comme un moyen de marquer une évolution de l'intrigue ludique. Il s'agit d'un moment de révélation ludique que le joueur blanc marque immédiatement au tour 56. L'intonation marquée par l'allongement des voyelles, et l'accentuation du mot bizarre, indiquant que le changement de tactique n'est pas passé inaperçu.

Fig. 23 : Image 2, Shadow Hunters[193]

Extrait 15 : Transcription Shadow Hunters

```
81. ORA   oui ¤c'est ça (0.4)     ¤
    ora       ¤passe dés à violet¤
82.       (0.8)
83. VIO   °tu peux pas at[taquer quelqu +'un/°]
    JAU                   [ah/ ouais\ si/+c'est] logique\[
    ORA                                                   [oui/+c'est c'est -
    vio                                  +....................+retourne carte--
    -->
85. VIO   bon moi il est temps que je+ me révèle\
    vio   ---------------------------+...........>>
```

Dans ce second extrait, il est intéressant de noter que le joueur violet commence par demander au joueur orange, qui lui a passé les dés, si celui-ci ne peut pas attaquer quelqu'un. Mais la remarque n'est pas reprise, ni par un autre joueur ni par le joueur violet qui embraye directement par une annonce de l'action qu'il entreprend : révéler son personnage en retournant sa carte. Il fait ce choix car à ce moment-là du jeu tous les joueurs connaissent le camp de leurs personnages. Ainsi, révéler son personnage permet d'en utiliser le pouvoir. Dans cet échange, le joueur violet parle à voix très basse. Bien qu'il soit possible de l'entendre, la question de la personne à qui il s'adresse se pose. Il est difficile de dire s'il s'adresse au joueur orange, ou s'il ne vocalise pas plutôt une observation pour

[193] Dans le cercle rouge, le pion orange est seul, il n'y a aucun autre pion sur les deux cartes qui forme le territoire qu'il occupe.

lui-même : est-ce que le joueur orange a bien accompli toutes les étapes de son tour ? En parallèle, les joueurs orange et jaune sont les seuls à commenter la pertinence du choix d'action du premier (tours 81 et 83), car ils sont les seuls à connaître l'identité exacte de son personnage.

Pour ces deux exemples, nous observons une situation de transition, le passage du tour d'un joueur au tour du joueur suivant, rendu manifeste par le passage des dés : dans le premier extrait (14), une tentative avortée au tour 49, puis le passage effectif au tour 56 ; dans le second extrait (15), une transition au tour 81, finalement ratifiée par le joueur violet au tour 83.

Du point de vue des règles, la complétion d'un tour de jeu pour un joueur dans ce jeu nécessite d'accomplir trois étapes, dont la dernière – attaquer un joueur – est optionnelle et nécessite comme condition *sine qua non* que le pion d'un autre joueur soit situé dans le même *territoire*, défini par la règle, que celui du joueur dont c'est le tour. Dans les deux extraits, cette étape n'est ni annoncée, ni réalisée par les joueurs actants. Il existe une rupture de l'attente normative d'autant plus que les choix des joueurs peuvent les informer sur les rôles, tenus secrets, qu'ils jouent lors de cette partie. Si bien que dans le premier extrait, la transition est d'abord arrêtée, le temps que le joueur jaune annonce clairement s'il attaque le joueur orange et complète ainsi son tour. Dans le second extrait, nous ne saurions dire si le joueur orange est oublieux. Que ce soit ou non le cas, le rappel à peine audible du joueur violet, qui n'est de toute évidence pas noté par le joueur orange, n'est pas repris, ni maintenu et n'obtient pas non plus de réponse. La dernière phase ne peut avoir lieu, car les conditions ne sont pas réunies. Puisque le pion du joueur orange est seul sur son territoire, il ne peut attaquer aucun autre joueur. Au moins, l'un des joueurs, le joueur violet en l'occurrence, y voit là une raison suffisante pour ne pas rappeler à tous l'existence de cette troisième phase. Du point de vue de la projection des actions possibles pour le joueur orange à ce tour-ci, le tour est déjà complété, la transition a donc lieu d'être.

Si le résultat des deux interventions est le même quant aux conséquences en jeu, il ne se passe finalement rien et la présence d'un contrôle n'a pas changé le déroulement du tour de chaque joueur. L'interruption du premier extrait est cependant justifiée par la pertinence et l'importance que le choix de ne pas attaquer a pour les autres joueurs autour de la table de jeu. Ce même critère semble retenir le joueur violet dans la seconde séquence, puisque souligner l'oubli (intentionnel ou non) de la dernière phase du tour n'est pertinent pour aucun joueur et entraverait de plus la fluidité du jeu. Sa remarque n'est ni suivie, ni devancée par un autre joueur, puisqu'il se passe près d'une seconde avant qu'il ne prenne la parole. Elle n'est donc finalement pas émise pour souligner l'oubli, mais elle est plutôt la marque que le joueur est en train de surveiller le déroulement du jeu.

Ce contrôle collectif des actions de chacun des joueurs implique aussi un degré de ratification des actions. Chaque coup doit se conformer aux règles, mais rappeler l'ensemble de ces dernières constamment ou trop découper les séquences de jeu générerait beaucoup de temps vide[194], vecteur d'attente et donc de risque de désengagement. Ce qui est ratifié n'est pas seulement l'action du joueur, mais aussi l'invisibilisation des règles et phases non pertinentes pour accélérer le déroulement du jeu.

c) Assurer la transition

Nous venons de le voir, les moments de transition du tour d'un joueur à un autre ou d'une phase commune d'action sont des moments importants pour la bonne marche d'un jeu. Plusieurs éléments nous ont permis de supposer que parler pour décrire ce que l'on réalise en jeu était une méthode pour indiquer la proximité d'un changement de phases d'actions qui aurait lieu à la fin d'une séquence. Précédemment, nous avons également constaté que la non-complétion des tours lorsqu'un joueur amorce la transition était sujette à réparation. Or, si nous reprenons les mêmes extraits, nous pouvons observer un autre phénomène.

Extrait 14 : Transcription Shadow Hunters

```
49. ORA   ²allez/* donne moi¤&
    rou   >''''''*
    ora   >-----------------¤
    jau   ²passe dés vers ora--->
50. ORA   &¤ça\[ah ¤²non/ tu peux attaquer/¤²[ (.)      ] °tu peux            ]&
    JAU        [BON¤² ben va y avoir       ¤²[°(inaud.)°]
    VIO                                    ¤²[tu peux   ]/ l'attaquer toi hein\]²
    ora    ¤'''''''¤pointe jaune-----------¤
    jau   >---------²''''''''''''''''''''''''²mainG saisie dés-------------------²
52. ORA   &attaquer effectivement°
53. ROU   ²tu m'a- t-tu peux atta²quer(.2)[tu le jau/ne\ tu peux attaquer]le orange\
    ORA                                  [tu peux attaquer que moi\     ]
    jau   ²passe dé main D-------²
54.       (0.2)
55. JAU   orange/²(0.3) mais moi² j'aime orange\ je ne l'attaque plus²
    jau          ².............²défausse carte poupée démoniaque----²
56. BLA   ²c'est bi/¤za::re  ¤²[ça::::
    ORA                         [c'est bizarre hein²
    jau   ²pose dés devant ora²''''''''''''''''''''²
    ora             ¤........¤saisit dés------------->
```

[194] Il s'agit d'ailleurs d'un problème rencontré lors du portage de jeux analogiques en jeux vidéo. Chaque phase d'un jeu peut être découpée en un nombre élevé de sous-phases, qui ne sont pertinentes que pour des occasions de jeu particulières. Rendre ces sous-phases visibles (pour permettre par exemple à un joueur d'agir en utilisant un contre au bon moment) alourdit la partie et génère de longues séquences de jeu ou il ne se passe rien, à part le défilement des noms des séquences. L'attente étant un facteur de désengagement, ces séquences ne sont jamais nommées autour d'une table et disparaissent tout simplement.

Extrait 15 : Transcription Shadow Hunters

```
81. ORA   oui ¤c'est ça (0.4)    ¤
    ora       ¤passe dés à violet¤
82.       (0.8)
83. VIO   °tu peux pas at[taquer quelqu +'un/°]
    JAU                 [ah/ ouais\ si/+c'est] logique\[
    ORA                                                 [oui/+c'est c'est -
    vio                                 +....................+retourne carte--
    -->
85. VIO   bon moi il est temps que je+ me révèle\
    vio   ---------------------------+...........>>
```

Comme je l'ai déjà souligné, il apparaît aux tours 49 et 56 de l'extrait 14 et au tour 81 de l'extrait 15 que le joueur actant passe ses dés au joueur qui débute son tour. Pendant l'ensemble de la partie, chaque passage de tours se manifeste par le passage des dés d'un joueur à l'autre. Il ne s'agit pas d'un phénomène prévu par la règle, ni même discuté par les joueurs. Cependant, nous pouvons parler ici d'une expression gestuelle des phases de jeux. La raison de cette affirmation est simple, le geste est manifeste, presque ostentatoire lorsqu'un joueur dépose les dés en les heurtant légèrement à la table produisant ainsi un bruit net. Sa récurrence, l'absence de prise des dés en dehors du passage de tours et le fait que le joueur possédant les dés soit le joueur actant, charge de sens ce geste. Cette gestuelle permet en outre un contrôle pour le joueur actant de la fin de son action : si les dés n'ont pas été passés, le tour n'est peut-être pas fini.

Cependant, le matériel n'est pas le seul moyen utilisé par les joueurs pour organiser le passage des tours. En effet, la parole, les gestes ou tout simplement l'attention, sont plus courants. Ainsi, des marqueurs indirects peuvent guider les joueurs, comme un changement de posture. Un joueur peut être penché sur le jeu, puis venir s'appuyer contre le dossier de sa chaise. Parfois, le regard fixé vers le plateau se tourne vers les autres joueurs. Cependant, quand on les interroge, les joueurs parlent plutôt d'un suivi de la partie, ou tout du moins, des dernières actions de jeu. Le tour étant le même pour tous, et les successions d'actions connues et maîtrisées par l'ensemble des joueurs, il est aisé pour qui suit le jeu de deviner quand il devra commencer.

La gestuelle ne va pas toujours sans poser de problèmes. Certaines postures ambiguës – penché en avant, le regard posé sur le plateau de jeu, une manipulation des cartes ou des ressources alors qu'on a fini son tour – peuvent fausser le jugement. De même, quelques secondes d'inattention au mauvais moment peuvent faire manquer le coche à un joueur, entraînant soit un rappel à l'ordre, soit un moment prolongé d'attente. Ces moments de temps suspendus sont peu appréciés des joueurs, qui y voient deux manquements l'un concernant la prolongation non justifiée de la partie et une perte de fluidité, l'autre étant un manque d'attention de la part du joueur fautif.

Une plaisanterie existe d'ailleurs parmi les joueurs pour illustrer ce genre de situations. Lorsqu'un joueur demande « c'est à qui le tour ? », il est de coutume de lui répondre lorsqu'il s'agit du sien, « c'est toujours au con qui demande ». La taquinerie est légère et risible, mais elle indique toutefois l'existence d'une sanction sociale, et donc, d'attentes normatives. Pour pallier ce risque, les joueurs marquent souvent le passage de tour par un énoncé d'une façon ou d'une autre.

Extrait 16 : Transcription Dominion 3

```
14.        (.4)¤(.4)+(1.0)    +(2.6)¤(1.5)                          ¤
    noi:   ----¤saisit carte--------¤pose carte dans son espace de jeu¤
    ble:   ---------+lève main+reg. Sa main de cartes-------->
15. NOI:   ²°allez¤ suivant°+                        ¤
    noi:   -------¤saisit cartes de son espace de jeu¤
    ble:   -----------------+
    bei:   ²reg. Ses cartes en main----->>
16. BLE:   +¤c'est à moi/ pour euh:¤     +trois j'achète ça      +
    noi:    ¤pose sur pile défausse¤ pioche ses cartes-->>
    ble:   +pose cartes sur pile défausse+saisit 1 carte centrale+
17.        +(.8)                        +(1.2)        +(.1)
    ble:   +pose carte sur pile défausse+défausse main+pioche>>
```

Dans cet extrait, il existe deux marqueurs de la gestion des tours, d'un côté celui du joueur qui conclut son tour de jeu à la fin du tour 14, de l'autre l'indication de la prise de tour par le joueur Bleu au tour 16. L'intonation montante n'est pas ici la marque d'une interrogation, mais de la validation de la prise de tour. Le joueur enchaîne d'ailleurs directement avec la description des actions qu'il entreprend.

Les prises de tours sont parfois annoncées de manière plus franche, avec une saillance perceptuelle nette comme dans le cas suivant au début du tour 6 :

Extrait 17 : Transcription Dominion 2

```
5.  BEI:   +°tu vas pas nous faire ça°+
    bei:   +repose paquet cartes------+
6.  NOI:   ¤A MOI (.) donc¤ là j'ai dEUX¤:::          ¤ trois quatre cinq¤
    noi:   ¤saisit carte--¤ pose carte--¤saisit3cartes¤ pose cartes------¤
```

Les moments de transitions lors de bon nombre de jeux ne concernent cependant pas uniquement les passages d'un joueur à un autre, mais peuvent aussi concerner des phases générales qui s'appliquent à tous, ou au sein du tour d'un joueur. Des jeux prévoient même du matériel pour représenter cet écoulement des phases. Si les phases du tour d'un joueur ne sont apparemment pas marquées autrement que par la description des actions entreprises, les phases concernant l'ensemble des joueurs sont quant à elles systématiquement annoncées, en étant accompagnées par des précisions, des rappels

des règles ou une action à portée générale impliquée par la phase. Dans les extraits qui suivent la soudaine accentuation des mots « deuxième tour » au tour 2 de l'extrait 18 et « grande bataille » au tour 8 de l'extrait 19, en sont de saillant exemples.

Extrait 18 : Transcription Himalaya 6

```
1.        *(.3)      *(.4)*
    rou:  *place pion*''''*
    bei:  (temporalité des actions masquées par rou)
2.  ROU:  ¤c'est super (.4)*+DEUXIEME+ tour*¤ en commençant PAR+  *(1.4)* beige
    rou:                  *,,,,,,,,,,,,,,,* déplace marqueur tour*'''''*
    ora:  ¤place cache devant tuile---------¤programme (tourne les tuiles)-->>
    ver:                   +,,,,,,,,+dép. tuile derrière cache+
3.        *(.7)                   *(1.5)                            *
    rou:  *place cache devant tuile*avance tuile plus proche du cache*
4.  ROU:  beige
```

Extrait 19 : Transcription Gosu 2

```
7.  BLE:  euh::: bah *je vais:::: euh: pas*ser °donc euh voilà°* je passe
    ble:             *reg. Ses cartes-----*regarde plateau-----*
8.  BLE:  *GRANDE BATAILLE  * on:: *calcule les point qu'on [a: * donc moi]
    j'ai&
    BLA:                                                    [dix*-neuf    ]
    ble:  *cercle avec doigt*      *reg. Ses cartes-------------*démarque
    espaces->
9.  BLE:  &vingt:: vingt*-et-un (.2)
    ble:  --------------*
```

L'importance de ces marqueurs est aussi visible dans les rares cas où un joueur tarde à prendre son tour. En général, ces erreurs de prises de tours ne sont pas décelées rapidement, l'attitude d'attente étant semblable à celle de réflexion dans la posture, d'autant plus que les joueurs anticipent et réfléchissent à leurs prochaines actions en dehors de leurs tours de jeu. De fait, les confusions entre problèmes de transition et temps de réflexion sont récurrentes, bien qu'occasionnelles.

L'extrait suivant (20) est une partie du prototype du jeu Gosu. Ce jeu propose de construire une armée en plaçant devant soi une série de cartes. Le placement de ces cartes obéit à de nombreuses règles, en fonction de leur force, de leurs couleurs (ou clans) et de leurs capacités. Chaque carte possède en outre une capacité spéciale. Cette capacité est dîte passive c'est-à-dire qui fait effet à partir du moment où elle est en jeu et tant que la carte se trouve sur l'espace de jeu d'un joueur. La capacité sera dite active lorsque le pouvoir de la carte doit être activé par un autre paramètre de jeu, soit au moment où la carte est placée en jeu (et seulement à ce moment-là), ou à l'inverse quand elle est retirée, ou remplacée par une autre carte, soit lorsqu'un joueur dépense un jeton (une ressource limitée). L'une

des subtilités du jeu est, qu'outre la gestion des cartes devant soi, il est tout aussi important de gérer les cartes que l'on a encore en main, en nombre limité. Il faut en effet considérer l'absence de pioche entre les phases. Il est donc important dans ce jeu de savoir quand passer son tour. Jouer toute ses cartes trop vite vous assure de ne plus pouvoir jouer dans les phases suivantes, et puisque passer est définitif pour chaque phase, passer trop tôt conduit à regarder passivement son armée être affaiblie sans pouvoir réagir.

Extrait 20 : Transcription Gosu 3

```
1.  BLE:  euh::¤*je pioche* trois cartes¤
    ble:        *,,,,,,,,,*pioche trois cartes---->
    bla:       ¤se réadosse à sa chaise-¤
2.        (2.3)*
    ble:  ---->*
3.  VER:  (inaud.)((quelle taille la main?)
4.        (3.5)¤(1.0)¤(3.7)+(1.0)+(6.9)
    bla:       ¤,,,,,¤se penche au-dessus de ses cartes--->
    noi:                   +,,,,,+penché vers cartes bla-->
5.  NOI:  hÉ\+ je t'avais pas fait/ report en main celle\ là/
    noi:  -->+reste penché et pointe carte de bla------------>
    bla:  ------------------------------------------------>
6.  BLA:  ¤mais j'ai reposé/¤+ après\
    bla:  ¤pointe la carte  ¤ regard noi---->tour14
    noi:  ------------------>+reprend posture assise et rétracte pointage-->
7.  NOI:  (.)Ah ok\(.)
8.  BLE:  *°c'est gratuit°+
    ble:  *regard noi------>
    noi:  --------------->+
9.        *(0.6)*(0.5)¤(0.5)          ¤
    ble:  ----->*
    bla:             ¤paume vers haut¤
10. BLA:  °bah ouais°
11.       (.6)
12. NOI:  ¤je pourrais te le faire refaire mais c'est pas intéressant
    bla:  ¤regarde ses cartes-->
13.       (6.6)¤
    bla:  -----¤
14. BLA:  ¤c'est à moi/ (.)¤ Non\
    bla:  ¤regard ble----------->
    blam: ¤tend main-------¤
15. BLE:  *mais oui c'est¤ à *[toi
    BLA:                      [OH PARDON¤°je savais pas°
    ble:  *regarde bla-------*
    bla:  --------------¤regarde ses cartes mouvement agité>>
    blam:                              ¤saisit jeton------->>
16. BLA:  (1.0)Eu:::hm:::\
```

Dans cet extrait, il n'existe aucune indication sur la prise de tour, hormis celle du tour 14 plus de trente secondes après que le joueur bleu ait pioché sa carte, geste pouvant être considéré comme concluant un tour. La majorité de ce temps est composé de silence (en particulier les tours 4 et 13), bien qu'un bref échange vienne l'interrompre. Le joueur qui doit prendre le tour rompt souvent l'attente en interrogeant son prédécesseur. L'excuse du joueur vert au tour 15 montre bien que la

situation est perçue comme problématique. Le joueur semble vouloir rattraper ce temps d'attente en abrégeant la durée de son tour, ce que trahit son agitation soudaine lorsqu'il apprend que c'est bel et bien son tour. Nous observons ici le cas d'une réparation.

L'apparition systématique de ces procédés de réparations lors de confusions similaires montre bien qu'il existe un enjeu à la fois sur le cadre et sur l'image du joueur. L'attente a provoqué une perte de fluidité et le joueur vert a perdu la face pour ne pas avoir perçu la fin du tour du joueur bleu. Un joueur peu attentif à la partie en cours se verrait reprocher ses erreurs récurrentes, et à l'échelle d'une partie, son manque d'engagement. Lorsqu'ils sont interrogés, les joueurs considèrent qu'il s'agit d'une rupture du dynamisme de la partie, de son rythme. Ce Dynamisme qui, selon eux, facilite l'implication du joueur dans l'activité. Ainsi, la suspension prolongée de l'implication d'un participant dans le jeu, sauf cas exceptionnels, est considérée comme une menace sur l'engagement ludique. Elle perturbe en effet les limites de la rencontre. Par exemple, si la durée se prolonge, les joueurs ne pourront pas jouer à d'autres jeux, ou pire, ils devront quitter la table pour prendre le dernier métro. De plus, elle menace l'engagement de chacun des participants dans l'activité.

À l'inverse, à partir du moment où l'engagement dans le jeu est diminué pour l'ensemble des joueurs, que ce soit en raison de défauts du jeu, de l'évolution de la partie ou de raisons extérieures à celle-ci, il devient alors tolérable de suspendre l'engagement dans le jeu. Il s'agit d'une situation rare, mais que j'ai pu observer lors d'une partie d'un jeu qui a été très rapidement décriée par les joueurs jusqu'à être finalement abandonnée. Cette partie n'était pas filmée, je retranscris donc ici mes notes de terrains :

> *J'ai pu observer une situation inhabituelle. En début de soirée, les joueurs proposent de tester un jeu récemment sorti et nominé pour un prix du meilleur jeu familial. Le prix en question ayant un bon écho auprès des joueurs, ils ne sont pas réticents à l'idée de s'essayer aux différents nominés afin de se faire leurs propres avis avant que le gagnant ne soit déclaré. Dès le premier tour cependant, les joueurs commencent déjà à souligner des doutes quant à l'intérêt du jeu. Le tour de chaque joueur s'avère en effet parfois très long à réaliser, et pire selon ces mêmes joueurs, de nombreux éléments ne sont pas issus des choix des joueurs, mais de différentes formes de hasards. Ainsi, le tour d'un joueur se déroule en trois phases : déplacement, évènement/construction et récolte. Le déplacement se fait au moyen de dés. Le joueur choisit tout de même le parcours qu'il va effectuer selon le résultat, mais il doit atteindre la valeur obtenue par les dés. À l'occasion, s'il tombe sur la case appropriée, le joueur doit tirer une carte et en appliquer les effets. D'autres cases proposent la possibilité de construire des éléments en dépensant des ressources. Enfin, le tour se termine sur une phase de récolte de ressources en fonction des actions entreprises durant le tour.*

Chaque tour de jeu est fortement déterminé par le jet de dés initial. Un petit chiffre et le joueur n'ira pas loin, accomplira peu d'actions et récoltera peu de ressources. Un bon lancer vaudra cependant au joueur d'effectuer toute une série d'actions, ce qui procure un avantage certain sur la suite du jeu.

Au second tour de table, les joueurs en sont déjà à comparer le jeu à un mélange du Monopoly et du jeu de l'oie. Deux jeux qui, pour les amateurs de jeux de société, sont fameux pour leurs défauts et manque d'intérêts ludiques. Plusieurs joueurs finissent même par perdre le fil de la partie lors du tour d'un joueur particulièrement chanceux dans son jet de dés et par conséquent ayant un tour particulièrement bien rempli. Ces joueurs qui avaient perdu le fil s'étaient engagés dans une discussion sur l'actualité ludique en général.

Lorsque le tour de l'un d'entre eux est arrivé, il ne l'a pas remarqué tout de suite. Plutôt que de lui faire remarquer que c'était son tour, les autres joueurs se sont plus volontiers joints à la conversation, laissant le jeu en l'état pendant quelques minutes. Les joueurs ont finalement repris la partie, mais avec peu d'intérêt.

Plus tard dans la partie, un joueur a suggéré de modifier une règle pour rendre le jeu plus dynamique et fluide. Les autres joueurs ont accepté. Assez rapidement, la partie s'est enchaînée avec l'ajout régulier de nouveaux mécanismes et des discussions autour des manières d'améliorer le jeu en modifiant des éléments. La partie s'est rapidement transformée en laboratoire de game design. Chaque tour de table servait d'essai pour les modifications introduites, avec des discussions sur les avantages et inconvénients de modifications. Alors que la partie devait être courte, elle a été grandement rallongée.

Je ne l'avais pas noté alors, mais on observait réellement le passage d'une activité centrée sur le déroulement du jeu vers une activité centrée sur la discussion entre les joueurs interrompue par la mise en pratique d'éléments discutés par les joueurs. Dans ce type de cadre, il aurait été particulièrement intéressant d'observer si les remarques concernant les tours de jeu étaient toujours aussi présentes. Au final, l'activité ludique s'est maintenue jusqu'au bout de la partie, mais aucun décompte des points n'a été réalisé, ce en raison de la nature changeante des règles. Plus que de discuter du jeu en fin de partie – hormis pour établir que les règles originales n'étaient pas bonnes – la discussion portant sur la culture ludique de chacun et l'expérience ludologique prévue a davantage été retenue.

5. Commenter l'action

Extrait 21 : Transcription Shadow Hunters

```
53. ROU   ²tu m'a- t-tu peux atta²quer(.2)[tu le jau/ne\ tu peux attaquer]le orange\
    ORA                                   [tu peux attaquer que moi\     ]
    jau   ²passe dé main D-------²
54.       (0.2)
55. JAU   orange/²(0.3) mais moi² j'aime orange\ je ne l'attaque plus²
    jau          ².............²défausse carte poupée démoniaque----²
56. BLA   ²c'est bi/¤za::re  ¤²[ça::::
    ORA                        [c'est bizarre hein²
    jau   ²pose dés devant ora²''''''''''''''''''''²
    ora             ¤........¤saisit dés------------->
57. ROU   [(rires)      ]
    VIO   [ça doit être/]Daniel\
    ora   >---------------------->
58.       (0.3)¤(0.5)
    ora   >----¤remue dés------>
59. BLA   tu veux une corde/
60. ROU   [(rires)]¤
    JAU   [(rire--]¤---------¤----)
    ora   >--------¤lance dés¤
60.       (0.3)
61. ORA   [QUATRE\  ]
    VIO   [on commen]ce à ¤être plus ou moins à savoir les camps là (rires)¤
    ora                  ¤...............................................¤
```

Les parties sont parcourues d'échanges, de jeux de mots, d'à-propos, d'humour, de justifications ou d'étonnements qui ont pour point commun de commenter l'action ou la situation de jeu. Ils sont parfois utilisés en complément ou dans la continuité des descriptions de l'action que nous avons analysées précédemment et se distinguent de tour de direction de l'action, car les joueurs ne remettent pas en cause le respect des règles et du fonctionnement du jeu. Ces commentaires sont parfois jugés problématiques par les joueurs, car ils peuvent mettre à nu une tactique, des ambitions, des enjeux et donc la manière de les contrer et d'empêcher un joueur d'atteindre son objectif. Englobant une multiplicité d'intentions et de pratiques qui se rapprochent souvent d'autres modes de participation à l'interaction, toutes ces situations s'attachent cependant à lire l'action et à en estimer les causes, conséquences, ou pertinence à voix haute.

a) Les commentaires du joueur actant

Les commentaires ne sont pas tous de la même nature, ni tous réalisés sous les mêmes formes. Une première distinction est à établir selon le moment de la prise de parole. Ces commentaires n'ont en effet pas le même objectif ni la même nature selon qu'ils ont lieu avant ou après l'action. L'usage récurent de déictique, de geste de pointages ou la simulation mentale, matérielle ou toute combinaison

des deux qui est donnée oralement, indiquent qu'il s'agit d'une manière de rendre apparente et collective la projection d'une action. De fait, une projection encore discutée, faite sur le ton d'une proposition peut finalement s'avérer être celle choisie par le joueur. Le commentaire devient l'action, brouillant ainsi les limites, tant pour le joueur dont c'est le tour que pour les autres. L'enjeu varie selon que le jeu est coopératif ou compétitif. Les joueurs n'hésitent pourtant pas à partager leurs opinions sur la situation, parfois à l'encontre de leur propre jeu.

L'extrait 22 qui suit provient d'une partie du jeu Dominion, un jeu de *deck-building*, c'est-à-dire de construction de paquets de cartes. Pour ces jeux, chaque joueur possède une pile de cartes devant lui dont il pioche régulièrement des cartes. Elles lui permettent de gérer la composition de son paquet (en retirant et/ou ajoutant des cartes), de contrôler l'aspect aléatoire de la pioche (piocher plus de cartes, chercher une carte particulière, remélanger la pioche, regarder les prochaines cartes, etc.), d'effectuer des actions de jeu (acheter d'autres cartes, poser des cartes, utiliser des pouvoirs spéciaux, attaquer un adversaire, etc.). Par essence, ces jeux impliquent une grande manipulation du matériel décomposé en différents éléments : cartes au centre de la table, cartes devant soi, cartes en mains, pile de défausse, pile de pioche. Chacun de ces espaces a un rôle spécifique dans les règles du jeu et dans la façon dont les joueurs peuvent interagir avec. Les cartes passent rapidement d'un espace de jeu à l'autre.

Dans cet extrait (22), le tour est celui du joueur noir, dont les actions du joueur précédent l'ont forcé à changer sa stratégie. Il a cependant réussi à avoir de nombreuses cartes ressources en mains, ce qui lui permet de les échanger contre des cartes du centre. Celles-ci, assez puissantes, possèdent chacune des pouvoirs particuliers et ont été tirées au hasard en début de partie (assurant ainsi que chaque partie soit différente). Deux de ces cartes ont des pouvoirs et des coûts différents, mais des effets à quelques nuances près similaires : l'une permet de reprendre dans sa main deux cartes de la défausse à la fin de son tour, et l'autre, plus chère, permet de placer deux cartes de sa défausse sur le dessus de sa pioche à la fin de son tour. Cette seconde carte est plus intéressante, car elle peut être utilisée en combinaison avec une autre carte du jeu. Une partie importante de ce jeu réside en effet dans la capacité à associer le pouvoir de cartes différentes. Le joueur noir semble au départ prendre cette seconde carte et regretter de ne pas l'avoir prise aux tours précédents, ses cartes fonctionnant en association avec cette dernière, avant de revenir sur sa décision.

Extrait 22 : Transcription Dominion 3

```
3.  BLE:  ¤+°tu pouvais                ¤ pas+ les sortir¤ dans l'autre sens(inaud)¤°
    noi:  ¤penché, reg. carte centrale¤reg.ble---------¤reg.carte son espace-----¤
    ble:   +désigne cartes posées par noir-+
4.        ¤(.4)                  ¤(1.7)
    noi:  ¤pose reste carte main¤reg. Cartes centre--->tour15
5.  NOI:  °j'aurais mieux fait de prendre des (inaud)°¤
6.        ¤(3.0)          ¤+(3.8)
    noi:  ¤bras en suspens¤main sur une carte--->
    bei:  -----------------+reg. Cartes centrales---> tour 15
7.  NOI:  °je¤ pense que je vais essayer ça pour voir°
    noi:  ---¤saisit carte------------------------->
8.        (.4)¤(.6)
    noi:  --->¤rétracte sans carte-->
9.  NOI:  quoi¤que (1.5)            ¤
    noi:  ----¤tapote main sur table¤
10.       (3.6)+(.2)
    ble:       +se penche vers cartes centrales--> tour13
11. BLE:  +°en fait     +c'est comme si c'était la même chose°
    ble:  +désigne carte+(toujours penché vers cartes centrales)
12.       (3.8)¤(.5)             ¤
    noi:       ¤prep saisie carte¤
13. NOI:  ¤+°pardon°
    noi:  ¤retract-->
    ble:  -+se redresse--->
14.       (.4)¤(.4)+(1.0)    +(2.6)¤(1.5)                          ¤
    noi:  ----¤saisit carte--------¤pose carte dans son espace de jeu¤
    ble:  ---------+lève main+reg. Sa main de cartes-------->
15. NOI:  ²°allez¤ suivant°+                        ¤
    noi:  -------¤saisit cartes de son espace de jeu¤
    ble:  -----------------+
    bei:  ²reg. Ses cartes en main----->>
```

L'extrait 22 donne à voir les hésitations en cours du joueur. Des éléments parcellaires de sa volonté d'action sont régulièrement émis, accompagnés d'une manipulation du matériel concerné par les réflexions, que ce soit les cartes sur la table ou les cartes qu'il a en main. Difficile de prétendre savoir ce que ces tours sont pour le joueur. Néanmoins, nous observons que les autres joueurs les perçoivent comme des possibilités de rebondir et de répondre à ces hésitations comme le fait le joueur bleu au tour 11. Cela permet au joueur Noir de manifester sa réflexion en cours, ce qui permet au joueur de se rétracter au tour 7 et de reposer ce qu'il avait pourtant saisit, l'hésitation invalidant l'action de jeu. Au-delà de cet exemple, les seules actions où toute rétractation est impossible sont celles qui mobilisent le hasard. Le joueur peut toujours hésiter, par exemple en saisissant les dés puis en les reposant, mais à partir du moment où l'action est entamée, que les dés sont lancés ou qu'une carte est piochée au hasard, alors toute rétractation devient impossible. Ce n'est pas le cas pour le déplacement d'un pion ou le placement d'une tuile.

Cette perception de l'hésitation permet d'éviter toute confusion entre un manquement dans une transition de tours et une réflexion, dont nous avons vu l'importance plus haut. Ce double statut des

prises de parole n'est peut-être pas intentionnel, mais ce type de situations est néanmoins perçu comme tel par l'ensemble des joueurs qui soit répondent par des conseils, même en cas de concurrence comme nous venons de le voir ici, soit s'en servent pour interpréter la situation.

L'extrait suivant (23) est tiré du jeu Les chevaliers de la Table ronde, un jeu coopératif où tous les joueurs incarnent un chevalier. En début de partie, les joueurs tirent au hasard leur allégeance, qu'ils doivent garder secrète. En effet, il peut exister parmi eux un félon, dont la condition de victoire est de faire perdre secrètement les autres joueurs. À chaque tour, les joueurs doivent agir sur l'une des quêtes, représentée par un plateau secondaire ou un emplacement sur le plateau principal. Ils doivent cependant aussi piocher une carte *maléfice* qui ajoute des obstacles et entrave leurs actions, en plaçant des ennemis face à eux et en les rapprochant chaque fois plus de la défaite. Dans cet extrait, cependant, les joueurs ont pris de l'avance sur une quête. Ils vont être les premiers à remplir les conditions de fin de quêtes, s'assurant un avantage dans le nombre de cartes à opposer à celles du jeu. Il s'agit d'une victoire facile qui enthousiasme les joueurs.

Extrait 23 : Transcription Chevalier Table ronde

```
1.  PER:  il lamine mais euh* (.7) dur hein*
    pal:  ''''''''''''''''''*pioche carte  *
2.        *(.5)
    pal:  *lit carte----->
3.  ART:  mar[(inaud.)]
    PER:     [à trois ] là vous êtes [du mal=
    PAL:                             [pfff
4.  TRI:  =ouais mais::: là je viens d'arriver [donc ça va aller mieux   ]*
    KAY:                                       [non on est beaucoup mieux]*&
    pal:  --------------------------------------------------------------->*
5.  KAY:  *&[pour quelques tours             ]
    PAL:  * [de toute façon on a pas le choix](.)
    pal:  *,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,>
6.  PER:  ouais mais *[maintenant tu vois]*
    PAL:             *[MORGANE           ]*&
    pal:  ,,,,,,,,,,,*pose carte----------*
7.  PAL:  &*placez immédiatement deux eng-* deux engins de sièges à camelot* (.4)
    pal:   *,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,*saisit pion--------------------*,,,,>
8.  ART:  pouet* [pouet]
    GAU:       * [Oh:::] (.) °oh::°
    pal:  '''''*pose pions-------->
9.        (1.2)*(.3)*(.8)       *(.6)                    *(.6)
    pal:  -----*'',,*prend carte*pose carte en la jetant*réarrange cartes--->
10. PAL:  °je pose[ ça°  *
    GAU:          [Aah:::*
    PER:          [O K:::*
    pal:  ---------------*
11.       *(0.4)
    pal:  *saisit pion--->
12. ART:  OUH ((inaud.))
13. GAU:  comme* c'est joli:::*
    pal:  -----* relâche pion *
```

```
14.       *(.8)
    pal:  *arrange cartes--->
15. GAU:  °ça c'est* bon° (.) t'as:: bien (.3)
    pal:  -------->*Saisit cartes noire------->
16. PAL:  ALORS QUINZE* [EUH:::                ]*DIX-NEUF VINGT-TROIS (.3)
    GAU:              * [on a quelques chances]*
    pal:  ------------*carte devant lui -------* mélange cartes---------->
17. PAL:  sachant que je pense les meilleures cartes&
18. PAL:  &[arrivent pas au-dessus de sept] donc là ça fait quatorze au* maximum
    GAU:   [hm::: ouais                    ]
    pal:  ------------------------------------------------------------*
19.       *(.4)          *
    pal:  *pose une carte*
20. PAL:  ça fait *UN [(.7)   ] (.2)*(.4) *QUAtre        *
    GAU:          *   [(rires)]
    TRI:          *   [(rires)]
    pal:          *pose carte-------*     *reprend cartes*
21.       (.3)
22. ART:  Oh:: ¤[le pauvre   ¤
    GAU:       ¤[BRAVO       ¤
    art:       ¤saisit armure¤
23.       ¤(.5)
    art:  ¤tend armure-->tour26
24. GAU:  bravo* (.3)
    pal:       *mime une claque-->
25. PAL:  PAN*
    pal:  ---*
26. ART:  *[(.5)tiens]  *¤
    GAU:  *[(rires)  ]  *¤
    art:  ---------------¤
    pal:  *saisit armure*
27.       *(.4)       *
    pal:  *pose armure*
28. PAL:  ¤*il aurait ptet pas dû mettre aussi fort ¤&
    pal:   *tend cartes noires à ART--->>
    art:  ¤prend cartes blanches du plateau Lancelot¤
29. PAL:  &¤mais normalement on sait¤ pas ce qui va sortir                  ¤
    art:   ¤défausse cartes blanches ¤ prend cartes noires de la main de PAL¤
```

La prise de parole se fait immédiatement après l'action. Bien que les frontières soient floues, un joueur peut commenter les résultats un par un au fur et à mesure qu'il les accomplit. Ces commentaires après un acte sont plus variés, tant sur le fond que sur la forme. Le premier commentaire, au tour 17, concerne les conséquences possibles de l'action, à savoir que quoiqu'il arrive le joueur actant l'emporte car le résultat obtenu (23), doit être supérieur à la valeur des cartes posées dans l'espace opposé. Comme il n'y a ici que deux cartes dont la valeur exacte est inconnue, le joueur livre sa perception des éléments du plateau à partir de données estimables, il sait que la valeur maximale de chacune est de sept. Les joueurs n'ont donc aucune possibilité de perdre. Ce type de commentaires, au ton neutre et non adressé, accompagne généralement une manipulation du matériel. Ces énoncés ne concernent pas uniquement les projections sur le résultat possible (avant de piocher des cartes ou de lancer un dé), mais peuvent aussi servir à appuyer l'avantage des résultats obtenus par l'acte. Il s'agit par exemple de la situation du joueur après cet acte. Dans l'extrait, un autre exemple de ce type

de commentaires est observable aux tours 28 et 29, où le joueur commente les raisons de son choix, à savoir disposer des cartes fortes alors qu'en apparence cela n'était peut-être pas si nécessaire.

Dans ce même extrait, nous voyons également une autre forme de commentaires au tour 25. Le joueur Palomides illustre de manière thématique et humoristique l'action qui a eu lieu. La quête à résoudre a pour thématique le combat entre le chevalier que le joueur représente et Lancelot. Le combat se fait par l'intermédiaire de cartes à déposer de part et d'autre d'une illustration de lice. Les cartes du joueur étant posées par lui-même, une par tour de jeu au maximum. En revanche, celles de Lancelot peuvent aléatoirement être déposées à chaque début de tour de l'un des joueurs. Le premier des adversaires (joueur ou Lancelot) à déposer quatre cartes déclenche le duel et celui avec la valeur la plus forte l'emporte. Ici, le joueur qui incarne le chevalier Palomides l'emporte par une combinaison de vingt-trois contre quatre. Pour illustrer cette victoire, il imite par le geste et la parole, ce qui peut aisément être interprété comme une claque magistrale. Faisant apparaître à la fois l'idée que le coup est particulièrement puissant, mais qu'en outre, un seul coup a suffi, car l'adversaire en face n'était pas à même de résister. La situation de lutte et son résultat ainsi illustrés par le joueur font plutôt appel à la dimension fictive (la diégèse du jeu) et à l'imagination des joueurs qu'à la projection et la perception de la situation de jeu. Ce recours à la fiction pour appuyer les résultats est très souvent utilisé par les joueurs, que ce soit de manière non adressée comme ici, ou en s'adressant à un autre joueur en particulier. Il peut être accompagné d'autres commentaires sous forme d'explications de la situation, comme ici.

Enfin, ce type de commentaires est à rapprocher du mélange de deux types de commentaires que nous avons vus, à savoir des commentaires adressés ou non, possédant un caractère d'emphase, parfois humoristiques et qui commentent de façon parcellaire une situation.

L'extrait 24 qui suit est issu d'une partie d'*Endeavor*, un jeu de gestion où chaque joueur incarne une nation européenne à l'ère des découvertes et de la colonisation. L'essentiel des actions du jeu s'effectue en dépensant différentes ressources pour pouvoir placer des pions de la couleur des joueurs sur le plateau afin de récupérer les ressources qui s'y trouvaient, ainsi qu'asseoir sa domination. Il faut pour cela être majoritaire dans l'une des zones délimitées par le jeu. Le joueur noir vient ici de commencer son tour. Il manifeste son désappointement, car au tour juste avant lui, l'un de ses adversaires lui a pris les ressources qu'il convoitait ce qui va permettre au joueur violet de contester sa domination dans la région par la suite.

Extrait 24 : Transcription Endeavor 1

```
1.  NOI:  euh: ben moi je l'ai dans le cul hein donc euh:::
2.  NOI:  .hhh ben *voilà hein je::       *
    noi:          *désigne bla de la tête*
3.  BLA:  je passe
4.        (.6)¤(.2)*(.6)
    noi:          *reg.caméra--->
    vio:      ¤saisit pion main D-->tour7
5.  NOI:  je l'ai dans le cul*
    noi:  -------------------*
6.        (.7)
```

Dans cet extrait, le joueur noir appuie volontiers par le décalage que crée l'usage de mots grossiers la situation dans laquelle il a été placé par le joueur violet deux tours plus tôt, l'empêchant de réaliser une action qui lui aurait permis de prendre l'avantage, et par le même coup, de réaliser un autre type d'actions. Au tour 1, le joueur noir commente avant l'action de jeu, qui se manifeste simplement au tour 2 lorsque le joueur noir, en désignant le joueur blanc de la tête, lui indique qu'il a conclu son tour et que ce dernier peut maintenant agir. Notons que le joueur noir poursuit son commentaire au-delà de son tour de façon non problématique. Il va par ailleurs prendre à partie la caméra (tour 4).

b) **Les commentaires des autres participants**

Le joueur actant n'est pas le seul à commenter ses actions. Les autres joueurs se permettent bien souvent de prendre la parole pour commenter la situation de jeu. Nous retrouvons le même partage temporaire, avec les commentaires avant l'action et ceux qui viennent après la fin de l'action, bien qu'encore une fois, les frontières soient floues.

L'extrait suivant (25) est tiré d'une partie d'un jeu asymétrique pour deux joueurs qui oppose deux factions représentées par des figurines. D'un côté, les humains, limités en troupes, doivent explorer la zone pour y accomplir un objectif, soit trouver une sortie et évacuer les personnages survivants, soit trouver la salle du démon principal et le tuer. Pour cette partie, il s'agissait d'explorer un enfer généré aléatoirement à chaque nouvelle exploration de salle pour atteindre et tuer le démon dans la dernière salle. De l'autre, les démons doivent empêcher les humains d'accomplir leurs objectifs en éliminant une partie ou la totalité (comme ici) des joueurs humains. Le jeu est asymétrique en ce que les humains ne peuvent que se déplacer et utiliser les pouvoirs des unités encore présentes en jeu. Au contraire, les démons ont des troupes faibles, mais virtuellement illimités. Il s'agit d'une ou deux unités très puissantes (ici le démon de la dernière salle). Ils possèdent également de nombreux pouvoirs à opposer au joueur humain, avec pour seule limite que chacune de ces unités ou pouvoirs

possède un coût en points de menace (la ressource du jeu) qui ne peut être obtenu que sous certaines conditions. De plus, la contrainte est de ne pouvoir faire entrer de nouveaux monstres que depuis les tuiles « puits » ou les zones encore inexplorées.

Extrait 25 : Transcription Claustrophobia

```
    dem:  >>saisi dés
 1. HUM:  ¤là t'es/ à mon avis\ *Et* t'as le droit/* de:\*&
    hum:                        *,,*pointe plateau *'''''*
    dem:  ¤déplace dés sur plateau démon------------------>
 2. HUM:  &ah oui\ t'as deux points de menace\¤ (.7) là/ t'es:\ là/&
    dem:  ----------------------------------->¤
 3. HUM:  &t'es dans la daube\ (.3) parce que t'as plus d'entrée::/ (1.8)
 4. DEM:  °ouais°
 5. HUM:  à mon avis t'as mal/ préparé ton coup\
 6.       (.3)
 7. DEM:  ouais ouais ouais\ ¤mais bon/¤ en même temps¤ tu vois::\    ¤
    dem:                    ¤reg HUM  ¤,,,,,,,,,,,,,,¤désigne plateau¤
 8.       (0.8)*(0.6)             *
    hum:       *reg son espace jeu*
    dem:  saisit jetons----------->
 9. HUM:  je: je pensais¤ pas/ que j'irais si loin/ moi\
    dem:  ------------->¤défausse jetons--------------->
10.       (0.8)¤(1.0)                ¤(1.6)¤(0.5)     ¤(2.0)¤(0.5)
    dem:  ---->¤Saisit pions monstres¤,,,,,¤pose pions¤'''''¤
```

Au tour précédent cet extrait, le joueur incarnant les humains a placé celui qui incarne le camp des démons dans une situation périlleuse. À ce stade du jeu, le camp des humains a éradiqué tous les monstres du plateau et sait où se trouve le démon qui n'est qu'à quelques cases du gros de ses troupes. La difficulté pour le joueur du camp démon tient au fait, comme il est souligné justement au tour 3, que le camp des démons ne peut plus faire entrer de monstres, ou alors très loin. Le camp humain a donc le champ libre pour avancer au moment le plus délicat. Le joueur actant, surnommé ici le démon, a pris son tour depuis quelques temps et réfléchit à une solution lorsque débute l'extrait où le joueur du camp des humains, alors spectateur de l'action, prend la parole pour commenter la partie. Le commentaire est essentiellement porté sur le constat d'une situation difficile à laquelle le joueur actant est confronté. Le joueur du camp humain, appelons-le l'Humain, vérifie aussi certains éléments, comme aux tours 1 et 2 lorsqu'il demande si son adversaire a encore la possibilité de faire appel à d'autres démons, seule utilisation possible des points de menace. Au tour 3, il souligne l'élément pertinent qui appuie sa vision des choses : le manque de points d'arrivée proches pour faire intervenir des monstres.

L'Humain continue en ajoutant des remarques plus générales sur la partie aux tours 5 et 9. Au tour 5 il émet un avis sur la tactique employée par le démon et au tour 9 sur ce qu'il avait supposé être le déroulement de la partie, à savoir qu'il serait bloqué bien avant. Ce rappel des actions de son propre

tour et de sa situation, ainsi que la similarité de ce commentaire avec d'autres que le joueur actant peut faire à la fin de son tour, nous permettent de dire que ce type de commentaires sont la continuité ou un équivalent des commentaires émis par le joueur actant quand il finit son tour. D'autant plus que le silence qu'impose la réflexion du joueur adverse laisse un espace dans lequel s'exprimer.

Lorsque les joueurs non-actants s'autosélectionnent pour commenter une action qui vient d'être accomplie, les propos sont similaires à ceux que peut tenir le joueur actant, à savoir souligner, réagir avec emphase, ajouter un trait d'humour ou trouver une justification aux actes. Ces remarques tendent à souligner de manière directe ou indirecte l'action de jeu et à manifester ainsi l'engagement dans le suivi du jeu, par exemple concernant la thématique comme dans l'extrait 26 ci-dessous (issu d'une partie d'Endeavor) :

Extrait 26 : Transcription Endeavor 2

```
1.  VER:  euh:: moi§ je vais:: piocher une carte donc ça ça va là
    ver:          §déplace pion (action masquée)---------------->
2.        (1.4)§(.5)
    ver:  -----§prend une carte « esclavage »--->
3.  VER:  et je prends§ ça
    ver:  ------------§pose carte---->tour 5
4.        (.7)
5.  VIO:  esclavagiste §(.3) [((rires))]
    VER:                     [(inaud.) ] donc §j'augmente de deux briques§
    ver:  -------------§(action masquée)------§déplace marqueur brique---§
6.        (2.3)
```

Le rappel du joueur violet provoque le rire en évoquant au tour 4 un élément du cadre fictif, la carte « esclavage ». Violet fait en quelque sorte surgir la dimension thématique pour l'associer à l'action en cours. Il manifeste ainsi son attention à l'action en cours : la carte vient d'être jouée.

Les références au thème peuvent être cependant bien plus détournée, et s'associer aux réflexion et discussion sur les stratégies des joueurs. C'est le cas dans l'extrait suivant provenant du jeu Shadow Hunters que nous avons déjà eu l'occasion de présenter.

Extrait 21 : Transcription Shadow Hunters

```
53. ROU   ²tu m'a- t-tu peux atta²quer(.2)[tu le jau/ne\ tu peux attaquer]le orange\
    ORA                                   [tu peux attaquer que moi\     ]
    jau   ²passe dé main D-------²
54.       (0.2)
55. JAU   orange/²(0.3) mais moi² j'aime orange\ je ne l'attaque plus²
    jau          ².............²défausse carte poupée démoniaque----²
56. BLA   ²c'est bi/¤za::re  ¤²[ça::::
    ORA                        [c'est bizarre hein²
    jau   ²pose dés devant ora²''''''''''''''''''''''²
    ora            ¤........¤saisit dés------------->
57. ROU   [(rires)      ]
    VIO   [ça doit être/]Daniel\
    ora   >---------------------->
58.       (0.3)¤(0.5)
    ora   >----¤remue dés------>
59. BLA   tu veux une corde/
60. ROU   [(rires)]¤
    JAU   [(rire--]¤---------¤----)
    ora   >--------¤lance dés¤
60.       (0.3)
61. ORA   [QUATRE\  ]
    VIO   [on commen]ce à ¤être plus ou moins à savoir les camps là (rires)¤
    ora                   ¤...............................................¤
```

Le jeu Shadow Hunters est pour rappel un jeu à identité caché. Pour bien comprendre ici, la discussion des tours 57 à 59, il nous faut préciser l'identité d'un des personnages : Daniel. Le joueur ayant pioché en début de partie a pour objectif d'être le premier personnage à mourir, ce qui aurait déclenché la fin de partie et la victoire du joueur orange. Jusque-là, le joueur jaune avait toujours attaqué le joueur orange, mais à ce tour-ci, une carte lui a permis de voir l'identité secrète de ce joueur. Le fait qu'il change immédiatement de tactique et cesse d'attaquer le joueur orange surprend les autres joueurs, comme le souligne le joueur blanc au tour 56. Cette attitude leur permet d'interpréter au tour 57 que le joueur orange possède l'identité fictive Daniel. Le joueur blanc conclut l'échange par un trait d'humour au tour 59, en faisant allusion à l'objectif de Daniel, mourir le premier, lorsqu'il s'adresse au joueur orange. Les trois commentaires se répondent. Tout d'abord, ils soulignent avec l'expression très marquée « c'est bizarre ça » le choix fait par le joueur jaune. Puis, ils révèlent leurs interprétations de ce que ce choix traduit de la situation. Enfin, ils rappellent par l'humour l'objectif fourni par la règle qui est induit par cette situation : orange dois tenter de mourir le premier, d'où la mention de la corde pour se pendre. Il s'agit encore une fois d'un échange lié à la perception du contexte avec la mise en avant des éléments pertinents qui ont permis cette interprétation. Il existe ici une mise en avant des capacités d'engagement dans l'activité, qui s'accompagnent toutefois d'une distanciation par l'humour, réalisée par le détournement du cadre thématique[195].

[195] Ce détournement est une autre façon de marquer son engagement dans le suivi de la partie, puisqu'il souligne une maîtrise du code thématique du jeu.

Ici, il faut bien comprendre que la distanciation par l'humour ne rompt pas l'engagement, mais le soutient. Il ne s'agit pas d'une rupture avec l'activité. On peut même affirmer que les propos humoristiques servent à maintenir ou attirer l'attention vers les évènements du jeu, en l'occurrence ici, la découverte des identités cachées. Le joueur violet fait appel à des éléments de jeu, tels que l'objectif secret du personnage Daniel, ainsi qu'à des éléments de contextes pertinents pour le jeu, tels que le fait que le joueur jaune n'attaque plus le joueur orange juste après avoir vu son identité et alors que jusque-là il l'avait attaqué. Pourtant, la proposition « tu veux une corde » qui, si elle fait appel à l'objectif (Daniel gagne s'il est le premier à mourir), est un non-sens vis-à-vis des règles, mais surtout, l'engagement dans la thématique du jeu est poussé jusqu'à l'absurde, en suggérant une intervention du réel comme complément de l'activité : la corde pour se pendre.

Bien que cela ait rarement été le cas durant les parties enregistrées, des personnes extérieures au jeu, des participants que je nomme spectateurs en raison de leurs statuts ratifiés pour les conversations et non ratifiés pour la participation au jeu, peuvent tout à fait prendre part à ces échanges. Ils doivent cependant respecter un certain nombre de règles implicites qui tournent autour de l'équilibre des informations accessibles aux joueurs durant le jeu. Leur nature mobile fait qu'ils peuvent en effet accéder à l'ensemble des informations sur le plateau, et certains n'hésitent d'ailleurs pas à regarder des informations cachées pour s'informer sur l'état du jeu. Leurs commentaires ne doivent pas révéler ces informations, ce qui n'est d'ailleurs jamais arrivé sur mes terrains. Là où leurs interventions font débat vient plutôt des indications plausibles que leurs commentaires pourraient sous-entendre, même involontairement, révélant par déduction les informations dissimulées par certains joueurs, ou s'ils attirent l'attention sur une information non remarquée par les joueurs en présence. Ces cas-là sont rares, mais présents, et souvent reprochés à la personne parlant trop.

Nous retrouvons cela dit une problématique similaire dans certains jeux, dont le vocable vernaculaire « la parlante » en est une indication. Jouer à la parlante est jouer d'une façon où l'échange à demi-mot d'informations qui devraient rester dissimulées est opposé aux règles prévues. Cette situation se manifeste lors de jeux par équipes, ou lorsqu'un joueur indique à un autre une déduction complexe que ce dernier n'aurait pas pu faire de lui-même. Des jeux interdisent clairement ce genre d'échanges d'informations, recommandant le silence autour de la table, une condition inappliquée sur l'ensemble de mes terrains. Ces échanges sous forme de commentaires qui, sans contrevenir directement aux règles, les contournent par des sous-entendus sont mal vus, mais plus que largement tolérés jusqu'à un certain degré. Ce curseur de tolérance dépendra de nombreux facteurs : le jeu, l'importance des mécaniques associées à l'information, l'information transmise, le statut de la personne donnant l'information et de celle à qui elle est adressée (sont-ils adversaires, l'un des deux a-t-il plus

d'expérience que l'autre dans le jeu, la personne bénéficiant de l'information est-elle désavantagée ?), etc. Cette situation peut parfois générer des microconflits entre les participants. En revanche, un spectateur qui se mêlerait trop de ces formes de discussion serait mal vu.

Il existe cependant une exception, que je n'ai jamais eu l'occasion d'observer sur mes terrains, mais que j'ai pu voir à de multiples reprises lors d'autres soirées. Les commentaires d'un spectateur sont tolérés lorsque son implication est telle qu'il devient le conseiller d'un joueur particulier, l'épaulant dans ses choix souvent dans une attitude de guide parmi les options du jeu. Ce genre d'aides respecte systématiquement deux conditions : la personne assistée découvre le jeu ou n'est pas en tête des scores et la personne aidante n'a pas été voir le jeu des autres participants. S'il n'est ainsi pas ratifié pour intervenir en tant qu'acteur direct du jeu, le spectateur agit dès lors de pair avec le joueur initial sur le jeu comme un seul joueur[196]. Le spectateur respecte alors les mêmes contraintes que les joueurs ratifiés.

[196] Ce choix peut d'ailleurs être fait dès le début de la partie.

6. Discussions

Extrait 27 : Transcription Endeavor 4

```
25.        (1.0)*(.5)            *(2.9)
    noi:        *déplace un pion*s'adosse reg. ANI.--->>
26. NOI:   je peux te poser une question personnelle (.) enfin deux questions
27. ANI:   Vas-y
```

Les parties de jeux de société sont de forts lieux de socialisation, tant parce qu'elles réunissent un groupe autour d'une activité commune, que par les échanges qu'elles permettent autour de cette activité. Nous avons cependant vu que, jusqu'ici, les échanges tournaient autour du jeu et pouvaient s'avérer problématiques lorsqu'ils s'en démarquaient trop, risquant d'allonger le temps de jeu d'un joueur aux dépens de la dynamique de la partie. Pourtant, des échanges hors de l'activité focalisée adviennent occasionnellement. Ils n'interviennent cependant pas n'importe quand ni par n'importe quel joueur.

a) De quoi parle-t-on ?

Les discussions durant la partie, si elles concernent des sujets divers, ne sont en vérité que rarement distanciées de la partie. Sur l'ensemble des parties filmées, seules quatre situations observées concernaient des discussions n'ayant aucun rapport avec le jeu ou la partie en cours. Ces quatre cas concernaient tous une discussion avec une personne extérieure à la partie dans un objectif d'échanger des nouvelles. Il s'agit cependant d'un double biais, le plus important étant sans doute lié au fait qu'il s'agit de soirées jeux où l'essentiel des participants sont des joueurs passionnés. Les discussions sur l'actualité de chacun des participants sont donc plus rares que s'il s'agissait d'un cercle d'amis. Ce genre de discussions advenait ainsi bien plus régulièrement à Strat&J durant les parties que sur mes autres terrains. Ces discussions ne sont pas absentes des autres soirées jeux, elles ont cependant principalement lieu en dehors de la partie, lors de la formation des tables ou du rangement du matériel de jeu. L'autre effet, mineur, est celui de la présence de la caméra. Ainsi, sur les quatre exemples observés, on m'a demandé à deux reprises de ne pas divulguer le contenu de la discussion, qui concernait des sujets privés. Aussi, je supposer qu'une certaine pudeur face à la caméra a pu retenir d'autres participants. Cette supposition s'appuie sur le constat qu'une plus grande variété de sujets de discussions existait lors des parties non filmées.

Néanmoins, les discussions parfaitement privées sont rares, même hors situation de captation. Les discussions plus communes concernent indirectement le jeu ou la partie. Il s'agit de conversations à

la limite du commentaire de l'action en cours. Ce qui y est commenté n'est pas la partie en elle-même, mais plutôt des éléments divers du jeu, ainsi que des traits d'humour issus de la situation qui génère une poursuite de la discussion ou apporte des éléments extérieurs à la partie. Ils sont souvent décalés dans le temps par rapport à l'action à laquelle ils se réfèrent et ne sont donc plus tout à fait liés à l'action immédiatement en cours. Dans cette catégorie, nous retrouvons donc principalement des traits d'humours, mais aussi ce que je nomme les discussions ludologiques, qui regroupent l'ensemble des discussions portant sur l'analyse du jeu, de ses règles, de son intérêt ludique, des variantes existantes, etc. Cette forme de discussions était davantage présente à Boulogne-Billancourt, ainsi que dans les extraits vidéo.

Ces discussions peuvent être de simples remarques rapides marquant une appréciation ou une critique d'un élément du jeu, comme l'exemple du commentaire sur les difficultés à lire les dés que j'ai déjà pu évoquer. Dans la forme la plus extrême que j'ai pu observer, ces discussions peuvent aussi être de véritables ateliers de *game design* où les joueurs analysent le jeu joué pour déterminer en quoi il n'est pas bon, proposer des mécaniques pour l'améliorer et assez rapidement altérer (et donc, discuter) les règles à chaque tour, transformant ainsi tout à fait l'activité de jeu.

Enfin, un dernier sujet de discussions récurrent concerne les discussions sur l'actualité ludique, les dernières sorties, les évènements, etc. que j'appellerais discussions communautaires. Elles ont là encore principalement lieu en dehors des parties, mais ne sont pas non plus particulièrement absentes. L'exemple le plus récurrent concerne sans doute la question « tu/qui vas à [évènement/foire ludique] ? », lorsque de tels évènements adviennent. Sans doute en raison d'un hasard de calendrier, si ces questions communautaires sont récurrentes dans mes notes d'observations sur les sujets de conversations durant les parties (dû à leur nature saisonnière sans doute), elles sont tout à fait absentes des parties enregistrées pour une raison que je ne sais pour l'heure expliquer. Il est possible que ce soit lié aux particularités des participants observés, un effet de la présence du dispositif d'enregistrement ou simplement un hasard dû aux possibilités d'enregistrements restreintes.

b) **Tour de jeu et prise de parole**

Ces différents échanges ont des points communs. Ils ont ainsi systématiquement lieu hors du tour des joueurs membres de l'échange. Ces interactions ne mobilisent d'ailleurs pas uniquement les joueurs, mais peuvent intégrer des personnes extérieures au jeu en cours, que j'appelle spectateurs, voire même être à l'instigation de l'une de ces personnes extérieures. Dans l'extrait suivant, l'animateur de

la soirée s'est inséré comme spectateur de la rencontre au début du tour de Noir, après avoir vu les joueurs Noir et Rouge échanger une poignée de main. Un bref commentaire de sa part a généré une série de rires et de réponses dont le propos de Rouge au tour 20 en est la dernière occurrence. Ajoutons que le joueur Noir étant un habitué, il connaît très bien l'animateur et tous deux s'entendent bien même s'ils ne se voient pas vraiment hors du jeu. Avec deux autres joueurs ils forment d'ailleurs un groupe très soudé de la soirée jeux. On les retrouve souvent à discuter ensemble entre deux parties de jeux, autant d'actualité ludique que de sujets plus personnels. Lors de cette soirée, le joueur Noir et l'animateur n'ont pas encore eu le temps de discuter entre eux[197].

Extrait 28 : Transcription Endeavor 4

```
15. ANI:  non*+ ne dis jamais merci à noir*+
    noi:  '''* poignée de main------------*
    rou:  ----+poignée de main-------------+
16.       *((rires))
    noi:  *prep une action avec un pion,,,,>
17. BLA:  ouais mais non là ça [m'arrange pas]*
    ANI:                       [ça y es là   ]*tu lui as serré la main*&
    noi:  ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,*retract''''''''''''''''*
18. ANI:  &t'es foutu c'est lui qui va gagner
19.       (.6)
20. ROU:  °tant pis c'est° pas grave* °c'est ma première [partie (inaud.)° ]
    NOI:                                                [forcément je vais]&
    noi:                              * place pion----------------------------->
21. NOI:  &me mettre là*
    noi:  -------------*
22.       *(3.0)        #*(1.2)
    noi:  *saisit jetons * place un jeton--->
                        #((Image 1))
23. BLA:  °alors là ça m'arrange pas°(.8)*
    noi:  -------------------------------*
24. VIO:  *a:: ça c'est sur (1.1)*
    noi:  *place second jeton----*
25.       (1.0)*(.5)            *(2.9)
    noi:        *déplace un pion*s'adosse reg. ANI.--->>
26. NOI:  #je peux te poser une question personnelle (.) enfin deux questions
          #((image 2))
27. ANI:  Vas-y
```

[197] L'échange ne figure pas ici en entier à la demande de l'un des participants, la question étant effectivement très personnelle.

Fig. 24 : Image 1, Endeavor[198]

[198] Le joueur Noir, le plus à gauche, joue.

Fig. 25 : Image 2, Endeavor[199]

Il apparaît clairement dans cet extrait que le joueur actant attend de finir son tour pour s'adresser à l'animateur. Ce dernier, arrivé pendant le tour du joueur noir, était cependant là avant le début de l'extrait. En outre, le silence prolongé au tour 22 aurait pu permettre la prise de parole. De plus, nous observons au tour 25 un enchaînement rapide entre la fin du tour du joueur noir et son redressement afin de pouvoir discuter avec le spectateur, par-dessus le joueur blanc. Cette analyse rejoint ce qui a déjà été évoqué concernant le contrôle des pairs sur l'action. Le joueur évite de faire patienter les autres joueurs en prolongeant exagérément son tour ou en l'interrompant, ce qui risquerait de provoquer un désengagement dans le jeu ou une sanction par les autres joueurs. Par conséquent, outre le fait que les autres joueurs rappellent parfois à l'ordre pour recadrer l'activité et la relancer, il n'est pas rare de voir un joueur suspendre un échange ou en commencer un nouveau aux frontières de son tour de jeu. Même si des exceptions peuvent avoir lieu, cette observation montre que la norme pour les joueurs consiste bien à maintenir les échanges extérieurs à la pratique du jeu en dehors de leurs tours de jeu, le plus souvent en marquant leur disponibilité par la posture ou le regard et leur indisponibilité par l'attention manifeste et focalisée sur le jeu. Ce procédé suit les mêmes principes que pour les commentaires sur l'action, mais davantage accentués, car le sujet est plus éloigné du jeu.

c) Chevauchements et participation

Il n'est pas rare de voir des joueurs faire des apartés, commenter leurs actions ou accompagner leurs coups par la parole. Toutes ces formes de prises de parole marquent des engagements dans des espaces différenciés. Celles qui accompagnent les coups sont là pour rappeler à tous le déroulement du jeu. Les apartés renforcent généralement par la discussion le lien social entre deux personnes. Les commentaires concernent soit une implication dans l'intrigue ludique, conçue par les choix de la partie avec comme dénouement la victoire ou la défaite, soit la thématique ou diégèse du jeu, soit encore les intérêts mécaniques et l'analyse ludologique de la partie. Ces différentes prises de parole ne ratifient ni les mêmes personnes ni de la même façon, avec pour extrêmes les apartés d'un côté et les annonces faites à la cantonade de l'autre. Par conséquent, nous observons parfois des chevauchements non problématiques autour d'une table de jeu, car aucune réparation n'est faite à leur suite et ces échanges peuvent parfois se maintenir.

[199] Le joueur Noir, toujours le plus à gauche, se penche en arrière, au point de sortir du cadre, et s'adresse au spectateur (personne debout, notée ANI dans la transcription). C'est au tour de Blanc (joueur en haut à gauche) de jouer.

Extrait 29 : Transcription Pandémie

```
1.  COM:  qui veut  *commander à manger/ quelqu'un ça ¤intéresse/=              ¤
    ble:  >>penché au-dessus table de jeu-------------¤dépose main carte sauf une¤
    ora:  >>reg. jeu*reg. extérieur----->tour5
2.  INC:  =¤non c'est fait déjà   ¤
    ble:   ¤dépose cartes sur pile¤
3.  COM:  ¤c'est bon c'est fait/¤
    ble:  ¤,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,¤
4.  INC:  ¤ouais ouais tu peux [passer [(inaud.)]
    COM:  ¤                            [merde   ]c'est pour ma pomme]
    BLE:  ¤                     [un     [deux    ]trois::              ]¤
    ble:  ¤déplace pion en marquant chaque étape---------------------¤
5.        *¤(.7)        ¤(3.6)   ¤(.9)
    ble:   ¤retire cubes¤s'assoit¤
    ora:  *reg. partie------------>
6.  BLE:  c'est ¤bon* (.5) alors=
    ble:        ¤pioche deux carte-->
    ora:  ----------*reg. extérieur--->tour10
7.  BEI:  =tu pioches¤ deux cartes=
    ble:  -----------¤
8.  ORA:  =le ¤[téléphone est là]
    BLE:      ¤[épidémie        ]
    ble:      ¤défausse une carte-->
9.        (.4)
10. COM:  merci¤ (.)*
    ble:  -----¤ regarde cartes de défausse-->
    ora:  ----------* reg. partie--->>
```

Alors que les joueurs jouent à Pandémie, un jeu coopératif où les joueurs incarnent une équipe de scientifiques devant endiguer une série d'épidémies mondiales, une personne venant d'une autre tablée située à l'étage arrive dans la salle où se tiennent d'autres parties. Sans interrompre le déroulement du jeu, un échange entre l'un des joueurs de la table et l'ensemble des membres de la soirée se forme. Si l'échange ne mobilise que peu les membres de la table et concerne plutôt le reste de la salle lors des tours 1 à 4 où l'échange a lieu entre le chargé de la commande et une personne inconnue dans la pièce, le joueur orange suit de près la discussion et indique sa disponibilité en se tournant vers la salle et non plus vers la partie. Le premier échange conclu et une action venant d'être réalisée, le joueur orange reporte brièvement son attention sur la partie avant de se tourner à nouveau vers la salle, pour finalement indiquer à la personne chargée de la commande où se trouvait le téléphone au tour 8.

Durant tout l'extrait, le joueur orange passe rapidement d'une forme d'engagement à l'autre. Il joue juste après le joueur bleu qui termine alors son tour, la dernière phase étant celle de l'épidémie annoncée au tour 8. Il ne peut se permettre de s'engager trop longuement en dehors du jeu. Aussi, il reporte rapidement son attention sur le jeu au moment où d'une part l'échange dans la salle est conclu, d'autre part quand le joueur bleu a entamé puis conclu son activité (tours 4 et 5), ce que le joueur orange a dû entendre à défaut de l'avoir vu. Néanmoins, le joueur bleu n'a alors pas fini son tour, ce

qui permet au joueur orange de porter à nouveau son attention vers la salle. Nous observons à nouveau les mêmes phénomènes que précédemment, à savoir un retour à l'attention sur le jeu quand l'échange dans la salle est conclu et qu'un énoncé du joueur Bleu indique qu'il a agi (tour 8). Les échanges avec l'extérieur de la table sont gérés par le joueur orange qui mesure et vérifie régulièrement que son engagement extérieur à la partie ne risque pas de nuire au maintien du jeu.

Ces situations ne sont cependant pas toujours aussi bien gérées par les joueurs. Nous retrouvons en fait l'essentiel des règles propres aux commentaires sur l'action : le joueur actant n'intervenant brièvement dans une conversation qu'entre deux chaînes d'actions et ne se permettant des discussions prolongées qu'une fois son tour conclu à travers des apartés plus ou moins prolongés.

Extrait 30 : Transcription Himalaya 4

```
24. ROU:  =t'sais comment on: dit::§¤ euh:::&
    ora:  --------------------------¤déplace pion------->tour 26
    bei:  -------------------------§
25. ROU:  &[dans le nord hein: euh:: t'es vraiment dans le brun]
    BEI:   [bah si tu fais une action interdite tu fais rien   ]
26. ORA:  ouais¤ surtout+ [dans le brun ouais ((rires)) ]
    VER:                + [ah ouais c'est ce que je vais] BAH JE FAIS RIEN là&
    ora:  -----¤
    ver:  --------------+
27. VER:  &+§[(inaud.)     +]
    ORA:   +§[(inaud.)     +]tu§ avais raison
    BEI:   +§[(inaud.)     +]
    ver:   +déplace tuile 5+
    bei:    §déplace tuile 5---§
```

Si pour des raisons d'enregistrement il manque la fin de la conversation, nous constatons néanmoins la présence de deux discussions simultanée (aux tours 25, 26 et 27)[200] avec pour conséquence un long chevauchement. La première regroupe les joueurs rouge et orange, la seconde les joueurs vert et beige. Dans l'extrait, le tour est celui du joueur vert qui est hésitant, car il ne peut pas réaliser son action suite à une erreur dans sa programmation. Ce sujet constitue l'essentiel de la conversation entre les joueurs beige et vert. De leur côté, le joueur rouge fait un trait d'humour adressé au joueur orange. Ce dernier ayant fini son tour avant celui du joueur vert, il est dépité, car il s'est trompé dans la programmation de ses actions[201]. Son erreur réalisée depuis quelques tours déjà continue d'avoir des conséquences. Il se retrouve à prendre un chemin de terre, désigné par « brun » par le joueur alors qu'il effectue l'action. À partir de ce simple mot et de la situation, le joueur rouge intervient. La

[200] Pour rappel, dans la convention de transcription utilisée ici, les passages entre crochet et noté comme étant dans le même tour ont lieu en même temps.

[201] Le jeu est en effet constitué de deux phases répétées à chaque ronde. Durant la première, tous les joueurs programment leurs actions, dans la seconde ils exécutent ces actions dans l'ordre prévu, chacun à leur tour et une action à la fois.

discussion se poursuit ensuite, de façon inaudible. Dans le même temps, le joueur vert est en pleine hésitation. Il ne peut plus réaliser l'action qu'il souhaitait, car quelqu'un l'a devancé. S'en suit un échange parallèle avec le joueur beige qui lui explique ce qu'il doit faire et quelles sont les règles pour cette situation.

Usuellement, les chevauchements sont des pratiques qui sont évitées dans une conversation. Ici, la présence de deux conversations qui se maintiennent en même temps montre bien qu'il existe deux conversations en cours côte à côte. Ce type de chevauchements n'est pas rare et d'autres cas de figures possédant les mêmes caractéristiques sont observables.

Extrait 31 : Transcription Himalaya 4

```
14.        +§(.7)
    ver:   +déplace tuile4--->
    bei:    §déplace pion----->
15. ROU:   qui voulait faire+ un jeu de programmation§# dé/jà\=
    ver:   -----------------+
    bei:   ----------------------------------------§
    img:                                            #image1
16. BEI:   =c'est moi=
17. ORA:   =c'est pas moi hein
18.        ((rires))
19. BEI:   *MAIS MOI C'EST BON JE GERE HEIN [euh::#*     ((rires))  ]
    ORA:                                   [très #*clairement c'est]¤ pas moi
    ora:                                                             ¤pointe tuile5>
    rou:   *déplace tuile4------------------------*déplace pion----------->
    img:                                          #image2
20. ROU:   donc& noire
    rou:   ----&
```

Dans cet échange, les joueurs orange et vert viennent tour à tour de réaliser que leur programmation est faussée. Le joueur rouge ici encore va initier une conversation adressée à l'ensemble de la table. Le tour est celui du joueur beige, ce qui se voit au tour 14 où il commence son action, tandis que le joueur vert termine son tour. Ce dernier ne participe pas à la conversation. Il est trop occupé à anticiper les dégâts de son erreur de programmation, ce qui se manifeste par sa posture orientée vers le plateau de jeu. Seule sa participation au rire collectif au tour 19 montre qu'il est attentif à la conversation. Le joueur rouge dont c'est le tour se désengage de la conversation au même moment, comme le montre le tour 19 où il débute son action au moment où le joueur beige prend la parole. Cette simultanéité des actions montre que le rire collectif constitue un moment de transmission de tour. On remarque sur l'image 2 que le joueur rouge a changé de posture à ce moment-là. De son côté, si le joueur beige s'adresse initialement au joueur rouge (comme le manifeste sa posture), il retourne rapidement sa posture en direction de la table. Le joueur orange lui poursuit aussi la conversation tout en commençant à manipuler les éléments (tour 19) qu'il va mobiliser lors de son tour qui suit celui du

joueur rouge. Ici l'échange semble s'arrêter par manque de locuteur impliqué et l'attention de l'ensemble des joueurs est reportée sur le plateau de jeu, menant à l'extrait 30 avec les longs chevauchements que nous avons décrit plus haut.

Fig. 26 : Image 1, Himalaya[202]

Fig. 27 : Image 2, Himalaya[203]

[202] Le joueur Rouge en bas à droite regarde les autres participants.
[203] Le joueur Rouge en bas à droite est maintenant tourné vers le plateau de jeu.

Il est intéressant de noter que le joueur rouge s'est extrait de la conversation pour poursuivre le jeu à un moment que Schegloff (1974, cité dans Sidnell & Stivers 2013, p. 151) nomme les *transition-relevance points* (points de transition pertinents) qui se situent à la fin d'une unité de construction du tour de parole (Turn Construction Unit : TCU) autour desquelles toutes les conversations sont construites. Ces points de transition pertinent sont les moments dans la conversation où le locuteur peut changer, soit par désignation ou sélection par un participant, soit pour former un ensemble conversationnel logique comme les paires adjacente (des questions qui impliquent automatiquement des réponses), soit par l'auto-sélection d'un participant qui prendra à ce moments-là la parole. Ces moments clefs sont centraux dans la compréhension de la conversation, et correspondent bien souvent aux moments où de multiples signaux langagier ou corporels vont être envoyé pour guider la conversation.

D'ici, nous observons que ces moments de transitions peuvent aussi être mobilisés pour s'extraire de la conversation (posturalement) et se reporter sur la chaîne d'actions ludiques. La conversation est brièvement poursuivie par les autres participants et rien n'empêche de penser que le joueur rouge prête tout de même attention aux propos qui lui sont adressés (le joueur orange au tour 19 poursuit en répétant son propos précédent).

d) **Articuler les différentes prises de paroles**

Ces apartés s'inscrivent donc en parallèle du foyer principal de l'attention qu'est la partie. Les chevauchements prolongés témoignent dès lors d'une distinction entre les conversations sur l'encadrement du jeu et celles sur des éléments qui lui sont extérieurs. Ce témoignage se limite cependant aux seuls moments de prises de parole. Pourtant, il faut bien comprendre que les mêmes principes s'articulent parfois sur un temps plus long, comportant pour chaque conversation différente des interruptions et reprises, parsemées de conversations plus courtes.

Reprenons l'exemple de la partie d'Himalaya (extrait 11) durant laquelle une interprétation différente des règles est évoquée, générant une discussion principalement entre les joueurs orange et rouge. La discussion débute dans l'extrait suivant lorsque le joueur orange souligne qu'il se rappelle d'un fonctionnement de règles différent. Cette discussion s'inscrit dans le contexte d'un jeu qui possède

de multiples variantes dues à un parcours d'édition qui a vu de multiples modifications du système de règles[204]. La première intervention figure ici :

[204] Pour en résumer l'essentiel, le jeu a au départ été proposé en accès libre en ligne par l'auteur, avec un système et une thématique différente plutôt tournée vers les joueurs passionnés et calculateurs (Marchands d'empire 2002). Il n'existait dès lors que peu d'éléments laissés au hasard (la répartition des ressources et contrats principalement). Puis, le jeu a été adapté et simplifié pour sa première édition plutôt tournée vers un public familial en 2004, mais une partie des règles d'origine figure cependant déjà sous la forme de variantes pour les joueurs avancés à la fin du livret de règles (ce sont celles auxquelles le joueur orange se réfère). Par la suite, une extension (2006) a réintroduit des éléments des règles du prototype original, ainsi que de nouvelles modifications apportées par les retours des joueurs, celles utilisées pour cette partie et que le joueur rouge a proposées pour la partie.

Tous les joueurs à la table connaissent le jeu puisqu'ils y ont déjà joué, mais tous n'ont pas joué avec les mêmes règles, ce qui avait déjà dû nécessiter un accord en début de partie. De plus, le jeu est déjà quelque peu ancien (2004 pour la première édition, soit 6 ans avant l'enregistrement de la partie).

Le jeu a connu une réédition complète plus tard avec de vastes changements de système et de thématique (Lords of Xidit 2014).

Extrait 11 : Transcription Himalaya 3

```
1.  ORA:  et* ah¤ oui non il y a une règle aussi (.6)
    rou:    *secoue sac----------------------->
    ora:        ¤pointe une zone du plateau--->
2.  ORA:  quand on est là:¤*(.6)* si on est (.6) on [gagne] trois¤ yack OU(1.0)
    VER:                                            [ouais]
    rou:  -----------------*''''*
    ora:  ----------------¤pointe tuiles-------------------------¤index levé-->
3.  ORA:  ou [on   ] peut placer: (.7)¤
    ROU:    [hein/]
    ora:  ----------------------------¤
4.  ORA:  ¤des mecs euh: des politiciens c'est ça/¤ (.5)
    ora:  ¤pointe pions moines--------------------¤,,,,,>
5.  ORA:  on peut placer¤ jusqu'à:: (2.4)
    ora:  ,,,,,,,,,,,,,,¤lit livret--->tour 13
6.  ORA:  parce qu'attends nous on jouait comme ça alors c'est pour ça que::
          bah on est pas obligé de jouer comme ça hein (1.0)
7.  ORA:  et: eum:: +[hm:  ]
    VER:           +[vas-y] tu peux ptet [jouer* ptet   ]+
    ROU:                                 [j'ai *ja:/mais] joué* comme ça BLEU
    ver:           +pointe rouge-------------------------+
    rou:                                        *avance tuile--*déplace pion-->
8.        (.7)*(.6)¤
    rou:  ----*
    ora:  ---------¤
9.  VER:  ¤orange (.6)
    ora:  ¤écarte livret regarde plateau-->
10. ORA:  pardon=
    ora:  ------->
11. VER:  =tu¤ fais l'aumône (.4)¤
    ora:  ---¤avance tuile-------¤
12. ORA:  ¤je fais l'aumône je prends¤ de l'or
    ora:  ¤saisit cube or------------¤ place cube derrière cache--->
13.       (.2)+(.4)
    ver:      +avance tuile-->
14. ROU:  putain je t'ai¤+ je t'ai [laissé] une voie royale hein+ orange=
    VER:                           [marron]
    ora:  --------------¤
    ver:  ---------------+ déplace pion-------------------------+
15. ORA:  =ouais sympa/ ¤hein\ (.4)
    ora:                ¤lit livret jeu-->
16. VER:  +(.2) hé y'a plus de truc¤ là faut là faut faut (.3)
    ver:  +pointe case du plateau------------------->
    ora:  -------------------------¤ reg. Plateau jeu
17. ROU:  ¤[euh:: +        ¤ au début du tour prochain]
    ORA:  ¤[ah oui+ du coup¤ ah oui c'est (inaud.)    ]
    ver:  --------+
    ora:  ¤pointe tuiles---¤ lit livret jeu -->>
18.       (2.2)
19. BEI:  euh: moi:: euh:::: §je me déplace§ marron
    bei:                     §décale tuiles§ déplace pion --->>
20.       (3.0)
```

Si la conversation est lancée, elle semble prendre fin au tour 7, le joueur rouge ponctuant presque sa conversation avec le changement de sujet lorsqu'il annonce son action. Le sujet n'est pas repris, et un nouvel aparté est même lancé entre les mêmes joueurs au tour 14, lorsque le joueur rouge réalise

qu'il a par mégarde préparé le terrain au joueur orange en récoltant des ressources peu précieuses lui donnant ainsi accès aux ressources plus rares. En parallèle, nous observons aussi différentes occurrences de prises de parole dans un objectif de contrôle du jeu en particulier par le joueur vert aux tours 7, 9 et 11, mais aussi au tour 16 (à laquelle le joueur rouge répond au tour 17). Nous constatons aussi des annonces de différents joueurs (rouge au tour 7, orange au tour 12, vert au tour 14 et beige au tour 19), qui démontrent bien la quasi-systématicité de cette pratique. Pourtant, le joueur orange poursuit son engagement dans le sujet qu'il a lancé. En effet, immédiatement après avoir rappelé la règle qu'il connaissait, il prend en main le livret de règles et cherche (tour 5) la référence. Il écarte le livret alors qu'il prend son tour et accomplit sa chaîne d'actions, mais il le reprend aussitôt après au tour 9, avec une interruption aux tours 16 et 17 suites aux interventions des autres participants, avant de reprendre.

La partie se poursuit et une minute plus tard le joueur orange a trouvé dans le livret la référence qu'il va lire à voix haute, tandis que les autres joueurs poursuivent leurs tours. Cette intervention génère une longue conversation sur l'intérêt de cette règle et sa contradiction avec les autres règles alternatives qui ont été choisies.

La discussion reprendra bien plus tard (un peu plus de douze minutes après) une première fois :

Extrait 32 : Transcription Himalaya 2

```
    bei:  >> arrange son plateau
1.  BEI:  et (.4) §je mets\   §(.7)§          §(1.0)
    bei:  ,,,,,,,,§saisi stûpa§,,,,§pose stûpa§''''
2.  ORA:  §un stûpa/    §
    bei:  §arrange stûpa§
3.        (.4)
    bei:  ''''>
4.  BEI:  e§:::::t c'e:/[st un mec\    ]
    ROU:                [un mec un mec\]
    bei:  '§saisit pion moine---->
5.        (.6)§
    bei:  --->§
6.  BEI:  un mec§ ou alors/ troi:::s\
    bei:  ''''''§manipule tuile yack-->
7.        (.4)§(.1)
    bei:  --->§pose tuile
8.  ORA:  trois yacks
9.        (0.7)*(0.3)
    rou:        *début regard ORA
10. ROU:  ¤tu vois *là/
    rou:            *désigne espace jeu BEI -->
    ora:  ¤début regard ROU
11.       (0.1)*(1.0)               *
    rou:  ---->*mouvement de balance*
```

```
12. BEI:  ouais/ ¤c'est§ vrai/ qu[XXX/         ]§
    ROU:                        [y'a/ un choix]§
    ora:         ¤allez-retour main ROU/ORA---->
    bei:  ,,,,,,,,,,,,,§regard rou------------->§
13.       (.)§
    bei:  '''§
14. BEI:  y'a un ¤[choix/ ouais\ ]
    ORA:         ¤[y'a/ un choix\]
    ora:  ------>¤
    bei:  reporte attention sur son espace de jeu jusque ligne 25-->
15.       ¤(.4)
    ora:  ¤fin regard ROU
16. ORA:  d'ac/cord\
17.       *(.7)
    rou:  *fin regard ORA
18. ROU:  c'est vraiment/ en fait/ avant/ les petits villages c'était super pas
    intéressant\ (.)
19. ORA:  ouais/ (.5) ¤alors\ fallait d'abord/¤ faire les grosses villes\
    ora:              ¤,,,,désigne plateau''''¤ regard ROU--->
20.       (1.3)¤(.)
    ora:  ---->¤''
21. ROU:  avant/ on se précipitait/ sur les grosses villes\ (.)&
22. ROU:  &Maintenant/ les grosses villes c'est eu:::h *bah c'- y'a/ un:::e*&
    rou:                                                *mvt main(roulement)*
23. ROU:  &°une::: bah ça veux dire que::°
24.       (0.9)*§(0.4)
    rou:       *§,,,,>
    bei:        §chgt de posture et dplc tuile contrat dans son espace de jeu-->
25. BEI:  non/ je* je vais garder      *ça§\
    bei:  ------------------------------>§
    rou:  ,,,,,,,*déplace tuile contrat*
26.       *(0.7)
    rou:  *regard espace jeu BEI--->
    bei:  ((actions masquées))
27. ORA:  tu gardes/ [ça:]*
    BEI:             [je ]* garde/ les trois yacks\
    rou:  --------------->*
```

Dans cet extrait, la discussion émerge suite à l'hésitation du joueur beige face au choix posé par une action dont les règles concernaient justement le point discuté dans l'extrait 11. Le joueur beige d'ailleurs oscille entre sa participation à la conversation, lancée suite à son hésitation, mais se reporte rapidement vers le plateau de jeu au tour 14 pour ne reprendre la parole que dans le cadre d'une confirmation de son action (tour 25) une fois son choix effectué. Le joueur rouge débute les actions de son tour au même moment (tour 25). La conversation dans son ensemble est parsemée de longs silences (tours 11, 20), où l'attention est davantage portée sur le plateau de jeu. Nous pouvons aussi noter au tour 23 que le joueur rouge ne finit pas vraiment son propos, l'attention des participants s'étant reportée sur le déroulement du jeu.

En prenant en compte cette temporalité plus longue, nous percevons rapidement que les conversations peuvent parfois s'étendre et être reprises. Elles offrent en effet autant de possibilités d'interruptions et de suspensions que le jeu lui-même, comme lorsque le joueur beige se désengage de la conversation

pour se reporter vers son tour de jeu. Ces conversations sont aussi parsemées d'interventions et d'apartés portant sur des sujets distincts, comme dans l'extrait 11 lorsque les joueurs rouge et orange commentent la partie avec l'évocation de la voie royale ouverte par le joueur rouge au joueur orange, ou de rappels vers la partie. La conversation présentée ici a été reprise par deux fois plus tard dans la partie, afin de discuter des intérêts mécaniques d'une variante par rapport à l'autre. Notons tout de même que, systématiquement, ce qui relance la conversation tient soit à l'évolution de la partie qui offre soudainement un exemple ou un argument en faveur de l'une des variantes, soit à la démarche du joueur orange de vérifier dans le livret de règles. La lecture a d'ailleurs provoqué une interruption de la partie le temps que le texte soit lu, avant de reprendre immédiatement après pendant la conversation.

V — LE SYSTÈME DE JEU AU CŒUR DE LA RENCONTRE LUDIQUE

L'analyse des différents moments de prises de parole révèle une structure de participation construite autour du système de jeu. La prise de parole et la participation active aux échanges verbaux vont dépendre du statut des participants dans le jeu. Le jeu de société contemporain étant structuré comme un dispositif, sa règle distribue rôles et moyens d'actions sur le jeu, influençant ainsi différents degrés de participation à des moments différents, ainsi qu'une temporalité et un espace spécifique de l'action. Si nous reprenons la question « qu'est-ce qu'il se passe ici ? » posée par toute tentative de définir un cadre d'interactions – entendu comme une façon de donner un sens à une situation par l'attribution (perçue, actualisée, négociée ou imposée) des participants ratifiés (les joueurs), les enjeux (conditions de victoire ou de réussite d'une action de jeu) et ressources légitimes (matériel et mécanique) d'une situation – le script ludique apparaît bien souvent indirectement ou non dans au moins l'un de ces aspects.

J'irais également plus loin en soulignant qu'il est possible de modéliser deux cadres distincts construits autour de la rencontre ludique, en conservant ce critère du script ludique. D'un côté, je propose un cadre que je nomme *partie*, qui recouvre l'ensemble des actions entreprises dans un jeu par les joueurs y participant. Plus particulièrement, une partie d'un jeu est le résultat des interventions des joueurs par le biais des contraintes et choix posés par le script, formé autour d'une intrigue ludique entendue comme l'évolution d'une session d'un jeu particulier, autrement dit son actualisation. Cette actualisation implique une certaine déférence au script, mais aussi une négociation autour de ce dernier à partir des enjeux propres à la situation. Le cadre d'une partie – entendu ici comme l'occurrence particulière d'un jeu mis en action par des joueurs – implique des choix et changements potentiellement posés par les joueurs au script ludique qui lui a été défini par l'auteur du jeu et le processus d'édition.

De l'autre côté, nous retrouvons le cadre que je nomme *table*, qui recouvre l'occasion sociale. Ainsi, la *table* comprend l'ensemble des interactions sociales dues à la coprésence de différents participants rassemblés autour d'une activité commune. Cette définition nous permet ici d'exclure temporairement les implications et choix stratégiques nécessaires au déroulement de la partie, afin de comprendre comment des éléments du jeu en action peuvent être mobilisés par les joueurs en dehors de leur signification initiale. Ces deux définitions, *partie* et *table*, sont cependant des définitions de travail, qui servent à clarifier le propos en mettant des mots sur les différents espaces de la rencontre ludique – comprise comme la situation de jeu regroupant la *table* et la *partie*, rejoignant ici la notion de *gaming encounter* en sa qualité de rencontre focalisée telle que proposée par Goffman (1961).

Fig. 28 : Schéma simplifié des espaces de jeu

Le cadre d'une partie est donc formé par l'ensemble de la fiction ludique (axiomatique et thématique). La règle du jeu, à laquelle les participants doivent adhérer (et qui donc peut être modifiée par ces mêmes participants), fournit les éléments de la fiction ludique, qui eux-mêmes donnent le sens aux différentes actions accomplies en jeu : la distribution de la participation, des rôles, des objectifs et des enjeux, ainsi que des conditions de début et de fin de partie. La règle du jeu oriente, enfin et surtout, les séquences de participations et d'actions de l'interaction ludique autour d'un système reliant chaîne d'actions marquée par un choix suivi d'une série de conséquences, les éléments matériels mobilisables et l'expression du choix d'un joueur. Toutes ces considérations pointent vers l'importance de la structure même du jeu, par les étapes et actions qu'il demande au joueur d'accomplir. L'aspect autotélique du jeu, qui ne peut être réalisé qu'une fois mené à terme, la double temporalité qu'il propose (continue avec le système de scores et cyclique avec les différents systèmes de tours de jeu), ainsi que l'importance du respect de la règle qui restreint les actions possibles en jeu, forment les aspects les plus structurants du déroulement de la situation ludique.

Ils sont non seulement nécessaires aux actions sur le jeu, au déroulement de ce dernier, à sa stratégie, aux enjeux qui y sont développés, mais il s'agit aussi d'éléments qui semblent structurer l'occasion sociale : le cadre de la *table*. Cette dernière est en effet construite autour des interactions nécessaires au déroulement du jeu. Puisqu'il s'agit d'une activité focalisée, c'est-à-dire dont le centre d'attention est a priori le déroulement du jeu, nous retrouvons une structuration de la rencontre séparée en trois

étapes : mise en place (avec un moment consacré à la lecture des règles), le moment de la partie en elle-même et, enfin, sa conclusion comprenant le rangement, les discussions et retours sur les moments clefs de la partie pour les joueurs. Au-delà de ces trois étapes, l'étude des prises de parole révèle une répartition différenciée des moments et formes de prises de parole durant la partie. Chaque participant, en fonction de la séquence ludique du jeu au moment de la prise de parole, se voit distribuer des attentes et rôles distincts. Une distinction en particulier peut se construire autour de ce que j'ai nommé le *joueur actant*, c'est-à-dire le (ou dans de rares cas les) joueur(s) qui peut (peuvent) agir sur le jeu dans le respect des règles, et les joueurs non-actants, temporairement exclus de l'action. Les premiers sont le plus souvent à l'initiative des prises de parole comme action de jeux, telles que la lecture d'éléments de jeux dont l'effet s'applique suite à une action (les cartes évènements par exemple) ou encore cette forme de participation particulière où le joueur énonce l'action qu'il entreprend. À l'inverse, les joueurs non-actants sont principalement ceux à l'initiative de commentaires sur l'action. Ils génèrent des séquences de corrections-réparations autour des actions entreprises quand une erreur ou une action illégale vis-à-vis des règles est commise. De plus, ils s'engagent principalement dans des séquences de conversations parallèles et indépendantes à la situation sur la table.

Cependant, plus que le script du jeu influençant directement l'occasion sociale, il s'agit selon moi plutôt d'une démarche inverse : les joueurs mobilisent les espaces de prises de parole octroyés par le jeu comme autant de ressources pour construire et maintenir les éléments sociaux de la rencontre. Ainsi, les commentaires autour de la table de jeux mobilisent par exemple la partie comme ressource pour la conversation : la situation en jeu fournit un sujet à la conversation. Une autre ressource essentielle est celle de l'engagement. La participation aux discussions est en effet rendue possible par les temps libres hors des tours. À l'opposé, la partie est aussi une contrainte qui nécessite une certaine attention, que ce soit pour minimiser le temps d'attente entre les tours ou pour contrôler le respect des règles. Il faut s'assurer que le déroulement du jeu est légitime au regard de cet accord sur les règles. Il faut dès lors pouvoir facilement se désengager de la conversation en cours pour retourner à la *partie*.

VI — LA TABLE : CADRE OU CANAL DE DISTRACTION ?

Le modèle des cadres de l'interaction de Goffman (1991) propose déjà une modélisation des différentes occurrences de prises de parole par l'intermédiaire des canaux principaux et subordonnés de l'interaction. L'existence des canaux subordonnés est liée à la nécessité pour les participants de traiter l'ensemble des distractions (*disattentions*) qui pèsent sur l'activité principale et nécessitent donc d'être traitées à l'écart du foyer d'attention principal. Ces distractions sont variées, d'où la nécessité de leur distinguer différents canaux (*channels* ou *tracks* en anglais). La coexistence de l'activité principale et de celles qui lui sont subordonnées est directement dépendante de la capacité du participant à s'absenter du canal principal de l'interaction. Les jeux de société[205] fournissent, selon Goffman, un exemple extrême où les participants possèdent justement de nombreuses facilités et possibilités à pouvoir s'absenter du canal principal dans le chapitre sur les activités hors cadre :

> À l'opposé des parades militaires, on trouve les jeux de société, comme le jeu de dames, où la discipline exigée est minime et les interruptions momentanées facilement dissociables de la partie en cours. Le joueur doit être attentif à l'état de la partie et être capable, avec plus ou moins de dextérité, de mettre un pion dans la case désirée au bon moment ; en dehors de cela, il peut s'engager dans un grand nombre d'activités par le fait que les jeux de société sont conçus de telle sorte que l'engagement qu'ils engendrent suffit au jeu. Mais surtout, les entités en jeu n'étant pas des personnes qui peuvent renifler, se gratter ou nettoyer leur pipe, mais des pièces aussi disciplinées que des petits soldats de plomb, ceux qui les manipulent peuvent se permettre toutes sortes d'écarts. (Goffman 1991, 205)[206]

La présence d'activités inscrites en parallèle de l'activité principale et qui se déroulent dans les moments de disponibilité du joueur est clairement visible dans les données que nous avons collectées. En particulier dans la répartition des locuteurs entre leur degré de participation dans le jeu (joueur actant/joueur passif) et les différentes prises de parole auxquelles ils peuvent participer.

Goffman établit des distinctions entre les différents canaux latéraux autour de leur relation avec le canal principal. Il en distingue quatre formes, dont l'une, le canal de dissimulation, ne nous concerne pas puisqu'aucun cas de dissimulation n'a été observé dans aucune partie enregistrée[207]. Le canal de

---

[205] Même si Goffman désigne des jeux traditionnels, les traits qu'il identifie sont les mêmes pour les jeux d'édition contemporains.

[206] Je me permets cependant d'indiquer ici la version anglaise qui contient quelques différences : *In contrast to parade-ground practice, where very little by way of diversionary side involvement is allowed, there are formal board games such as checkers in which very little by way of discipline is required of performers and diversionary interruptions are easily dissociated from the play in progress. The performer in his capacity as opponent or protagonist is obliged to be mindful of the state of the game and to manage, with more or less physical aplomb, to get his piece to the intended square at the right time; but outside of that, he as a person will be allowed a wide range of side and subordinate activities. Perhaps, as will be argued, because board games are so well designed to generate involvement they do not need formal help in this regard. More to the point, the entities that board games set into play are not persons but pieces, and so perhaps the individuals who direct a set of them can be allowed all manner of lapses – after all, the pieces themselves don't sniffle or scratch or clean their pipes, being indeed as disciplined as tin soldiers.*»

[207] Des situations peuvent se rapprocher en principe de la dissimulation, mais j'ai décidé d'écarter toutes les situations prévues par les jeux de dissimulation, puisqu'elles font partie des mécaniques de jeux et font donc pleinement partie du cadre de la partie. De même, les situations d'erreurs qui pourraient avoir été considérées comme de la

régulation recouvre tous les comportements de retours d'informations et ce qu'il nomme les connecteurs (Goffman 1991, 210). Dans mes observations, nous pouvons reconnaître le phénomène de verbalisation presque systématique des actions, qui rythme les parties et qui poursuit bien cet objectif de maintien de l'interaction[208]. Ce que Goffman cherche surtout à démontrer est que ces éléments, s'ils sont nécessaires au cadre et pris en compte par les participants ratifiés, ne sont néanmoins pas ouvertement reconnus comme étant au cœur de l'activité et ne nécessitent pas dès lors que l'on y consacre toute son attention. Il s'agit d'éléments périphériques qui sont notés, mais sur lesquelles les participants ne se focalisent pas.

Il en va de même pour les interventions ayant pour but de corriger ou réparer le déroulement de l'action, qui participent de ce que Goffman nomme le canal de direction. Ces deux formes d'interventions – verbalisation des actions et prises de paroles dans un objectif de contrôle du jeu – sont des activités connectées à l'action principale. Elles s'en distinguent cependant ici, car ils forment une participation extérieure au comportement attendu de l'action, bien que permettant son encadrement. Dans mes observations, cela recouvre tous les moments où une erreur de jeu est commise et où les participants s'empressent soit de réparer leur action, soit d'en corriger le déroulement. Nous avons déjà établi que ces comportements sont essentiels au bon déroulement du jeu, car ils veillent au maintien de la règle et par là de l'équilibre du jeu.

Le dernier canal a la particularité d'être extensible dans les différentes formes qu'il peut prendre. Il s'agit du canal de distraction (*disattend track*), qui comprend à la fois les éternuements, ce que Goffman nomme les débordements (1991, 343-52)[209], mais aussi les conversations en aparté. Il existe cependant pour moi une différence à établir entre ces différentes formes de distraction en distinguant ce qui constitue les ressources non réalisées de la situation – un concept qu'il développe dans « Fun in games » (1961, 24) et dont les principes généraux se retrouvent aussi dans la notion de cadre – de ce que Goffman désigne comme *side activities* ou activités latérales. Il définit le canal ainsi :

> It was suggested that one special channel or track in the organization of experience is the disattend track, encompassing locally occurring events to be treated as not relevantly occurring. Side involvements of

dissimulation n'ont pas été retenues. Enfin, il est tout à fait possible que des dissimulations de la part de joueurs aient eu lieu, mais ces derniers auront alors si bien joué leur jeu que même l'observation détaillée de la partie ne permet pas de révéler leur présence.

[208] Notons qu'en analyse conversationnelle ces signaux de suivi de l'attention sont appelés *back channels* et forment aussi un canal secondaire de la conversation mobilisé pour les acquiescements (*assessments*) et continuateurs qui correspondent aux connecteurs de Goffman. Ces *back channels* sont opposés à un canal principal (*front channel*), l'ensemble des deux formant la conversation. Sur ce concept, voir Tolins, J. et Fox Tree, J. E. (2014). "Addressee backchannels steer narrative development". *Journal of Pragmatics, 70, 152–164.*

[209] *flood out* pour la version anglaise (Goffman 1986, 350-59)

> various kinds are illustrations of what may be carried in this channel; background features of the scene are others. (Goffman 1986, 222)[210]

Si dans les deux cas il s'agit pour les participants de maintenir les éléments non pertinents à l'écart de l'interaction principale, dans un cas, ils sont simplement ignorés ou plutôt non ratifiés bien que considérés. Dans les enregistrements présentés, le dispositif de captation est généralement ignoré par exemple, de même que de l'entrée ou la sortie de personnes dans ou de la salle. La même situation se présente pour les spectateurs silencieux qui restent en périphérie du jeu, mais qui n'interviennent à aucun moment. Même s'ils sont reconnus par les participants qui leur consacrent des regards, ils restent non ratifiés, non « réalisés », que ce soit dans le canal principal ou dans d'autres formes d'engagements.

Cependant, j'observe à partir de mes données que plusieurs activités forment en réalité un nouveau foyer d'action, où l'on observe une distribution de la participation et un maintien de l'engagement par la présence de tours de parole et de moments de transition qui sont respectés, ainsi qu'une attention aux propos. Cette observation est illustrée par des discussions, que ce soit entre participants de la table ou avec les spectateurs. Dans le cas de la discussion sur les variantes de règles dans Himalaya, la discussion a même été maintenue en parallèle de la partie sur des temps longs. Ces conversations et activités à nouveau foyer correspondent à ce que Jefferson décrit comme séquence latérale (*side sequence*) :

> Au cours d'une activité en cours (par exemple un jeu, une discussion), il y a des événements que l'on peut considérer comme ne faisant pas "partie" de cette activité, mais qui semblent être pertinents dans un certain sens. Un tel événement constitue une pause dans l'activité - plus précisément, une "pause" par opposition à une "fin" ; c'est-à-dire que l'activité en cours va reprendre. Cela peut être décrit comme une séquence secondaire dans une séquence continue. (Jefferson, 1972, p. 294).[211]

Cette description correspond bien à la situation d'une rencontre ludique. Les conversations, si elles ne font pas partie du jeu, restent pertinentes par rapport à cette situation. De plus, elles ne créent pas de rupture avec le déroulement de la partie. Au contraire, les joueurs s'évertuent à maintenir l'engagement dans la partie en reportant leur participation à des discussions latérales après leurs tours de jeu ou en profitant des transitions potentielles de tours de parole pour sortir de la conversation et retourner aux actions de jeu.

---

[210] En français « Nous avons parlé du canal de distraction et de son rôle dans l'organisation de l'expérience : il consiste à contenir les évènements fortuits de façon qu'ils ne viennent pas troubler l'attention. » (1991, 221), pour la version française. Notons ici que la seconde phrase sur les différentes formes d'engagements possibles a disparu de la traduction. Nous pourrions la traduire ainsi : « Les engagements latéraux de formes variées sont des illustrations de ce qui peut être porté par ce canal ; les particularités du fond de la scène en sont d'autres. » (traduction personnelle).

[211] Traduction personnelle, texte original : *In the course of some on-going activity (for example a game, a discussion) there are occurrences one might feel are not "part" of that activity but which appear to be in some sense relevant. Such an occurrence constitutes a break in the activity – specifically, a "break" in contrast to a "termination"; that is, the on-going activity will resume. This could be described as a side sequence within an ongoing sequence*

Il me faut cependant argumenter que ces aménagements entre les deux engagements s'effectuent dans les deux sens. Si le déroulement du jeu conserve une importance et une priorité plus grandes, les engagements secondaires peuvent impliquer suffisamment les participants pour qu'ils soient eux aussi maintenus en parallèle du jeu, déployant ainsi les mêmes mécanismes pour se maintenir que pour maintenir l'activité ludique. L'idée n'entre d'ailleurs pas en contradiction avec l'analyse de Jefferson ou de Goffman. Elle permet au contraire de mieux distinguer des engagements latéraux constitués autour d'un foyer d'attention des distractions où se situent plutôt les ressources non ratifiées et non pertinentes à chacun des deux cadres, comme la commande de nourriture dans la partie de Pandémie.

Ce qui me permet de considérer l'ensemble pourtant varié des interactions de la table comme un cadre, et non un regroupement de différents canaux, est tout d'abord l'aspect continu et maintenu de ces interactions, qui peuvent parfois s'étendre sur plusieurs tours et impliquer une rotation dans les participants. Il me faut aussi souligner l'importance marquée de l'engagement qui est demandé par ces participants, importance que l'on retrouve dans les échanges autant que dans le discours des joueurs. Nombre d'entre eux insiste en effet sur l'aspect social du loisir, ainsi que le plaisir de la rencontre et des discussions avec les autres joueurs.

Cette question, qu'elle soit ou non un cadre, n'est par ailleurs qu'une discussion de modélisation des phénomènes observés. Si je penche ici sur l'analyse en termes de cadre, cette question reste selon moi difficile à trancher. Elle permet cependant de mettre en avant la question de l'engagement des joueurs dans la rencontre. La division en deux cadres permet la mise en évidence et une compréhension plus fine de l'utilisation différenciée des ressources de la situation. En lien avec la dimension métaphorique du jeu, il existe une double lecture constante de ces ressources à l'échelle des participants. L'exemple des traits d'humour mêlant soudainement les deux possibilités de lecture ne manquent pas. Le corpus présentant la partie de Shadow Hunters est particulièrement exemplaire sur ce point. De multiples et constantes références aux rôles et des jeux sur les niveaux de lecture des ressources (comme par exemple : « tu veux une corde » ou « mais moi j'aime orange ») participent à ces cadres.

Cette division en deux cadres interdépendants permet aussi et surtout de mettre l'accent sur l'engagement dans la rencontre ludique, et surtout sa gestion active par les participants. L'approche en termes de canaux de l'interaction est conçue comme un outil de gestion de l'engagement. L'option de considérer deux cadres d'interprétations ne retire rien aux possibilités offertes par les canaux qui fonctionnent dès lors plutôt comme des passerelles d'un cadre à un autre. Les situations étudiées

montrent bien le maintien constant des deux cadres tout au long de la rencontre, même par les participants n'y prenant temporairement plus part, ce qui implique de leur part une gestion complexe et surtout collective de leur engagement. Il faut cependant noter que les deux cadres sont articulés l'un avec l'autre d'une façon particulière. Le cadre de la *table* sert effectivement à canaliser une partie des tensions qui pourraient apparaître dans celui de la *partie*. En effet, des contraintes issues de la *partie* pourraient affecter le cadre de la table, comme la nécessité de ne pas partager d'informations cruciales du jeu ou tout comportement de tricherie en général.

PARTIE III : L'ENGAGEMENT AU CŒUR DE LA PRATIQUE

Détailler les propriétés structurelles des jeux pratiqués, et m'intéresser à la manière dont les séquences des tours de parole s'intègrent avec ces dernières, m'ont permis de faire émerger deux points. Il faut en effet souligner d'une part l'importance de ces différentes séquences dans la construction des moments de prise de parole, et d'autre part, la grande variation de rôles conversationnels qui s'opèrent au fur et à mesure du déroulement de la partie.

Ce constat initial nous engage à considérer la situation de la rencontre ludique non comme un cadre unique, mais multiple. De fait, nous observons au moins deux cadres primaires possibles, qui ne semblent pas articulés hiérarchiquement mais dynamiquement, pour les individus et *via* cette distribution évolutive des rôles. Dans une volonté de simplifier le modèle, j'ai été amené à distinguer deux cadres : tout d'abord celui de *la partie*, qui recouvre l'ensemble du déroulement des actions prévues par le jeu et par l'intermédiaire de son matériel ; ensuite, celui de *la table,* qui englobe la totalité des comportements générés par la situation de co-présence propre à toute occasion sociale. Dans ce modèle, ces deux cadres forment conjointement la rencontre ludique.

En premier lieu, il me semble nécessaire de revenir sur la définition de la notion d'engagement, à partir des modèles théoriques posés par Goffman, en particulier le fait qu'il existe, selon lui, une différence entre d'une part l'engagement dans une rencontre focalisée (que sont les rencontres ludiques), et d'autre part la façon dont le cadre génère ou dépend de l'engagement des participants ratifiés.

Dans *Fun in games* (1961), Goffman s'intéresse particulièrement à la question des engagements. Il construit sa conception de rencontre focalisée autour de la capacité des individus à prendre part (*attend to*) et à être spontanément impliqués (*spontaneous involvment*) dans ces situations par l'activité. Il en tire deux concepts clefs, qui définissent la qualité de l'engagement dans l'activité desdits acteurs : l'*euphorie* et la *dysphorie* (1961, 38-41). La première constitue la situation idéale d'aise dans le cadre : entendue comme absence de tension, elle favorise l'engagement spontané (1961, 34-38). Par ailleurs, Goffman souligne que la présence de ce que l'on appelle communément la tension ludique, facilite l'euphorie et diminue la tension pesant sur la situation, et qui pourrait, par exemple, prendre la forme d'ennui. L'euphorie correspond donc à la situation où tout, du participant

au contexte, encourage les enjeux portés par la rencontre et ne gêne pas l'engagement. Elle permet en outre une plus grande concentration dans ce qu'il se passe et permet d'ignorer plus facilement les contingences extérieures.

À l'opposé, la dysphorie se manifeste lorsque la situation entre en contradiction ou ne permet pas, ou difficilement, aux participants de rester concentrés sur l'activité de la rencontre. Dans ce cas, ils doivent bien souvent fournir un effort supplémentaire et continu pour permettre à la situation de se maintenir. Lorsque ce dernier devient insoutenable ou insuffisant, l'activité focalisée autour de laquelle la rencontre est organisée se trouve rompue. Cette définition transmet immédiatement deux éléments, à mon sens essentiels à la compréhension de l'engagement chez Goffman. Il s'agit à la fois d'un phénomène spontané et d'un travail accompli par les acteurs. L'ensemble forme une échelle d'engagement : l'engagement devient spontané et facilité ou, à l'inverse, produit des situations où il sera de plus en plus difficile pour les acteurs de poursuivre leur participation au cadre sans soit traiter ces obstacles, soit devoir (ou vouloir) abandonner l'activité.

Autour de ces deux concepts, sont construits la plupart des mécanismes de transformation dont j'ai eu l'occasion de parler dans le chapitre précédent, à savoir la règle de non-pertinence (1961, 18-24) et les différents procédés de transformations et d'intégrations (1961,41-50) d'éléments du contexte, qui peuvent être tour à tour non ratifiés par la rencontre et donc ignorés, ou transformés pour être incorporés dans la rencontre. En plus de ces facteurs externes, Goffman inclut également une analyse plus proche des problèmes issus des participants avec les concepts de débordement (*flooding in* et *flooding out* in 1961, 50-59). Il les décrit comme des situations, au cours desquelles un acteur manifeste une trop grande intensité dans l'engagement au point de négliger d'autres aspects de l'interaction (*flooding in*). Dans d'autres cas, pour une raison quelconque, un acteur ne peut plus contenir l'expression d'un ressenti qui pourrait perturber le déroulement de la rencontre et se voit contraint d'en sortir (*flooding out*). La définition posée de l'engagement correspond donc à celle d'un degré d'implication dans une activité, en y consacrant son attention et en s'inscrivant dans ses modes de participation.

La thèse de Goffman développée dans Les cadres de l'expérience (1991) poursuit, selon moi, son travail sur les rencontres focalisées. Dès lors, il n'est pas étonnant de voir que l'approche par la notion de cadre reprend à son compte les mêmes mécanismes permettant de filtrer ou d'orienter le sens des activités et l'engagement qui l'accompagne, ainsi que les notions de débordement (1991, 343-352). Tout comme pour les rencontres focalisées, nous retrouvons dans la notion de cadre cet aspect de

membrane cellulaire qui permet aux acteurs de filtrer ce qu'ils peuvent conserver ou non dans la situation.

Seuls deux concepts sont étrangement absents de sa nouvelle thèse : en effet, ni l'idée d'euphorie ni celle de dysphorie ne sont reprises dans le modèle des cadres de l'interaction. Ce dernier a pour objectif principal de présenter l'activité de construction et d'organisation du sens. La notion d'engagement, et plus exactement de niveau d'engagement, est cependant exposée lorsque l'auteur parle précisément des mécanismes de transformations et de débordement. Le concept n'est cependant pas complètement défini. Dans ces mêmes sections, l'auteur détaille d'autres mécanismes associés à la modalisation (*keying)*, et aborde la « sous-modalisation » et la « sur-modalisation » (1991, 352-61), qu'il associe aux phénomènes de débordements.

Le cadre, ou plutôt l'activité de cadrage, est ainsi présenté comme une projection active de sens phénoménologique sur un contexte. Elle procure de la signification aux composants d'une situation afin que l'acteur puisse en dégager des ressources et des repères, lui permettant d'agir de façon appropriée dans un contexte. Dans le cadre de ma recherche, la situation suivante montre ce mécanisme à l'œuvre :

> *À L'Outpost, il est possible de manger à proximité des jeux. Julien s'est d'ailleurs commandé l'un des plats traiteur (des spaghettis bolognaises) au comptoir. L'assiette représente cependant un défi pour ce dernier. Les différents plateaux du jeu Les châteaux de Bourgogne*[212] *occupent déjà la table de jeu.*
>
> *Julien : « On va avoir besoin de tous les plateaux ? »*
>
> *Tangui : « Oui ! »*
>
> *Julien : « ah ! Faut que je trouve comment je vais mettre mon assiette moi. »*
>
> *Tangui : « prends la chaise là, y'a pas encore grand monde. »*
>
> *Julien : « Parfait, ça fera l'affaire ! Merci ».*

Dans cette situation observée ici, Julien projette ainsi le futur contexte de son activité et cherche tout d'abord à délimiter les éléments nécessaires au jeu (est-ce que tous les éléments de jeu sont utiles à la partie ?), et ceux nécessaires à son repas (trouver une place pour son assiette). La prééminence est accordée aux éléments du jeu, car sans eux impossible de jouer. C'est donc l'assiette qui se retrouvera sur la chaise. Cette dernière était jusque-là en quelque sorte ignorée par les participants (une chaise n'est pas l'outil idéal pour un repas ou pour un jeu), mais devient soudainement pertinente, ratifiée et

[212] Stefan Feld, *Les chateaux de bourgogne*, [jeu] (Ravensburger, 2011).

mobilisée lorsque Tangui la propose comme option pour placer l'assiette. De chaise pour s'asseoir, un nouveau sens lui est accordé par les participants, celui d'espace où poser l'assiette.

En organisant le sens, le cadre structure également l'engagement du participant. Cette approche a l'intérêt de faire du cadre un support flexible et altérable, en négociation parmi les participants. En ce sens, cadre et rencontre ne recouvrent pas la même réalité. Le cadre est construit par l'acteur, tandis que la rencontre est une forme particulière de situation. De ce fait, elle est posée et portée par l'observateur cherchant à comprendre ce qu'il se passe à un moment donné entre plusieurs personnes absorbées dans la même tâche. Elle offre un aspect dynamique, renforcé par l'importante construction en strate des cadres d'interprétation décrits dans l'ouvrage. À travers elle, les participants jonglent constamment pour savoir à quel niveau de strate (primaire, secondaire, fabrication, etc.) il faut interpréter la situation pour pouvoir agir convenablement.

Dans cette optique, l'activité de cadrage correspond toujours à un engagement dans le cadre. En effet, elle implique une révision et une adaptation des engagements, en lien avec la compréhension et la perception d'une forme d'engagement appropriée par ce qui est attendu du cadre. En ce sens, les procédés de transformation et de débordement peuvent être repris dans une activité de cadrage. Elle perd cependant l'importante nuance que propose l'idée de degré d'engagement ainsi que la variété des formes que ces derniers peuvent prendre, en limitant cette conception à l'activité de définition du cadre. Afin de clarifier l'utilisation de cette notion, dans la suite de mon travail je considère ici la notion d'engagement comme le degré d'implication et la participation de l'individu au cadre d'interprétation qu'il donne de la situation. Cette définition me permet d'unir les deux modèles d'analyse et ne fait sans doute que préciser des éléments non exprimés mais présents dans la thèse des cadres de l'expérience.

Je m'intéresserai à présent à la façon dont les joueurs organisent et structurent l'interaction autour de leur engagement. Pour ce faire, mon premier point d'approche a consisté à chercher quel était le discours des joueurs sur l'interaction. Cette question me fut en réalité davantage soumise par les participants, qui dès mes premières observations, évoquaient déjà les règles sociales autour de la pratique. Ce faisant, cela me donnait accès à un discours produit par les joueurs, et qui portait sur le cadre de la rencontre, tout en me donnant des réponses à la question : « qu'est-ce qu'il se passe ici ? », soulevée par le cadre.

Précisément, reprendre cette question m'a conduit vers un autre type de discours particulièrement présent lors de ces soirées : celui sur les jeux. Ce discours est, à mon sens, tout aussi pertinent dans une démarche de compréhension du cadre car, comme nous l'avons vu dans la section précédente, le

jeu définit partiellement la structure de la situation. J'aurai en outre l'occasion de revenir sur la place que ces discours accordent à la question de l'engagement ludique. Il est déjà possible d'émettre quelques suppositions sur ce point, en s'appuyant sur la conclusion de Goffman dans *Fun in games*. Selon lui, l'aspect amusant du jeu provient de sa capacité à créer des rencontres favorisant un contexte d'euphorie, et donc plaisant. Par ailleurs, les critiques des joueurs portent justement sur leur intérêt pour l'objet ludique et l'expérience qu'ils en retirent.

I — Entre norme et esthétique : réification d'un discours sur l'engagement

1. Comment bien se comporter à une table de jeu ?

Lors de mes observations, ma situation d'enquêteur participant a provoqué de nombreuses remarques, qui n'auraient pas été émises sans mon statut particulier. Sur le terrain, les joueurs avaient conscience de mon identité de chercheur ainsi que de l'objet de ma recherche. Par conséquent, il n'était pas rare qu'ils viennent m'aborder pour souligner une pratique, que ce soit en aparté ou ouvertement, en l'annonçant d'une table à l'autre. Ces interpellations étaient souvent de même nature. Elles consistaient en des indications, concernant un joueur (« *un cas à analyser* » ; « *si tu veux voir un vrai joueur* »), une table à observer (« *tu vas voir, ils sont intéressants* » ; « *c'est ça l'exploit !* »). Chacune marquait une sanction sociale (positive comme négative) à laquelle ma présence offrait sans doute l'opportunité d'une légitimation supplémentaire, une déviance devenant ainsi un « *cas d'intérêt* », et une bonne pratique un « *exemple* » que je devais reprendre ou décrire pour mes travaux. Ces indications n'étaient par ailleurs pas toujours accompagnées d'explications justifiant l'interjection soudaine, me laissant bien souvent face à des situations à interpréter.

Certaines situations ainsi désignées étaient particulièrement récurrentes, se retrouvant dans d'autres espaces de discussion des joueurs. Elles pouvaient survenir lors d'échanges entre deux tables de jeu ou en attendant des joueurs, mais aussi et surtout au cours de discussions réflexives, et souvent humoristiques, tenues sur Internet. Ainsi, sur le forum de Trictrac, elles reposaient principalement sur un humour de connivence entre ces joueurs, qui ont bien souvent expérimenté ou à l'inverse, été à l'origine de l'une ou l'autre de ces pratiques sanctionnées. Plus récemment, Martin Vidberg, dessinateur humoriste pour *Le Monde*, a réalisé une série de dessins comiques rappelant certaines de ces normes[213]. Sur YouTube, il est également possible de trouver de nombreuses vidéos du même genre[214] : une série de faux documentaires réalisés dans le cadre du Brussels Games Festival en sont une illustration[215].

En outre, ces normes ont été observées dans d'autres travaux. Karl Bergström (2010) donne ainsi une série de règles implicites à la pratique du jeu d'édition, dont une grande partie se sont retrouvées

[213] Martin Vidberg, « Vente exceptionnelle de dessins et calendrier de l'avent », *le monde* (blog), 16 décembre 2016, http://vidberg.blog.lemonde.fr/2016/12/16/vente-exceptionnelle-de-dessins-et-calendrier-de-lavent/.

[214] Francis Ramond, *Bref, je suis un gros fan de jeux de société.* (Youtube, 2013), https://www.youtube.com/watch?v=eaJ-wqBzwHI.
ou encore Amaia, *Les soirées jeux de société - Amaia*, 2016, https://www.youtube.com/watch?v=22LUoBEsn88.

[215] Boitecast TV, *BGF 2015 - Documentaire - Le paralyseur*, 2015, https://www.youtube.com/watch?v=jWeTuUrfSEU; Boitecast TV, *BGF 2015 - Documentaire sur la faune ludique - Le compareur*, 2015, https://www.youtube.com/watch?v=DEWNRbTY3Lk.

mentionnées (ou illustrées) sur mon terrain. Karl Bergström est intéressé par les aspects de *game design* (création de jeu) de la situation de jeu. Par conséquent, sa répartition des normes autour des jeux s'articule autour de leur relation avec le système de jeu : il sépare ainsi les normes « centrées sur le jeu » (*game-focused rules*), celles centrées sur le groupe (*group-focused rules),* et celles intermédiaires (*the rules in between*)[216]. Pour ma part, je préfère établir une répartition des normes autour des figures qui m'ont été fournies ou exposées sur le terrain. Deux d'entre elles concernent de façon évidente les joueurs, puisqu'il s'agit de normes propres au groupe, auxquelles je rajouterai une troisième figure propre à nuancer les précédentes. Enfin, pour l'essentiel, les discussions lors de ces soirées portent non pas sur les joueurs, mais concernent les jeux eux-mêmes, qui, rappelons-le, font l'objet de nombreuses critiques esthétiques. Ces discussions et débats font émerger un certain nombre de qualités attendues des jeux, autant qu'elles manifestent l'expression du goût individuel des joueurs. Si ces goûts et ces préférences sont variés, il est néanmoins possible de définir des catégories de bons et de mauvais jeux, que je me propose d'étudier ici.

a) **Le mauvais joueur, figure repoussoir**

Dans l'objectif de déterminer les normes sociales régissant le comportement lors d'une partie, une série de désignations est exprimée par les participants. La première d'entre elles, et sans doute la plus partagée, est celle du mauvais joueur. Cette expression commune, qui dépasse le seul cercle des joueurs, renvoie à tout un ensemble d'attitudes considérées comme problématiques. Le mauvais joueur se caractérise par l'agressivité ou par des comportements sociaux négatifs lors d'une situation d'échec ou de défaite en jeu. L'image caricaturalement associée à cette figure est celle du joueur qui renverse la table de jeu, effaçant ainsi le souvenir de la partie en dispersant les éléments de jeu.

La définition courante du mauvais joueur croise celle du *fair-play*. Nous retrouvons, d'une part, les pratiques particulièrement sanctionnées : lors d'une partie, il ne faut pas tricher, la victoire comme la défaite doivent être accueillies avec une certaine retenue. De même, il faut conserver un comportement sociable au cours d'une rencontre ludique, être capable de maintenir la distinction entre attitude en jeu et attitude hors-jeu (un coup bas en jeu ne doit pas menacer les relations hors-jeu, ni même entre les joueurs durant la partie), etc. D'autre part, nous sommes aussi confrontés à des pratiques idéalisées du *fair-play*, qui peuvent se rattacher à la figure du beau joueur. Le beau joueur sera humble dans la défaite. Soucieux de valoriser la victoire de l'autre, il sait à la fois s'impliquer dans le jeu et conserver une sociabilité de bonne compagnie. La composante de sociabilité est

[216] Il faut noter que sa répartition des normes rappelle notre distinction entre *Table* et *Partie*.

importante, en ce qu'elle situe l'espace dans lequel beau et mauvais joueurs s'opposent. Cet espace n'est pas celui du jeu, mais bien celui de la rencontre ludique, ce que j'ai par ailleurs appelé la *Table*.

Ce ne sont cependant pas les seuls aspects à prendre en compte. Ainsi, la notion de *fair-play* (*sportmanship* chez les anglophones) souligne le respect des règles (notamment l'absence de triche), la volonté d'établir une équité préalable entre les joueurs (par exemple, en acceptant un désavantage en jeu afin de s'adapter à la compétence du plus faible) et la courtoisie sur le terrain. En fin de partie, il faut soit admettre les raisons de sa défaite, soit trouver des raisons justifiant celle de son opposant. En d'autres termes, et pour reprendre Goffman (1973), il s'agit surtout de sauver la face de l'adversaire, que ce soit au moyen de réparation, ou en préparant la situation d'interaction afin d'éviter le plus possible à l'adversaire de perdre la face. La célèbre citation associée à Pierre de Coubertin, « *l'important n'est pas de gagner, mais de participer* »[217], illustre là encore l'idéal du participant gentleman.

Cette définition met de nouveau en avant les compétences sociales du joueur, et non ses compétences en jeu. De plus, elle rejoint toute une série d'attentes comportementales observables lors d'autres occasions sociales, en particulier la maîtrise de soi et le respect de la face d'autrui (au sens goffmanien). J'aimerais souligner la nature de ces règles de conduite. Par définition, il s'agit ici de règles régulatives et non constitutives de l'activité (Searle 1969, 33)[218]. Puisque ces règles sont régulatives, elles offrent aussi davantage de marge dans leur application. Il serait donc ici plus exact de parler d'idéal de comportement, ou d'échelle de respect d'une série de valeurs dont les limites seront propres à chaque individu et à chaque rencontre. Les joueurs mettent d'ailleurs en avant leur propre incapacité, en certaines occasions, à respecter strictement tel ou tel principe de comportement, et ignorent parfois complètement certains aspects.

Sur le terrain, cette question apparaissait surtout par l'intermédiaire des sanctions associées à ces comportements. Les participants désignés comme mauvais joueurs n'étaient pas très nombreux : aucun à Nanterre, deux à Boulogne-Billancourt et un à l'Outpost (bien que pour ce dernier, cela puisse être discuté, car il pouvait tout aussi bien s'agir de taquinerie amicale). À l'Outpost comme à Boulogne Billancourt, j'ai constaté la même démarche lors de mes premières sessions d'observations. Un joueur finissait toujours par m'approcher, en m'en désignant un autre comme un cas d'intérêt, ou comme un participant auquel je devais faire attention, en précisant le plus souvent un point particulier de son comportement, typique du mauvais joueur (« *il s'emporte facilement* » ; « *il n'aime pas*

[217] Il l'emprunte à l'homélie de l'évêque de Pennsylvanie, prononcée lors de la messe olympique des premiers Jeux de Londres, à Saint-Paul : « *l'important dans ces olympiades, c'est moins d'y gagner que d'y prendre part* ».
[218] Les règles constitutives sont ici celles du jeu joué.

perdre »). À Boulogne Billancourt, un événement similaire s'est aussi produit à l'occasion de l'une de mes remarques à un participant, qui, bien qu'arrivé très tôt à la soirée, n'avait jusqu'alors touché à aucun jeu et n'avait pas rejoint de table. Lorsque je l'ai interrogé sur ce fait, il m'a tout d'abord répondu qu'il ne venait pas aux soirées uniquement pour jouer. Puis, plus tard dans la soirée, il m'a pris à part pour m'expliquer qu'en plus de la première raison, il cherchait aussi et surtout à éviter d'avoir à partager la même table qu'un autre régulier, que l'on m'avait désigné comme mauvais joueur, et avec lequel je venais de terminer une partie durant laquelle ce trait de caractère s'était effectivement exprimé.

Il s'agit par ailleurs du seul joueur auquel j'ai été directement confronté, et qui présentait des comportements clairement spécifiques du mauvais joueur :

> *Pendant que le joueur B réfléchit sur son action, un membre du club, C, passe par là, et jetant un rapide coup d'œil sur la situation sur le plateau, puis sur les couleurs devant les joueurs, ajoute à l'adresse de A, qui a joué le tour précédent, d'un ton un peu étonné :*
>
> *C : « Ah, c'était mal joué le coup d'avant. »*
>
> *A : « Non mais c'est pas possible ! Je déteste ça quand on se mêle d'une partie comme ça ! » Le ton est particulièrement fort, au point que des participants d'une table annexe se retournent pour voir de quoi il s'agit. Après une première surprise, le spectateur s'excuse, et tente de calmer le joueur A.*
>
> *De son côté, B, dont c'est le tour, devine alors l'occasion manquée du joueur A et joue sa pièce sur le lieu convoité. A renchérit de plus belle, passant brièvement aux insultes, ce qui fait partir C avec un haussement d'épaule. Par la suite, le joueur A ne prendra plus part aux échanges autour de la partie, jusqu'à ce qu'il puisse rétablir sa situation et reprendre l'avantage. Durant tout ce temps, la quantité d'échange autour de la table sera considérablement réduite.*

Dans cet extrait, il est intéressant de noter que le joueur A, s'il s'énerve d'une façon qui me sera décrite après la partie comme déplacée par un autre des joueurs présents, s'agace justement de ce que nous avions relevé : la perturbation de frontière perçue entre partie de jeu et discussion autour de la table. En l'occurrence ici, il reproche au spectateur d'avoir, par son intervention, permis au joueur B de deviner sa stratégie en jeu, et donc de l'avoir illégalement pénalisé. Il s'en suit une agressivité dans le ton et le propos qui diminueront fortement les échanges autour de la table autre que les tentatives de réparation du spectateur et d'apaisement de la situation qui suivront. Le comportement jugé boudeur maintiendra la tension présente dans les interactions. Ainsi, ce qui lui est reproché n'est pas

tant le fond de son argument que sa réaction jugée démesurée par rapport au tort causé et le trouble associé qu'il va maintenir durant plusieurs tours de jeux.

b) **Le *gamesmanship* : un cas particulier**

Il me faut apporter une nuance aux notions de beau joueur ou de *fair-play*, par rapport à l'idée courante qu'elles véhiculent et à la pratique telle qu'elle est mise en place par les joueurs. En cours de partie, les provocations sont généralement plutôt considérées positivement. Acceptées comme une forme d'échange amical, elles avaient particulièrement cours dans l'association Strat&J à Nanterre. Fréquemment, les joueurs ont profité des moments de prise de parole (que j'ai qualifiée de commentaire dans la partie précédente) pour y glisser de petites remarques piquantes en raison de la proximité des joueurs.

> *Lors d'une partie de Bohnanza*[219]*, c'est au tour de Jaune, qui depuis le début de la partie subit plus qu'il ne contrôle son expérience de jeu. Dans ce jeu, le joueur actant est contraint de poser sa première carte graine dans l'un de ses champs, qui doit nécessairement être de la même famille que les cartes déjà présentes. Si ce n'est pas le cas, il doit alors vendre sa collection, souvent à une valeur inférieure que s'il avait pu compléter ou maximiser le nombre de cartes. Alors qu'il soupire en posant sa carte, ses deux voisins de table se lancent dans une série de remarques, se répondant l'un à l'autre. « Alors ? On gagne toujours dans les jeux de probabilité hein ? » ; « Heureusement que tu es un as des jeux à probabilité ! ». Cette succession rapide de remarques vient du fait que le joueur Jaune a l'habitude de se vanter et de gagner régulièrement à ce type de jeu. De même, il a commencé la partie par une petite provocation, à savoir que l'expérience de ses adversaires ne réduisait pas ses chances de victoire. Au final, c'est une autre personne de la table qui l'emportera, bien que joueuse débutante elle aussi, et qui conclura : « Bon, je suis pas experte, mais je crois que vous avez un peu manqué l'aspect échange […], parce que du coup j'ai gagné alors que j'ai choisi mes plantations un peu au hasard. »*

Ce comportement peut se rapprocher du concept de *gamesmanship*. Si le beau joueur cherche à limiter l'influence du jeu vers le social, l'idée du *gamesmanship* consiste à adopter des attitudes sociales qui influencent le résultat du jeu sans en enfreindre les règles. Dans cette pratique, nous retrouvons toutes les attitudes de ruses, de faux conseils, de fausses hésitations, etc. Une comparaison avec la triche est possible : cette dernière consiste à créer l'illusion que l'on suit les règles tout en les enfreignant, tandis que le *gamesmanship* donne l'impression d'une perturbation intentionnelle de la rencontre, qui vise à bouleverser la partie et obtenir ainsi un avantage. Le joueur coupable de *gamesmanship* cherchera volontairement à placer son opposant dans un état de dysphorie. Si cette pratique n'est pas théorisée par les joueurs de mes terrains, les très rares cas révélés (venant par ailleurs de joueurs fréquentant

[219] Uwe Rosenberg, *Bohnanza*, [jeu] (Amigo, 1997).

aussi le monde des échecs, où la pratique est, semble-t-il, plus courante (Wendling 2018) ont souvent été associés à un autre concept plus vaste. Il s'agit du méta-jeu, c'est-à-dire l'utilisation d'éléments et de connaissances extérieures au jeu pour remporter un avantage dans celui-ci. À titre d'exemple, dans un jeu compétitif, une personne peut jouer de façon à ne jamais désavantager sa compagne ou son compagnon, son ami(e), un(e) nouveau(elle) venu(e), etc. Deux autres exemples très courants de cette pratique peuvent être énoncés : tout d'abord, « *kill on the hill* », qui désigne une pratique courante dans laquelle l'ensemble des joueurs s'associent contre un autre alors en tête, parfois aux dépens de l'un ou l'autre des joueurs, et en dépit du fait que mener temporairement au score ne signifie pas nécessairement la victoire. Intéressante à plus d'un titre, l'autre pratique pouvant être soulignée agace nombre de joueurs. Elle advient lorsqu'un joueur se retrouve dans une situation où, quelle que soit l'action qu'il entreprend, il ne pourra pas remporter la partie. Nous pouvons considérer ici que ce joueur se retrouve dans une situation dysphorique, puisque l'intérêt principal du jeu (tenter de remporter la partie), lui a été retiré. Il doit cependant continuer à jouer : bien souvent, ces joueurs attaquent celui qui se trouve alors en tête pour lui faire occuper la seconde position, et placer ainsi un autre joueur en haut du podium.

Ces pratiques se situent ici à la frontière entre les deux espaces de la rencontre ludique : le *play* et le social, que j'appellerai, pour plus de clarté, la partie (qui désigne les actions se déroulant dans l'espace du jeu et qui en suit les règles) et la table (qui désigne l'espace social de la rencontre ludique). Le méta-jeu s'emploie justement à nier cette frontière ou à manipuler ce qui se déroule dans un espace pour obtenir un avantage dans l'autre. Cela pourrait, par exemple, expliquer certains comportements, plutôt associés au *fair-play*, par lesquels certains joueurs vont favoriser un nouveau venu (et plus généralement une nouvelle venue) afin de gagner en sympathie auprès de cette personne[220].

Ces comportements visant à manipuler ou influencer l'adversaire en cours de partie ont été étudiés par Emily Hofstetter et Jessica S. Robles (2019). Dans leur article, les auteures montrent que ce statut d'anti-jeu est constamment négocié dans l'interaction, ainsi que le statut du participant ayant commis la faute. Ces négociations sont courantes durant un jeu, et j'ajouterais qu'elles participent à un certain degré de tolérance envers ces dernières. Le fait que ces comportements soient accompagnés de

[220] Cette pratique est, par ailleurs, très mal perçue (en particulier par les joueuses qui seraient la cible de ces attentions), en ce qu'elle rompt plusieurs codes de comportement. D'une part, cela détruit l'idée de la soirée jeux comme espace neutre et de détente pour les femmes, ces attentions pouvant être interprétées (à tort ou à raison) comme des tentatives de séduction qui participent d'une culture sexiste. De plus, favoriser un joueur en jeu revient à lui nier sa capacité à gagner le jeu par lui-même, et pour certains joueurs cela nuit à toute idée de défi et d'enjeu associés à la pratique. Paradoxalement, les joueurs conviennent tout à fait qu'un même comportement est parfaitement justifié, du moment qu'il est habilement masqué, lors de parties d'initiation aux jeux d'édition envers un public non habitué. La raison sous-entendue par les joueurs est qu'une personne victorieuse détient bien plus souvent une opinion favorable envers les jeux, qu'un nouveau joueur qui se serait vu écraser par des opposants plus habitués que lui.

plaintes, de traits d'humour ou de marques d'agacement de la part du joueur victime de ces stratégies, engendre même parfois de véritables enjeux autour de la légitimité d'une pratique ou non font. Ils font souvent appel à des éléments présents dans la règle, ou mobilisent un témoin extérieur, comme dans l'extrait suivant avec la caméra.

Extrait 33 : Transcription Endeavor 3

```
1.        ¤(.5)              ¤(1.1)                          ¤
    vio:  ¤saisit deux pions¤place un pion sur plateau joueur¤
2.        ¤(1.9)                                        ¤
    vio:  ¤pousse du doigt un jeton brique sur plateau¤
3.        ¤(0.8)                          ¤(0.8)                ¤
    vio:  ¤y place second pion sur plateau¤ saisit jeton brique¤
4.        ¤(1.7)                   ¤(1.3)                          ¤
    vio:  ¤déplace marqueur brique¤ place jeton sur plateau joueur¤
5.        (2.5)
6.  VIO:  surtout que je comptais pas dessus donc c'est un gros coup de chance
          pour moi
7.        (.5)
8.  NOI:  ouais mais j'avais pas vu euh j'avais *pas vu que que tu*&
    noi:                                       *pointe VIO-------*
9.  NOI:  &l'as mis ¤[dans tes trucs euh:::::]¤
    VIO:            ¤[oui ben hé ouais mais ]¤=
    vio:            ¤pointe son plateau------¤
10. NOI:  =*bah moi je les ai ¤mis à part[  ¤je    ]    ¤que je les vois bien*
    VIO:                                 [ah¤ ouais]    ¤
    noi:   *pointe ses jetons-----------------------------------------------*
    vio:                     ¤,,,,,,,,,,,,,¤saisitjeton¤,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,>
11.       (.5)¤
    vio:  ,,,,¤
12. VIO:  ¤d'accord ben je vais [faire comme ça]
    NOI:                        [j'appelle ça  ] tu sais j'appelle ça tricher moi
    vio:  ¤pose pion¤
13.       (.5)
14. VIO:  bah [c'était pas *voulu ¤parce que  *moi j'avais]=¤
    VER:      [(rires)     *                              ]
    vio:                         ¤pointe son plateau-------¤
    noi:                   *tourne vers caméra*
15. NOI:  =je dis *il triche (.) [il triche]*
    VIO:                         [(rires)  ]
    noi:          *pointe VIO---------------*
16.       *(.8)                                                  *
    noi:  *rétracte pointage et tourne regard/posture vers plateau*
17. NOI:  ¤il [triche         ]
    VIO:      [moi je les mets] tout le temps là¤ donc euh::=
    vio:  ¤désigne son plateau------------------¤
18. NOI:  =*par exemple moi je les mets ¤tu vois je les mets&
    noi:   *pointe ses jetons--------------------------------->
    vio:                              ¤déplace ses jetons--->
19. NOI:  &bien à [part¤ comme ça tu* les vois bien]
    VIO:          [bah ¤je vais je  *vais          ]faire pareil]=
    noi:  ------------------------->*
    vio:  ------------>¤
20. VER:  =*mais c'est vrai que dans la: [dans la notice explicative     ]&
    NOI:                                 [mais maintenant c'est trop tard]
    ver:   *pointe zone concernée de son plateau en la parcourant du doigt---->
```

```
21. VER:  &¤c'est marqué [là en fait           ] ¤
    VIO:                 [ouais c'est marqué là] ¤en fait*
    ver:  ----------------------------------------------*
    vio:   ¤pointe zone concernée sur son plateau¤
22.       (0.4)*(0.6)
    noi:        *regard vers son plateau---->ligne 37
23. NOI:  sérieux/
24.       (0.4)
25. VIO:  bah:: enfin:::: sur l'exemple (.)
26. VIO:  moi je l'ai *[toujours mis là en fait mais euh::::                  ]
    VER:              *[°si tu regardes bien ya quand même un début de dessin°]
    ver:              *désigne zone concernée sur son plateau----------------->
27.       (.4)
    ver:  ((fin masquée))
28. VIO:  mais c'est vrai que ça se voit pas en fait donc vaut mieux on va fai-*&
    noi:  -------regard vers plateau-------------------------------------------*
29. VIO:  &je vais faire comme toi je vais mettre à côté=
30. NOI:  =ben justement *je rega:rde y'a un seul truc et:: j'ai pas vu:*&
    noi:                 *désigne plateau jeu VIO----------------------*
31. NOI:  &qu'il y avait le jeton là (.7) °alors c'est normal qu'après°
32. VIO:  bon bah: dé:- désolé mais c'était pas::
33.       (1.9)
34. VER:  BON bah moi je peux plus jouer (.9)
35. VER:  *AH:: si (.6) *[non même pas
    NOI:                *[mais c'est pas grave
```

Cet extrait est issu d'une partie d'Endeavor : dans ce jeu, les joueurs peuvent récupérer de petits jetons de la taille d'une pièce d'un cent, leur permettant d'effectuer des actions supplémentaires et surtout indépendantes de leurs autres ressources ou de leur situation sur le plateau. Dans l'exemple présenté ici, le joueur Noir avait prévu de remporter des points associés à une région en anticipant les actions des autres joueurs. Il n'avait cependant pas vu les actions du joueur violet ; à savoir, dans cette partie, moi-même, puisque j'étais joueur participant. Je me permets de préciser ici cet élément, car cela explique sans doute le fait que le joueur Noir interpelle la caméra, qui sert ici d'arbitre objectif (ou plutôt, il s'agit des potentielles personnes ayant l'occasion de visionner la vidéo). Cette prise à partie est cependant contestée par le joueur Vert, et mène vers une nouvelle négociation autour du placement des pièces. Dans ce jeu, chaque participant possède un plateau de jeu personnel (en plus du plateau de jeu central, commun à tous), sur lequel les différentes ressources sont comptabilisées. La couleur des jetons d'action est cependant d'une couleur similaire à l'emplacement prévu sur le plateau (bleu mer), ce qui ne les rend pas très lisibles pour les autres joueurs, en particulier autour d'une grande table.

Fig. 29 : Détail, plateau de jeu Endeavor[221]

Lancée au tour 12, l'accusation, par ailleurs introduite par la phrase : « *J'appelle ça tricher* » qui signifie bien la volonté exprimée par le joueur de définir l'action comme étant une forme de triche, est directement discutée, d'abord par moi-même en terme d'intentionnalité (tour 14), puis *via* un appel à la norme (« *Je les mets tout le temps là* », tour 17). Cela se poursuit jusqu'à l'intervention du joueur Vert, qui met en avant la présence d'éléments indicatifs dans l'espace du plateau personnel (tours 20, 21 et 26) et mentionne l'illustration dans le livret.

Cherchant à redéfinir la légitimité du placement de la tuile, toute cette négociation participe aussi, pour certains joueurs, de la même logique de *gamesmanship*. Je ne peux pas présumer de l'intention du joueur dans cet extrait. Toutefois, un joueur de l'association Strat&J à Nanterre précisait ainsi entre deux parties, en rappelant une situation similaire au cours de laquelle un joueur en accusait un autre de tricher : « *Parfois accuser l'autre de tricher, c'est aussi un bon moyen de le déstabiliser, ou pénaliser un joueur, faut pas hésiter à se défendre.* » Rappelons malgré tout que la situation à Nanterre est différente, puisque ces comportements, et la triche en général, étaient acceptés et intégrés

[221] Crédit photographique : CC0, Amanda Zimmer @SerAmanda Posted, Mai 31, 2018 https://boardgamegeek.com/image/4154659/endeavor

aux jeux lorsqu'en début de partie la phrase : « *Qui gagne, gagne.* » était prononcée. De ce fait, la triche était autorisée mais pénalisée mécaniquement en jeu, souvent par la perte de points ou de ressources associée à la triche effectuée (par exemple voler la banque au Monopoly serait sanctionnée par la perte de billets de jeu dépassant celle prise sur le fait). L'accusation de triche prenait ici une dimension complètement différente, absente des autres terrains.

Cette négociation ouverte et régulière des comportements et des actions, prise hors du jeu par les joueurs, démontre bien que cette limite n'est pas aussi définie que le reste des normes laisserait à penser. La différence manifeste, entre ce qui relève d'un comportement de mauvais joueur et d'une attitude limite, critiquée, sanctionnée, mais aussi tolérée, tient dans cette négociation collective. Elle réside surtout dans leur identification à des postures types et à la perturbation générée par ces dernières sur l'ensemble de la partie. Lorsqu'elles sont attendues et considérées comme justifiées, ces négociations ne sont pas perçues comme agressives autrement qu'en matière de jeu, bien qu'elles engendrent très fréquemment des réparations autour de la situation. À l'inverse, une réponse plus ouvertement emportée, comportant des indices d'agression (haussement de voix, mouvements brusques, etc.), ou infondée, sera rapidement associée à la colère du mauvais joueur. En d'autres termes, comme l'énonce un joueur de Nanterre en réponse au propos précédent : « *Il vaut mieux être de mauvaise foi que mauvais joueur* »[222].

Ces deux cas de figures font ressortir plusieurs points essentiels concernant le mauvais joueur et le *gamesmanship*. Davantage que la rupture d'une frontière entre les deux espaces, est critiquée la capacité qu'ont les joueurs à ne pas créer de problème susceptible de léser, d'une quelconque façon, l'engagement des autres joueurs dans l'activité. Dans le cas du mauvais joueur, la présence soudaine d'une tension autour de la table (et lors du seul cas observé, le refus de participer aux interactions dans cette dernière tant que la situation en jeu n'avait pas été rétablie à l'avantage du joueur) suscite la dysphorie évoquée par Goffman. En rendant saillants l'énervement présent et les aspects agressifs des enjeux de la partie (victoire, défaite, etc.), le mauvais joueur leur donne une signification sociale qui jure avec le cadre jusque-là commun d'un contexte de détente et de loisir.

Quant au *gamesmanship*, il joue justement avec cette frontière. Il est pourtant doté de tous les attributs d'un comportement illégitime. Il comporte des sanctions (remarques, critiques) et des réparations associées, brouille les limites entre les cadres, et peut générer une tension entre les participants. Cela démontre l'idée d'un continuum de pratiques, qui s'échelonnent des comportements les plus négociés,

[222] Précisons toutefois que ce propos fut très vivement critiqué par les autres participants présents, ces derniers introduisant davantage de nuances. La formulation était volontairement provocante.

acceptés, voire attendus, à ceux dont l'expression davantage extrême rend difficile leur mise à l'écart, ou leur transformation en négociation par les autres participants.

c) La politesse du joueur, une norme omniprésente

Les comportements excessifs du mauvais joueur ne sont cependant pas les seuls à faire figure de sanction sociale. L'exemple le plus flagrant, régulièrement pointé par les joueurs, est celui de la vitesse de jeu. Comme exprimé par l'un des joueurs lors d'un entretien : « *La vitesse de jeu est la politesse du joueur* ». Les raisons avancées lors de cette même discussion portent sur l'importance de l'acte de jouer : lorsqu'un joueur attend son tour, il se retrouve dans une posture oisive, un temps mort qu'il doit meubler, souvent en réfléchissant à ses prochaines actions, parfois en discutant. Cependant, cela ne représente pas du temps de jeu. Ce joueur décrit ainsi clairement ce que Goffman présente comme une situation dysphorique, à savoir un moment qui fait sortir du cadre d'interaction, et constitue donc une menace pour ce dernier.

Cette question de la vitesse de jeu revient très régulièrement et sur de nombreux supports, au point d'en devenir parfois emblématique du milieu. Ainsi, à Nancy, lors d'une convention, les *Joutes du Téméraire,* un petit groupe de joueurs de jeux de société, arboraient des T-shirts à l'effigie de leur site de jeux de société en ligne favori (et presque unique à l'époque), Breitspielwelt. Chaque T-shirt était accompagné d'une citation humoristique caractéristique des salons de discussions de ce jeu. La citation la plus fréquente, et jugée comme la plus représentative par les joueurs, était : « *Ein bishen schneller, bitte* », qu'il est possible de traduire par : « *Un peu plus vite merci* ».

Dans l'extrait suivant, nous voyons comment, très rapidement, un joueur incite deux autres à poursuivre la partie tandis qu'ils mènent une discussion au sujet d'une variante des règles. Le jeu en question, Himalaya[223], se déroule en deux phases distinctes prévues par le jeu. Dans la première, les joueurs programment secrètement et simultanément les actions qu'ils accompliront en jeu, en s'aidant de petits disques. Ils doivent choisir six actions (une par disque) et détiennent quatre indicateurs possibles d'action : se déplacer sur une route de couleur brune, noire, ou bleue, ou effectuer une action dans un village (ce que les joueurs appellent, dans cet extrait : « *Faire l'aumône* »). Dans les villages, les actions sont de deux formes : prendre une ressource ou remplir un contrat. Cette dernière action mène à une série de choix déterminants pour désigner le gagnant en fin de partie. Dans la seconde

[223] Régis Bonnessee, *Himalaya*, [jeu] (Tilsit, 2004). Réédité : Régis Bonnessee, *Lords of Xidit*, [jeu] (Libellud, 2014)

phase, les joueurs effectuent, chacun à leur tour, les actions qu'ils ont ainsi programmées après avoir révélé les disques. L'échange présenté ici se déroule lors de cette seconde phase.

Pour des raisons de clarté de lecture, la transcription ne reprend que les éléments multimodaux des joueurs Orange et Rouge, ainsi qu'un geste du joueur Vert pertinent pour l'analyse.

Extrait 34 : Transcription Himalaya 3

```
1.  ORA:  et* ah¤ oui non il y a une règle aussi (.6)
    rou:    *secoue sac----------------------->
    ora:        ¤pointe une zone du plateau--->
2.  ORA:  quand on est là:¤*(.6)* si on est (.6) on [gagne] trois¤ yack OU (1.0)
    VER:                                            [ouais]
    rou:  -----------------*''''*
    ora:  ----------------¤pointe tuiles-------------------------¤index levé-->
3.  ORA:  ou [on   ] peut placer: (.7)¤
    ROU:     [hein/]
    ora:  ----------------------------¤
4.  ORA:  ¤des mecs euh: des politiciens c'est ça/¤ (.5)
    ora:  ¤pointe pions moines--------------------¤,,,,,>
5.  ORA:  on peut placer¤ jusqu'à:: (2.4)
    ora:  ,,,,,,,,,,,,,,¤lit livret--->tour 13
6.  ORA:  parce qu'attends nous on jouait comme ça alors c'est pour ça que::
          bah on est pas obligé de jouer comme ça hein (1.0)
7.  ORA:  et: eum:: +[hm:  ]
    VER:            +[vas-y] tu peux ptet [jouer* ptet   ]+
    ROU:                                  [j'ai *ja:/mais] joué* comme ça BLEU
    ver:            +pointe rouge-------------------------+
    rou:                                          *avance tuile--*déplace pion-->
8.        (.7)*(.6)¤
    rou:  ----*
    ora:  ---------¤
9.  VER:  ¤orange (.6)
    ora:  ¤écarte livret regarde plateau-->
10. ORA:  pardon=
    ora:  ------->
11. VER:  =tu¤ fais l'aumône (.4)¤
    ora:  ---¤avance tuile-------¤
12. ORA:  ¤je fais l'aumône je prends¤ de l'or
    ora:  ¤saisit cube or------------¤ place cube derrière cache--->
```

L'extrait débute à la fin du tour d'un joueur précédent. Rouge manipule des éléments de jeu en cet instant car il est aussi le *banquier* de la partie (c'est-à-dire le joueur qui gère le stock de ressources qui ne sont ni sur le plateau ni dans les mains des joueurs). À une table de jeu, ce rôle précis porte couramment le nom de *banquier* en référence au jeu Monopoly[224]. Par son propos, Orange interrompt le déroulement du jeu (tour 1), déjà en suspens, car Rouge rangeait du matériel (tour 1). Le propos d'Orange capte l'attention de Rouge (tour 3), sans doute car ce dernier est le joueur qui a expliqué les règles du jeu en début de partie, et proposé de jouer avec une variante précise qu'aucun autre

[224] Charles Darrow, *Monopoly*, [jeu] (Parker Brothers, 1935)., très librement repris du jeu d'Elizabeth Magie, *The Landlords Game*, [jeu], (non édité, 1903).

participant ne connaissait[225]. Lors de l'explication des règles, s'étaient déjà produits des désaccords (tout à fait courtois) concernant la version basique et la façon standard de jouer au jeu : cette discussion en est un écho. Il est intéressant de noter ici qu'après le début de la prise de parole, soit au bout d'une vingtaine de secondes d'interruption du déroulement du jeu, Vert incite Rouge à jouer (tour 7), ce que ce dernier s'empresse de faire. Il refait de même au tour 9, en rappelant Orange à l'ordre, alors plongé dans le livret de règles au moment de prendre son tour. De la même façon, Orange s'exécute immédiatement, après un mot d'excuse (tour 10).

La structuration en deux phases du jeu est ici particulièrement importante, en ce qu'elle permet l'échange. Les joueurs n'ont pas de réflexion tactique à accomplir, hormis lorsqu'ils remplissent un contrat (ce qui n'est pas le cas dans cet exemple). Ils doivent cependant agir chacun à leur tour. Le déroulement du jeu ne peut se poursuivre que si chacun effectue l'action qu'il a programmée. Dans le même temps, puisque les choix sont déjà faits (excepté, rappelons-le, lorsqu'un contrat est rempli), il ne reste aux joueurs qu'à déplacer leurs pions et à prendre ou dépenser les ressources selon les choix qu'ils ont préalablement établis. Cette mécanique, qui conduit à des tours d'ordinaire rapides et fluides, peut encore généralement permettre aux joueurs de poursuivre une discussion tout en déplaçant leurs pions sur le plateau, ce qui justifie l'intervention de Vert. Le fait que les joueurs s'appliquent immédiatement à reprendre le déroulement du jeu, et que le joueur Orange s'excuse même du délai, insiste une nouvelle fois sur l'importance de respecter le flux du jeu. Si la première intervention de Vert ne survient pas immédiatement (vingt secondes d'interruption), sans doute en partie en raison du fait que Rouge, dont c'est le tour, est occupé par son rôle de *banquier* au début de l'échange, la seconde incitation est très soudaine. En effet, le joueur Orange manifeste par sa posture, son absence de concentration sur le déroulement du jeu : il lit les règles à ce moment-là. Sans doute afin de recadrer l'attention d'Orange sur les éléments pertinents de la situation, Vert poursuit son injonction en énonçant l'action qu'Orange avait programmée sur son disque (tour 11) ; Orange répète alors aussitôt l'annonce et la complète (tour 12), tout en agissant à son tour.

De pair avec cette pratique, nous retrouvons la question de l'attention portée au déroulement de la partie. De nouveau, les joueurs ne manquent pas d'adages, le plus emblématique étant : « *C'est à qui le tour ? — C'est toujours au con qui demande !* ». Cela rejoint la problématique précédente de la gestion du temps, alliée à la nécessité d'observer et de suivre le déroulement du jeu. Ce second point est un principe commun à d'autres pratiques ludiques, en particulier les jeux de damier comme les

[225] Le jeu de base propose en effet différentes variantes dans les règles, et quelques années après la sortie du jeu, l'auteur en avait soumis une ultime sur Internet, qui correspond à la règle d'origine dont les éditeurs n'avaient pas voulu. C'est cette variante qui fut jouée lors de la partie, et que quelques joueurs appellent avec humour la « director's cut ».

échecs, les dames ou le Go[226]. Être perdu dans les tours de jeu présente donc un double cumul : risquer de faire perdre du temps aux autres joueurs, mais aussi montrer une incompétence dans sa capacité à suivre le déroulement du jeu, ou un manque d'attention certain aux événements qui le rythment.

d) La figure du bon joueur, l'incarnation d'un idéal

Si les figures de beau et mauvais joueurs, ainsi que la question du méta-jeu, constituent des critères normatifs verbalisés, corrigés et suivis par les joueurs sur mon terrain, s'y restreindre reviendrait à ignorer toute une série de comportements sanctionnés (positivement ou négativement). En particulier, la figure du « bon joueur » est véritablement intéressante, car loin de se construire en opposition avec celle du mauvais joueur, elle est créée à partir de critères distincts qui ne sont jamais directement énoncés. Lorsque je posais la question en interview, les réponses données relevaient plutôt du discours portant sur le « vrai joueur » (que nous étudierons plus loin). Au cœur de la discussion, s'élaborait une remise en question de ces normes, et la mise en place de nuances que nous aborderons par la suite.

Pourtant, les quelques rares participants de soirées jeux qui m'ont été présentés de la sorte (le titre n'est en effet jamais auto-attribué : parfois même, le « bon joueur » ignore qu'il est perçu ainsi par les autres participants) possédaient un certain nombre de points communs. Il existe donc incontestablement des critères suscitant cette désignation. Le portrait type de ces joueurs peut être décrit en ces termes : performant et connaisseur. Enfin, si le bon joueur n'est pas opposé au mauvais joueur, être mauvais joueur semble tout de même exclure tout participant de la possibilité d'être considéré comme un bon joueur (du moins, je n'ai pas rencontré sur mes terrains de personnes qualifiés par ces deux statuts).

Il me faut cependant détailler ces critères. Tout d'abord, celui de la performance paraît le plus central : le bon joueur doit maîtriser le jeu. En outre, il détient un historique de victoires et de *beaux* coups, que j'entends ici comme action entreprise en jeu provoquant un changement soudain et particulièrement mémorable dans la situation des participants concernant les conditions de victoire. S'il ne gagne pas systématiquement (et n'en possède d'ailleurs pas nécessairement la réputation), le bon joueur démontre cependant, par cet historique, sa capacité à l'emporter régulièrement, du moins

[226] Un exercice classique à la maîtrise des jeux d'échec, présenté sous la forme d'énigme, suit d'ailleurs ce principe. Il s'agit d'inscrire une situation et de limiter le nombre de coups, pour en chercher la suivante correspondante à une situation de fin de partie. On donne ainsi à lire une situation à un joueur et, à partir des informations disponibles et de la situation de fin attendue, ce dernier doit reconstituer l'action, ou les actions, menant de l'une à l'autre.

pour un type de jeux favoris. Du fait de l'extrême variété des jeux de société, nous constatons d'ailleurs qu'apparaissent fréquemment des spécialisations : « *bon joueur à...* », souvent suivies d'un type de jeu, voire, parfois, d'un nom de jeu en particulier.

Dans le discours, cette question de la performance est associée à celui de *challenge* par les autres joueurs. Ainsi, la mention de « bon joueur » apparaissait souvent lors de discussions sur les jeux, et s'accompagnait de commentaires sur l'intérêt de jouer avec tel ou tel joueur :

> *Nous discutons du jeu suivant. Si au départ nous nous étions arrêtés devant le meuble des nouveautés, rien ne semble convenir en matière de nombre de joueurs ou d'intérêt commun. Aussi, nous nous reportons sur les jeux plus anciens. Le choix plus vaste mène rapidement à une discussion sur les jeux favoris, ou des classiques que nous n'avons jamais eu l'occasion de tester. À ce moment précis, une table de jeu à proximité termine une partie, et le bruit des discussions tandis qu'ils commentent leur partie et rangent les pièces nous interrompt. Bruno me dit alors : « Tiens, tu parlais de vouloir tester Caylus*[227]*, mais si tu veux vraiment découvrir le jeu et voir de bonnes stratégies à l'œuvre, joue avec Romain. C'est un bon joueur. […] Je ne te cache pas que tu auras peu de chance de gagner mais au moins tu verras comment il joue. »*

Ici, l'intérêt souligné est l'occasion d'apprendre de ce joueur, l'idée étant que selon les jeux, certaines stratégies sont plus efficaces que d'autres. De même, il est possible d'apprendre des coups, des principes ou des éléments du jeu d'un joueur afin de les reproduire ensuite et d'améliorer sa propre compétence stratégique. Cet aspect d'apprentissage est aussi renforcé par un autre intérêt :

> *La partie finie, la discussion sur le prochain jeu est lancée. Marc, qui était arrivé avec un peu de retard, nous fait signe, manifestant son envie de nous rejoindre. Alors qu'il se rapproche de notre table, il en désigne une autre, en train de jouer : « Ils ont bientôt fini, on a prévu une partie de Brass*[228] *après, il nous manque deux joueurs, des intéressés ? » Arthur jette un œil à l'autre table. « Romain joue ? » « Oui ! » « Alors j'en suis ! ». Je les interroge sur l'échange et l'intérêt de participer ou non selon que Romain était de la partie ou pas. « C'est parce que c'est un bon joueur », me répond alors Arthur. « J'aime bien parce que même si je gagne pas souvent, c'est une bonne occasion de tester de nouvelles tactiques et d'en discuter avec lui. […] Puis surtout, j'essaie de le dépasser à ce jeu. […] Sans compter que maintenant que je connais bien le jeu, c'est moins drôle de jouer contre des personnes qui le découvrent. Avec Romain, ça donne un nouvel enjeu car il est quasiment imbattable à Brass. »*

L'extrait nécessite quelques précautions. Arthur, Marc et Romain sont des joueurs assidus de certains jeux, auxquels ils jouent ensemble régulièrement afin d'en améliorer leur maîtrise. Il s'agit donc

[227] William Attia, *Caylus*, [jeu] (Ystari Games, 2005).
[228] Martin Wallace, *Brass*, [jeu] (Warfrog, 2007).

d'une approche peu courante des soirées jeux. De plus, l'argument présenté ici n'est pas nécessairement partagé par tous les joueurs. Cependant, ce discours portant sur l'enjeu supplémentaire qu'apporte un bon joueur a le mérite d'être clairement exprimé ici. Aspect recherché par les joueurs, il est mentionné dans les discussions de fin de partie, lorsque les résultats sont donnés :

> *Alors que notre partie approche de sa fin, nous entendons soudain des exclamations à une table voisine. Nous retournant pour voir ce qu'il s'y passe, nous voyons Arthur se diriger vers nous avec engouement. Lorsque mon voisin de table lui demande ce qu'il se passe, il s'exclame : « Tu vois Guillaume, c'était sa première partie de Caylus, et il a battu Romain ! ». Pour la forme, je lui demande des précisions. « Romain gagne presque toujours à Caylus[229], et comme c'est un jeu avec peu de hasard, ce n'est même pas la chance du débutant. » Alors que je jette un coup d'œil à la table, je vois que plusieurs spectateurs sont venus observer la piste de score, et la discussion est très enjouée autour de la table. Certains taquinent Romain (« Alors, enfin battu ? ») qui narre la partie à l'auditoire en pointant des éléments du plateau de jeu. Lorsqu'ils entrent en jeu, je ne peux immédiatement les rejoindre car c'est mon tour. Cependant, d'après les échos que j'en ai eu, Guillaume, après avoir été épargné pendant le début de la partie a, coup sur coup, doublé ses compétiteurs en réussissant quelques belles actions en jeu. Assez rapidement, la partie se serait alors transformée en duel entre Guillaume et Romain, tandis qu'Arthur et un quatrième joueur tentaient de les tirer à eux en gênant leurs stratégies, pour essayer de combler leur écart et surtout éviter de terminer en dernière position. Avant le décompte, tous avaient supposé que Romain l'emportait, mais c'est finalement Guillaume, avec une petite marge, qui obtiendra le plus haut score, apparemment en raison d'un très bon dernier tour.*

Cette situation est hors norme : en effet, la défaite de Romain, un bon joueur, battu par un participant *a priori* inexpérimenté, est considérée comme exceptionnelle, attirant ainsi de nombreux spectateurs à la table d'une partie pourtant achevée. Il faut également souligner qu'à la fin de la partie, Romain, et non Guillaume, livre l'analyse de la situation aux observateurs. De son côté, Arthur est venu à notre table pour nous informer de la situation, fait inhabituel lors de ces soirées. Si Guillaume a gagné, c'est toutefois finalement Romain, sa défaite, et l'explication qu'il en donne qui se trouvent au centre de l'attention. Immédiatement aussi, le fait que cette victoire ne soit pas liée à la chance est directement précisé. De même, à aucun moment ne plane l'idée que Romain a pu commettre une erreur : est mise en avant la qualité du jeu de Guillaume, définie relativement à celle attendue de Romain. Puisque ce dernier joue bien, le fait qu'il ait été surpassé implique dès lors la qualité du jeu de Guillaume.

La présence d'un bon joueur autour de la table favorise, en quelque sorte, l'engagement dans l'activité. Elle donne l'occasion d'apprendre plus du jeu que par sa seule exploration, en observant le

[229] Notons que Romain conteste cet état de fait. Selon lui, il gagne souvent, mais perd tout aussi régulièrement.

jeu de l'adversaire idéalisé. En outre, cette présence ajoute un enjeu à celui d'un jeu déjà connu : il ne s'agit plus seulement de remporter la partie, mais de gagner face à un joueur compétent à ce jeu, d'exprimer sa maîtrise du jeu, de ses règles et de sa gestion des choix, en vue de dépasser un adversaire redoutable. Accomplir une telle action sera aussi l'occasion de créer et de se remémorer un coup spécifique, qui aura permis d'arracher la victoire, et qui n'en prendra que plus de sens.

Ajoutons que gagner fréquemment ne suffit pas complètement pour être qualifié de bon joueur : il faut aussi être capable d'analyser les tactiques mises en œuvre et de transformer ses victoires régulières en connaissances à partager sur le jeu. En particulier, il est nécessaire que le bon joueur soit capable de comparer avec pertinence un jeu avec un autre, et d'en analyser les mécaniques et les particularités. Il est donc doté d'une culture ludique, de préférence étendue. Cette caractéristique le distingue, dans le milieu des soirées jeux, du *hard core gamer*. Le bon joueur est parfois présenté comme s'intéressant à tout type de jeu : il n'est pas censé être élitiste, mais affiche une préférence pour les jeux complexes. Ce point est souvent défendu par la négative. Ainsi, alors que je demandais pourquoi un joueur était qualifié de bon joueur et pas un autre, mon interlocuteur m'a répondu : « *Ce n'est pas un bon joueur parce qu'il ne joue pas aux party games* » (témoignage recueilli à Bruxelles) *;* « *Je ne le qualifierais pas de bon joueur, il y a des jeux auxquels il refuse de jouer* » (commentaire recueilli à Nanterre). Il semble que le terme de *hard core gamer* soit préféré pour ce type de joueurs, caractérisés comme s'intéressant exclusivement aux jeux complexes et avancés, au détriment d'autres formes de jeux (familiaux, ou *party games,* essentiellement). Cette appellation se distingue aussi par l'auto-attribution plus courante du terme : un joueur se qualifiera plus volontiers de *hard core gamer* que de bon joueur. Les deux idéaux types entretiennent des liens étroits, comme nous le voyons, et se recoupent bien souvent. Certains interlocuteurs me présenteront même les deux identités comme pouvant se cumuler, l'aspect *hard core gamer* indiquant plutôt une préférence pour un type de jeu, d'autres pratiques annexes marquant l'investissement fort dans le loisir (par exemple, la collection de jeux) et la régularité de moment de jeu, alors que la qualification de bon joueur constituera surtout une marque de culture ludique et de capacité à gagner.

Nous pouvons rapidement remarquer qu'il n'existe pas de figure contraire au bon joueur : un participant qui fait preuve de performances médiocres lors de nombreuses parties, ou qui détient une faible connaissance ludique ne sera pas déconsidéré, mais plutôt moins remarqué. Au *hard core gamer* s'opposera le joueur occasionnel[230] ou parfois familial, et cela quand bien même le joueur en

[230] Un parallèle intéressant peut être effectué avec les catégories de joueurs de jeu vidéo, parallèle que les joueurs de jeu de société établissent d'eux-mêmes. Dans le jeu vidéo, les *hard core gamers* (qui existent aussi pour les joueurs de jeux de société, et qui désignent les joueurs possédant une vaste culture ludique, un minimum de performances et un

question (qui se qualifie souvent lui-même ainsi) jouerait quantitativement tout autant qu'un autre joueur plus expérimenté.

Il est intéressant de noter que cette figure du bon joueur incarne, en quelque sorte, les valeurs avancées par le groupe, à savoir la connaissance et la maîtrise des jeux. Si tous les participants aux soirées ne sont pas des bons joueurs, ils défendront toutefois les participations individuelles allant dans ce sens. Vouloir gagner n'est pas perçu négativement (à condition que ce ne soit pas aux dépens d'autres facteurs), et la culture générale sur le jeu est, dans une démarche de revendication du loisir comme pratique culturelle, plus que mise en avant. J'ai eu l'occasion de mentionner comment, dans ses aspects de communauté de pratique, la population présente aux soirées, outre sa participation, était aussi productrice de réification de discours autour des jeux, du loisir, des mécaniques, mais aussi de nouveau jeux. Cela implique, de la part des participants, une certaine connaissance du loisir. Aussi, il n'est guère étonnant de voir ces mêmes pratiques se rattacher à une figure qui s'incarne dans des exemples rarement auto-attribués.

La différence entre l'auto-attribution du terme d'*hard core gamer* et de bon joueur est, par conséquent, significative. Les *hard core gamers* s'identifient souvent de la sorte pour marquer leur participation à la communauté. Ils vont en porter les attributs et préférer les jeux qui correspondent davantage à l'idéal de cette dernière (exigeants, complexes, intéressants, etc.), et qui, lors des remises de prix, sont rangés dans une catégorie *expert*[231], *connaisseur* ou *complexe*[232].

e) Le vrai joueur au sein de la communauté de pratique : une figure intégrée ou détachée ?

Cette identification au groupe n'est cependant pas sans soulever de nouvelles questions. Tout d'abord, certains participants très impliqués ne se reconnaissent pas dans cette étiquette de *hard core gamer*,

intérêt certain pour les jeux rares et complexes) s'opposent aux *noobs*. Ces derniers désignent généralement le débutant, celui est dépourvu de connaissances et qui ne possède pas la culture d'un ou des jeux. Par association, il a la réputation d'être un joueur peu performant, car il ne sait pas comment agir correctement en jeu. Cette dernière catégorie correspondrait à l'opposé péjoratif du bon joueur, dans notre cas. Pour autant, cette catégorie n'existe pas dans les soirées jeux observées, et si un joueur de jeux de plateau entreprenait de qualifier un participant débutant de *noob*, cela serait très certainement mal perçu par la communauté des joueurs. Notons aussi que, dans le monde du jeu vidéo, une autre opposition classique au *hard core gamer* est le *casual gamer*, l'équivalent ici du joueur occasionnel, à qui il manque les capacités pour être performant en jeu, ou les connaissances ludiques, et que l'on explique généralement par la rareté du temps consacré au média ludique et de l'implication dans le champ. Il se caractérise enfin par une préférence pour les jeux simples, faciles d'accès et peu exigeants ; soit l'opposé de celles du *hard core gamer*. Pour aller plus loin Voir notamment : David Peyron (2019, 17-31)

[231] Catégorie qui existe depuis 2016, à l'As d'or : « Label As d'Or - JEU DE L'ANNEE », Festival International des Jeux, consulté le 27 septembre 2021, https://www.festivaldesjeux-cannes.com/fr/festival/Label%20As%20d'Or%20-%20JEU%20DE%20L%E2%80%99ANNEE.

[232] Catégorie qui existe depuis 2006, au Spiel des Jahres, et qui sera transformée en 2011 en catégorie *connaisseurs* : « Spiel des jahre 2020 », spiel-des-jahres.de, consulté le 24 septembre 2021, https://www.spiel-des-jahres.de/en/aktuelle-preistraeger-2020/.

car ils n'en apprécient pas les jeux ou y voient la marque d'un certain élitisme. Certains en prendront ainsi volontiers le contrepied, en s'attribuant l'étiquette de joueurs occasionnels, alors que leur participation aux soirées et aux activités ou production de la communauté sera tout aussi conséquente que celle des *hard core gamers*.

De fait, l'identité du joueur idéal n'est pas si définie, et les discours moraux autour de la pratique divergent. En particulier, émerge une critique de cette nécessité même de tenir un discours moral. En effet, cette idée va bien souvent à l'encontre d'une conception du jeu comme loisir ouvert à tous, que certains joueurs veulent mettre en avant. Ce débat possède lui aussi sa figure : celle du *vrai* joueur, principalement utilisée de façon ironique ou comme sujet de moquerie. En effet, cette logique de distinction entre bon et mauvais joueur est considérée comme grossière par la majorité des joueurs. Du reste, ce terme m'est d'abord apparu alors que je posais des questions sur les bons et mauvais joueurs. Alors que j'interrogeais une personne sur les comportements attendus lors des soirées jeux, un autre participant, sans doute en quête d'une table de jeu, m'a glissé avec humour : « *Encore à la recherche du vrai joueur* ? ».

Si j'essayais au départ de me dégager de ce que j'avais alors perçu comme une interprétation erronée, mon commentaire ne fut accueilli que par un haussement d'épaule, et une invitation à rejoindre une table de jeu, à destination de la personne que j'interrogeais et de moi-même. Autour de la figure du vrai joueur, les remarques de ce genre n'étaient pas rares. Elles la mobilisaient toujours avec humour, en usant principalement de l'auto-dérision :

> *« Viens à notre table, tu pourras voir une partie avec des vrais joueurs, qui font des gros jeux et du cube en bois », me lança-t-on une fois, alors que j'hésitais à rejoindre une table ou l'autre lors d'une soirée ;*
>
> *Tandis que j'interrogeais, sur ses préférences en matière de jeu, un joueur considéré comme un habitué, un régulier et un membre estimé : « Je suis pas un vrai joueur moi, je préfère les petit jeux. »*

Cette figure se retrouve par ailleurs dans les productions communautaires[233], souvent sous la forme de questionnaires, de quizz, ou de tests visant à vérifier si le répondant est un membre de la communauté.

[233] Tout récemment, une publication dans la revue *Philimag* (Proust L., « Les 9 commandements du vrai joueur », *Philimag*, n°4, Strasbourg, septembre 2020) a fait l'objet d'un débat. L'aspect ironique n'étant indiqué nulle part dans l'article, il n'est donc pas aisément perceptible à moins d'être familier de l'expression. Le propos tenu par l'auteur a donné une forte impression d'élitisme, qui fut rapidement dénoncé et contesté : « Facebook, philimag les 9 commandement du joueur », 4 septembre 2020, https://www.facebook.com/story.php?story_fbid=10221026487826418&id=1069130750. Consulté le 15-09-2020

Fig. 30 : Le club des vrais joueurs - Martin Vidberg[234]

Dans l'exemple ci-dessus, le joueur barbu reprend l'opposition que nous avons déjà exposée lorsque nous avons abordé la notion de mauvais joueur : un vrai joueur n'est pas un mauvais joueur. De même, certaines valeurs communautaires sont illustrées ici : sociabilité, capacité à lire le jeu, découverte de nouveaux jeux laissant supposer une plus grande culture ludique, etc. Finalement, le joueur barbu se trouve rappelé à l'ordre par une autre norme précédemment citée comme essentielle : celle du déroulement du jeu, qu'il enfreint en rappelant des normes implicites du groupe au lieu de s'occuper de la partie. En cela réside l'humour de la vignette : un vrai joueur ne discourt pas des normes comportementales autour de la table de jeu, il joue, et c'est précisément ce qui le définit le plus fondamentalement.

En creux, se dessine une éthique du joueur. Ce terme d' « éthique » est plus approprié que « morale », en ce qu'il porte davantage sur le comportement et les situations où les principes moraux du bon et du mauvais joueurs s'opposent. Cette éthique, ou plutôt ces éthiques, sont une réponse à ces ambivalences, et est souvent matière à débat et à discussions entre des joueurs aux approches différentes. En ce sens, la figure du *vrai joueur* comme repoussoir prend pleinement son sens : ne voyant pas les enjeux pratiques de la partie et le délicat jeu d'équilibriste qu'elle représente, ce dernier impose une morale tranchée et unique, opposant vrai et faux joueur, lui-même se trouvant dans le camp du *vrai*. Systématiquement, ce « *professeur de morale* » ludique (selon l'expression de l'un des enquêtés) est moqué pour sa négligence dans la prise en compte d'autres dimensions de la situation de jeu. Il s'agit aussi d'une caricature amicale de passionné à passionné, visant à se moquer de travers

[234] Crédit : Copyright © tous droits réservés.
Martin Vidberg, « Calendrier de l'avent 2016 » extrait, Boutique Philibert, 20 décembre 2016, https://www.philibertnet.com/fr/module/ukooadvent/displaycalendar?year_cal=2016.

comportementaux qui, lorsqu'ils débordent légèrement de leur cadre, constituent des traits de personnalités récurrent d'une soirée à l'autre.

Cette idée des traits négatifs de la communauté font en effet partie des personnalités récurrentes des soirées souligne aussi un aspect paradoxal du groupe. Si les comportements du mauvais joueur, ou la pédanterie du vrai joueur, sont généralement moqués ou sanctionnés, leur existence est aussi un marqueur d'unification du groupe. Ainsi, un joueur possédant ce même trait sera souvent malgré tout reconnu et accepté par ses pairs, du moment qu'il partage aussi certaines des valeurs communes. En outre, bien souvent, on ne devient un vrai joueur qu'après avoir expérimenté ou exprimé soi-même certains de ces travers. Par exemple, à l'Outpost, l'un des joueurs, aussi membre de plusieurs organisations ludiques locales, était souvent cité comme atteint « *d'analysis paralysis* ». Cette expression désignait les joueurs qui prennent trop de temps à leur tour pour choisir les actions qu'ils vont entreprendre en jeu ; mais il restait tenu en haute estime. Certains participants annonçaient parfois même eux-mêmes leur « tare », et ces dernières devenaient à la fois une marque d'appartenance à la communauté et un trait de personnalité de membre centraux de chaque groupe.

Interrogé sur ce point, un joueur avança, fort à propos, la raison suivante : « *Avoir ces défauts ou avoir rencontré quelqu'un avec, c'est la preuve que tu es un joueur* ». Autrement dit, ces figures de comportement repoussoir deviennent aussi des figures d'identification et de reconnaissance valides au sein du groupe, parce qu'elles témoignent d'une expérience partagée, et de la participation des acteurs à une communauté plus large qu'eux-mêmes. Le constat est similaire pour les figures positives du comportement, qui seront parfois discutées et pour lesquelles des différences locales sont manifestes. À Nanterre, par exemple, la capacité à gagner des parties était bien souvent secondaire dans l'image positive du bon joueur, même si elle représentait un enjeu fort de compétition interne au groupe. À l'Outpost, la culture ludique des joueurs était particulièrement mise en avant lorsque je posais directement la question, mais les mots mêmes de « bon joueur » restaient assez peu mobilisés localement. Enfin, à Boulogne Billancourt, cette définition du bon joueur soulignait tour à tour la culture ludique ou la capacité à s'imposer dans des jeux complexes, selon les groupes de joueurs.

Dans ces intervalles, le vocable *vrai joueur* est alors utilisé comme une démonstration de l'existence du débat, et une critique des positions tranchées qui peuvent être adoptées. Ces dernières interrogent, dans les discours, la légitimité de l'individu à exprimer une préférence comportementale autour de la pratique, au profit d'un discours plus collectif, pragmatique, et surtout davantage souple et nuancé que l'opinion de chacun. Si personne ne peut être un vrai joueur, alors la communauté peut conserver

en son sein ces nombreux joueurs aux petits défauts, et qui participent eux aussi de la communauté ludique.

Il me semble nécessaire de préciser que cela n'altère en rien l'importance de ces discours sur le comportement attendu autour de la table de jeu. Nous sommes ici confrontés à une situation qui, à mon sens, se rapproche de celle du *gamesmanship*. Le bon joueur est, en quelque sorte, la version extrêmement idéalisée du *hard core gamer*, tout comme le mauvais joueur est une version exacerbée du *gamesmanship*. La critique du vrai joueur correspondrait alors à la critique d'un discours moral qui, s'il devenait excessif (d'aucuns diraient, élitiste) limiterait l'accès au loisir. Pour reprendre la caricature de Martin Vidberg, il se détacherait finalement de l'expérience concrète du loisir : le vrai joueur est celui qui joue. Ces discours ont cependant pour intérêt de fournir des mesures, et de légitimer certaines pratiques afin de les favoriser. Cela se manifeste, du reste, dans les formes de sanctions favorisées par le milieu. Elles s'expriment le plus souvent sous forme de piques, de remarques moqueuses et de taquineries, qui servent non pas à ostraciser la victime, mais plutôt à lui montrer ses manquements et à lui rappeler ce qui est attendu, tout en acceptant l'existence de cette déviation.

Cette posture rejoint les observations d'Eric Schwitzgebel (2019) sur la médiocrité morale. Cet auteur montre que dans un groupe de pairs, les individus ne cherchent pas tant à être excellents moralement selon des standards absolus, mais plutôt à être aussi moraux que leurs pairs[235]. Ajoutons que dans ce champ social (Bourdieu 2018) qu'est la communauté de pratique, la place de ces joueurs passionnés est, par définition, centrale. Porteurs, parfois malgré eux, des normes du champ, ils ont pendant longtemps défini les normes, les attentes et les ambitions du loisir, principalement car c'est de ce même milieu que sont issus nombre d'auteurs de jeu, de journalistes, de professionnels du jeu, etc. Pour preuve, sur chacun de mes terrains se retrouvent systématiquement plus d'un acteur de cet univers ludique, certains occupant une place plus influente que d'autres. Le Centre national du jeu, en particulier, portait dans le nom même de l'association l'ambition d'un projet de reconnaissance du jeu. En reprenant la structure *Centre National* pour une association, le nom de l'association revendique ainsi une légitimité institutionnelle qu'ils associent au jeu[236]. S'ajoutent à cela la situation dominante dont bénéficient plusieurs membres issus d'autres champs sociaux, selon le profil typique des participants (hommes, blancs, éduqués, citadins) et le capital culturel associé qui se retrouve dans

[235] «*Most of us do not aim to be morally excellent by absolute standards. Instead we aim to be about as morally good as our peers* » (Schwitzgebel 2019)

[236] L'appellation Centre National relevant en France de nom d'établissements publics nationaux. Comme le CNC (Centre National du Cinéma), le CNM (Centre National de la Musique), le CNL (Centre National du Livre), etc.

leurs pratiques omnivores. De nouveau, cela tend à renforcer leur voix et à donner du poids à leurs discours.

Dans ce contexte, le discours ironique et relativisant sur le *vrai joueur* n'est pas non plus si anodin, car il met tout de même l'emphase sur un aspect concret de la pratique, valorisé par le groupe : le vrai joueur joue. Cependant, c'est aussi celui qui s'affirme comme joueur, autrement dit, celui qui participe et se reconnait au sein de la communauté. Ce discours constitue aussi un clin d'œil, qui se moque des tendances propres au groupe à fixer et légitimer ses propres enjeux. D'une certaine manière, il vise à rappeler qu'il s'agit là d'un des aspects de la pratique, qui certes ne doit pas l'emporter sur les autres, mais demeure présent. Tout comme le mauvais joueur, l'entrepreneur de morale[237] au sein de la communauté est une figure qu'il faut avoir croisée pour être en mesure de comprendre le clin d'œil propre au groupe.

Cela se ressent lorsque nous examinons plus attentivement ce qui est associé au discours sur les vrais joueurs. S'il est ironique, il n'en est pas moins systématiquement lié à des pratiques propres au groupe, et particulièrement présentes parmi les joueurs les plus passionnés. Il s'agit toujours de pratiques auxquelles ces joueurs passionnés peuvent s'identifier (même comme travers qu'ils possèdent), ou qu'ils peuvent reconnaitre chez leurs pairs. De ce fait, elles n'en contribuent pas moins à véhiculer une certaine image du joueur passionné, du membre de la communauté, y compris dans ses aspects les moins sérieux ou les plus contradictoires.

f) Gérer les contrevenants : les formes de sanctions

En considérant l'aspect de continuum que constituent ces règles, il me semble nécessaire d'aborder la question des limites. Pour déterminer ces dernières, je me suis attaché à observer les moments et les formes par lesquelles ces sanctions se manifestent sur le terrain, plutôt que de questionner les joueurs sur des questions morales ludiques, qui les poussent précisément à traiter en absolu des questions qui ne le nécessitent pas vraiment en situation. L'une de mes premières observations fut de remarquer que la tâche n'était pas si aisée qu'elle ne le semblait.

Les sanctions ouvertes sont en effet particulièrement rares. Bergström (Bergström 2010), bien qu'il ne le note pas, établit déjà un constat similaire. S'il distingue trois formes de sanction directes parmi cinq, une seule est indiquée comme commune (les remarques directement adressées), la suivante

[237] Pour reprendre le concept d'Howard Becker (1985)

comme rare (les prises à partie individuelles hors du jeu) et la dernière comme exceptionnelle (quitter la table). Mes observations concernant ces trois formes sont légèrement différentes. La pratique de quitter la table de jeu en raison des mauvaises manières d'un participant est absente de l'ensemble de mon expérience de terrain (et j'ajouterais, de joueur). De la même façon, je n'ai observé qu'une seule discussion à l'écart avec un joueur, pris isolément entre deux parties. Néanmoins, il est parfaitement possible que la nature même d'un tel échange m'ait privé de l'occasion d'en être témoin. Quant à la remarque directe se présentant comme un rappel à la norme, si elle est décrite comme la sanction la plus courante, elle n'est observée que lors de certaines formes de déviance. Il en est ainsi du non-respect des règles matérielles locales : par exemple, à Boulogne Billancourt, il est interdit de manger à proximité des jeux, et tout manquement sera immédiatement repris. L'autre occasion est celle de la *politesse du joueur* : la gestion du temps de jeu. Il s'agit de la règle la plus manifeste et la plus imposée par le groupe. Quel que soit le terrain, lorsqu'un joueur prend beaucoup de temps pour réfléchir, une remarque lui sera adressée. Cependant, même dans ce cas, une certaine tolérance existe.

Ce rappel n'est pas toujours immédiat et dépend grandement de la situation en jeu (un joueur dans une situation délicate se verra accorder plus facilement du temps pour réfléchir), de la réputation du joueur (s'il est connu pour jouer lentement, alors les remarques ouvertes surviendront moins vite) et s'il s'agit d'une occasion unique dans la partie ou d'un fait régulier (plus la prise de temps est régulière, plus la présence d'une remarque sera indiquée). Cette question de la sanction du temps est, par ailleurs, intégrée au dispositif sur les plateformes de jeux en ligne. Ainsi, sur Board Game Arena[238], les joueurs possèdent un minuteur rythmant leur tour. Un joueur qui globalement prend davantage de temps lors de ses tours (20 % de plus que la majorité des joueurs) se verra sanctionné par un logo indiquant cette information. Cette caractéristique peut, en outre, être filtrée et permettre à des participants de l'exclure mécaniquement, en refusant par l'intermédiaire de filtre de jouer avec des personnes possédant ce marqueur (qu'il est naturellement possible de perdre). En dehors de ces deux cas, les situations de rappel à l'ordre sont particulièrement rares, et souvent plus circonstancielles que systématiques dans les raisons qui ont poussé un joueur à les mobiliser. À titre d'exemple, un mauvais joueur réputé était aussi le seul joueur à régulièrement émettre ce genre de sanction vis-à-vis des autres participants.

Sur l'ensemble des terrains, les formes indirectes de sanctions semblent favorisées. Bergström n'en liste que deux, les médisances entre les parties et l'évitement de l'un des participants. Ces deux formes de sanctions sont effectivement présentes sur mes terrains, et j'observe du reste les mêmes qualités à

[238] « Board Game Arena », Board Game Arena, consulté le 27 septembre 2021, https://boardgamearena.com/

ces pratiques. En premier lieu, les médisances donnent surtout la possibilité aux joueurs d'évacuer leur frustration de jouer avec un participant au comportement déplacé, et permettent au groupe de renforcer une compréhension commune des attitudes autorisées[239]. En second lieu, l'évitement est rarement explicite[240], et sera moins l'œuvre d'une sanction par le groupe que la gestion individuelle cherchant à prévenir le conflit. Selon moi, ces deux sanctions s'articulent cependant autour d'une troisième forme de sanction plus large, et qui comprend aussi les formes valorisantes de sanction : la construction de la réputation d'un joueur.

Il est tout à fait possible qu'ici mon statut de chercheur, et donc d'acteur légitime, ait pu avoir une influence. Néanmoins, comme j'ai déjà eu l'occasion de le souligner, avant même que je ne m'intéresse à la question morale des comportements acceptés ou considérés comme problématiques, certains participants m'abordaient pour m'indiquer les « cas », les « personnes d'intérêt » ou « à étudier » parmi le groupe. Ces remarques s'accompagnaient généralement des problèmes ou des qualités particulières du joueur en question. Par conséquent, sur l'ensemble des terrains, je suis parvenu à connaître la réputation de chacun des joueurs plus rapidement que leur statut dans le champ du jeu : très paradoxalement, ce renseignement ne me fut jamais fourni à moins que je ne le demande. Cela entraîna quelques méprises, par exemple lorsque, ne connaissant pas le créateur d'un jeu autrement que comme membre des soirées, je lui proposais avec enthousiasme de jouer à un jeu dont il était l'auteur.

Ces réputations circulant secrètement parmi le groupe ne sont cependant pas exclusives à ma présence. Ainsi, à la suite des problèmes de captation audio, j'ai découvert que les discussions étaient tout aussi animées sur mon compte et la nature (ou les conclusions possibles) de mes observations. Par exemple, j'ai capté par inadvertance l'échange suivant : « Et c'est qui lui ? » « Ah, il est là pour l'anthropologie ou quelque chose, un universitaire quoi. Je sais pas trop ce qu'il va en dire, mais bon s'il s'est trouvé une excuse pour jouer en bossant. ». Si aucun commentaire ne fut émis sur mes capacités de joueur (je ne pouvais de toute façon décemment pas prétendre au titre de bon joueur), mes questions étranges en cours de jeu, ou la nature même de ma présence me plaçaient certainement, pour certains participants, davantage du côté du spectateur intrusif.

Ces réputations de joueurs constituent à mes yeux la forme principale de sanction sociale, qui comprend les médisances (forme négative de ces sanctions) comme les processus d'évitement. Ce

[239] "*Badmouthing between games; sans the offending party. Occurs frequently according to the respondents, when players "vent" regarding a troublesome player. Also used to reinforce the players' collective understanding regarding the behavior."* (Bergström 2010)
[240] "*Exclusion from future games; allegedly rarely explicit, players just tend to avoid other players who regularly violate the implicit rules, or go by an incompatible set of rules."* (Bergström 2010)

dernier se construit par une anticipation d'expériences, que les joueurs savent potentiellement négatives, et se met en place afin d'éviter les incompatibilités ou les situations difficiles en cours de partie. Le pendant opposé de ces évitements est d'ailleurs plus courant : certains joueurs chercheront plus volontiers à affronter des joueurs qu'ils savent être bons joueurs ou dont ils apprécient la présence, qu'à éviter ceux à cause desquels pourraient naître des tensions.

À ces différentes formes mentionnées par Bergström, il me faut cependant en adjoindre une nouvelle : l'humour, sous la forme de taquineries ou de piques lancées entre joueurs. Dans son travail de thèse sur l'humour dans la conversation, Béatrice Priego-Valverde décrit l'usage de l'humour de la façon suivante :

> Tout comme nous avions souligné dans la première partie de ce travail, que la bienveillance que certains accordent à l'humour ne va pas sans une certaine agressivité, il nous semblait important de rappeler ici, que si les nombreuses fonctions de l'humour tendent à favoriser une communication harmonieuse, il peut, paradoxalement, exacerber un certain nombre de ses enjeux. (Priego-Valverde 1999, 430)

Elle démontre par ailleurs que l'humour peut avoir un usage ambivalent, avec des éléments offrant une gestion coopérative de la conversation, permettant ou renforçant des réparations du cadre. D'autre part, il constitue aussi l'occasion d'antagoniser une autre personne (avec parfois des principes d'exclusions). Quant aux usages ambivalents, ils donnent la possibilité d'accomplir les deux éléments à la fois, c'est-à-dire d'émettre ce qui pourrait être perçu comme une agression dans la conversation tout en relativisant dans le même temps la portée de l'affront, par les aspects plus coopératifs de l'humour.

Cet usage ambivalent me semble particulièrement présent dans les traits d'humour relatifs aux normes comportementales en situation ludique. Ils permettent à la fois la compréhension et la construction collectives des normes sociales en évoquant ces dernières et en réalisant ainsi leur existence, tout en désamorçant l'affront et la rupture de face sociale que cela pourrait engendrer chez le joueur visé par la remarque.

> *Je commence une partie avec A, un nouveau venu. Plus tard, B, une amie à lui habituée des soirées passe par là, après quelques remarques pour savoir qui mène le jeu, elle lui propose pour sa prochaine partie d'en faire un avec elle. Un peu plus tard, repassant et s'apercevant que la partie se prolongeait sans qu'il n'y ait de progression tranchée de l'un ou l'autre joueur, elle fait la remarque ironique décrivant A à mon attention :*
>
> *B : – Ah, je ne sais pas si tu l'as déjà remarqué, mais il [A] ne joue pas vite. »*
>
> *A : – Tu m'as grillé là ! »*

En somme, ces formes d'humour participent de la même démarche que les autres formes de sanctions déjà mentionnées. Elles servent davantage à construire le discours autour des normes qu'à s'assurer de leur application constante. La norme n'est ici pas constituée comme une règle absolue à laquelle les participants doivent toujours répondre, mais comme une ressource de la conversation à disposition de ces derniers. Notons brièvement que cette analyse de la norme, ou dans leur cas, la dimension morale de la manipulation comme ressource, rejoint les conclusions d'Emily Hofstetter et Jessica S. Robles (2019) sur le *gamesmanship*. Les auteures poursuivent en mentionnant les travaux de Drew (1998) : « Ou plutôt, les participants négocient localement, et pour des raisons particulières de l'interaction, la pertinence de la moralité au fur et à mesure de leurs activités[241] ».

La norme sociale est ici construite comme une ressource, qui peut être mobilisée pour sanctionner un joueur, participer à sa réputation (positive ou négative), mais aussi être discutée ou servir de ressort humoristique. En ce sens, elle joue sur la connivence commune et le sentiment d'appartenance au groupe.

[241] Traduction personnelle, texte original : "*Rather, participants negotiate, locally and for particular interactional purposes, how morality is relevant as their activities unfold*"

2. Qu'est-ce qu'un bon jeu ?

a) L'importance du discours esthétique

Je l'ai précédemment évoqué, la participation aux soirées est souvent motivée par la volonté de découvrir de nouveaux jeux. Cette approche de la pratique est à relier directement avec la constante expansion du nombre de jeux publiés chaque année, et qui constituent un champ ludique vaste dans lequel les joueurs sont invités à se situer par l'expression de leur goût. Avoir un avis sur les jeux récents donne l'occasion de contribuer à la communauté autour de l'actualité ludique et de manifester au reste du groupe son intérêt pour le loisir. Pour certains joueurs, ces discussions constituent une utilité en soi et justifient leur participation aux soirées jeux. Ce discours normatif ou critique, mais surtout esthétique, sera partiellement partagé par les membres d'une même soirée.

Il s'agit d'une constante observée sur l'ensemble des terrains. Elle se retrouve dans les normes autour des comportement idéaux du joueur et qui sont à l'origine de l'essentiel des réifications de la communauté, dont la plus significative fut l'apparition, au début des années 2000, de sites internet consacrés à la critique des jeux autant qu'à la construction d'un groupe autour de leur pratique[242].

Ce discours sur le jeu est essentiellement esthétique. Il permet d'exprimer ses goûts, ses préférences et ce qui a été apprécié ou non dans le jeu. Cette esthétique des jeux est composée de plusieurs éléments, décrits par Olivier Caïra (2018) et qui correspondent aux différents aspects de la fiction ludique, à savoir mimétique (ou thématique), axiomatique (qui recouvre les mécaniques de jeux) et *simiotique*, qui correspond à la qualité de l'articulation entre les deux premiers composants et dont il emprunte le néologisme à Frasca (2001). J'y ajouterais la qualité de l'expérience exprimée par le joueur et l'amusement qu'il en a retiré. Pour les jeux, et toujours en s'appuyant sur l'article de Caïra, cette esthétique est double, puisqu'elle correspond, dans la variété des jeux qu'il présente, à la fois aux qualités propres du système de jeu et à celles des actions des joueurs dans le cadre de ces jeux, ou enfin aux qualités qui s'inscrivent davantage dans la durée et l'exploration d'un système de règles. Ainsi, il distingue respectivement le sublime (le potentiel offert par le jeu), le subtil (le beau coup, qui représente l'articulation des règles actualisée adroitement par un joueur) et le merveilleux (la compréhension soudaine du fonctionnement d'une série de mécaniques ludiques et des possibilités nouvelles qu'elles ouvrent). Ces trois dimensions s'observent aussi dans les pratiques des jeux

[242] C'est le cas de Board Game Geek pour le monde anglophone et international, et de TricTrac pour le monde francophone. D'autre sites internet auront eu une existence et une importance similaire, de même qu'aujourd'hui de nombreuses chaînes Youtube de critiques de jeu se font connaître (pour le monde anglophone la chaîne Shut Up and sit down par exemple possède un large succès : https://www.youtube.com/c/shutupandsitdown, pour le monde Francophone la chaîne Ludovox est un bon exemple : https://www.youtube.com/channel/UCE_2o0RFTraxdKd-zgewHig)

d'édition. Les critiques émises en fin de partie portent ainsi principalement sur les qualités du jeu et de ses règles, sur les beaux coups joués dans la partie ; enfin, une partie de la discussion sera parfois consacrée à la théorisation et à la discussion autour des stratégies possibles du jeu.

À mon sens, il s'agit là de trois niveaux de lecture de l'esthétique des jeux. Tout d'abord, nous pouvons citer la critique du dispositif ludique, notamment comme objet : qualité des matériaux, de l'illustration, clarté des règles, amusement prodigué[243]. Vient ensuite la critique de la partie ludique, où la question portera plus précisément sur les moments d'intérêt, la pertinence, l'inattendu et les rebondissement générés lors du déroulement *a priori* unique d'une partie, et des qualités des choix exercés par les joueurs. Ce n'est plus le jeu qui est jugé ici, mais bien les actions des joueurs dans le cadre de ce dernier. Enfin, le dernier élément, plus rare, ou devrais-je dire plus spécifiquement apprécié par quelques joueurs, est l'exploration du jeu dans l'objectif d'en retirer des stratégies optimales de jeu, visant à augmenter sa compréhension de ce dernier.

Au moins deux de ces aspects peuvent se porter sur chacune des formes de fiction : ainsi, la qualité du thème sera lui aussi jugé, et le récit de la partie sera parfois recomposé autour de ces mêmes concepts thématiques du jeu. Ainsi, les joueurs se remémoreront parfois dans ces discussions de fin de partie un trait d'humour qui aura particulièrement marqué les esprits en rappelant le thème du jeu articulé à l'action spécifique d'un joueur. Par exemple, lors d'une partie de Power Struggle[244], jeu dans lequel chacun incarne le cadre d'une entreprise véreuse, l'un des joueurs fit un coup remarquablement comique, en jouant coup sur coup une carte à effet négatif pour les plus bas échelons d'un secteur de l'entreprise, qu'il fit suivre de l'ouverture d'une piscine (indiquée dans le descriptif de la carte) pour le bureau de direction. En jouant la carte, le joueur actant fit immédiatement une remarque humoristique soulignant cet aspect : « Et puisque l'entreprise a pu économiser un peu d'argent grâce à cette action, il m'est apparu nécessaire d'immédiatement le réinvestir dans des installations qui profiteront à la productivité de l'entreprise ». À la fin de la partie, l'une des premières remarques fut : « Alors la piscine ? ça valait le coup ? », ce à quoi le joueur rétorqua : « Mais tu n'as pas vu la hausse de productivité qui a suivi ? C'était un bon investissement ». Cet échange s'inscrivait par ailleurs autour d'une discussion portant sur les différentes stratégies mobilisées par les joueurs et les limites du jeu. Le coup mentionné en particulier avait surtout marqué les esprits par les questions stratégiques qui l'entouraient. En effet, il était risqué à ce moment précis de la partie, et comportait en outre une dimension décalée par rapport à la morale attendue concernant le monde du travail.

[243] Nous verrons ici que comme pour d'autres formes de fictions, il peut aussi exister un plaisir des « mauvais » jeux.
[244] Maximilien Thiel, *Power Struggle*, [jeu] (Iello, 2009).

Les discussions autour des parties, ainsi que dans les espaces communautaires, n'accordent cependant pas la même importance à chaque aspect. Si à la fin d'une partie tous ces sujets seront cependant abordés, souvent de manière désordonnée, en renvoyant l'un à l'autre, ces mêmes questions ne seront pas traitées de la même façon une fois ce moment de parenthèse conclu. Ainsi, en raison de l'importante réification du discours qui se produit autour de la critique des jeux, c'est la dimension d'analyse et *ludologique* qui retiendra surtout l'attention. Cette critique portera à la fois sur les trois aspects de la fiction ludique (thématique, axiomatique et *simiotique*) avec une importance accrue autour des mécaniques de jeu plus que du matériel. Les discussions sur les stratégies de jeu seront davantage restreintes à d'autres espaces communautaires, comme les discussions sur forum, ou lors de soirées entre deux tables de jeu. Les commentaires portant sur la partie en elle-même sont, pour leur part, presque exclusives à la table de jeu, ou mobilisées comme illustration d'une discussion stratégique ou sur les mécaniques de jeu.

Cette différence des approches se comprend intuitivement par la capacité à partager l'expérience. Cette dernière, liée au déroulement de la partie, n'est bien entendue mémorable et surtout re-mémorable que pour le groupe qui y a pris part. Ainsi, les moments clefs d'une partie, s'ils font sens pour ce groupe temporaire, sont plus difficilement partageables à moins d'être articulés aux autres dimensions du jeu qui sont, elles, d'intérêt pour le groupe. De la même façon, puisque la production essentielle de la communauté ludique porte non pas sur les stratégies de jeu, mais bien sur la critique de ces derniers, dès lors, les critiques de jeux sont d'autant plus partagées et visibles qu'elles participent d'une production communautaire. Donner son avis sur un jeu obéit à des particularités, qu'il convient d'analyser à présent.

b) **L'expression d'une préférence, entre discours et choix de jeu**

Cette expression personnelle du goût survient lors de temps précis de la partie et de l'expérience du jeu. Ces différents moments de l'expression s'alimentent et participent de la construction individuelle du goût d'un joueur en matière d'expérience ludique, autant que du processus de réification des discours sur le jeu, qui pour sa part, est communautaire.

En suivant l'ordre chronologique de l'expérience ludique, le premier moment d'expression de ce goût personnel est celui du choix du jeu. Lors de ce temps essentiel de la soirée, le joueur exprime et discute généralement ses intérêts et ses attraits avec les autres participants présents. Ce choix, par définition collectif, est par conséquent négocié, discuté, et bien souvent argumenté :

> *« Tiens, et pourquoi pas ce jeu-là ? » Je pointais un jeu récemment sorti dont la couverture me faisait de l'œil. « Non, c'est un jeu de pirate. Et je n'aime pas ça moi, les jeux de pirates. », me répondit de but en blanc et avec rapidité Matthieu. Marc, qui était avec nous, renchérit immédiatement : « Pourquoi ça, déjà ? » « Ben je n'aime pas ça, c'est tout. […] Je ne cours pas après le thème. Ça ne me parle pas. Et dans les jeux de pirates il faut souvent trahir, et je n'aime pas ça. »*

Si la négociation est absente de cet exemple (elle interviendra par la suite, lorsque d'autres jeux seront proposés), l'aspect argumentaire est ici fourni par l'un des joueurs, qui justifie sa préférence, à la fois thématique (jeu de pirate) et mécanique (nécessité de trahir). Cette affirmation pourra mêler intérêt (ou désintérêt) pour le thème, un élément de mécanique, l'auteur, la qualité de l'illustration ou du matériel, le caractère nouveau ou classique. Cette discussion préalable peut aussi s'effectuer bien en amont.

Ensuite, durant la partie elle-même, le discours esthétique se poursuit. Une partie conséquente des commentaires portant justement sur l'intérêt de certaines mécaniques de jeu, des traits d'humour autour du thème, la comparaison avec d'autres jeux ainsi que la réflexion tactique en cours de partie.

Extrait 35 : Transcription Himalaya 2

```
10. ROU:  ¤tu vois *là/
    rou:          *désigne espace jeu BEI -->
    ora:  ¤début regard ROU
11.       (0.1)*(1.0)               *
    rou:  ---->*mouvement de balance*
12. BEI:  ouais/ ¤c'est§ vrai/ qu[XXX/         ]§
    ROU:                         [y'a/ un choix]§
    ora:         ¤allez-retour main ROU/ORA---->
    bei:  ,,,,,,,,,,,,,§regard rou------------->§
13.       (.)§
    bei:  '''§
14. BEI:  y'a un ¤[choix/ ouais\ ]
    ORA:         ¤[y'a/ un choix\]
    ora:  ------>¤
    bei:  reporte attention sur son espace de jeu jusque ligne 25-->
15.       ¤(.4)
    ora:  ¤fin regard ROU
16. ORA:  d'ac/cord\
17.       *(.7)
    rou:  *fin regard ORA
18. ROU:  c'est vraiment/ en fait/ avant/ les petits villages c'était super
    pas   intéressant\ (.)
19. ORA:  ouais/ (.5) ¤alors\ fallait d'abord/¤ faire les grosses villes\
    ora:              ¤,,,,désigne plateau''''¤ regard ROU--->
20.       (1.3)¤(.)
    ora:  ---->¤''
21. ROU:  avant/ on se précipitait/ sur les grosses villes\ (.)&
22. ROU:  &Maintenant/ les grosses villes c'est eu:::h *bah c'- y'a/ un:::e*&
    rou:                                                *mvt main(roulement)*
23. ROU:  &°une::: bah ça veux dire que::°
24.       (0.9)*(0.4)
    rou:       *,,,,>
```

Dans cet extrait, les trois joueurs débattent de l'intérêt d'une variante particulière du jeu utilisée pour cette partie. La discussion émerge directement, alors que le joueur Beige hésite sur ce qu'il pourrait faire après avoir complété un contrat en jeu. S'il reporte rapidement son attention sur son espace de jeu (tour 12), les joueurs Rouge et Orange poursuivent la conversation. Cette dernière avait déjà débuté lors de l'explication des règles, Rouge et Orange constatant qu'ils n'étaient pas habitués aux mêmes variantes. Cette discussion portant sur l'intérêt de la variante sera récurrente au cours de la partie, chaque intervention fournissant des éléments nouveaux et des comparaisons avec la règle standard (comme c'est le cas ici), ou avec une autre variante existante. À la fin de la partie, cela conduira les joueurs à échanger sur l'évolution des règles officielles du jeu. Toujours centrés sur les règles particulières de la variante mobilisée, ils concluront de l'intérêt de cette variante, qui rend le jeu moins aléatoire, d'autres variantes non mobilisées durant cette partie faisant de même.

Ces discussions de fin de partie sont également centrales dans la formation de la critique. Une fois les scores annoncés, et la partie *refaite*, les joueurs échangent alors sur leur expérience de partie. Ces

moments constituent souvent l'occasion de comparer le jeu, son thème et surtout ses mécaniques, à d'autres expériences ou d'autres jeux, et de revenir sur ce qui a été apprécié ou mobilisé en jeu :

> *À la fin de la partie de Gosu*[245]*, alors que je viens de ranger le matériel de captation, deux joueurs sont toujours en train de discuter de l'intérêt du jeu.*
>
> *A : « Ce qui était sympa, mais c'est vrai que c'est un peu comme Magic*[246]*. Enfin un peu comme Magic… c'est surtout le fait de devoir combiner des cartes qui rappelle un peu Magic. »*
>
> *B : « Ouais, enfin après… t'as pas tout le jeu des piles ou des... Enfin… »*
>
> *A :« Ouais, c'est vrai que c'est p'têt' juste le style des cartes qui rappelle les cartes Magic. »*
>
> *B : « Surtout les couleurs, ce sont les mêmes. C'est vrai que l'auteur ne se cache pas d'où il a pris son inspiration mais euh… Pour moi ça se compare pas, tout de même. C'est quand même moins intéressant. »*

L'échange est l'occasion de partager des informations sur le loisir, autant que les avis sur le jeu. Ces avis sont discutés et souvent remaniés et par conséquent construits collectivement mais aussi à partir d'opinions personnelles. Ainsi, dans ce cas, le joueur A effectue initialement une comparaison avec une mécanique qui, selon lui, évoque le jeu Magic. Le joueur B conteste ce parallèle, ce qui mène le joueur A à rediriger son rapprochement sur le matériel et les illustrations plutôt que sur les mécaniques. Le joueur B, qui a récemment écouté une interview de l'auteur, appuie alors la comparaison, et apporte de nouveaux éléments à la discussion. L'échange s'arrêtera là, les deux joueurs partageant une conclusion peu enthousiaste sur les mécaniques de jeu, qu'ils trouvent tous deux un peu lents.

Cette comparaison avec d'autres jeux forme un corpus qui devient progressivement commun au groupe, ce qui peut amener à de futurs choix de jeu. Ainsi, lors d'une soirée de jeu à l'Outpost, la discussion entre plusieurs participants porte sur un auteur dont le dernier jeu vient de sortir. Rapidement, il est décidé que pour la prochaine soirée, une rétrospective autour de cet auteur sera mise en place, car quelques-uns des joueurs étaient intéressés par l'idée de découvrir d'anciens jeux de l'auteur et de les comparer avec ses dernières créations. Comme pour toutes les soirées de l'Outpost, l'organisation de la soirée et la réservation de places pour les jeux s'effectuera *via* le forum.

[245] Kim Sato, *Gosu*, [jeu] (Moonster Games, 2010).
[246] Richard Garfield, *Magic the Gathering*, [jeu] (Wizards of the Coast, 1993).

Le groupe des soirées jeux de l'Outpost a aussi initié une pratique en ligne poursuivant ces discussions de fin de partie. Une section du forum intitulée « Debriefing des mardis ludiques » est ainsi entièrement consacrée au retour et au partage sur les jeux que chacun a pu tester durant ces soirées. Cela engendre des échanges continus et inédits autour de ces jeux. La capture d'écran suivante (Fig. 30) illustre parfaitement le type de discours qu'il est possible de retrouver à l'issue des jeux et sur ces forums, à l'exception peut-être d'une faible place accordée à la reprise des moments de la partie et, naturellement, à l'aspect discuté et argumenté propre aux discussions.

Cyclades en intro... 4e partie pour moi, dont une à 5, une à 4, une à 3 et une à 2 joueurs. J'ai donc une bonne vue du jeu !

En deux mots: sympa mais pas révolutionnaire.

Niveaux matos, ils ont voulu faire une Géants like, mais c'est beaucoup moins impressionnant parce que le plateau est somme toute assez moche, que les aides de jeu sur les paravents relèvent de la superposition du hiéroglyphe grec (si si ça existe), que des figurines blanches de monstres helléniques c'est plus conevenu que des Moaïs en résine, que les jolis dessins sur les paravent ben on a déjà vu, quoi... etc...
Côté mécanique, le "pousse toi de là que je m'y mette" dans les enchères d'action tient la route et offre une belle intéractivité directe qu'on ne retrouve pas forcément sur le plateau de jeu, bien qu'à 5, ça fight un peu plus qu'à moins.
Côté combats, simple et classique mais bel équuilibre entre calcul et prise de risque grâce aux dés 0-1-1-2-2-3.
Côté sous-sous: bel équilibre aussi entre prise de risque sur les enchères et calcul de ce qui doit rester en caisse pour effectuer les actions qu'on a prévu - précisemment en prenant des risques sur les enchères. On calcule pour optimiser ses prises de risque, pas pour optimiser son tour (si si y'a une différnce quand même)
Côté cartes "bonus": elles sont hyper puissantes et c'est grâce à leur gestion qu'on gagne. Le jeu s'apparente d'ailleurs à cet égard presque à un card-driven... Une fois qu'on le sait, on fait avec, mais faut pas être surpris... 2 ou 3 cartes sont incontournables et il faut prévoir leur éventuelle sortie, ce qui est assez alléatoire mais si on conniat le jeu, cela peut être anticipé quand la pioche diminue...
Côtés conditions de victoire: originale ce truc de "t'as 2 métropoles et t'as gagné", mais je reste sceptique quand même. Disons que ça tend le jeu comme un string parce que ça peut arriver très vite sans qu'on s'y attende (ou sans qu'on y ai fait gaffe) mais le problème c'est que quand le string pète... ben le string pète quoi... (voyez l'image dans votre tête, mhhh ?)... Et croyez moi, j'ai gagné 3 parties sur 4 (haha, je l'ai placé, comme ça vous le savez) et chaque victorie donne une impression de hold-up et d'illégitimité...
Enfin, rythmiquement parlant, si on est dans le jeu 😉 , ça tourne bien et vite, sans temps mort, avec toujours la possibilité de faire un ptit kékechose, de soigner ses frustrations en piochant des cartes bonus ou des prêtres qu'on se dit que ça servira un jour, ou des cornes qu'on se dit que ça renflouera les caisses, ou ou ou... Très ludique donc tout au long de la partie...

Bref: tendu, plein de retournements de situations possibles, de coup de théâtre, etc... Faut le prendre pour ce qu'il est et on s'y amuse. Calculateur et allergiques à la prise de risque hasardeuse, passez votre chemin.

Fig. 31 : Critique du jeu Cyclade[247], forum des soirées jeux Sajou le 30 décembre 2009[248]

À l'image de cette critique, celles émises en fin de partie ou sur les forums sont articulées autour de différents éléments. Pour la majorité, elles formulent un sentiment général sur le jeu, souvent par l'intermédiaire de mots simples qui expriment un jugement, appelant généralement à une mise en discussion de l'opinion. Dans cet exemple, le joueur détaille ensuite chaque aspect du jeu, le matériel, le fonctionnement d'un tour, certaines mécaniques particulières (gestion des ressources, cartes

[247] Bruno Cathala et Ludovic Maublanc, *Cyclade*, [jeu] (Matagot, 2009).
[248] « 29/12 : Endeavor of the SmallWorld Hunters in Cyclades Grid », *Fantasybel*, 30 décembre 2009 http://www.fantasybel.net/forum/viewtopic.php?f=12&t=782&sid=1e7074c97b0bf3ebb397ee61a504e74d

spéciales), ainsi que les conditions de victoire. Pour chaque catégorie, il s'exprime en se référant à son expérience personnelle, son ressenti, l'amusement qu'il en a retiré et pourquoi (ce qui fonctionnait ou pas), tout en faisant référence soit aux parties directement (lorsqu'il mentionne son ratio de victoires, par exemple) soit à d'autres jeux comparables (le parallèle avec le matériel du jeu Géant). Cette approche émerge aussi dans les conversations : l'extrait précédent, portant sur le jeu Gosu, suit une logique similaire. En premier lieu, le joueur A parle de son ressenti, en s'appuyant sur la comparaison avec Magic autour de la seule mécanique qu'il semble avoir apprécié dans le jeu : celle de la synergie et des possibilités de combinaisons entre les cartes. Bien que cette comparaison soit retenue et discutée par son interlocuteur, il ne s'agit pas, initialement, du point central de son propos.

Alors que les conversations sur les jeux en fin de partie s'achèvent souvent autour de ces points de discussion, elles sont fréquemment, comme dans la capture d'écran, suivies de recommandations destinées à de potentiels autres joueurs. En effet, l'adresse au « calculateur et allergique à la prise de risque hasardeuse » participe encore de l'aspect communautaire. Le format le plus courant de ces réifications est représenté par les avis laissés sur les pages de référencement des jeux, comme Trictrac ou Board Game Geek. Ces avis et critiques aident les joueurs à se repérer dans la masse de nouveautés, afin de choisir au mieux leur prochain jeu. De fait, bien souvent, lorsqu'ils cherchent à expérimenter de nouveaux jeux, les joueurs orientent leur choix en se fondant sur de critiques dans lesquelles ils se reconnaissent.

c) Récurrences critiques : comment les critères et le vocabulaire soulignent l'engagement

Une question demeure toutefois : qu'est-ce qui fait un bon jeu, à savoir, quelles sont les caractéristiques qui retiennent l'attention des joueurs ? Même s'il existe de nombreuses variations dans les goûts et les préférences exprimés, de grandes tendances se détachent. J'en retiens quatre principales, qui sont hiérarchisées entre elles, bien qu'encore une fois, les préférences individuelles puissent être marquées. Les quatre critères que j'ai pu identifier seront étudiés selon leur ordre d'importance.

- La capacité d'un jeu à proposer des choix signifiants : autrement dit, la qualité des mécaniques de jeu, souvent posée en matière de complexité et de profondeur de choix. Plus la variété des stratégies et des options mécaniques est élevée, plus le jeu permet de créer des rebondissements qui soient des conséquences directes des choix des joueurs et de leurs interactions, et plus il sera généralement apprécié. De même, le jeu ne doit pas

être *fini* ou résolu, c'est-à-dire que le jeu doit proposer suffisamment de stratégies valables pour permettre aux joueurs de modifier leur approche de la situation ludique. Ainsi, ils ne sont pas obligés d'appliquer systématiquement la même stratégie pour l'emporter à coup sûr. Il faut donc que la richesse mécanique fournisse un certain maintien de l'incertitude quant au résultat final.

- La capacité d'un jeu à articuler mécanique et thématique : autrement dit, la qualité esthétique *simiotique* du jeu. Cette dimension m'a fort surpris par sa récurrence lorsque je posais la question, et ce quel que soit le terrain. À chaque fois, elle me fut présentée comme secondaire, mais néanmoins importante. Il s'agit d'une qualité qui n'est jamais suffisante à elle seule, mais qui sera appréciée, voire recherchée par certains joueurs. Il est par ailleurs intéressant de noter que, sur ce point, il semble y avoir eu une évolution. Lorsque la question était abordée, il fut souvent fait référence aux différentes écoles de jeux (Woods 2012, 32-119), dont l'une d'entre elles – l'école allemande – me fut souvent présentée comme abstraite ou particulièrement déconnectée des thématiques. Elle était toutefois bien souvent préférée à l'école américaine, qui mettait plus d'emphase sur le thème mais sollicitait des mécaniques de jeu souvent perçues comme moins originales. Tous les joueurs questionnés sur ce sujet s'accordaient cependant à dire qu'avec la multiplication des jeux contemporains, la question de l'articulation entre thématique et mécanique devenait de plus en plus importante.
- L'accessibilité des règles du jeu : si les jeux complexes sont appréciés, les jeux dont les règles sont difficiles à comprendre sont très vivement critiqués. Les joueurs distinguent ici les problèmes liés à la traduction (et donc indépendants de l'auteur de jeu), de ceux présents lors de la première édition du jeu. Les règles peu claires, mal rédigées, ou mal conçues sont considérées comme des obstacles au bon déroulement du jeu et comme le résultat d'un mauvais travail d'édition.
- La qualité du matériel et des illustrations est enfin souvent mentionnée, comme aspect positif supplémentaire recherché, mais non nécessaire. Toutefois, avec le développement du marché et l'accroissement de sa compétitivité, les beaux jeux sont de plus en plus favorisés.

Ces quatre critères sont ceux qui ont été les plus systématiquement cités lorsque j'ai posé la question aux joueurs, dans les discussions de fin de partie ou sur les sites communautaires. En particulier, nous les retrouvons associés à deux questions centrales : l'enjeu et l'immersion, souvent mobilisés en matière de rupture ou de facilitation. Ces deux notions sont assez peu précisées par les joueurs, et font

par ailleurs l'objet d'entreprises de définitions que je n'aurai pas l'occasion, ni l'intention d'aborder dans le cadre de ce travail (Arsenault et Picard 2008, Caïra 2016, Calleja 2011, Farkas & all 2020, Kapp 2013, Leroux 2012 entre autres), en ce qu'elles nous écarteraient de l'usage qu'en font les participants.

Ces deux termes sont surtout mobilisés par les joueurs pour souligner ou regrouper des séries d'arguments, ou prêter à un élément une qualité engageante dans le jeu. L'enjeu, par exemple, sera souvent utilisé comme synonyme des idées suivantes : la difficulté d'un jeu (« Pour un jeu coopératif, y'avait pas vraiment d'enjeu, à aucun moment je n'ai eu l'impression qu'on allait perdre, à la rigueur il faudrait un personnage traître. Ou alors on était trop bons, peut-être ? »[249]) ; l'objectif du jeu (« C'est dommage que tout l'enjeu du truc n'ait pas été plus thématisé, je veux dire, c'est un jeu de colonisation et de survie spatiale mais au final tu marques des points de victoire »[250]) ; décrire une logique ou une stratégie mécanique importante dans la partie (« Ce qu'il me semble, c'est que tout l'enjeu ce n'était pas tant les ressources que la possibilité de se placer en premier. »[251]). Pour chacun des usages cependant, nous remarquons que l'évaluation porte sur l'efficacité d'un aspect du jeu à impliquer le joueur. La seule exception concerne les situations (plus rares) dans lesquelles « enjeu » désigne les stratégies ou les logiques mécaniques d'un jeu. Dans ce cas, ce qui est connoté par le mot, c'est l'importance que cet élément doit avoir dans la stratégie de victoire du joueur.

D'autre part, la notion d'immersion lorsqu'elle est mobilisée par les participants suit une logique similaire, mais uniquement centrée sur l'évaluation de la capacité du thème à être saillant dans la partie, que ce soit par l'intermédiaire des illustrations, du matériel ou des mécaniques de jeu. Or, la thématique est généralement perçue par les joueurs comme un élément particulièrement important, propre à susciter l'envie ou à favoriser l'engagement ludique :

> « Pour moi, le thème, ça permet de se sentir à l'intérieur du jeu […] un peu comme dans un film quoi, on est à l'intérieur alors… pour une voiture de course on est le pilote qui se déplace […]. Le jeu de plateau c'est l'alliance entre une mécanique, [ce] qui est froid quand on l'explique comme ça. Le thème ça ajoute l'imaginaire, le fantastique. Un domaine imaginaire qui va faciliter la compréhension de la mécanique. […] Le thème c'est la moitié du jeu, et l'autre c'est la thématique. […] Un jeu avec thème, c'est plus drôle. Si y'a pas de thème, y'a des gens qui vont dire que c'est juste chiant, c'est froid quoi. »

L'immersion renforce donc ce facteur d'engagement, en le favorisant. La notion d'immersion ou de qualité immersive d'un jeu fait en outre écho à deux critères régulièrement exprimés dans l'évaluation d'un jeu : la qualité de l'articulation esthétique et thématique, et la qualité des illustrations et du

[249] Un joueur à propos de *l'île interdite* ; Matt Leacock, (Cocktail Games, 2010).
[250] Un joueur à propos de *Mars* François Delbosc, (Tilsit, 2009).
[251] Un joueur à propos de *Caylus* William Attia, (Ystari Games, 2005).

matériel de jeu. L'importante présence de ces deux mots dans la formulation des critiques montre ainsi l'importance accordée aux aspects engageant de l'activité.

Ajoutons, pour conclure, que le discours s'articule aussi autour de références ludiques partagées. Quelques jeux, par exemple, constituaient de véritables figures repoussoirs sur l'ensemble des terrains observés : il s'agit du Monopoly, des petits chevaux et du jeu de l'oie. Puisqu'ils sont généralement mobilisés pour effectuer des comparaisons négatives, évoquer leur ressemblance avec l'un de ces jeux est une façon détournée de qualifier ce dernier de mauvais :

> *A : – Alors celui-là il est Gé-nial, c'est comme un jeu de l'oie, mais en moins bien amélioré.*
>
> *B : – T'es pas très vendeur.*
>
> *A : – Si tu préfères, on peut aussi dire qu'il a quelques traits communs avec le Monopoly, ou mieux, je sens qu'il va faire l'unanimité là, des petits chevaux.*

Ces jeux semblent incarner ce qu'il faut absolument éviter pour les joueurs passionnés, à savoir une part trop grande accordée à la chance dans l'expression des mécaniques de jeu. Ils sont en effet perçus comme n'accordant au joueur que peu de choix. s'il y en a, ils se révèlent au cours de la partie être de moindre importance que les éléments apportés par le hasard. En outre, ces jeux sont décrits comme longs et manquant d'interactions. Parmi les caractéristiques négatives régulièrement mentionnée au sujet du Monopoly, nous retrouvons l'idée que non seulement la partie se prolonge au-delà du nécessaire (« Les conditions de fin de partie [sont] mal posées » ; « Au bout d'un moment tu sais qui a gagné mais le jeu continue car il ne se finit que quand il ne reste plus qu'un joueur »), mais que les tours mêmes des joueurs sont parfois longs (« Il n'y a pas vraiment de stratégie sur laquelle réfléchir en attendant [son tour] »). Sont encore soulignées la présence forte du hasard et l'absence d'agentivité des participants (« [C'est un jeu où] tu ne fais que lancer les dés, il n'y a pas de stratégie, tu lances, tu appliques, et c'est au suivant » ; « C'est un jeu de chance et rien d'autre »).[252]

Le corpus partagé s'articule autour de ces jeux repoussoirs, mais également autour de classiques et de véritables genres parmi les groupes ludiques. Ces genres sont construits selon différentes logiques : nous pouvons tout d'abord citer les aspects de tradition historique. C'est le cas, par exemple, des

[252] Il me faut nuancer quelque peu cette critique des joueurs. Le jeu de Monopoly a bien souvent été expérimenté par les joueurs à partir d'une règle erronée, peu ayant respecté les règles telles qu'écrites dans le livret de règle. Il apparait que pour ce jeu comme pour d'autres grands succès commerciaux, comme le Uno, il existe une circulation de règles « maison », communes à de larges pans de la population et complètement extérieures au système commercial. Le Monopoly, pour ces joueurs, est ainsi souvent associé à de longues et pénibles parties expérimentées durant l'enfance, et ces joueurs passionnés ont rarement rejoué à ce jeu à partir des règles officielles. Un sujet qu'il serait intéressant d'explorer plus avant.

comparaisons entre jeux dits « Améritrash », qui regroupent des jeux initialement produits aux Etats-Unis et faisant la part belle aux thématiques fortes, et les jeux de l'école allemande, mettant plutôt l'accent sur les mécaniques du jeu et les choix qu'elles entrainent. Ces deux grandes traditions ont cependant connu une diversification plus large ces dernières années, au point qu'il serait difficile de dresser ici une liste exhaustive des différents genres ludiques existants. Cette distinction est d'autant plus difficile à établir que des catégories se recoupent. Les jeux peuvent ainsi être rangés en genre selon leur thématique (jeux de constructions), certaines mécaniques particulièrement caractéristiques de leur fonctionnement (jeux de placement d'ouvriers), le type d'expériences que ces parties procurent (les *party games*[253]), ou même les types d'interactions entres les joueurs (jeux de négociations ou coopératifs). Pour chaque genre, des exemples marquants, ou illustrant la catégorie, seront souvent associés en vue de permettre ou favoriser la comparaison.

Ces références communes connaissent toutefois des variables plus locales d'un groupe à l'autre. Ainsi, à Nancy, deux jeux étaient érigés en favoris : le Tichu[254] et Modern Art[255]. Comme ils figuraient régulièrement au programme de la soirée, y avoir joué était souvent le signe d'une participation fréquente aux soirées, qui avait permis de prendre au part à ce qui était devenu une sorte de rituel. Ces jeux, étaient par conséquent souvent utilisés comme étalons de qualité. Ils ne possédaient cependant absolument pas ce statut sur les autres terrains. De fait, seuls quelques classiques (Magic[256], Catane[257] ou Puerto Rico[258] par exemple) servaient de référent à l'ensemble des terrains. Nous sommes ici confrontés à la même dynamique d'articulation entre facilitation et rupture : les figures repoussoirs incarnent l'absence d'enjeu et d'agentivité que les joueurs veulent éviter à tout prix, tandis que les jeux localement favoris, ou classiques, dénotent d'un engagement par la qualité du jeu, tout en étant la marque d'un engagement dans le groupe.

L'analyse de ces critères et de ces discours portant sur les jeux, permet de faire émerger plusieurs points. D'une manière générale, un jeu qui favorise ou produits des engagements forts – par le biais des quatre critères présentés plus haut : choix signifiant, articulation du thème aux mécaniques, accessibilité des règles, qualité du matériel et des illustrations – comparativement aux autres jeux connus, sera considéré comme un bon jeu. Dans cet espace, des hiérarchisations personnelles et collectives sont donc possibles. Différents genres ludiques permettent de regrouper des familles de

[253] Jeux courts aux mécaniques simples et aux règles réduites, limitant les temps d'inaction dans la partie, et cherchant à générer le plus d'interactions possibles entres les participants tout en restant accessibles
[254] Urs Hostettler, *Tichu*, [jeu] (Abacusspiele, 1998).
[255] Reiner Knizia, *Modern Art*, [jeu] (Hans Im Glück, 1992).
[256] Richard Garfield, *Magic the Gathering*, [jeu] (Wizards of the Coast, 1993).
[257] Klaus Teuber, *Les Colons de Catane*, [jeu] (Jeux Descartes, 1995).
[258] Andreas Seyfarth, *Puerto Rico*, [jeu] (Alea, 2002).

jeu entre elles, selon l'équilibre des critères souhaités ou dans lesquels un joueur peut se reconnaitre, ou qu'il sait susceptibles de lui procurer plus de plaisir, car correspondant au type d'expériences ludique qu'il préfère. Collectivement, la mise en avant de ces critères mène aussi à une mise en avant et à une hiérarchisation de certains ensembles de critères. Ainsi, les jeux complexes, c'est-à-dire offrant une grande sélection de choix et donc de stratégie aux joueurs, seront souvent des jeux sélectionnés par le groupe (les jeux experts), du fait de leur plus grande proximité avec le critère le plus important : l'offre de choix signifiant proposé par le jeu.

J'aurai l'occasion de montrer plus loin qu'en situation, d'autres critères plus personnels et contextuels seront mobilisés, en plus du versant esthétique du choix du jeu. De même, il me faut souligner que le discours sur les jeux que j'ai analysé ici correspond davantage à celui du groupe, et non à celui des particuliers. Ainsi, individuellement, les joueurs affichent d'autres critères qui leurs sont plus personnels. Il peut s'agir de l'aversion pour un thème (« J'aime pas les jeux de pirates »), d'une préférence pour les mécaniques (« J'aime bien les jeux calculatoires, sans hasard ou information cachée ») ou même simplement d'une envie d'altérer l'ordre des critères précédemment mentionnés. Ainsi, un joueur de l'Outpost m'avouait que parfois, il achetait malgré tout de *mauvais jeux* (c'est-à-dire qui, mécaniquement, ne respectaient pas la nécessité de proposer des choix intéressants) parce que ces derniers étaient beaux.

Intuitivement, j'argumenterais même que cette hiérarchie des critères reflète plus l'idéal projeté par les joueurs, que ce qui constitue réellement majoritairement la source de leur choix de jeu. Le plus souvent, les expériences positives ou négatives préalables seront des critères clefs autour desquels ces choix et préférences s'articulent. Certains joueurs considèrent comme acquis le fait que le résultat de la première partie aura une conséquence forte sur l'appréciation d'un jeu. Gagner ou perdre de peu offre plus facilement une bonne image du jeu ; à l'inverse, perdre rapidement et par une large marge pourra être perçu comme décourageant :

> Ah si ! Alors je ne le dis pas trop, parce que c'est pas toujours bien vu. Mais y'a bien un cas où parfois je ne joue pas pour gagner, enfin… c'est quand y'a un nouveau joueur à la table. […] Parce que c'est… tu le sais, je joue souvent aux mêmes jeux, et du coup, je connais un peu les ficelles. […] Voilà, et quand un joueur vient pour la première fois aux soirées et joue à notre table… C'est pas… ce serait pas une super expérience pour lui d'arriver et de passer la partie à subir tu vois. […] ça fait très antre de geek sinon (rires)… comme un mur. Du coup, ce que je fais c'est que quand c'est comme ça, j'en profite pour tester des trucs qui sont p'têt' pas trop optimaux. […] Comme ça il a une bonne première expérience oui. Puis du coup, peut-être il va aimer le jeu et peut-être il va refaire d'autres parties.

Il faudrait cependant recueillir d'autre données sur ce point, car le sentiment est plus souvent prêté à d'autres et rarement associé par les joueurs à leur propre pratique ou approche du jeu. Il se peut, en outre, qu'il s'agisse là d'un biais personnel : je me suis en effet découvert cette tendance. Ajoutons qu'il existe un enjeu social autour de cette question de laisser gagner, ou de préférer les jeux où l'on

gagne. Ces comportements sont souvent liés à la figure du mauvais joueur, dont j'ai eu l'occasion de parler. Il est donc difficile de déterminer, à partir des discours seuls, dans quelle mesure cette perception a valeur de réalité, et ce d'autant plus que le sujet est discuté par le groupe.

3. Derrière le discours sur le loisir, l'importance de l'engagement

Les discours sur la norme que j'ai eu l'occasion d'aborder ici, partagent plusieurs aspects. En particulier, ils relèvent partiellement d'une expression communautaire. Ils apparaissent en effet dans les différentes réifications produites par la communauté de pratique. Plus précisément, les critiques constituent la production principale de l'essentiel des participants, par l'intermédiaire d'outils communautaires comme les avis laissés sur les sites internet[259], les *débriefings*, les renseignements ou réponses aux demandes sur les forums[260] et, pour les plus engagés, à travers leurs blogs[261], leur chaîne YouTube[262], ou même leur production journalistique. Par ailleurs, les normes de comportement sont surtout communiquées soit en situation, *via* les remarques humoristiques et les réputations de joueur, soit par l'intermédiaire de production en ligne. Cette dernière peut être humoristique, et se moquer des travers comme de la norme exprimée ; grâce à des sujets postés, les joueurs peuvent aussi évacuer ou discuter leur frustration par rapport aux comportements qu'ils estiment problématiques.

Fréquemment mobilisés comme symbole d'appartenance, ces discours permettent cependant de rendre visibles les débats, les discussions et surtout les valeurs portées par le groupe, à savoir ce que ses membres identifient dans leur activité et les connotations positives ou négatives qu'ils y associent. Qu'il s'agisse des normes de comportement ou de la critique des jeux, nous relevons ainsi un aspect à la fois communautaire et négociable à l'échelle individuelle. Ces discours forment tout autant l'expression commune de ces valeurs, que des ressources mobilisables ou non dans la situation. Ils se composent de références auxquels les joueurs peuvent faire appel, afin de s'assurer, dans la négociation de la situation, du respect de certaines règles, ou de débattre de son opinion. Du reste, il est intéressant de noter que les deux aspects de ces discours sont fortement liés. Dans la description du *bon joueur*, la culture ludique et la capacité à analyser le jeu et à émettre un discours sur ce dernier est importante. Cela implique que le bon joueur participe à cette production et à cette discussion communautaire, connait les codes et les références de chaque genre, et peut potentiellement en proposer de nouveaux.

---

[259] Exemple d'avis sur Trictrac.net : « Excellent », Tric Trac, 13 décembre 2017, https://www.trictrac.net/avis/excellent-904.

[260] Exemple d'avis sur forum : « Call to adventure, des retours? », Tric Trac, 5 août 2020, https://www.trictrac.net/forum/sujet/call-to-adventure-des-retours.

[261] Exemple de blog critique : « DébriefLudik », DébriefLudik, consulté le 27 septembre 2021, https://debriefludik.com/.

[262] Exemple d'avis sur YouTube : Le Passe Temps, *Les meilleurs jeux de société de Noël 2018*, 2018, https://www.youtube.com/watch?v=8DOMuGnkvc8.

En ce qui concerne notre problématique toutefois, un trait selon moi caractéristique de ces deux discours, et qui justifie que je m'y attarde aussi longuement, est l'importance et la variété de ce que j'appelle des foyers d'engagement qu'ils présupposent. Un foyer recouvrant l'un des différents aspects d'une situation vers lesquels les participants impliqués peuvent mobiliser leur attention. Les éléments de discours sur le *bon* et *le vrai joueur,* que j'ai pu vous présenter souligne par exemple l'importance du foyer d'engagement et de participation communautaire. Ils évoquent et dessinent aussi d'autres foyers d'engagement sur lesquels je vais revenir ici.

Dans les critiques sur les jeux, ce discours sur l'engagement est particulièrement visible. J'ai ainsi évoqué les questions d'immersion et d'enjeu, qui, respectivement, pointent vers un engagement dans la thématique et les aspects fictionnels du jeu, et soulignent l'engagement dans le système de sanction ludique, dans l'objectif de réussite proposé par ce dernier. À ce propos, un joueur me le décrira de la façon suivante : « C'est comme pour un puzzle, il y a un côté plaisir par la masturbation intellectuelle ! (rires) ». Les quatre critères les plus courants reprennent ces mêmes dimensions : s'y retrouvent ainsi l'engagement dans l'*Épreuve* proposée par le jeu, *via* les mécaniques, que nous venons de mentionner pour l'enjeu, et l'engagement dans le thème, qui recouvre la même chose que ce que nous avons décrit par le terme d'immersion.

Les deux derniers critères impliquent, quant à eux, de nouvelles logiques d'engagement. La qualité du matériel, ou celle de l'accessibilité des règles sont plutôt des vecteurs tendant à favoriser, ou du moins, à ne pas empêcher l'engagement. L'accessibilité des règles permet ainsi d'éviter les soudaines dysphories engendrées par de potentiels conflits sur un point de règle, ou par une apparente contradiction dans la règle lors d'une partie. À l'inverse, le matériel évoque à la fois un plaisir de la manipulation, purement esthétique (celui du bel objet), mais aussi le renforcement du thème et de l'immersion fictionnelle.

Il en va de même pour les discours relatifs à une étiquette des joueurs. L'*Épreuve* ludique comporte certes une part d'engagement, notamment lors de la présence d'un bon joueur à la table. De nouveaux aspects de cette notion émergent toutefois, comme celui lié à la coprésence et qui valorise l'absence de tension et la bonne entente autour de la table (avec comme figure repoussoir sur ce point, celle du mauvais joueur). L'engagement se constate encore dans le parcours particulier que prend le jeu, avec la singularisation des *beaux coups,* et qui constitueront un points clef des moments où la partie est *refaite* lors des discussions de fin de partie. Ou l'idée du plaisir qu'il y a à analyser et parler ensemble des jeux.

Dans ce cadre, la question de la politesse du joueur est particulièrement intéressante. Si l'on reprend les outils conceptuels de Goffman pour l'analyse de la situation, prendre du temps à jouer lors de son tour crée pour les autres participants une situation de dysphorie. Ces joueurs sont contraints d'attendre la prise de décision du joueur actant, et sont dès lors maintenus hors du jeu. Cette situation est usuellement banale, mais un tour se prolongeant sans décision peut mener à des situations où le silence s'installe, comme dans l'extrait suivant :

Extrait 20 : Transcription Gosu 3

```
1.  BLE:  euh::¤*je pioche* trois cartes¤
    ble:        *,,,,,,,,,*pioche trois cartes---->
    bla:       ¤se réadosse à sa chaise-¤
2.        (2.3)*
    ble:  ---->*
3.  VER:  (inaud.)((quelle taille la main?)
4.        (3.5)¤(1.0)¤(3.7)+(1.0)+(6.9)
    bla:       ¤,,,,,¤se penche au-dessus de ses cartes--->
    noi:                   +,,,,,+penché vers cartes bla-->
5.  NOI:  hÉ\+ je t'avais pas fait/ report en main celle\ là/
    noi:  -->+reste penché et pointe carte de bla------------>
    bla:  ------------------------------------------------>
6.  BLA:  ¤mais j'ai reposé/¤+ après\
    bla:  ¤pointe la carte  ¤ regard noi---->tour14
    noi:  ------------------>+reprend posture assise et rétracte pointage-->
7.  NOI:  (.)Ah ok\(.)
8.  BLE:  *°c'est gratuit°+
    ble:  *regard noi------>
    noi:  --------------->+
9.        *(0.6)*(0.5)¤(0.5)          ¤
    ble:  ----->*
    bla:             ¤paume vers haut¤
10. BLA:  °bah ouais°
11.       (.6)
12. NOI:  ¤je pourrais te le faire refaire mais c'est pas intéressant
    bla:  ¤regarde ses cartes-->
13.       (6.6)¤
    bla:  -----¤
14. BLA:  ¤c'est à moi/ (.)¤ Non\
    bla:  ¤regard ble----------->
    blam: ¤tend main-------¤
15. BLE:  *mais oui c'est¤ à *[toi
    BLA:                      [OH PARDON¤°je savais pas°
    ble:  *regarde bla-------*
    bla:  --------------¤regarde ses cartes mouvement agité>>
    blam:                              ¤saisit jeton------->>
16. BLA:  (1.0)Eu:::hm:::\
```

Dans cet extrait, le tour du joueur Bleu se termine lorsqu'il conclut son action de pioche au tour 2. S'ensuit un premier long moment de silence au tour 4 (16.1 secondes), interrompu par l'intervention du joueur Noir. Ce n'est qu'au tour 14, après un second moment de silence (6.6 secondes) que le joueur Blanc réalise que c'est son tour. La confusion peut avoir été causée par le joueur Noir, qui avait passé au tour d'avant (il ne lui est donc plus possible de jouer). Dans les positions autour de la

table, il se trouve à la droite du joueur blanc, et le précède, par conséquent, dans le tour de jeu. Néanmoins, il reste très actif et engagé vis-à-vis des éléments de jeu durant la phase. Pour les autres joueurs cependant, toute cette phase s'est écoulée dans l'attente : par exemple, aucune initiation de conversation ne s'est produite. Nous constatons d'ailleurs que le joueur Blanc s'excuse immédiatement au tour 15, lorsqu'il réalise son erreur. Ces longs moments de silences sont, dans les conversations courantes, des moments que les participants cherchent à éviter. Il s'agit, du reste, de l'un des exemples fournis par Goffman pour les situations dysphoriques (1961, 38-41). Cette politesse du joueur, qui revient à ne pas faire attendre les autres participants, s'inscrit donc dans une démarche visant à diminuer les moments de dysphorie potentiels.

Ces différents foyers d'engagement rejoignent, en partie, celles proposées par Olivier Caïra (2018) dans son modèle MEDIAL de l'engagement ludique. En s'appuyant sur les travaux de Gordon Calleja, il propose un modèle regroupant plusieurs branches : *Moteur*, *Épreuve*, *Diégèse*, *Intrigue*, *Autrui*, et *Ludologie*. Chacune peut s'inscrire dans et hors de la partie, et se répartir sur une échelle allant du sous au sur-engagement.

Certaines branches proposées par ce modèle correspondent à des foyers d'engagement que j'ai eu l'occasion de décrire précédemment. Ainsi, l'engagement dans l'*Épreuve*, décrite comme « *la manière dont les joueurs mobilisent leurs moyens intellectuels et physiques pour tenter de gagner la partie ou, si le jeu n'explicite pas de conditions de victoire, de produire la meilleure performance possible* », équivaut à ce que nous avons analysé comme relevant de l'enjeu chez les joueurs. Quant à la seconde catégorie, *« cette forme de l'engagement n'est bien entendu développée que dans la vaste famille des jeux de simulation, que l'on peut définir brièvement par l'articulation entre un "système" et un "thème" ou, dans les termes du présent modèle, un moteur et une diégèse. […] L'engagement diégétique commence par l'adoption du vocabulaire du jeu »*. Cette définition fait écho à ce que j'ai décrit comme un engagement dans les éléments fictionnels du jeu. La capacité du *bon joueur* à s'exprimer sur les jeux répond à l'engagement *Ludologique*, présenté ainsi : « *Sur table ou face à un écran, en solitaire ou en pratique de masse, les joueurs passionnés développent une pensée réflexive et de plus en plus érudite.[…] La réflexivité ne s'arrête pas à ces clins d'œil : elle inclut de plus en plus de remarques sur les parentés entre mécanismes ou entre thèmes, sur les choix éditoriaux, sur les logiques économiques ou sur les grandes "écoles" de développement de jeux* ». Enfin, l'engagement *Moteur*, défini comme « *l'intérêt porté au système de règles, à la "mécanique" logico-mathématique ou physique qui régit le jeu* », se retrouve également dans certains aspects du *bon joueur*. Au contraire, les foyers d'engagement dans l'*Intrigue* (« *La narrativité des jeux peut s'entendre au sens fort d'une scénarisation explicite de chaque partie, ou au sens plus diffus d'une*

capacité des joueurs à produire des récits de parties comme suite d'événements intra-diégétiques liés par certaines relations causales. ») et envers *Autrui* (« *Créer des interactions sociales, voire nouer des relations, peut être un objectif en soi ou un simple effet induit de l'engagement ludique.* ») ne semblent pas se retrouver dans les discours produits par les joueurs.

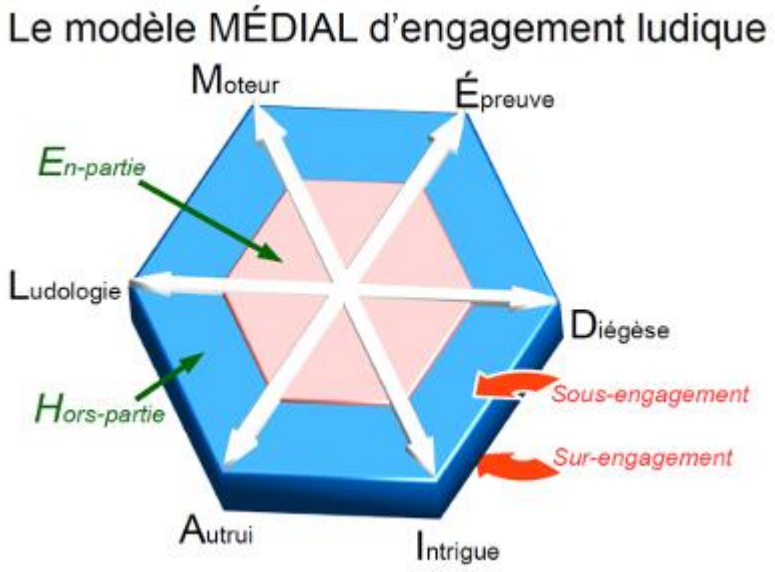


Fig. 32 : Modèle médial - figure issue de l'article d'Olivier Caïra (2016)

En me fondant sur les discours observés chez les joueurs, il me semble toutefois possible d'apporter quelques changements et précisions à ce modèle. Par exemple, il est à mon sens nécessaire de distinguer l'engagement *Moteur* de l'engagement dans l'*Épreuve* ou *Ludologique*. Il faut écarter l'aspect d'engagement envers le système de règles et les possibilités qu'il offre, pour le recentrer autour de l'idée de la progression du jeu, de ses phases et de sa temporalité par l'intermédiaire des mécaniques du dispositif. C'est ce que nous montrent le discours sur la politesse et l'importance qu'il revêt. Je conserverai, du reste, cette nouvelle acception dans la suite de mon travail. Des études plus nombreuses portant sur d'autres formes de jeu me semblent cependant indispensables pour pouvoir généraliser cette modification à l'ensemble des formes de jeu, que se propose d'analyser le modèle Médial.

Un autre axe me paraît pouvoir être altéré, d'après les commentaires recueillis et les pratiques observées sur le terrain. L'engagement envers *Autrui* doit, selon moi, englober dans la situation (et par conséquent, lors d'une partie) tous les aspects de co-présences, c'est-à-dire le respect de la face des autres participants et celui des normes sociales du groupe. Cette nouvelle acception permettrait de prendre en compte les comportements des *mauvais joueurs* comme étant la manifestation d'un sur-engagement dans l'*Épreuve*, au détriment de l'engagement vis-à-vis d'*Autrui*. Le *gamesmanship*,

pour sa part, constituerait la mise en place d'engagements et de manipulations dans l'espace social, donc dans l'espace d'*Autrui*, mais avec une intention vis-à-vis de l'engagement dans l'*Épreuve*. Une approche en matière de stratégie d'engagement permettrait ainsi d'expliquer pourquoi ces pratiques peuvent parfois être tolérées, et en tout cas, être l'objet de négociations. Précisément, il faudrait chercher à définir comment la manipulation peut être considérée comme un désengagement envers *Autrui* et envers le respect dû au coparticipant, ou dans quelle mesure certaines pratiques de manipulation mobilisent excessivement cet engagement particulier dans l'espace social, au point d'altérer démesurément l'engagement dans l'*Épreuve*.

Cette dernière réflexion m'engage à souligner le point fort et l'intérêt de ce modèle Médial. Il permet de comprendre les engagements comme ressources pour la gestion de la situation, et complète la question des cadres que nous avons soulevée, en constituant des ressources mobilisables par ces derniers, concernant soit la modalisation par l'engagement, soit le changement de cadre à proprement parler, lorsque deux aspects sont fortement intriqués (comme le cadre de la *Table* et l'engagement envers *Autrui*). Si nous ne mobiliserons pas nécessairement les aspects hors-du-jeu, la question du sur et du sous-engagement ajoute à l'équipement conceptuel, afin de mieux décrire la situation.

4. Pratiques d'engagement autour du jeu

Si ces discours ont surtout vocation à exprimer et à verbaliser des principes communautaires, ils possèdent malgré tout un effet structurant lors de certains moments de la situation ludique. Le début et la fin de partie sont chargés de ces discours, en particulier ceux portant sur les jeux. Ceux-ci sont cependant exprimés en contexte, et bien souvent, d'autres facteurs dépassant le caractère communautaire entrent alors en jeu. Si j'ai rapidement évoqué les préférences personnelles, d'autres contraintes pèsent sur ces choix.

Les soirées jeux possèdent en effet leur propre rythme, dans lesquels les joueurs s'inscrivent. Tributaires des lieux et des règlements qui y sont associés, des contraintes formelles encadrent toujours le début et la fin des parties. D'un point de vue organisationnel, ces évènements sont, par définition, toujours vespéraux. L'une des préoccupations pour chacun de ces espaces est le moment de la pause repas, en particulier lorsque le règlement interne ou le manque d'espace n'autorise pas à manger à proximité du jeu. La phase de choix du jeu pousse donc les joueurs à multiplier les considérations évoquées dans la partie précédente : « Qui connait la règle ? » ; « Combien sommes-nous ? » ; « Combien de temps avons-nous ? » et « Quelles sont les envies des joueurs ? ».

Si l'on repose ces mêmes questions vis-à-vis des engagements, l'importance de ces derniers s'impose. Ces choix et ces discussions sont en premier lieu construits par les participants, dans le but d'éviter toute source de dysphorie durant la partie. Si l'on excepte le nombre de joueurs, tous les éléments mentionnés visent à limiter les potentielles ruptures ou difficultés à l'engagement, et à favoriser, au contraire, ce qui pourrait le faciliter. Le fait de s'enquérir si quelqu'un connaît la règle vise généralement à faciliter leur explication. En outre, cela définit une personne référente durant la partie, qui servira de repère avant le livret (même si ce dernier reste central en cas de doute ou conflit), et ce afin d'éviter toute rupture dans l'engagement *Moteur* à chaque question. La question du temps permet aussi de s'assurer que tout le monde pourra suivre la partie jusqu'au bout.

Par ailleurs, l'expression des envies des joueurs et l'équilibre qui est trouvé entre les participants autour de ces préférences, est également l'occasion de s'assurer que le jeu convient et intéresse suffisamment chacun des participants *a priori*. J'ajouterais que, dans ce contexte, les pratiques d'évitement vis-à-vis d'un joueur, observées par Berström et mentionnées sur les terrains comme une forme de sanction sociale, constituent plutôt une pratique individuelle d'évitement des engagements potentiellement dysphoriques. Pour appuyer cette idée, aucun des joueurs interrogés sur cet aspect n'y voient une sanction :

> J'aime bien avoir autour [de la table de jeu] des personnes que j'apprécie. […] C'est la raison pour laquelle y'a des personnes à la ludothèque avec qui je ne joue pas, parce que si c'est pour me prendre la

> tête… c'est pas la peine. Bon je vais quand même, je vais quand même leur adresser la parole, leurs expliquer des règles ou des trucs comme ça. Euh… […]. Le fait qu'on fait des activités avec des personnes, pour moi, c'est ces personnes-là qui sont importantes, avant le jeu. Le fait de jouer à un jeu qui me plait, si c'est avec des personnes qui me déplaisent, je ne vais pas m'amuser. Même si le jeu me plait, je ne vais pas me perdre dans le jeu en oubliant les autres joueurs.

Il apparait clairement dans cet extrait que ce qui importe davantage au joueur n'est pas l'expression d'une sanction, mais la volonté d'éviter un environnement qu'il juge toxique. Dans la continuité de cette idée, d'autres témoignages soulignent encore que mettre de côté un joueur serait perçu plus négativement que de le sanctionner. De la même manière qu'il ne m'était pas laissé d'occasion en tant qu'observateur de rester seul dans un coin à prendre des notes, le mauvais joueur ne sera jamais longtemps laissé de côté :

> « Ce n'est pas que j'aime bien jouer avec lui… Je ne suis pas sûr que grand monde aime jouer avec lui en fait. Je veux dire, il met du temps à jouer, il n'est pas aimable quand il perd et il est pire quand il gagne (rires). […] Mais enfin, tu vois, d'un autre côté… Je ne sais pas, ça ne se fait pas de le laisser. Il vient pour jouer lui aussi. […] Puis bon, c'est un coup à ce que les seuls qui finissent par jouer avec lui soient les p'tits nouveaux. T'imagines, on ne les revoit jamais après. […] Du coup, ce n'est pas que j'aime bien jouer avec lui, mais ça ne me dérange pas au point où je ne pourrais pas. C'est sûr que si j'ai le choix, ou qu'il est déjà à une table, je ne vais pas lui courir après. Mais si je veux tester un jeu... Ben voilà, je fais avec. Ça va m'agacer, me pourrir un peu ma partie, ça oui, mais c'est gérable. Voilà, ce n'est pas facile mais c'est gérable. Par contre, je choisis mes jeux avec lui. (rires) […] Je joue pas à n'importe quoi avec lui, si c'est un jeu avec déjà des tours longs et cinquante mille choix, je vais être là pour la nuit ! »

Le choix de jouer ou non avec un joueur ne révèle donc pas tant une forme de sanction par la communauté qu'une manière de s'arranger, ou non, avec ses possibilités d'engagements avant la partie. D'autres joueurs m'expliqueront, par exemple, que leurs stratégies consistent plutôt à ne jouer avec des personnes problématiques que s'ils sont en compagnie de personnes qu'ils apprécient. Cela leur donne ainsi la possibilité de meubler les moments creux du jeu, qui ne manqueront pas d'être générés par le participant prenant trop de temps à son tour. Dans l'extrait précédent, il est tout aussi clair que le choix du jeu représente aussi un aspect important, une préférence étant donnée aux jeux qui limiteront les aspects les plus négatifs du joueur.

Cette logique visant à adapter le contexte aux contraintes qui peuvent peser sur l'engagement fait écho à d'autres pratiques, en amont de la partie : c'est en particulier le cas des variantes, des règles alternatives et des négociations. Lors d'une soirée, j'ai ainsi noté qu'en raison d'un manque de temps pour l'un des joueurs, l'ensemble des participants a décidé de raccourcir une partie de 7 Wonders[263] en s'arrêtant à la fin du second âge. L'idée était de fournir à deux des joueurs présents, dont l'un disposait d'un temps restreint, une idée approximative des mécaniques des tours et du système de scores.

[263] Antoine Bauza, *7 Wonders*, [jeu] (Repos Production, 2010).

Le choix des variantes peut, en outre, refléter les préférences ludiques des joueurs, ou simplement correspondre au désir d'expérimenter et de découvrir d'autres aspects du jeu par l'ajout de contraintes. Les joueurs s'appuieront sur des extensions ou des variantes officielles, ou proposeront à des joueurs connaissant déjà le jeu de l'enrichir d'un point de règle, afin de combler ou de retirer un élément de jeu estimé trop complexe ou trop léger.

À l'opposé, se trouvent les discussions de fin de partie. J'ai eu l'occasion de décrire combien la critique des jeux y occupe une place centrale. Pourtant, il est un autre aspect tout aussi important à ce moment de discussion sur le jeu, à savoir le retour sur la partie en elle-même, et le déroulement singulier qu'elle a mis en scène. C'est du reste toujours par ce type de discussion que les échanges commencent, dès que le score est annoncé. Cette activité possède par ailleurs une expression consacrée, constatée à Boulogne-Billancourt comme à Bruxelles : *refaire la partie*.

> *Soirées jeux de l'Outpost, par erreur, le nom du jeu n'a pas été noté. Et c'est sur une victoire surprise que la partie se conclut. Il s'agit d'un prototype de jeu d'achat de cartes et de gestion d'ouvriers, où les joueurs doivent construire leur civilisation. Damien l'emporte par l'intermédiaire de cartes permettant de modifier les conditions de victoire.*
>
> *Damien : – J'avais trop peur que vous me voyiez venir avec mes cartes ! (rires)*
>
> *Victor : – Ah ça… j'aurais bien aimé (rires), tu ne les as pas posées d'un coup au dernier tour ?*
>
> *Damien : – J'avais la première carte depuis le début du jeu… j'ai pioché la carte "socialisme" en même temps que celle "communiste" était révélée. J'avais trop peur que quelqu'un repère que j'avais déjà joué les deux autres.*
>
> *Victor : – Et tu ne l'as pas prise tout de suite ?*
>
> *Damien : – Non ! Elle est restée deux tours sur la table. En plus Victor n'était pas loin de gagner, mais je n'avais pas vraiment les ressources, et si je commençais à la prendre aux enchères vous m'auriez tous vu venir et j'étais fini.*
>
> *Victor : – Ouais, moi si tu ne finissais pas là j'avais juste à construire, et j'étais bon.*
>
> *Jérémy : – Moi j'étais loin. Je pensais qu'avoir plein d'ouvriers et donc plein d'actions ça me permettrait de compenser le manque de ressources pendant les enchères.*
>
> *Martin : – En fait c'est toi qui l'as fait gagner en plus. (La dernière carte nécessitait un nombre important d'ouvriers en jeu parmi tous les joueurs)*

Jérémy : – Ben ouais, en même temps personne ne connait les cartes, donc je ne savais pas que c'était possible.

Damien : – C'est toi qui m'as fait peur, j'ai vraiment cru que tu allais la prendre quand tu as lu la carte.

Jérémy : – J'ai hésité, j'ai hésité, mais je me suis dit que, comme c'était la première fois que je voyais ces cartes-là… que les autres étaient déjà dans la défausse. Donc je l'ai laissée.

Damien : – T'aurais regardé mes cartes jouées, j'étais fichu. J'ai eu trop peur…

Jérémy : – Bah, Victor avec ses montagnes de ressources et tout le monde focus sur lui il faisait trop peur. Je n'ai pas pensé qu'il y aurait un second couteau comme ça. »

Comme dans l'extrait précédent, ces discussions sont l'occasion de revenir sur les moments clefs de la partie, de discuter des « *coups* » joués. Ainsi, dans l'exemple présenté, Damien souligne qu'il a pu difficilement se retenir de révéler qu'il était passé très près de se faire voler la victoire. La présence de marqueurs conditionnels (« si tu … ») est particulièrement révélatrice de cette reconstruction de la partie autour des décisions essentielles des joueurs, et de l'impact de ces moments sur la suite de la partie. Cela permet encore des échanges stratégiques et des justifications de choix tactiques, qu'ils aient mené à la victoire ou la défaite. Ainsi, Jérémy précise la stratégie qu'il a suivie, et les raisons de son échec.

Ces échanges participent, à mon sens, de deux aspects. D'une part, ils nourrissent la capacité individuelle des joueurs à exprimer leur analyse d'une partie, et sont l'occasion de la démontrer. De ce fait, ces derniers manifestent qu'ils ont compris la partie, et qu'ils sont capables d'en identifier les moments décisifs, ce qui s'intègre dans leur identité de joueur. D'autre part, il s'agit d'une façon de maintenir dans la conversation un engagement particulier, que je rattache à celui de l'*Intrigue* établi par Caïra (2018). Dans ce cas toutefois, mon interprétation s'éloigne sans doute le plus de la définition originelle de l'auteur. Le foyer d'engagement pour laquelle j'emprunte le nom d'*Intrigue* représente ici non pas l'intrigue fictionnelle, la narration proposée par l'activité, mais celle de la partie et de ses rebondissements. Elle est justement construite par cet arbre décisionnel posé par les joueurs, dans lequel ils se sont investis le temps d'un jeu, et surtout pour lequel ils détiennent tous une perspective différente, en particulier lors de jeux compétitifs. Chacun a perçu l'*Intrigue* de la partie selon l'angle de ses choix tactiques, limités par ce qu'il a pu discerner de la situation, les anticipations et projections qu'il en a tiré, les conséquences qu'il a dû subir ou, au contraire, dont il a bénéficié. L'intrigue, ici,

n’est pas fictionnelle : elle ne représente pas l’aventure narrée par le thème du jeu, mais véritablement celle de leur parcours individuel, à travers le système de jeu, vers la défaite ou la victoire.

Il s’agit pour moi d’un engagement qui se distingue de l’engagement *Moteur* ou de celui dans l’*Épreuve*, en ce que le premier cas tient surtout au processus de mise en action du jeu. La distinction avec l’engagement est plus restreinte : le cadre d’un engagement dans l’*Épreuve* est notamment la preuve d’un engagement vis-à-vis de l’objectif de succès du jeu. L’*Intrigue* recouvre aussi les moments où les joueurs se sont détachés de cet objectif pour, peut-être, tenter autre chose, ainsi que les moments ou les coups bien tentés, qui ont réussi ou échoué, et l’aspect mémorable que ces derniers ont eu autour de la table. L’*Intrigue* est en quelque sorte la mise en récit du jeu par ses participants, autour des points les plus saillants ; si elle s’appuie sur les expériences individuelles, elle est systématiquement transformée en activité collective en fin de partie, le plus souvent autour de l’identification de ces moments clefs.

II — GESTION DE L'ENGAGEMENT : DE L'INTERRUPTION DE PARTIES À LA GESTION DES TOURS DE JEUX

Ces deux éléments, à savoir les discours autour des attentes vis-à-vis des acteurs de la rencontre (joueurs et jeux), et les pratiques préparant la rencontre, bien que structurants, restent principalement périphériques à la rencontre – soit qu'ils nous donnent à voir les éléments significatifs pour les participants, soit qu'ils cherchent à prévenir les situations dysphoriques et à favoriser l'engagement à venir. Ces mesures ne sont cependant que préventives ; or le cadre ludique est en théorie particulièrement fragile. Il s'agit en effet d'une activité autotélique, c'est-à-dire dont la réalisation complète dépend de son accomplissement. Pour le jeu, les choix stratégiques et tactiques des joueurs ne font sens qu'à partir du moment où ils s'inscrivent dans le système de sanction ludique qui détermine le degré de réussite de leurs actions.

Ces mesures préventives, ou qui visent à définir les attentes et normes permettant au cadre de se maintenir, n'en constituent cependant que l'un des aspects. Elles sont complétées par les actions prises par les participants de la rencontre ludique, plus particulièrement lors des nombreux problèmes qui peuvent survenir et faire échouer le déroulement normal de la situation. En s'appuyant sur les travaux de Goffman, il est déjà possible de distinguer plusieurs cas de figures : les situations d'interruption ou de transformation de la situation, qui correspondent à des contextes d'échec de l'activité ; les situations d'adaptation à des contraintes externes ou internes aux cadres ; et enfin, la constitution de ressources, pratiques et méthodes permettant un fonctionnement normal du cadre. Si ces trois éléments constituent en quelque sorte les aspects principaux du programme d'étude d'une situation posée par Goffman (Cefaï et Gardella 2012), il me faut cependant souligner que quelques altérations sont de rigueur ici. Puisque j'ai été amené à constater l'aspect résolument composite de la rencontre ludique, il ne s'agira pas de savoir comment, ni pourquoi cette occasion sociale échoue, se transforme ou se maintient, mais plutôt dans quelle mesure ces différents éléments sont confrontés aux mêmes situations ou sont mobilisés comme autant de ressources à disposition des acteurs lors de ces soirées jeux. Il m'est cependant impossible d'être exhaustif, en reprenant toutes les formes d'adaptation réalisées par les joueurs pour maintenir le cadre. Aussi, j'ai retenu ici quelques cas particuliers, sélectionnés pour la visibilité qu'ils donnent à ces manipulations du cadre.

1. Interruption de parties : une situation extrême

Les interruptions de parties sont rares. Sur l'ensemble des soirées jeux auxquelles j'ai participé lors de mes observations, j'en ai constaté seulement deux, qui ont abouti à un abandon complet de la partie en cours de jeu. S'il est délicat de généraliser à partir de ces deux occurrences, notamment parce que les deux situations possèdent leur lot de différences, il me semble cependant nécessaire de les examiner plus attentivement.

> *Nous en sommes à la fin de la troisième ronde [un tour de table où chaque joueur a participé], et l'enthousiasme du début de partie est considérablement retombé. L'un des joueurs, après avoir pioché sa carte évènement, lu cette dernière, grimacé, et accompli les tâches demandées, pourtant en sa faveur, prend la parole.*
>
> *A: – Je ne sais pas vous, mais j'ai assez testé le jeu pour savoir ce que j'en pense, et je n'ai pas vraiment envie de continuer.*
>
> *Si quelques-uns hochent déjà la tête, la majorité des regards se dirige vers le joueur en tête des scores.*
>
> *A : – C'est toi qui mènes, t'en penses quoi ?*
>
> *B : – J'en ai marre moi aussi, on arrête les frais ? »*
>
> *Sur les quatre participants autour de la table, aucun ne s'oppose au choix. Tous partagent l'opinion que la partie a trop duré. Et sans plus attendre, le matériel de jeu est rangé. Assez étrangement, aucun commentaire particulier n'est fait une fois la partie conclue, pas même pour en pointer les défauts. La discussion tourne d'abord autour des raisons qui avaient poussé le joueur A à demander d'arrêter la partie, alors que la majorité des personnes autour de la table était sur la réserve. Puis rapidement, vient la question du jeu qui allait être entrepris après.*

À ces notes, j'ajouterais quelques remarques issues d'autres passages de mon carnet de notes, concernant cette entrée. Tout d'abord, il y a eu, durant la partie, de nombreux commentaires négatifs sur le jeu, en particulier autour des cartes évènements, jugées trop avantageuses ou sévères lorsque leurs effets se manifestaient. Aux premiers tours, les cartes déclenchèrent quelques rires, puis bien vite, le volume de discussion autour de la table diminua considérablement, à l'exception de commentaires émis justement lors des pioches de ces cartes évènements.

Ensuite, si je n'ai pas eu l'occasion de transcrire l'intégralité de la discussion des joueurs concernant ce qui avait pu pousser le joueur A à demander l'arrêt du jeu, j'ai cependant noté les principaux

éléments relatifs à ce choix. En premier lieu, est évoquée l'impossibilité pour lui de s'intéresser à l'évolution de la partie, car il n'avait pas l'impression d'avoir une quelconque agentivité dans cette dernière. En second lieu, il avait observé qu'aucun joueur ne semblait prendre d'intérêt ou de plaisir à la partie : personne n'avait d'ailleurs exprimé un quelconque avis positif sur le jeu depuis la seconde ronde. Enfin, il était celui qui avait initialement proposé de jouer à ce jeu. Ce dernier avait été choisi justement car personne ne le connaissait : dès lors, le joueur se sentait responsable du choix de la partie. De façon évidente, l'argument avancé souligne l'état de dysphorie manifeste dans lequel l'ensemble des joueurs se trouvait.

Deux éléments spécifiques ont retenu mon attention : d'une part, l'initiateur de la demande est celui qui a proposé le jeu. D'autre part, celui vers qui les participants se sont tournés pour accorder leurs choix de cesser ou non la partie est celui qui menait au score. Deux joueurs dotés d'un statut particulier sur la partie sont ainsi chargés de la décision. Cela rejoint un témoignage relevé par Bergström (2010) : *« Ce n'est qu'après coup que nous avons découvert que tout le monde pensait que le jeu était horrible, et que personne n'aurait vu d'inconvénient à ce que nous abandonnions plus tôt, mais que personne ne voulait gâcher l'expérience en le disant au milieu du jeu. »*[264] Ce type de situation est beaucoup plus courant lors des soirées jeux. Même si le jeu est peu apprécié ou que l'ensemble des participants n'est plus engagé, il est rare que quelqu'un prenne la parole pour demander à cesser le jeu. Ce choix doit être consensuel, et personne ne souhaite ruiner l'expérience de l'un de ses adversaires. C'est sans doute pour cette même raison que les regards se sont tournés vers la personne menant au score. Gagner durant une partie va de pair avec l'idée d'un engagement plus marqué, ou du moins d'une perte plus grande en cas d'arrêt de la partie.

La seconde partie interrompue le fut pour des raisons complètement distinctes. Cette fois ci, elle s'achève à cause de contraintes extérieures.

> *La partie est plus longue que prévue, si bien qu'alors que nous approchons de la fin du jeu, le gérant de la salle se dirige vers nous pour nous demander de vider les lieux. Jules essaie de négocier pour avoir le temps nécessaire de finir la partie, mais le concierge est formel, il faut fermer la salle. Difficile de négocier plus, nous ne sommes, de toute façon, plus que quatre participants dans la salle. Une fois encore, la soirée organisée n'a pas attiré de foule. Et il nous faut en outre ranger les jeux et les tables. Jules s'excuse auprès de nous, mais demande si nous souhaitons continuer la partie chez lui.*

[264] Traduction personnelle. Texte d'origine : *Not until afterwards did we discover that everyone thought the game was horrendous, and that no-one would have minded if we quit early, but no-one wanted to spoil the experience by saying so mid-game.*

– Je prends en photo l'état de la partie, et comme ça, on pourra facilement reprendre où on en était.

– Ah, trop tard !, s'exclame Rachel.

Elle avait déjà commencé à ranger. Marc assure qu'il saura se rappeler des positions de chacun. Il est finalement décidé que nous en resterons là pour ce soir. La discussion s'était poursuivie tandis que nous rangions la salle, et d'autres contraintes sont évoquées : la reprise du travail tôt le lendemain pour certains, un trajet de retour plus compliqué, la difficulté de se garer à proximité du logement de Jules comptent parmi les principales.

Une fois les locaux rangés et évacués, nous nous retrouvons à l'extérieur, et la conversation se reporte naturellement sur la partie inachevée. « C'est dommage, le jeu était sympa » lance Jules, immédiatement suivi par de nombreux commentaires sur les derniers tours de jeu. Jules et Marc, tour à tour, revendiquent la victoire sur cette partie, comparant et annonçant leurs points cachés. Ces éléments firent bien rire Rachel :

– Moi qui pensais que je ne m'en sortais pas, j'avais à peu près autant de points !

Il en était de même pour moi : la partie était bien plus serrée qu'on ne le pensait. Pour finir, il était impossible de se mettre d'accord sur le gagnant de la partie. Après quelques ultimes provocations et rires, chacun prend la direction de son trajet retour, en se souhaitant que la prochaine soirée organisée par l'association ait plus de succès.

Ici, la nécessité de quitter les lieux nous a contraints de cesser la partie en cours. Un débat se lance toutefois, portant sur la possibilité de reprendre la partie ultérieurement et dans un autre lieu. Des dispositions sont même proposées, afin de permettre de reprendre le jeu (prise de photographie, mémorisation des emplacements des éléments de jeu, etc.), exploitant toutes la temporalité discontinue des jeux pour pouvoir reprendre le cours de ce dernier comme si de rien n'était. Cette proposition fut dûment considérée, tout au long de la suite du rangement, et contrairement à la situation précédente, la discussion sur le jeu s'est poursuivie. Le discours sur le jeu possède toutes les caractéristiques d'une conversation de fin de partie. Les joueurs y refont le jeu et discutent des moments clefs, en particulier, le moment où le jeu s'est arrêté, et évoquent des situations potentielles qui auraient pu en découler. La discussion portera aussi sur les intérêts trouvés par chacun dans le jeu et ses mécaniques.

Comme pour le cas précédent, un consensus mènera au choix d'interrompre la partie. Toutefois, l'avis de tous est pris en compte ici. De fait, l'engagement dans la partie n'est dans ce cas pas remis en

question : aucun joueur n'est particulièrement lésé par rapport aux autres lorsque la partie s'interrompt, puisque tous étaient autant engagés dans le jeu. Bien plus, de nouvelles contraintes extérieures s'ajoutent à la première : bien qu'individuelles, elles conduiront au choix d'abandonner la partie.

Dans les deux exemples, il est intéressant de noter qu'en somme, l'interruption de la partie suit un déroulement assez standard de fin de jeu en ce qui concerne les interactions de la *table*. Après que le consensus est acté, les mêmes phases de discussion et de rangement sont mises en place. Certes, le premier cas offre finalement peu de discussion sur le jeu lui-même, et se concentre davantage sur les raisons qui ont poussé un joueur à proposer l'abandon de la partie. Il est cependant possible de considérer qu'il s'agissait là de l'évènement le plus marquant de la partie, par ailleurs jugée particulièrement ennuyeuse et non évènementielle par les joueurs. Il n'y avait, à proprement parler, pas de partie à refaire, mais un choix à comprendre. Tout se passe comme si l'activité avait, en quelque sorte, évolué par cette intervention, et que c'est sur cette dernière que les attentions s'étaient dorénavant portées.

2. Transformation de parties : maintien de la rencontre et changement du cadre

En cela, cette interruption de fin de partie se rapprochait davantage d'un autre cas unique auquel j'ai pu assister lors de mes observations. Je possède pour ce dernier beaucoup de notes, aussi je me permets d'introduire tout d'abord le contexte avant de me reporter à quelques moments clefs de la situation. Je n'ai malheureusement pas relevé le nom du jeu, mais il s'agissait d'un jeu familial que l'un des joueurs voulait tester pour savoir s'il plairait à sa nièce. Puisque cette dernière était aussi membre d'une famille de joueurs, il souhaitait recueillir l'avis de passionnés, pour déterminer si le jeu conviendrait non seulement à la jeune fille, mais aussi à ses parents. Par conséquent, l'explication des règles est rapidement expédiée, et si à la lecture de ces dernières nous étions assez enjoués, la partie a pris un tour pour le moins inhabituel.

> *Nous venons à peine de finir la ronde, que déjà les commentaires négatifs sur le jeu fusent. Il s'agit en effet un jeu de parcours, dans lequel les dés ont été remplacés par des cartes. L'idée avait initialement intrigué les joueurs, en particulier dans les possibilités que cela offrait au cours de la progression du jeu. Cependant, la règle ne laissait pas transparaitre l'importance que le hasard conservait. Les mains étaient très limitées (trois cartes) et les valeurs de ces dernières considérablement diverses, sans qu'il n'y ait pour autant d'intérêt stratégique à ne pas toujours jouer la meilleure en main. L'objectif était de récolter une série d'objets spécifiques sur la piste du parcours : celui qui réussit à les obtenir tous remporte la partie. La comparaison avec le jeu de l'oie ou les petits chevaux fut rapidement lancée.*
>
> *B : – Ce qui est con, c'est qu'il suffit de rendre certaines cases plus intéressantes ou pénalisantes, comme le jeu de l'oie justement, que déjà ça changerait tout, y'aurait un intérêt à calculer un peu plus ses coups.*
>
> *A : – Moi ça me va comme changement, on a fini le tour, qui veut continuer avec cette nouvelle règle ?*
>
> *Personne ne s'y oppose, et après quelques clarifications, des règles de pioches spéciales sont associées à certaines cases (les décors du jeu aidant considérablement sur ce point), tandis que d'autres font perdre une carte ou un objet collecté.*

C'est l'initiateur de la partie, A, qui propose de changer la règle. Peu après, il reconnaîtra d'ailleurs que si ce changement suffit à rendre le jeu intéressant, il considèrera alors la possibilité d'un achat, le matériel de jeu étant particulièrement beau et soigné, et dans les goûts de sa nièce.

À la ronde suivante, les joueurs n'étaient guère plus satisfaits. A déclare même qu'il n'achètera pas le jeu. L'aspect aléatoire est encore très présent, car certains tours malchanceux pouvaient laisser un joueur presque sans cartes et l'empêcher de progresser, tandis que d'autres enchaînaient les tours.

C : – Et si on ajoute une phase de négociation ? Enchère ? Vente ? Troc ?

B : – Enchère ça peut être pas mal… mais si personne n'est intéressé ça ne change rien.

[La conversation se poursuit, et plusieurs propositions sont faites puis acceptées. C'est finalement un système de troc qui est mis en place, car plus simple pour le public. La possibilité de cumuler les objets d'un même type est aussi ajouté, afin de faciliter les échanges.]

Il est intéressant de noter ici que la discussion est complètement indépendante de la participation de A. De même, à aucun moment, bien que ce dernier ait émis un avis négatif final sur le jeu d'origine, la question d'interrompre la partie n'est évoquée.

Après ce second changement de règles, la discussion autour de la table change du tout au tout et se concentre essentiellement sur des points de comparaison, et des commentaires sur ce qui, dans les ajouts de règle, fonctionne ou non, en tentant de s'inspirer d'autres jeux. Les joueurs commencèrent à montrer leurs mains.

A : – Ça dérange si je regarde les cartes de la pioche ? Je veux vérifier un truc.

B : – Au point où on en est, vas-y. Tu veux vérifier la répartition des cartes c'est ça ?

A : – Ouais.

C : – Je regarde à tout hasard si le jeu ne prévoit pas déjà des variantes dans la règle.

B : – Je ne me rappelle pas en avoir vu quand j'ai expliqué les règles… mais vérifie.

L'activité a désormais complètement changé : les tours de jeux sont pourtant ininterrompus et se succèdent comme si le contexte n'avait pas été modifié. Ceux-ci sont ainsi toujours vérifiés, et les moments d'exploration des règles ou du paquet de cartes sont pris hors du tour de jeu des joueurs. Notons que l'un des participants, le joueur B, endosse progressivement le rôle de maître d'œuvre. Il

articule les tâches de chacun et centralise les propositions, en soumettant des synthèses lorsque les discussions s'étendent. Il faut encore remarquer que les participants adopteront un cycle dans leurs modifications, qui suivra toujours la même logique : à chaque début de ronde, un moment est consacré aux discussions sur les règles à ajouter ou modifier. Ensuite, la ronde suivante conserve les nouvelles règles, et ainsi de suite.

> *Cinquième ronde, un joueur remarque qu'il a en fait rassemblé les conditions de victoire, sans doute depuis le tour précédent.*
>
> *A : – On fait quoi du coup ? On s'arrête, on continue ? Les deux me vont parce qu'au final je m'amuse bien, là.*
>
> *D : – Je ne sais pas, est-ce qu'on arrivera à sauver le jeu, au final ? Et puis C voulait tester un autre jeu tout à l'heure.*
>
> *C : – Moi, continuer me va aussi. Juste, ça me fait beaucoup de notes à prendre.*
>
> *B : – On a déjà passé du temps dessus, quand même. Mais c'est fun, oui. »*
>
> *[…]*
>
> *Pour finir, l'arrivée d'un spectateur met un terme à l'expérimentation, ce dernier voulant savoir si l'on avait bientôt fini. En effet, il souhaitait lancer un nouveau jeu avec certains d'entre nous, car il leur manquait encore quelques joueurs. Ce commentaire déclencha une petite hilarité autour de la table, qui décida du coup d'interrompre la partie à ce moment-là. A décrètera qu'il cherchera un autre jeu pour sa nièce, et B commentera : « Au final, on n'aura pas pu le sauver. Mais je suis certain qu'il y a un truc à faire. »*

Si durant toute cette péripétie, l'activité fut considérablement transformée, il me semble intéressant de souligner quelques points, en reprenant le modèle Médial comme outil d'analyse. Le premier élément, et sans doute, rétrospectivement, le plus marquant, repose sur le fait que l'engagement, dans le déroulement du jeu, a été préservé dans sa structure la plus fondamentale, avec seulement l'ajout d'une nouvelle phase de discussion sur les règles et du choix des nouveaux changements à apporter. En dehors de cet engagement néanmoins, tous les autres seront considérablement altérés. L'engagement, et j'ajouterais, l'activité *ludologique* deviendra, de fait, l'activité principale.

L'engagement dans l'*Épreuve* sera ainsi complètement mis de côté. En effet, non seulement les conditions de victoire ne seront pas observées, mais encore la possibilité de poursuivre l'activité, en dépit de l'accomplissement de ces dernières, sera discutée. Il en sera de même pour l'engagement dans les aspects fictionnels du jeu. Si, à la première ronde, les éléments de vocabulaire spécifiques au jeu sont encore mobilisés (les pions sont des mages, les cartes des sorts), ils sont rapidement remplacés par un vocabulaire plus général (pions, cartes, cases, etc.). La question du thème ne sera d'ailleurs pas abordée, sinon par l'intermédiaire des décorations des cases. De la même façon, les rôles des participants se verront eux aussi partiellement altérés, l'un d'entre eux prenant la direction de l'expérimentation, tandis que les autres se feront les porteurs des différentes suggestions. Bien que conservant leur rôle et leur place de joueur dans l'ordre du tour, ils n'en respecteront toutefois plus certaines contraintes. Par exemple, ils ne partageront pas les informations cachées, ni l'objectif de victoire.

Nous constatons donc une transformation partielle de la situation, qui s'appuie sur un socle qui demeurant inchangé. En ce sens, il n'y a pas de transformation subite et totale de l'activité : par conséquent, cela ne constitue pas une réelle rupture. Comme pour les interruptions de partie, le contexte conversationnel, *la Table*, ne s'achève pas : elle se poursuit. Cependant, contrairement à ces cas d'interruption, il est possible de considérer qu'ici l'engagement *Moteur* est maintenu. Même si de nouvelles règles et contraintes sont ajoutées, le jeu continue de s'écouler. Simplement, une partie de l'enjeu ludique, à savoir, le but du jeu, reste complètement ignoré. Seule l'efficacité des mécaniques dans leur intérêt à proposer des choix au joueur est évaluée, ainsi que l'intérêt de ces mécaniques dans la discussion et les références qu'elles offrent aux participants dans leur discussions entièrement focalisée sur le *game design*. Nous percevons ici l'usage de ces foyers d'engagement comme ressources. Puisque le jeu initial échouait à proposer une épreuve suffisamment engageante, les joueurs, en gardant certains aspects de la rencontre, et en se désinvestissant d'autres, ont changé d'activité tout en maintenant la rencontre.

3. Bricolage de parties : adapter le jeu au contexte

Les différents cas présentés jusqu'ici demurent cependant exceptionnels. Il existe, en comparaison, des formes plus récurrentes, et moins spectaculaires, de transformations ou plutôt d'adaptation de l'activité. Si elles ne sont pas extraordinaires, celles-ci n'en restent pas moins rares. Outre leur fréquence, la principale différence entre les transformations de parties que je viens de présenter et celles qui vont suivre, réside dans la large différence d'échelle. Tandis que les transformations précédentes changeaient radicalement l'activité pour l'ensemble des participants, celles que nous allons étudier à présent n'altèrent que certains éléments de la rencontre. En étant ainsi limitées, ces transformations permettent de conserver l'essentiel de la structure de l'occasion sociale.

Pour fournir l'exemple qui est certainement le plus courant, nous pouvons analyser les situations dans lesquelles l'un des joueurs doit quitter la table de jeu. Elles étaient particulièrement présentes à Boulogne Billancourt, au cours desquelles de nombreux membres venaient en transport en commun (d'un tiers à la moitié, selon les soirées). Par conséquent, le couperet que constituait l'heure du dernier métro (ou du dernier tram) n'était que peu négociable pour la majorité d'entre eux. Or, lors de parties de découverte de jeu, il n'est pas rare que la durée de ce dernier ait été mal évaluée, l'explication des règles ayant nécessité davantage de temps que prévu, ou les joueurs ayant consacré un temps plus conséquent à la réflexion, ce qui mène à une partie plus longue que le temps standard indiqué sur la boîte de jeu.

> *Cela faisait déjà plusieurs minutes que Julien surveillait l'heure. Malgré les tentatives de l'ensemble des joueurs pour accélérer les derniers tours de jeu, cela n'a pas suffi. Même s'il partait un peu plus tard en courant, il lui faudrait soit manquer la fin de la partie, soit manquer son métro. Il décide de partir juste après son tour, et enchaine les excuses, de rapides salutations, et le voilà donc parti. Les joueurs restant eux continuent cependant la partie de Metropolys*[265].
>
> *Matthieu : – C'est con parce qu'on n'est pas loin de la fin. On est deux à avoir presque tout placé. Et il lui reste encore un bâtiment avec un gros chiffre je crois. Voilà, un grand et un petit. C'est quoi le chiffre du grand ?*
>
> *Pierre : – C'est 11, On peut pt'êt' voir ses objectifs ?*
>
> *Matthieu : – On peut jeter un œil à ses objectifs et considérer qu'il mise dessus.*
>
> *Moi : – On attend pt'êt' le moment de la mise pour regarder ?*

[265] Sébastien Pauchon, *Metropolys*, [jeu] (Ystari Games, 2008).

Matthieu : : – Ça me va, on va considérer qu'il mise tout dessus pour faire ses derniers points comme ça, puis après on verra ce que ça donne.

La partie se poursuit donc, elle durera seulement sept minutes après la décision de poursuivre, une ronde et deux tours après son départ, l'issue de la partie s'accélérant brusquement sur la fin. Lors des deux dernières mises, l'objectif de Julien n'entrait pas vraiment dans les lieux choisis. Il est donc difficile de dire s'il aurait été intéressé.

Le décompte des points suit. Chacun fait ses comptes, puis le premier ayant terminé compte ceux de Julien. Ce sera Pierre qui l'emporte, mais dans un mouchoir de poche avec les autres joueurs, Julien compris car il est en seconde position au score.

Matthieu : – Fais voir s'il avait essayé de te bloquer ?

Julien possédait en effet une tour de valeur 11 (sur un système d'enchères), qui n'avaient pas été utilisée lors de la première ronde, dans l'idée qu'il l'aurait conservée pour le dernier tour. Dans la même logique, Pierre avait conservé comme dernière tour un 10. Finalement, cette tour n'avait pas été utilisée lors de la dernière mise, en raison d'un site archéologique faisant perdre des points. Surtout lors de la ronde précédente, la version automatisée de Julien avait tout de même remporté une région à moindre coût, et intéressante pour lui.

Plutôt que de rejouer les deux derniers tours comme le laissait entendre la phrase, la comparaison sera effectuée entre deux hypothèses, à savoir si Julien avait pu augmenter son score et si Pierre ne marquait pas les points associés à son dernier bâtiment, dans le cas où Julien aurait misé sa tour pour l'emporter tout de même. Cette situation était peu probable, car le seul endroit où il aurait pu miser se trouvait à proximité d'un site archéologique, lui faisant perdre trois points. Cela aurait sans doute prolongé le jeu jusqu'au tour de Matthieu, qui même avec une tour faible, pouvait clore la partie en se plaçant dans un espace fermé nouvellement créé. Pour finir, cela ne changeait que peu de chose pour Julien, mais beaucoup plus pour Pierre, qui remportait là un objectif secret. Il apparait cependant, de façon évidente, que dans ce cas-là, Matthieu aurait devancé les deux en plaçant son dernier bâtiment sur sa couleur objectif, tandis que Julien, avec la pénalité, aurait encore fini deuxième ou troisième.

Cet extrait de mon carnet de terrain montre bien comment la fin de partie sera négociée entre les joueurs. Les choix du joueur absent vont être présupposés et programmés en commun, à partir de la connaissance du jeu et ce afin de maintenir l'équilibre de ce dernier. À la fin de la partie, seul le dernier choix du joueur absent est repris et discuté, le fait de l'avoir fait passer lors de la mise finale

étant quelque peu controversé. Pour autant, le tour d'avant n'est pas remis en question, en raison d'un gain obtenu par le joueur, l'emplacement le plus important pour ce dernier.

La transformation effectuée ici pour maintenir le cadre, constitue le maintien d'un engagement factice dans la mécanique de jeu des objectifs d'un joueur absent. Certes imparfaite, elle permet néanmoins de poursuivre le jeu sans trop avantager l'un ou l'autre des adversaires. Bien entendu, dans des conditions similaires mais sur un autre jeu, des adaptations différentes auront lieu. Ainsi, lors d'une partie d'Agricola[266], un joueur trouvera quelqu'un pour le remplacer.

> *Luc apercevant Martin revenant de l'extérieur, l'interrompt alors qu'il passait à proximité de la table. Après s'être assuré qu'il n'était engagé dans aucun autre jeu, et qu'il se rappelait les règles, il lui annonça : « Parfait, tu me remplaces ! » le mit à sa place, et après quelques rires et un « au revoir », il se précipita à l'extérieur, laissant Martin s'exclamer une fois ce dernier parti : « Euh… bon, je suis un peu paumé du coup-là… Parce que je ne sais même pas ce qu'il a foutu jusqu'ici, ni même où vous en êtes, ni même si j'ai des chances de gagner. On est à quel tour d'ailleurs ? » Ce dernier commentaire déclencha des rires.*
>
> *Guillaume : – On en est au tour 12.*
>
> *Martin : – Donc y'a pas de récolte.*
>
> *Guillaume : – Donc y'a pas de récolte, oui. On vient juste de les finir en fait, et on allait justement retourner la nouvelle carte. Pour le reste, on ne sait pas trop ce qu'il fait avec ses moutons mais il en a plein.*
>
> *Martin : – Ça j'avais vu (rires) Difficile de manquer, c'est un quasi-monopole là ! Bon… ben c'est parti, hein.*
>
> *Guillaume : – Bon, j'ai pas eu le temps de le dire, mais si t'es pas chaud ou que tu veux faire autre chose, on peut toujours s'arrêter là aussi.*
>
> *Martin : – Ben tu sais, je suis assis maintenant (rire), puis bon, j'ai rien contre et de toute façon on vous aurait sans doute attendus avant de lancer une partie encore.*

Dans cet extrait, le joueur qui doit quitter la table s'arrange pour adapter le jeu à son départ en trouvant une personne pour le remplacer. Si le recrutement un peu cavalier a beaucoup fait rire, il nous révèle qu'en matière de mécanique, le rôle de joueur n'est pas nécessairement associé à un participant spécifique, mais l'est à une fonction ratifiée dans le système de jeu. C'est ce qui permet à Martin de

[266] Uwe Rosenberg, *Agricola*, [jeu] (Ystari Games, 2008).

remplacer Luc immédiatement, sans que cela n'altère excessivement la partie, et ce d'autant plus qu'il connaît bien le jeu, comme l'a vérifié Luc au préalable. Un bref instant est cependant consacré, de la part des autres participants, à établir l'état du jeu auprès de Martin, en particulier le tour en cours et la stratégie apparente que Luc avait mise en place (et dont les moutons semblent être la marque principale). Durant tout ce temps, Martin parcourt du regard les différents éléments du jeu comme son plateau, les différentes cartes présentes, ainsi que les plateaux de ses opposants.

Il est aussi intéressant de noter que Luc n'est pas parti à un moment quelconque. Il l'a fait lors d'une transition entre deux phases de jeu : les récoltes viennent de se clôturer, et un nouveau tour débute. Cela provoque un bref instant de confusion pour Martin, car la nouvelle carte d'action n'a pas encore été révélée. Il arrive ainsi juste au début de la phase de jeu. Ce choix facilite quelque peu la décision du joueur, qui aura l'occasion de voir quelles sont les ressources dont il dispose afin de planifier sa stratégie pour les trois derniers tours de jeu (une partie d'Agricola s'achevant en 14 tours). Ainsi, tout est fait non seulement pour maintenir le déroulement du jeu, en substituant un participant par un autre, mais aussi pour faciliter l'intégration de ce dernier dans ce que j'ai appelé l'*Intrigue* de la partie.

Ces deux exemples montre qu'il est possible de faire agir mécaniquement la fonction d'un joueur dans la partie, mais naturellement d'autres procédés existent. Durant mes observations, j'ai notamment remarqué que lors d'une partie d'Asteroyds[267], un joueur qui avait dû partir chercher son métro verra son pion tout simplement retiré du jeu. Il s'agit d'une alternative permise par le jeu, car il est possible d'être éliminé en cours de partie si son vaisseau subit trop de dégâts. Le départ d'un joueur s'avère donc peu problématique, puisqu'il correspond en partie à une situation de jeu éventuelle : l'élimination d'un participant. Cette forme d'adaptation, le retrait pur et simple d'un joueur dans la partie, est aussi utilisée dans les jeux dans lesquels se produisent a peu d'interactions entre les participants, et qui visent essentiellement à obtenir plus de points de victoire que ses adversaires.

À chaque fois, ces adaptations s'appuieront donc sur les possibilités offertes ou non par le jeu afin de résoudre ce problème du départ et de pouvoir poursuivre la partie. Néanmoins, cette solution n'est pas toujours envisageable, et bien souvent d'autres pistes sont imaginées. Si nous reprenons la partie d'Agricola précédente, le départ de Luc ne fut pas aussi soudain, mais véritablement discuté par l'ensemble des participants.

[267] Guillaume Blossier et Frédéric Henry, *Asteroyds*, [jeu] (Ystari Games, 2010).

Lors d'une partie d'Agricola, Luc se rend compte en cours de jeu qu'il ne pourra pas rester jusqu'au bout. Une discussion se lance alors entre lui est les autres joueurs (Guillaume et moi-même) présents à la table.

Guillaume : – On peut toujours faire un décompte anticipé.

Luc : – C'est un peu moyen quand même. Je veux dire, surtout si on s'arrête maintenant, on n'a pas fini la série, et tout le monde a planifié sur une partie complète.

Guillaume : – Bah on n'a pas trop le choix, tu dois partir de toute façon.

Moi (tandis que je prends mes notes) : – Moi tout me convient, c'est ma première partie de toute façon, donc c'était surtout pour voir comment le jeu tournait.

Luc : – Ok, alors ce qu'on peut essayer, c'est de poursuivre jusqu'au tour 11, y'a une récolte. Et comme ça on clôture à un moment qui n''est pas trop pourri. Vous ferez le décompte sans moi et vous me direz.

Cette situation correspond donc à la négociation initiale entre les participants : celle de l'anticipation de la fin de partie, trois tours avant le moment prévu par le jeu. Luc optera finalement pour un remplacement par Martin, parce qu'il aura surpris ce dernier sortir fumer. Comme il connait le joueur, il savait que ce dernier reviendrait vite, et qu'il avait déjà joué plusieurs parties d'Agricola. Le jeu s'est donc initialement poursuivi, jusqu'à ce que Martin revienne de sa pause cigarette. Les joueurs attendront même quelques instants le retour de Martin, alors que Luc se prépare en récupérant ses affaires et en enfilant son manteau. Si Luc ne laissera pas réellement le choix à Martin, Guillaume lui proposera de s'arrêter là, autrement dit, de maintenir le plan initial de procéder au décompte de points à l'issue de la récolte du tour 11.

Ces considérations renforcent le choix du moment de transition pour se faire remplacer : de fait, à cet instant précis, un décompte avancé était encore réalisable. De nouveau, les joueurs s'appuient sur les mécaniques de jeu et les différentes phases associées à ce dernier afin de structurer leurs choix autour de l'interruption. Cela montre aussi comment les joueurs ont anticipé la rupture de la partie et les différentes alternatives pour conclure, celle finalement retenue étant celle qui préserve le mieux le fonctionnement du jeu et les intérêts de chaque joueur.

4. Maintenir son engagement : entre apparence et stratégies personnelles

Ces adaptations du contexte de jeu, articulées autour du fonctionnement de ce dernier, restent cependant tant spectaculaires que rares, et ne constituent que l'une des facettes permettant aux participants de s'assurer de l'engagement. Une autre, plus difficilement observable, mais non moins présente, tient dans les actions menées par les joueurs pour maintenir leur intérêt dans l'activité même. C'est particulièrement le cas en fin de partie : il arrive, parfois, que le résultat d'un jeu soit assez facile à deviner avant même le décompte ou l'atteinte de la situation finale. Il s'agit d'ailleurs d'un aspect régulièrement critiqué dans certains jeux, pour lesquels il devient vite impossible que les joueurs ayant accompli un mauvais départ comblent la différence de points de victoire avec les joueurs en tête des scores. Ceux-ci se retrouvent alors dans une situation dysphorique, puisqu'ils ne peuvent plus espérer gagner. Dès lors, ils n'ont plus d'objectif en jeu pour chercher à réussir face au système de sanction ludique.

> Je déteste les colons de Catane parce que quelqu'un peut se retrouver bloqué à euh… tiens, j'ai posé une ville ici, y'a machin il s'est mis là, y'a machin il s'est mis là, d'abord je suis par-là, l'autre il a fait ça, j'ai pas de chance au début, il a fait ça, il a fait ça, ah bah, voilà, je peux plus rien construire… Bon, qu'est-ce que je fais maintenant, je ne peux plus revenir ? […] Après, je ne vais pas le montrer. Je veux dire, je suis déjà en train de me gâcher la partie, je ne vais pas non plus gâcher la leur.

Ce que décrivent ces quelques lignes correspond bien à un contexte de dysphorie : il s'opère un désengagement forcé vis-à-vis de l'épreuve proposée par le jeu, pour le joueur qui se retrouve dans un tel contexte. En réaction, les joueurs procèdent généralement par la mise en place de nouveaux objectifs. Ainsi, lors du même entretien, mais au sujet d'un autre contexte, l'enquêté décrira ses stratégies lorsqu'il est confronté à ces situations.

> Et donc, je vois que je suis coincé à ce jeu. Je peux pas gagner, ce qui, comme je t'ai dit, c'est pas grave, c'est pas important pour moi. Mais j'aime bien le jeu… Là, je vois une ville dans laquelle j'ai déjà habité, je la relie. Du coup, je me suis fait un autre objectif dans la partie. Voilà, moi j'ai gagné mon objectif, j'ai relié mon truc. Alors j'ai pt'êt' pourri quelqu'un sur le chemin, voilà. Mais bon…

Afin de clarifier son propos, le jeu auquel le joueur fait référence est Age of Steam[268]. Dans ce jeu, les participants doivent construire des lignes de chemin de fer, et marquer des points en connectant des villes et des ressources. Dans ce cas précis, il décide donc de relier une ville qui ne lui apporte rien en matière d'objectif ou de points, si ce n'est le plaisir de savoir cette ville reliée aux autres par son intervention. Il transforme ainsi un engagement dans l'*Épreuve*, auquel il ne peut pas participer, en un engagement dans la *Diégèse* du jeu. Cette idée de se fixer de nouveaux objectifs n'est pas

[268] Martin Wallace, *Age of Steam*, [jeu] (Warfrog, 2001).

exclusive à ce joueur. Ils seront nombreux à me faire un témoignage semblable : dans une situtation similaire, ils se lancent eux aussi des défis souvent extérieurs à ceux proposés par le jeu, les formes les plus couramment citées étant d'en profiter pour tester de nouvelles stratégies, ne pas finir dernier, ou, à l'inverse, aider un joueur encore moins bien loti que soi. Ces changements d'objectifs peuvent d'ailleurs mener à des débats et des négociations autour des comportements de *gamesmanship*.

C'est en effet souvent dans ces moments-là que des joueurs en profitent pour mobiliser des logiques et des objectifs externes au jeu. Il s'agira, lors d'une partie de Caylus, par exemple, de faire en sorte que le bon joueur régulièrement victorieux ne puisse pas l'emporter cette fois-ci ; d'aider un joueur car on l'apprécie, ou l'inverse. Et bien entendu, les joueurs encore impliqués dans l'engagement de l'*Épreuve* considèrent négativement ces changements, en raison de l'imprédictibilité que cela génère dans les choix des adversaires ou les déséquilibre qui risquent d'en découler lorsqu'un joueur en favorise un autre. Ces comportements sont d'autant plus mal vus que, dans certains cas, ils ne sont pas mis en place, en raison de cette perte d'engagement initial dans l'*Épreuve*, mais résultent d'un choix de la part de l'un des joueurs, souvent préalable à la partie. L'exemple que les enquêtés m'ont souvent donné est celui où un joueur s'en prend en jeu explicitement à un autre en raison de leur historique de partie réciproque malgré la présence d'autres participants à la table. Si cette situation est souvent évoquée comme contexte de jeu déplaisant, elle reste rare durant les soirées jeux[269].

En effet, bien que cela ne soit pas très apprécié, dans quelques rares situations, des joueurs peuvent choisir dès le départ de se fixer des objectifs autres que ceux nécessaires à la victoire en jeu. Il n'y a ici pas vraiment de raison apparente mentionnée par les joueurs, sinon le manque d'envie, et donc d'engagement, à l'idée de suivre l'objectif de victoire. Une telle décision peut être prise simplement pour des raisons personnelles de ressenti, comme le désir de perturber légèrement un joueur et ami jugé trop sérieux ; soit, à l'inverse, pour des raisons qui seront tout à fait acceptées. Un déséquilibre entre les joueurs, par exemple, justifiera de ne pas opter pour des stratégies gagnantes, mais plutôt d'en profiter pour expérimenter, ou proposer et initier progressivement les nouveaux joueurs à certaines difficultés et choix tactiques. Selon certains, cet aspect d'expérimentation se trouve déjà précisément au centre de leur pratique lors des soirées jeux, et il s'agira pour eux, non de manifester ses performances, mais de s'amuser un peu avec les règles afin d'obtenir des tours de jeu particulièrement surprenants.

[269] Notons toutefois que dans la situation où tous les participants jouent régulièrement au même jeu, la mobilisation de cet historique commun des parties pour orienter les stratégies est plus souvent acceptée. L'une des raisons avancées par les participants est que dans ce contexte de partie répétée du même jeu, il s'agit moins de s'en prendre à un joueur particulier que de s'attaquer à la stratégie gagnante mise en place par ce dernier. Cette recherche d'un contre n'omet pas la confrontation avec les autres joueurs, mais oriente les choix tactiques autour de contre spécifique à la stratégie de l'un des joueurs qui devra dès lors s'en défendre pour maintenir ses chances de victoires.

C'est la fin d'une partie de Funkenschlag[270] *à cinq joueurs, les discussions vont bon train : au centre de celles-ci, un tour de jeu de Julien qui fut particulièrement marquant car à ce moment-là de la partie, il a récupéré une grosse quantité de la monnaie du jeu. Beaucoup s'étonnaient de voir que, malgré tout, il avait perdu la partie.*

Julien : – En fait, comme je connais bien le jeu, et que y'avait deux nouveaux joueurs à table, je me suis dit que j'allais tester une nouvelle stratégie. J'ai souvent des problèmes de ressources vers le milieu du jeu dans mes parties normale. Du coup, je voulais voir comment je pouvais maximiser les rentrées d'argent à ce moment-là.

Marc : – Et au final ? Ça a l'air d'avoir bien marché pourtant.

Julien : – Ben comme je m'en doutais, c'est possible, mais il a vraiment fallu que je concentre toute ma stratégie autour de ça, et après coup, impossible d'avoir les ressources nécessaires. Donc c'est faisable mais pas viable. […] En vrai, je m'en doutais, le but pour moi c'était de surtout tester pour voir.

Julien avait ici planifié son coup avant la partie. Il n'a pas prévenu ses adversaires, mais s'est appliqué à suivre un objectif parallèle à celui du jeu. Il fournit deux raisons pour l'avoir fait. Il connaît déjà bien le jeu, et par conséquent cherche à améliorer ses stratégies en testant de nouvelles manières de jouer. D'autre part, deux nouveaux joueurs étaient présents à la table, créant un déséquilibre car il s'agit là d'un jeu où la connaissance du système et de ses mécaniques procure un avantage. Par conséquent, il les favorisait, en laissant accessibles des stratégies plus intéressantes. Nous constatons ici qu'il n'abandonne pas tout à fait son engagement dans l'*Épreuve*. La victoire est toujours probable et recherchée : simplement, il s'est ajouté un objectif prioritaire vis-à-vis de cet engagement qu'il s'emploie à suivre tout au long de la partie.

Du reste, cela constitue sans doute une tendance générale lors de ces engagements alternatifs. Il s'observe un désengagement partiel et non total dans l'*Épreuve* en faveur de nouveaux aspects du jeu. Certains joueurs, tout comme dans la partie de Age of Steams, donneront aussi des colorations thématiques à leur stratégie, alors que d'autres opteront pour un renforcement des situations absurdes, en choisissant des contraintes stratégiques poussant à l'erreur, souvent en vue de détourner les mécaniques de jeu de leur fonctionnement et logique premiers, et donc de s'amuser en quelque sorte au détriment du jeu.

[270] Friese Friedemann, *Funkenschlag*, [jeu] (Rio Grande Games, 2004).

> Par exemple, sur la blonde la brute et le truand[271], qui est un jeu que je n'aime pas trop parce que c'est un jeu qui est basé sur la paranoïa, la trahison des trucs comme ça… Mais où il y a une partie où je me suis bien amusé, parce que je me suis amusé à faire sans arrêt le contraire de ce que les autres pensaient que j'allais faire. Le jeu pour moi c'était pas de survivre, d'ailleurs j'ai perdu. (rire) Le jeu pour moi c'était de deviner qu'est-ce qu'ils s'attendent à ce que je fasse ? Ok, je fais autre chose. C'était pas du tout, qu'est-ce qu'il faut que je fasse maintenant. C'est, qu'est-ce que j'ai envie de faire pour les désarçonner ? […]
>
> Et typiquement, par exemple, tu as la case parking. […] Ils votent qui va chercher dans la case parking. Et ce joueur il regarde trois cartes. Il se garde une carte, il donne une carte au joueur de son choix, et la troisième carte retourne dans la pioche. […] Et donc forcément, y'a des négociations qui se font à ce moment-là ; pour savoir à qui on va donner la carte. […]
>
> Et il y a un joueur, qui est au, euh… au bureau de sécurité. […] Au bureau de sécurité c'est là où il y a tous les écrans de contrôle. Et donc en fait, les zombies vont arriver dans des pièces qui sont désignées par des dés. […] Donc on lance des dés, sous un couvercle. Et le type qui est au bureau de sécurité, il peut regarder lui où les zombies vont arriver. […]
>
> Après, l'information il en fait ce qu'il veut, absolument ce qu'il veut. […] Ce qu'il s'est passé dans cette partie, y'a eu plein de trusc où je me suis amusé à faire n'importe quoi. Et, le moment où… qui était vraiment bien de ce côté-là, c'était y'a un joueur qui jouait euh… très sérieux. Donc moi je jouais pas sérieux, du tout (rire), un autre joueur finalement euh… bah avait pris le pied sur le délire […] et le troisième aussi. Mais lui, non ! Il continuait à essayer de jouer sérieusement. […]
>
> Il se trouve que j'étais le gardien de la sécurité, et, il a clairement pas fait gaffe avec qui il était en train de jouer depuis le début […] Et il commence à essayer de négocier, il me dit : « Je te donne l'objet », puisque c'est lui qui avait été fouiller le camion, « Mais en échange, tu me montres les dés. Tu me dis pas : c'est, tu me les montres, je te fais pas confiance, tu vas nous mentir, etc. »
>
> Moi, comme tu sais, j'aime pas mentir, j'ai cette réputation-là. […] donc j'ai dit : « Ok, d'accord. » […] Pas de problème, il me file l'objet. On arrive à la phase du lancement des dés […] il me fait : « Tu te rappelles, t'avais promis. » « Ouais ouais, j'avais promis, ouais. » « Euh, je peux regarder ? » Il est là genre… euh, à la rigueur je peux dire, bah finalement non et puis voilà quoi, c'est un jeu de trahison donc euh… donc je lui fais : « Ouais ouais, si tu veux. » Donc il se lève, il vient derrière moi. […]
>
> Je soulève. « Ok c'est bon, tu les as tous vus ? » « Ouais ouais », il commence à s'éloigner pour revenir à sa place, je prends le couvercle, je le pose à côté. (rires) et là y'a tout le monde qui vois les dés, éclats de rires des deux autres joueurs. Et lui, (mime bouche bée). Parce que du coup, l'avantage qu'il a, il en a plus.

Au-delà des péripéties particulières de la partie, il est intéressant de noter ici que cette pratique génère un conflit. En effet, l'enquêté décrit une situation au cours de laquelle il oriente le fonctionnement du jeu vers une logique détournée, en se donnant pour règle de toujours agir de la façon la moins attendue par ses opposants. Deux autres participants adoptent à leur tour ce système de jeu, dans lequel la volonté de victoire est partiellement mise de côté en faveur des situations thématiques incongrues et rendant les mécaniques s'appuyant sur le bluff plus imprévisibles autour de la table. Le dernier joueur, décrit comme prenant le jeu trop au sérieux (entendu ici comme respectant l'objectif et la logique proposés par le jeu) continue à suivre l'engagement dans l'*Épreuve* et la recherche de victoire. Ces

[271] Nicolas Normandon, *ZOMBIES : la blonde, la brute et le truand*, [jeu] (Asmodée, 2005).

deux interprétations de la conception de la partie en cours semblent être restées conflictuelles tout au long de la partie, l'enquêté privilégiant naturellement son interprétation de la situation. Cela révèle l'aspect négocié de ces engagements, qui peuvent donc être partagés avec d'autres joueurs voire avec l'ensemble de la table, ou, au contraire, se révéler opposés.

Cette idée d'une contradiction entre le jeu sérieux, c'est-à-dire mettant à l'œuvre ses meilleures capacités vers l'objectif du jeu, et une approche du jeu qui serait dès lors absurde, démontre l'importance que revêt la perception du dispositif ludique comme un tout. S'y investir nécessite l'acceptation des principes et contraintes contenus par ce dernier. Pour autant, le jeu non-sérieux présente une approche de ces mêmes dispositifs, et accorde aux participants la possibilité de les tordre et de trouver un intérêt propre dans la manipulation des mécanismes du jeu. Il s'agit, en somme, d'une façon de s'approprier ce dernier sans devoir suivre ses contraintes ni y céder, en favorisant d'autres aspects de la rencontre.

5. Favoriser l'engagement des autres participants

Cette opposition entre deux approches du jeu (sérieux ou non sérieux) n'est cependant pas toujours visible et est bien plus nuancée que ce que cette dichotomie laisse à penser. Les participants de la rencontre ludique produisent des activités de cadrage lorsqu'ils s'engagent dans l'activité. Cette mise en place et cette négociation du cadre ne s'effectuent pas toujours ouvertement, par l'intermédiaire de conflits ou de débats, mais en adaptant son comportement aux normes attendues de la rencontre, et ce même lorsqu'elles ne correspondent pas tout à fait à ce qui serait espéré par le participant.

> J'aime pas manipuler des billets, donc j'aime pas les jeux avec des billets. […] St Petersbourg, voilà, ben bon, faudrait quand même que t'essaies. […] Donc j'essaie St Petersbourg, je suis en train de jouer, voilà, tout va bien. J'affiche un visage serein et tout. Etc. Y'a Antoine qui arrive à côté de la table : « Oh tiens tu joues avec des billets ! » Comme j'avais déjà dit que les billets ça fait parti des éléments que j'aimais pas dans un jeu, bah ouais. « Je croyais que t'aimais pas ». « Ben non ». « Ah, et alors, c'est comment ? ». « Ben j'aime pas. ». Et là y'a les autres qui ont levé la tête de la table, il s'étaient pas rendu compte que j'aimais pas le jeu. J'étais en train de jouer avec eux, et : « T'aimes pas ? ». « Ben non ». « Bah pourquoi tu joues ? ». « Ben on finit la partie, mais vous m'y ferez pas rejouer ! »

Cette anecdote traduit en mots de nombreuses situations où un joueur, malgré une situation de dysphorie et de désengagement pour lui-même, poursuit cependant la partie, et maintient des signes d'engagement dans l'activité, cela afin de ne pas briser le cadre pour les autres. L'activité n'étant pas solitaire, le joueur autour d'un jeu n'est pas seulement responsable de son propre engagement, mais aussi de celui des autres acteurs présents. Si jusqu'ici nous avons détaillé des situations de sélection et d'adaptation des cadres vis-à-vis des préférences et des enjeux des acteurs, dans de nombreux contextes, les joueurs vont aussi gérer et prendre en charge certaines contraintes et obstacles à l'activité, afin de faciliter la conservation de ce dernier.

Cette prise en charge de contraintes ne nécessite toutefois pas toujours, comme dans l'exemple précédent, d'accepter de se « gâcher la partie », en masquant le désengagement personnel en vue de privilégier celui des autres. Il est possible de reconnaitre, dans beaucoup des échanges qui entourent le déroulement d'un jeu, des formes cherchant à faciliter ou à garder l'engagement d'autres joueurs. Il convient de comprendre ces situations d'entraide entre adversaires comme autant de situations où le joueur avantagé en jeu cherche à proposer des pistes, des conseils et des stratégies à un opposant, en vue de permettre à ce dernier de maintenir son engagement dans le jeu, et par là même, de conserver un intérêt partagé pour la partie.

Ce renforcement réciproque de l'engagement se retrouve dans les traits d'humour qui peuplent les parties. Ces derniers participent bien souvent de plusieurs aspects de l'engagement ludique, mobilisant l'intrigue ludique, puisqu'ils s'appuient sur la progression unique de la partie pour en faire

ressortir des aspects saillants. Ils se fondent, notamment, sur la thématique du jeu (engagement Diégétique) ou sur les relations interpersonnelles des participants.

Extrait 21 : Transcription Shadow Hunters

```
53. ROU   ²tu m'a- t-tu peux atta²quer(.2)[tu le jau/ne\ tu peux attaquer]le orange\
    ORA                                   [tu peux attaquer que moi\     ]
    jau   ²passe dé main D-------²
54.       (0.2)
55. JAU   orange/²(0.3) mais moi² j'aime orange\ je ne l'attaque plus²
    jau          ².............².défausse carte poupée démoniaque----²
56. BLA   ²c'est bi/¤za::re  ¤²[ça::::
    ORA                         [c'est bizarre hein²
    jau   ²pose dés devant ora²''''''''''''''''''''²
    ora             ¤........¤saisit dés------------->
57. ROU   [(rires)      ]
    VIO   [ça doit être/]Daniel\
    ora   >---------------------->
58.       (0.3)¤(0.5)
    ora   >----¤remue dés------>
59. BLA   tu veux une corde/
60. ROU   [(rires)]¤
    JAU   [(rire--]¤---------¤----)
    ora   >--------¤lance dés¤
60.       (0.3)
61. ORA   [QUATRE\  ]
    VIO   [on commen]ce à ¤être plus ou moins à savoir les camps là (rires)¤
    ora                   ¤...............................................¤
```

Durant cette partie de Shadow Hunters[272], échange que j'ai déjà eu l'occasion de décrire, le trait d'humour s'appuie sur un problème posé par les mécaniques de jeux aux joueurs. Le système des identités cachées, avec pour l'un la volonté de dissimuler le rôle ludique qui lui a été attribué, et pour les autres la volonté de découvrir cette identité en vue de faciliter la mise en place des camps et la possibilité d'une victoire, est au cœur du fonctionnement de jeu. C'est sur cet élément que l'humour repose, en y ajoutant à la fois les éléments thématiques du jeu (le nom associé à une mécanique particulière d'un rôle dont les conditions de victoire sont d'être le premier à se faire éliminer), et ceux propres à l'évolution de la partie. Un joueur, qui jusque-là s'était révélé agressif envers le joueur Orange, mais qui soudainement cesse, provoque l'identification possible du rôle d'Orange. Le trait d'humour mobilise donc trois foyers d'engagement, et leur donne corps par cette brève formule, qui constitue dans le même temps l'expression d'une supposition, et donc une menace pour Orange voyant ses chances de victoire s'amoindrir. Le message porte ainsi en lui de nombreux signaux, tous associés à un aspect particulier de la situation ludique et résumés en une seule formule.

[272] Yasutaka Ikeda, *Shadow Hunters*, [jeu] (Matagot, 2009).

Extrait 36 : Transcription Endeavor 4

```
 8.  BLA:  non mais ça [t'arrange   ]*
     VIO:              ah non c'est]* génial pour toi*
     noi:  -------------------------*déplace marqueur*
 9.  ROU:  *ah bon [pourquoi  ]
     BLA:          [tu deviens][le     ] gouverneur
     VIO:                      [bah oui]
     noi:  *saisit carte----------------------------->tour 11
10.  VIO:  c'est toi qui deviens le gouverneur=
11.  NOI:  =°ça* c'est pour toi°=
     noi:  ----* place carte sur plateau ROU----> tour13
12.  BLA:  =mais oui
13.  ROU:  ah oui ah oui  [ça y est]* ok d'accord [j'ai (inaud.)]
     NOI:                 [merci   ]*             [dis moi merci]
     noi:  -------------------------*désigne ROU---------------->
14.  ROU:  oui*+ merci
     noi:  ---*''''''''>
     rou:      +tend main--->
15.  ANI:  non*+ ne dis jamais merci à noir*+
     noi:  '''* poignée de main------------*
     rou:  ----+poignée de main-------------+
16.        *((rires))
     noi:  *prep une action avec un pion,,,,>
17.  BLA:  ouais mais non là ça [m'arrange pas]*
     ANI:                      [ça y es là   ]*tu lui as serré la main*&
     noi:  ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,*retract''''''''''''''''''*
18.  ANI:  &t'es foutu c'est lui qui va gagner
```

Dans ce second extrait, l'intervention humoristique d'un spectateur permet à ce dernier d'intégrer rapidement l'échange, et de s'engager ainsi dans les interactions de la table, en établissant directement sa connaissance de l'un des joueurs et en mobilisant une référence à un évènement du jeu. Ce trait d'humour lui permet par conséquent de s'intégrer et d'être ratifié rapidement dans l'échange autour de la table. S'il ne s'agit pas ici d'un renforcement dans l'action ludique, il n'est pas aisé pour le spectateur, puisqu'il ne peut y prendre part. Il mobilise cependant d'autres espaces d'engagements déjà en place par les participants. Dans ce cas également, le trait d'humour se fait en mêlant plusieurs foyers d'engagement. Nous distinguons au tour 11 la concrétisation de l'échange par le passage d'une carte, suivit par la poignée de main. Il s'agit d'un geste inattendu au sein d'un jeu compétitif ; surtout, l'action menée par le joueur Noir restait intéressée, même si elle était accidentellement bénéfique au joueur Rouge. Cet échange humoristique en raison de son inconvenance annoncent l'importance de l'action qui vient d'être menée. Il souligne aussi, voire favorise, la présence d'autres foyers d'engagement possibles dans l'activité. Les deux extraits montrent ainsi des mobilisations différentes des ressources d'engagement disponibles, permettant de joindre des engagements distincts dans des moments de saillance, lorsque la possibilité de croiser de façon pertinente ces différents cadres se présente.

6. La présence obstinée et multimodale du jeu

Le fonctionnement à l'œuvre dans ces traits d'humour et la mise en évidence d'engagement partagé en les rendant saillants au travers de remarques s'appuyant sur la situation de jeu, créent un intéressant parallèle. Il s'opère une logique similaire à celle que j'ai pu décrire dans les formes de prises de parole permettant de signaler son engagement. La verbalisation des actions de jeu accomplies, produite par les joueurs, sans que ces énoncés ne semblent adressés à qui que ce soit de particulier, permet en effet de faire émerger un engagement dans le déroulement, ou *Moteur*. Je concluais que ces prises de paroles participaient d'une forme de *présence obstinée*[273] de l'engagement ludique.

Extrait 37 : Transcription Himalaya 3

```
7.  ORA:  et: eum:: +[hm:  ]
    VER:            +[vas-y] tu peux ptet [jouer* ptet   ]+
    ROU:                                  [j'ai *ja:/mais] joué* comme ça BLEU
    ver:            +pointe rouge-------------------------+
    rou:                                          *avance tuile--* déplace pion-->
8.        (.7)*(.6)¤
    rou:  ----*
    ora:  ---------¤
9.  VER:  ¤orange (.6)
    ora:  ¤écarte livret regarde plateau-->
10. ORA:  pardon=
    ora:  ------->
11. VER:  =tu¤ fais l'aumône (.4)¤
    ora:  ---¤avance tuile-------¤
12. ORA:  ¤je fais l'aumône je prends¤ de l'or
    ora:  ¤saisit cube or------------¤ place cube derrière cache--->
13.       (.2)+(.4)
    ver:      +avance tuile-->
14. ROU:  putain je t'ai¤+ je t'ai [laissé] une voie royale hein+ orange=
    VER:                           [marron]
    ora:  --------------¤
    ver:  ---------------+ déplace pion-------------------------+
15. ORA:  =ouais sympa/ ¤hein\ (.4)
    ora:                ¤lit livret jeu-->
```

Les différentes verbalisations, telles que l'annonce « bleu » au tour 7, ou l'annonce « marron » au tour 14, contribuent à créer un signal, dans un espace perceptible supplémentaire, de ce qu'il se passe en jeu. Ces signaux sont construits autour de saillances signifiantes pour les participants. Ici, les couleurs énoncées représentent les différents chemins choisis : marron pour les chemins de terre, bleu pour les chemins de glace, et noir pour les chemins pavés. Elles correspondent à celles indiquées sur la petite roue qui permet aux joueurs d'exprimer ces choix. De même, le symbole de commerce, représenté par une main tendue contenant un objet, fut, pour cette partie, intitulé « aumône », en dépit du contresens provoqué avec la thématique du jeu.

[273] Concept que j'emprunte à Datchary Caroline et Licoppe Christian (2007).

Fig. 33 : Pièce du jeu Himalaya

Datchary et Licoppe (2007) ont développé l'idée d'une présence obstinée des objets comme « *une saillance perceptible et durable* » des dispositifs de communications au travail. Ces derniers invitent des types particuliers de traitements selon l'association locale qui est donnée à tel ou tel type de communication, mais dans le même temps, autorisent leur traitement en différé ou la mobilisation de cette saillance comme ressource par les acteurs dans la gestion de leur multi-activité et des engagements nécessaires à leur tâches. Ils donnent ainsi l'exemple des messages électroniques ou de la pile de dossiers dans le bureau d'employés et qui demeure présent jusqu'à ce que le sujet soit traité. Si dans le cadre des jeux, l'analyse réflexive de la mobilisation de ces saillances des foyers d'engagement n'est pas aussi poussée par les acteurs que dans le cadre d'un travail centré autour du traitement efficace des communications, il n'en reste pas moins qu'une mobilisation effective de ces foyers d'attention existe.

Paradoxalement même, tout autant que le matériel de jeu, les marques d'engagement ponctuelles que nous venons d'évoquer, à savoir les traits d'humour et la verbalisation des actes, sont à rapprocher de cette persistance plutôt propre aux objets. Je rejoins cependant Datchary et Licoppe en ce qu'ils associent cette présence obstinée des sommations (comme la sonnerie du téléphone) lorsqu'elles sont répétées, la perception de l'objet persistant agissant alors comme une sommation. Ces saillances perceptibles que constituent les énoncés ne sont durables que lorsqu'elles sont réalisées collectivement. Ce n'est d'ailleurs pas tant pour soi-même que ces actions semblent effectuées, mais davantage pour le reste des participants. D'autre part, le matériel du jeu échoue bien souvent à accomplir cette mission. Ainsi, lors de nombreuses parties, les pions, jetons, totems ou autre marqueur indiquant le joueur agissant se retrouvent bien vite oubliés ou délaissés par les joueurs.

La seule exception observée à cette règle ne semblait pas souhaitée par le script et découler plus naturellement des contraintes de manipulation des pièces de jeux. Lors de la partie de Shadow Hunters que j'ai pu enregistrer en vidéo, j'ai remarqué, au cours de mes multiples visionnages, l'importance qu'un geste en apparence assez anodin occupait dans la gestion des tours : celui du passage des dés d'un joueur à l'autre. Ces dés sont en effet utilisés, respectivement, lors de la première et dernière

action possibles dans un tour, si bien que, spontanément, le joueur actant donnait ses dés au suivant lorsque son tour était achevé.

Extrait 38 : Transcription Shadow Hunters

```
56. BLA   ²c'est bi/¤za::re  ¤²[ça::::
    ORA                        [c'est bizarre hein²
    jau   ²pose dés devant ora²''''''''''''''''''''²
    ora             ¤........¤saisit dés------------->
57. ROU   [(rires)      ]
    VIO   [ça doit être/]Daniel\
    ora   >---------------------->
58.       (0.3)¤(0.5)
    ora   >----¤remue dés------>
59. BLA   tu veux une corde/
60. ROU   [(rires)]¤
    JAU   [(rire--]¤---------¤----)
    ora   >--------¤lance dés¤
```

Ce passage des dés s'est répété presque tout au long de la partie. Or, les rares occasions où la transition entre le tour de deux joueurs a connu quelques accidents, plus discrets que problématiques, proviennent des moments isolés, au cours desquels l'un des deux participants soit prenait les dés de lui-même, soit, ayant choisi de ne pas attaquer, oubliait de passer ces derniers.

Extrait 39 : Transcription Shadow Hunters

```
47. ROU   &¤*[c'est ça::/]
    JAU    ¤*[c'est ça\  ]quatre     *¤
    VIO    ¤*[OUAIS\     ]
    rou     *déplacepionjaune(1vers4)*''''''''''>
    ora    ¤.........................¤main vers dés tente saisir------>
48.       (0.3)
49. ORA   ²allez/* donne moi¤&
    rou   >''''''*
    ora   >-----------------¤
    jau   ²passe dés vers ora--->
50. ORA   &¤ça\[ah ¤²non/ tu peux attaquer/¤²[ (.)      ] °tu peux            ]&
    JAU        [BON¤² ben va y avoir       ¤²[°(inaud.)°]
    VIO                                    ¤²[tu peux   ]/ l'attaquer toi hein\]²
    ora    ¤'''''''¤pointe jaune-----------¤
    jau   >---------²''''''''''''''''''''''''''²mainG saisie dés-------------------²
52. ORA   &attaquer effectivement°
53. ROU   ²tu m'a- t-tu peux atta²quer(.2)[tu le jau/ne\ tu peux attaquer]le orange\
    ORA                                  [tu peux attaquer que moi\     ]
    jau   ²passe dé main D-------²
54.       (0.2)
55. JAU   orange/²(0.3) mais moi² j'aime orange\ je ne l'attaque plus²
    jau          ².............²défausse carte poupée démoniaque----²
56. BLA   ²c'est bi/¤za::re  ¤²[ça::::
    ORA                        [c'est bizarre hein²
    jau   ²pose dés devant ora²''''''''''''''''''''²
    ora             ¤........¤saisit dés------------->
```

Dans cet extrait, au tour 49, le joueur Orange demande les dés à Jaune : il tend d'ailleurs déjà sa main dès le tour précédent. C'est seulement lorsque le joueur Jaune, réagissant à la demande, se fait interrompre par les autres participants qui soulignent qu'il peut encore accomplir une action qu'il se rétracte, avant d'effectivement passer les dés à Jaune, tout en annonçant clairement son choix de ne pas l'attaquer.

Cependant, aussi spectaculaire que soit ce cas, les situations dans lesquelles un élément matériel joue un rôle aussi marqué sont très anecdotiques, et le plus souvent seront mobilisées en raison d'un usage nécessaire dans le tour de jeu, comme ici. Le matériel de jeu permet tout de même aux joueurs le traitement en différé de leurs actions. Le dispositif étant bien souvent un système d'inscription qui fige la progression temporelle des coups, il devient possible aux participants de retirer leur attention de l'évolution du jeu, sans nécessairement perdre cette dernière. De nouveau, un contexte rare mais paradigmatique permet de rendre cette dimension particulièrement perceptible :

> *Alors que je me trouve entre deux parties dans la salle de repas de la ludothèque Boulogne Billancourt, seul espace où les participants sont autorisés à manger afin de ne pas abîmer les jeux de la ludothèque, Marc ouvre soudainement la porte et s'exclame en direction de Guillaume et Antoine, tous deux occupés à manger tout comme moi :*
>
> *Marc : – Lieu historique à 6.*
>
> *Antoine : – Je passe.*
>
> *Guillaume : – Il a fait quoi ?*
>
> *Marc : – Il a pris un autre truc.*
>
> *Guillaume : – Bah... je passe aussi.*
>
> *L'interaction peut sembler intrigante mais s'éclaire tout de suite si l'on considère que Marc, Guillaume, Antoine, ainsi que Luc jouent chaque semaine au même jeu : Through the Ages*[274]*. Ce jeu est particulièrement long, si bien que régulièrement ils organisent un roulement selon les différents tours de jeux. Le jeu possède un système d'enchères, d'où l'annonce de Marc. Luc venant de déclencher une enchère en jeu, ils sont donc invités à s'exprimer eux aussi. Sitôt les réponses données, Marc se précipitera en bas pour annoncer les décisions des deux autres participants.*

[274] Vlaada Chvátil, *Through the ages*, [jeu] (Iello, 2006).

Cette interaction montre comment le système de tour est utilisé pour permettre aux joueurs de manger tout en poursuivant la partie en cours. Le bref échange est, quant à lui, articulé autour des seules informations pertinentes : le nom de la carte mise aux enchères et sa valeur proposée. Nous reconnaîtrons ici les principes de la mise en exergue d'éléments significatifs par les joueurs *via* des annonces, comme lors des verbalisations des actions entreprises. La transformation de ces éléments comme ressources, en vue d'un engagement maintenu car différé, est cependant plus visible ici, en raison du contexte quelque peu extraordinaire.

III — *Flow must go on* ? Primauté de l'engagement *Moteur*, ressources et négociations

Que ce soit dans les cas de figure où la partie fut dûment interrompue, les contextes où la rencontre fut maintenue malgré des obstacle à l'engagement, ou lors du déroulement usuel du jeu, une place particulière est accordée au foyer d'engagement *Moteur*. Même lorsqu'un joueur ne parvenait pas à s'investir dans le jeu, il dissimule ses impressions. La structure des tours de jeu est alors maintenue pour permettre aux participants de poursuivre la partie. Lors de parties sans accrocs, c'est encore autour d'un enjeu de conservation de cet engagement que réside l'explication aux pratiques manifestes du maintien du cadre.

Il s'agit aussi du foyer d'engagement le plus sujet, si ce n'est le seul, à l'imposition de norme par le rappel à l'ordre. La *« politesse du joueur »*, commune à tous les terrains observés, se manifeste d'ailleurs régulièrement par l'intermédiaire d'injonctions sociales à jouer son tour. Cet aspect est particulièrement visible sur les sites internet proposant des versions numériques de jeux et constitués par des amateurs de jeux de société. La phrase « ein bischen schnelller bitte » (à savoir, « un peu plus vite s'il vous plait »), est devenue emblématique du site, au point d'ête imprimée sur des T-shirts en convention. Par ailleurs, Board Game Arena propose, de façon automatisée, de pénaliser les joueurs quittant des parties encore en cours ou prenant trop de temps pour jouer. De fait, ces deux comportements empêchent la poursuite du jeu.

Les observations menées jusqu'ici montrent aussi que certains engagements, comme celui dans l'*Épreuve* ou l'*Intrigue*, sont certes distincts de l'engagement *Moteur*. En effet, un joueur peut ainsi totalement ignorer les objectifs posés par le jeu. Les deux premiers engagements restent toutefois articulés au dernier ; ce qui reste, en somme, assez logique, puisqu'il s'agit là d'aspects nécessitant le déroulement du jeu et son achèvement. L'engagement dans l'*Épreuve* incarne notamment la dimension autotélique du jeu, qui ne donne du sens aux choix des joueurs que si le système de sanction est appliqué. Cela impose la progression du jeu jusqu'à un point de complétion. L'engagement dans l'*Intrigue*, du moins tel que nous l'avons redéfini, nécessite aussi la progression du jeu puisque l'historique de la partie se construit au travers de la mise en action du jeu. La relation n'est cependant par réciproque, car les joueurs peuvent privilégier un autre de ces engagements sans altérer le *Moteur*.

Les autres aspects de l'engagements du modèle MEDIAL, à savoir l'engagement *diégétique*, *ludologique* et envers *Autrui*, semblent diverger davantage de l'engagement *Moteur*. L'exemple, certes rare, mais néanmoins significatif, de la transformation d'une activité de jeu en expérience *ludologique* tend ainsi à montrer que l'aspect réflexif sur les mécaniques de jeu n'exige pas le

maintien de ce dernier. Dans le discours normatif, c'est cependant surtout l'engagement dans l'aspect *Autrui* du modèle qui révèle l'importance de la gestion des engagements. Bien des discours normatifs étudiés soulignent que s'investir dans l'un des aspects peut s'effectuer au détriment d'autres. Ainsi, un engagement trop prononcé dans l'*Épreuve*, menant à des pratiques de manipulation ou à des comportements agressifs vis-à-vis des pairs autour de la table (marque de sous-engagement) sera, là aussi, estimé de manière négative. Or, seul l'aspect d'un manque d'engagement vis-à-vis d'*Autrui* fait partie du discours normatif sur la rencontre ludique. Nous retrouvons ici la distinction entre deux espaces, et que déjà abordée dans le cadre de ce travail : l'engagement dans le cadre de la partie et celui de la table.

Cependant, si l'on excepte l'engagement *Moteur* et l'engagement *Autrui*, les autres aspects du modèle s'intègrent bien souvent dans ces deux aspects. L'*Intrigue*, par exemple, constitue lors de la fin de la partie un sujet de discussion apprécié et l'occasion pour beaucoup de poursuivre quelque peu le plaisir de la partie, au-delà de l'issue du jeu. L'engagement *Ludologique*, particulièrement communautaire, s'appuie sur les évènements s'étant produits durant la partie, afin de permettre l'évaluation du jeu et des stratégies des joueurs. L'engagement *Diégétique* est, pour cette forme particulière de jeu, parfaitement secondaire et seulement mobilisé dans le cadre des traits d'humour, ou comme ressource pour renforcer l'accessibilité et la compréhension du fonctionnement du jeu.

L'engagement dans l'*Épreuve* offre une distinction supplémentaire. En considérant sa définition première d'engagement dans les objectifs donnés par le jeu, il s'agit, pour le joueur, de s'efforcer à gagner la partie. Cependant, cet objectif semble être le plus spontanément et régulièrement négligé, du moins partiellement. L'idée d'une alternative (jouer sérieusement ou non-sérieusement) illustre la possibilité d'aborder les éléments du jeu sans totalement s'engager dans l'*Épreuve*. D'autre motivations peuvent être trouvées, données et définies par le joueur à tout moment de la partie pour le pousser à agir sur le jeu. Il s'agit d'objectifs prenant souvent en compte les autres foyers d'engagement.

Enfin, les différents exemples démontrent la capacité des participants à négocier le contexte de jeu, en cherchant à favoriser leur engagement propre, mais aussi et surtout celui de leurs pairs. Cette importance donnée à l'engagement *Moteur* s'inscrit d'ailleurs dans cette logique. Puisque tous les participants sont présents pour découvrir un jeu ou jouer à ce dernier, il faut leur laisser le loisir d'y être acteurs, et non seulement en situation d'attente. De nombreuses autres pratiques donnent à voir cet engagement *Moteur*, et facilitent ainsi les transitions, la prise de tour, le suivi du jeu et, par conséquent, la prise de décision. *A contrario*, d'autres échanges renforcent l'importance des moments

clefs de la partie, de cette *Intrigue* ludique qui sera l'occasion d'une narration en fin de partie. Cela constitue, enfin, un espace où montrer ses capacités d'analyse et favoriser l'engagement des autres participants, à l'aide de conseils ou de traits d'humour.

La pluralité des foyers d'engagement étant dorénavant posée, il me paraît important de conclure sur ce que ces observations nous apprennent sur la notion d'engagement. En premier lieu, il est évident que si l'engagement peut être spontané, il n'en reste pas moins une activité menée par les participants, s'appuyant sur les ressources de la rencontre et répondant à ses contraintes. L'idée d'activité spontanée semblerait alors contradictoire, mais la nature du travail produit par les acteurs pour gérer et coordonner leurs engagements nous montre qu'il n'en est rien.

De fait, l'engagement est géré par les participants, à travers la création de signification et de contextes qui favorisent ou gêne l'implication spontanée, et s'oppose le plus possible aux éléments, évènements et obstacles qui pourraient détourner, léser ou extraire l'individu de cet état de félicité. En cela, l'engagement est intimement lié à l'activité de cadrage. La mise en place d'un cadre, et ses multiples adaptations au fur et à mesure que la situation évolue, donne au participant l'occasion de définir ses objectifs et ses ressources dans l'activité, à partir desquels il pourra encourager son engagement.

Dans le cas des rencontres ludiques, il est possible d'observer plusieurs moments au cours desquels ces activités visent à cadrer et à élaborer des conditions d'engagement favorables. Avant la partie, tout d'abord : il s'agira non seulement de construire intégralement une occasion sociale, en choisissant le jeu et les participants adaptés aux contraintes matérielles et temporelles et selon les préférences des personnes présentes. Par définition collective, cette construction d'une situation induit aussi la négociation d'un cadre par les différents participants. Le cadre ne doit pas nécessairement être accordé et similaire pour tous, du moment que certains éléments et ressources sont partagés.

Ainsi, il n'est pas indispensable, durant la partie, que tous les participants trouvent le même intérêt dans les objectifs du jeu, ni ne cherchent obligatoirement à les accomplir, tant qu'ils maintiennent l'engagement commun, celui de la progression du jeu, c'est-à-dire l'engagement *Moteur*. Ces différences de cadrages de l'activité restent cependant négociées, en ce qu'elles peuvent faire survenir des disparités d'engagements pouvant, à terme, devenir problématiques. En outre, les participants ont conscience que tous ne partagent pas systématiquement les mêmes engagements dans la situation,

puisqu'ils peuvent chercher à favoriser les engagements des autres participants en maintenant les ressources communes.

Cette interprétation nous permet de mieux comprendre les disparités entre les foyers d'engagement proposées par le modèle MEDIAL. Si l'engagement *Moteur* est si central, c'est parce qu'il s'agit du foyer d'engagement le plus partagé, quel que soit le cadre donné par les participants. À l'inverse, l'engagement diégétique, en raison de sa faible mobilisation pour cette forme particulière de jeu, ne risque pas de générer des situations de dysphorie chez les autres participants s'il s'agit d'un aspect ignoré.

Ce jeu des engagements s'appuie, par ailleurs, sur les ressources et les particularités du jeu tout d'abord, avec la possibilité d'alterner ses engagements, d'une part dans le cadre de *la partie*, et d'autre part dans celui de *la table*. Il se fonde tout particulièrement sur la coordination des engagements réciproques et la capacité de nourrir collectivement les engagements des participants. Enfin, il se nourrit aussi du contexte social, bénéficiant des discours communs sur le jeu et de représentations collectives. Un bon joueur est ainsi celui qui sait maintenir des formes d'engagement agréable que ce soit dans le cadre de la *partie* en proposant un défi intéressant à ses adversaires, ou dans celui de la *table* en fournissant des commentaires à propos, prodiguant des conseils, en proposant d'autres formes d'engagement avec le jeu dans les moments où le joueur n'est pas actif, etc. De façon moins évidente le bon jeu est aussi celui qui va pousser les joueurs à s'engager dans l'enjeu qu'il propose, favoriser sa lecture par la qualité de son support et minimiser les moments de dysphorie en étant accessible aux participants.

L'expression d'un engagement hiérarchisé, plutôt qu'en absolu, permet aussi de saisir dans quelle mesure, par des tolérances sur le degré de participation et d'engagement des autres joueurs présents, des cadrages et des implications différentes dans l'activité peuvent générer des situations qui ne seront problématiques pour personne. Cela nous engage aussi à comprendre comment, pour un même individu, ces processus d'engagement peuvent produire des sur-engagements, s'effectuant au détriment des autres formes, ou plutôt, des autres espaces de pratique où un engagement minimum est attendu. Cet engagement minimal constitue alors la base commune et nécessaire à tous pour maintenir sans heurt leur participation à la rencontre collective.

CONCLUSION

Dans la conclusion de leur article *Comment analyser une situation selon le dernier Goffman ?* (2013), Cefaï et Gardella proposent d'articuler la méthode ethnologique à celle de l'analyse des cadres de l'interaction proposée par Goffman, pour chercher à résoudre les liens tissés entre les réalités macro-sociales et l'ordre de l'interaction. C'est, en quelque sorte, à cette invitation que j'ai voulu répondre dans le présent travail de thèse. Si ma question de recherche initiale – l'étude des interactions ludiques – aurait pu se contenter d'une analyse des données enregistrées, ma participation aux terrains, et l'examen plus approfondi, apportent selon moi à la compréhension de la situation telle qu'elle est vécue, saisie et mise en discours par les participants. Elle fournit, en outre, une intellection des enjeux et des conflits ou, au contraire, explore leur absence à l'échelle du groupe.

Cette articulation des méthodes m'a permis d'étoffer mon corpus de donnée. La possibilité donnée par la captation de revoir un même contexte avec un regard nouveau (en plus de l'intérêt méthodologique porté par l'analyse conversationnelle) est ainsi complétée par la prise en compte des discours et des enjeux de champs de la communauté. Cela permet d'éclairer le déroulé microsocial de la situation à l'aide de son contexte structurel. De contraster les actions spontanées et leur agencement par les acteurs avec le discours réflexif produit par ces derniers. J'en retire trois aspects concernant la place donnée ou acquise par la question de l'engagement ludique, sur lesquels je souhaite revenir ici.

Dans un premier temps, il convient de souligner l'importance que cette notion occupe dans les discours des joueurs passionnés. Elle transparait dans les jugements esthétiques émis sur les jeux, les discours vecteurs de normes cherchant à distinguer les comportement légitimes, ceux du bon joueur et ceux du mauvais, ou bien encore dans cette idée qu'en somme, le vrai joueur reste celui qui participe de la communauté plus que celui qui respecte les jugements et les normes qu'ils ont pourtant définis.

Dans un second temps, l'objet ludique lui-même, dans sa structure et le contexte social qu'il génère, demande des participants qu'ils s'engagent pour pouvoir prendre sens. Sa structure, tout d'abord, offre des choix et sanctionne ces derniers par les conditions de réussite. Elle se double d'un système d'inscription des états de la progression du jeu et d'une temporalité propre. Ces éléments façonnent

la rencontre en proposant aux acteurs des ressources et des supports à la gestion des engagements, tout en posant des contraintes autour desquelles la conversation s'articule.

Enfin, dans un troisième temps, l'étude de la situation et de la façon dont les foyers d'engagement sont mobilisés à travers les différentes ressources, tant conversationnelle que ludique, sont sollicitées pour maintenir le cadre de l'activité. Cette réflexion m'a permis de revisiter le modèle théorique proposé par Goffman dans *les cadres de l'expérience* (1991), ainsi que les observations et concepts qu'il a établis pour décrire ces mêmes situations (1961, 33).

1. Discours moraux d'une communauté de pratique : le cas des passionnés

S'il ne s'agissait pas de l'objectif premier mené par l'enquête, il me semble nécessaire de revenir ici sur les particularités du groupe présent lors de ces soirées jeux. Il faut également s'attarder sur le contexte dans lequel ces dernières s'inscrivent. Le profil des participants influence en effet les résultats obtenus lors de ce travail de thèse, et si une variation dans les terrains fut accomplie, la démographie globale resta tout de même très similaire d'un lieu à l'autre.

La population présente sur le terrain, en plus de posséder un profil social très homogène, constitue aussi et surtout un groupe particulièrement engagé dans son loisir. Le profil observé répond tout spécialement à celui des participants de la culture *Geek* décrite par David Peyron (2013). Ils correspondent aussi à un autre aspect majeur de ce profil : l'importante participation dans le loisir retenu. Pour la majorité d'entre eux, venir aux soirées jeux représente un aspect seul de leur pratique. Elle est généralement complétée par une implication dans les sites et espaces communautaires sur internet, la participation aux différents évènements organisés autour du loisir (en particulier les festivals et journées dédiés au jeu), voire, pour quelques-uns d'entre eux, l'exercice d'une activité professionnelle autour du jeu (ludothécaire, auteur de jeu, journaliste spécialisé, etc.).

Ainsi, au-delà des seules soirées, les groupes étudiés produisent également de nombreux contenus, ou réifications (Wenger 1998) dans ces espaces communautaires, qui bien souvent permettent d'étendre la production du discours de ces joueurs au-delà des seules frontières de la soirée. Dans cet écosystème, les soirées jeux sont un espace non seulement de participation à la communauté de pratique, mais aussi de rencontres, de socialisation, et où auront lieu, sous forme de discussion, les premières expressions de ce qui sera bientôt réifié par l'un ou l'autre participant dans les autres espaces.

Pour cette raison, la communauté de pratique créet un important corpus de discours normatifs, portant principalement sur les jeux et leur critique et, de façon légèrement plus secondaire, sur les comportements et valeurs portés par le groupe. Les discours sur les jeux sont particulièrement intéressants. En effet, s'ils mettent en avant un rapport très esthétique au jeu – ils constituent, à ce titre, un espace de revendication autour de la nature du jeu et de ces réifications[275] – ils n'en sont pas moins organisés autour de critères relativement communs et partagés. L'expression des préférences personnelles se retrouve dans l'appréciation de ces critères posés sur le jeu ainsi que dans le poids donné à chacun, accompagné d'autres goûts subjectifs, concernant certaines mécaniques, la

[275] Bruno Faidutti, « Critique du test », Les jeux de société de Bruno Faidutti, 27 novembre 2015, https://faidutti.com/blog/blog/2015/11/27/test-et-critique/.

thématique ou des conditions particulières. Par ailleurs, les critères véhiculent les valeurs générales du groupe en matière de jeu. Nous pouvons notamment relever l'importance des mécaniques, du lien entre thème et mécanique, la profondeur des choix tactiques qui sont soumis au joueur, la part d'agentivité conférée à ce dernier, la qualité du matériel et de l'écriture des règles. Tous dénotent une importance dans la capacité des jeux à produire des aspects permettant ou facilitant l'engagement dans le jeu, que ce soit par un aspect ou un autre.

Les discours sur les comportements sont en outre particulièrement centrés sur l'engagement du joueur. Il s'applique non au sien propre, mais s'exécute dans le respect et la facilitation de celui des autres participants. Ainsi, il est reproché au mauvais joueur une forme de sur-engagement dans l'épreuve proposée par le jeu, qui néglige d'autres foyers d'engagement. Ces dernières subissent alors un sous-engagement : en particulier, cela s'observe dans l'engagement social et le respect de la face de chacun des participants, et ce quelle que soit la forme donnée à ces sous-engagements. À l'opposé, le bon joueur est apprécié non seulement pour l'ajout d'un enjeu supplémentaire à l'épreuve ludique (et donc pour le renforcement possible d'un engagement dans cet aspect particulier du jeu), mais aussi pour sa capacité à produire une analyse *ludologique* et des conseils tactiques durant la partie. Cela permettra au joueur présent à ses côtés de mieux découvrir le jeu et ses subtilités, un aspect central dans la participation communautaire.

Ces discours cachent cependant une assez grande acceptation des manquements et dérogations à ces principes idéaux. Les joueurs ne cherchent pas à être de bons joueurs. De même, certaines tares de mauvais joueurs peuvent être élevées au rang de marques d'appartenance à la communauté, notamment par le partage d'expériences difficiles similaires. Se considérer comme intégré à la communauté passe par une expérience commune de situations déjà vécues ou de torts déjà commis ou subis. Les normes sont ainsi peu imposées mais demeurent extrêmement communiquées et partagées.

La seule règle faisant exception, et bien plus régulièrement sanctionnée, est celle de la *« politesse du joueur »*. Elle exige des participants de ne pas prendre trop de temps à réfléchir lors de leur tour, une situation susceptible de créer attente voire ennui chez l'adversaire. Cette situation est contraire à celle attendue, la réalisation du joueur par son agentivité étant au cœur de toute pratique ludique (Brougère 2005).

Ces discours sur les normes sont intensément produits et circulent y compris en dehors du cercle des passionnés : citons, par exemple, les faux documentaires réalisés dans le cadre du Brussels Games

Festival[276] et diffusés largement sur Youtube dans le cadre de la communication de ce festival. Il serait intéressant de questionner la réception et la circulation des idées et valeurs véhiculées par le noyau dur du groupe, vers ce que Wenger définit comme la périphérie de la communauté de pratique (Wenger 1998), concept d'autant plus large que la croissance rapide du loisir semble avoir dépassé les capacités d'absorption des groupes passionnés. Les recherches sur les pratiques ludiques en France (Berry et al. 2021) montrent ainsi que les joueurs passionnés ne forment qu'un fragment de la pratique du jeu de société. Bien plus, cette dernière est le plus souvent associée à des formes antérieures, et donc différentes, du loisir. Cela interroge d'autant plus cette relation entre les joueurs passionnés et les autres pratiquants du loisir, qu'ils soient réguliers ou occasionnels. Une étude plus large serait nécessaire, afin de déterminer dans quelle mesure l'importante production de discours réifiés par cette communauté touche et influence les autres. Il faudrait, surtout, établir quels sont les agents et les vecteurs favorisant ou non le passage de pratiques d'un groupe à l'autre.

D'une façon générale, il serait à mon sens intéressant de questionner le rapport qu'entretient cette communauté de pratique avec le contexte plus général de la société contemporaine. Un élément fédérateur au sein des joueurs passionnés était, précisément, le discours sur la reconnaissance du loisir comme activité culturelle, de la même façon que ce qui a pu se passer dans la reconnaissance de la bande dessinée ou du cinéma, et qui a mené à l'appellation « *jeux d'auteurs* » ainsi qu'à la revendication du statut d'auteur de jeu (Lalet 2017) dans ces mêmes groupes.

Rappelons aussi qu'encore aujourd'hui, une grande partie des productions sur le jeu, et des jeux mêmes, reste le fait de ces joueurs passionnés. S'essayer à la création de jeu est une pratique qui transparaît souvent dans le discours émis par les participants et concernant la carrière de joueur. Les soirées comportaient, ou étaient en lien avec, un lot important d'acteurs issus du monde du jeu : auteurs, éditeurs, journalistes spécialisés, commerçants, etc. Ce qui donne à ce groupe une voix prépondérante autour du discours sur le loisir, et interroge d'autant plus autour de la réception de ce discours. En particulier, il serait à mon sens tout aussi intéressant d'interroger la place de ce discours dans les stratégies marketing, de reconnaissance ou de recrutement dans l'industrie du jeu de société, et ses rapports avec les joueurs passionnés.

[276] Boitecast TV, *BGF 2015 - Documentaire - Le paralyseur*, 2015, https://www.youtube.com/watch?v=jWeTuUrfSEU.

2. Le dispositif ludique : un système de sanction des stratégies du joueur

Je viens de le souligner, l'un des aspects particulièrement valorisés par les joueurs passionnés sur les jeux est leur capacité à offrir des choix et de l'agentivité dans leur système de sanction. Il me faut ici revenir sur ce point. Cette idée du jeu comme un dispositif choix-sanction se retrouve chez Gilles Brougères (2005). De fait, ce dernier pose comme critère de définition d'une activité comme jeu celui de la prise de décision. En outre, il le décrira comme l'un des deux critères essentiels à l'existence du jeu lorsqu'il revisitera son travail initial[277].

> Le second critère qui me semble tout aussi essentiel, permettant de saisir le jeu au sein de la pluralité des activités de second degré, est celui de la décision, que je distingue volontairement et fortement des critères habituels qui renvoient à l'idée de liberté […] Le jeu est profondément structuré par la décision : décision de jouer, peut-être, mais décision de continuer à jouer ou, plutôt, il convient de dire que le jeu n'est qu'une succession de décisions. Il est tel parce qu'il n'est pas une activité de premier degré, de la vie quotidienne mais une activité de second degré, qui n'existe que pour autant qu'on la maintient dans l'existence par un ensemble de décisions. Le monde réel continue à exister si j'arrête de décider ; je ne fais plus rien, mais cela n'a pas beaucoup d'incidences sur le monde réel (tout au moins pour la plupart d'entre nous). En revanche, si l'ensemble des joueurs arrête de prendre les décisions, le jeu s'arrête, le jeu ne tient que par leurs décisions. Si j'arrête de décider, je me retire du jeu tel l'enfant qui lève son pouce. On participe au jeu en décidant, on se retire du jeu quand on arrête de décider. (Brougère 2012)

À ce premier critère, le chercheur en adjoint deux autres, les règles d'une part, et l'incertitude d'autre part. Par « règles », il entend un « *système de décision* », et souligne que sans incertitude n'existe aucune décision possible. C'est sur un constat similaire que je définis les jeux d'édition comme des dispositifs conçus autour d'un système de choix-sanction et d'inscription. Les deux idées vont de pair : la règle propose au joueur des situations et des procédés d'action possibles pour progresser vers un objectif. Le déplacement des éléments de jeu inscrit alors, par l'action du joueur, le résultat de ces décisions, proposant de ce fait une sanction des actions accomplies.

Ce système est articulé autour des moments de décision, par la présence de chaînes d'actions, qui associent plusieurs séries de gestes et de manipulation du matériel de jeu. Cela permet aux joueurs de faire agir le jeu dans son ensemble. Chacune de ces chaînes d'actions est associée soit à un moment de décision par le joueur, soit à un élément de hasard, soit aux deux à la fois. Chacune de ces unités forme une unité d'action communément appelée le coup.

Le coup forme l'unité temporelle discontinue du jeu, car le jeu ne s'inscrit que rarement, et jamais totalement, dans moment continu, mais s'organise autour de phases et d'instants de jeu, dont le coup

[277] Dans son ouvrage de 2005 Brougère ne distingue en effet pas de degré d'importance différent parmi les cinq critères qu'il identifie (second degré, décision, système de décision, incertitude et absence de conséquence). Lorsqu'il revisite son travail en 2012 en cherchant à confronter sa première analyse aux jeux sérieux, il va justement réorganiser ces critères, en soulignant la prévalence de deux d'entre eux (le second degré et la décision) dont découlent les trois autres.

constitue en quelque sorte la plus petite unité. Ces temporalités se construisent par des éléments mêlant les aspects linéaires et cycliques. De manière générale, les premiers sont ceux associés à l'inscription et à la progression du jeu : par exemple, l'ouverture de nouvelles phases de jeu offrant des mécaniques inédites lorsque des conditions sont remplies, ou l'inscription progressive d'éléments tels que la piste de scores. Les éléments cycliques sont pour leur part structurés autour de la répétition d'actions possibles et autorisées. Le tour de jeu est sans doute l'illustration la plus commune : grâce à lui, des moments autorisés d'actions sur le jeu entre les joueurs circulent de façon cyclique, chaque joueur disposant alors des mêmes possibilités d'action offertes à son tour, ou d'un tour à l'autre.

C'est autour de cette structure de chaînes d'action et de la temporalité particulière du jeu que l'interaction s'élabore. En particulier, par sa structure, le jeu définit et répartit les statuts des joueurs selon les différentes phases de jeu. Une distinction notable nous intéresse ici, celle qui sépare joueur actant et non-actant, et qui détermine le registre de participation des joueurs entre leur possibilité d'agir sur le jeu ou non. Cette répartition se retrouve dans la conversation, car nous observons une tendance chez les joueurs à prendre la parole de façon différenciée, selon qu'ils sont joueur actant ou non-actant durant le tour. Le premier se restreint en s'excluant de certains aspects de la conversation. Son attention est consacrée à l'espace de jeu, et il initie fréquemment la parole, respectivement pour :

- commenter son action (ou ses hésitations) ;
- agir sur le jeu (certaines action de jeu se faisant par annonce) ;
- décrire son action en jeu ;
- marquer l'importance d'une action particulière, ou son aspect remarquable, dans l'évolution de la partie.

Le joueur non-actant se montrera plus enclin à participer aux conversations qui se tiennent en parallèle de la partie en cours, ou à commenter la situation avec les autres joueurs non-actant ou le joueur actant, le ratifiant ainsi dans la conversation. Cette distinction nous a conduit à supposer l'existence de deux cadres de l'interaction distincts. En premier lieu, la *partie* est constituée par le système de jeu et les interactions liées à la progression des éléments ludiques en cours. En second lieu, la *table* regroupe les interactions sociales générées par la co-présence, et permet la mise en place de foyers de conversation qui peuvent se maintenir entre les joueurs indépendamment du déroulement de la partie. Un élément plaidant en faveur de cette distinction est constitué par la présence de longs chevauchements réguliers et non problématiques, une situation usuellement évitée dans la conversation et sujette à des démarches de réparation[278], ce qui n'est pas le cas ici. Les changements

[278] Sur ce concept, voir en particulier Sacks, Schegloff & Jefferson (1974 : 700-1)

posturaux en cours de conversation montrent eux aussi la présence de foyer d'attentions différents dans ces contextes.

Des analyses plus poussées me semblent cependant nécessaires, afin d'étudier les particularités de l'interaction ludique. Au cœur de ces dernières, la distinction entre les différents rôles (actant, non-actant, spectateur) me semble essentielle à la compréhension de la situation et de l'évolution de l'interaction. Le modèle de *la table* et de *la partie* proposé ici reste sommaire, il s'appuie sur des distinctions posées par les joueurs, et des comparaisons avec d'autres modèles soumis dans l'étude des jeux. En particulier, il s'inspire de la définition de rencontre ludique (*gaming encounter*) émise par Goffman (1961), à ceci près qu'il englobe la partie, les événements du jeu et les interactions causées par la co-présence dans un même ensemble (la rencontre ludique) après les avoir distingués.

S'appuyer sur le concept de multi-activité proposé par Mondada (2006) pourrait, à ce titre, se révéler intéressant et permettre de complexifier l'analyse au regard de potentielles nouvelles données collectées. De même, en raison de contraintes techniques et d'accords avec les participants, il m'était impossible de collecter de façon systématique l'ensemble des échanges lors de l'installation d'un jeu. Si nous sommes bien face à l'établissement de deux cadres, il serait à mon sens judicieux de découvrir comment, d'un point de vue conversationnel, ces derniers sont mis en place, en particulier lors de l'installation du matériel de jeu et de l'explication des règles.

3. L'engagement comme ressource de la situation

En discutant cette distinction entre *Table* et *Partie* à partir du concept d'engagement, entendu ici comme la participation active et spontanée dans un foyer d'activité, le modèle initialement proposé est d'ailleurs déjà débattu. Le constat est posé d'une multiplicité des formes et foyers d'engagement accessibles aux participants. L'observation des pratiques d'engagement démontre, d'une part, que les situations de transformation de cadre, en plus d'être rares, s'effectuent à partir de foyers d'engagement indépendants de la partie, et vers lesquels l'attention des joueurs va être reportée. Cela survient soit lorsque le joueur est seul en situation de désengagement, soit par la redéfinition d'un aspect de son engagement vers un autre. Décrits par Olivier Caïra (2018) à travers son modèle MEDIAL (*Moteur*, *Épreuve*, *Diégèse*, *Intrigue*, *Autrui*, *Ludologie*), ces différents foyers d'engagement accordent cependant une plus grande importance des pôles *Autrui* et *Moteur*. Cela s'observe en effet tant dans la pratique des jeux et des efforts fournis par les participants, qui chercheront, par exemple, à maintenir et assurer le déroulement du jeu, que dans les discours normatifs des joueurs, qui donnent une importance particulière à ces deux aspects. Notamment, cela s'exprime au travers de la figure du mauvais joueur, qui réprouve les comportements au détriment de l'entente existant autour de la table, et du concept fort et particulièrement exprimé de « politesse du joueur », qui consiste à faire attendre le moins possible les autres participants lorsque vient son tour de jeu.

Ainsi, dans le cadre particulier des soirées jeux étudiées, ces deux pôles semblent primordiaux, tandis que les autres foyers servent le plus souvent de soutien ou de recours possible, dans le cas où l'un ou l'autre aspect viendrait à ne plus suffire. Chacun de ces pôles est négocié, individuellement et collectivement, par les participants, en fonction de ses préférences, du contexte et des actions des autres joueurs. La plupart des pratiques visant à favoriser son propre engagement ou celui d'autrui s'appuient justement sur ces foyers d'engagement, que je qualifierais de « secondaires », non en raison de leur moindre importance pour les participants, mais du fait de leur grande malléabilité.

Il ressort aussi qu'il n'est pas nécessaire que l'engagement soit partagé par tous les joueurs. Si des seuils et des conflits peuvent exister autour de ces derniers – notamment l'engagement dans l'*Épreuve*, avec la distinction entre jouer sérieusement ou non – ils seront généralement négociés ou repris seulement lorsqu'ils pénalisent l'un des deux pôles principaux de l'interaction (*Moteur* ou *Autrui*). Plus rarement, cela arrive encore lorsqu'un décalage trop grand se manifeste entre deux perceptions de ce que devrait être un engagement minimal. Les participants profitent alors de cette possibilité : ils entreprennent soit de temporiser des obstacles et des situations dysphoriques pour eux ou pour les autres participants, soit de renforcer leur engagement collectif en mobilisant plusieurs

d'entre eux à la fois, et en manifestant ces derniers à travers différentes formes de participation comme les traits d'humour, les commentaires, les conseils sur la partie en cours, etc. Ils fournissent ainsi avec régularité une possibilité de s'accorder sur un aspect ou l'autre.

Ces mécanismes de gestion de l'engagement enrichissent et complètent les concepts déjà proposés par Goffman (1961, 1974). Ils s'appuient sur la même problématique d'une gestion par les acteurs des situations d'euphorie et de dysphorie. Goffman proposait déjà les possibilités de transformation, qui peuvent permettre d'incorporer dans la situation un élément situationnel générant ou susceptible de générer un contexte dysphorique, comme lorsque les joueurs transforment un jeu ennuyeux en moment de game design ; ou la règle de pertinence, qui permet aux participants d'exclure de leur attention ce qui ne relève pas des ressources pertinentes de la situation (et plus tard, du cadre), comme lorsqu'un joueur actif reste concentré sur son tour de jeu tout en ignorant les conversations autour de lui ; ou, enfin, les processus de débordement qui concernent les deux situations (sous ou sur-engagement), lorsque les joueurs vont tous prendre part à une conversation sur les règles (et interrompre ainsi le déroulement du jeu) afin de s'assurer d'une compréhension commune. À ces différents éléments, s'ajoutent les mécanismes de modalisation grâce auxquels les acteurs changent facilement ou accordent simultanément, à un même objet de la situation, plusieurs sens appartenant à différentes strates de la rencontre, par exemple lorsqu'un joueur renforce l'engagement dans une situation de jeu en mobilisant le thème du jeu de façon incongrue.

Les mécanismes présentés dans ce travail ajoutent donc la possibilité de mobiliser certaines ressources propres à la situation comme foyer d'engagement. Certains foyers étant prioritaires et maintenus de façon collective (les engagements *Moteur* et *Autrui*), ils participent de cette distinction entre deux cadres de l'activité. On retrouve ainsi les deux espaces d'interaction la *table* dédiée à l'engagement vers Autrui car constituée par l'espace social autour du jeu ; et la *partie*, où les participants doivent manifester leur engagement Moteur. Chacun de ces espaces ratifient différemment les participants, il est possible pour un non-joueur de participer aux échanges comme nous avons eu l'occasion de le décrire dans la seconde partie de cette thèse. Les autres espaces d'engagements (*Epreuve, Diégèse, Intrigue, Ludologique*) sont plus facilement négociables et adaptables par les participants. Ils sont bien souvent soit associés à l'un des autres foyers d'engagement (*Epreuve* et *Moteur* par exemple) ou peuvent servir de passerelle entre les deux espaces en autorisant des formes d'engagement hybride qui par leur intermédiaire manifestent aussi un engagement dans d'autres foyer (par exemple un trait d'humour[279] s'appuyant sur la diégétique du jeu

[279] Voir page 229 de cette thèse avec l'exemple du « tu veux une corde ? »

et de la situation dans *la partie* et son incongruité dans l'espace social de *la table*). Ils permettent aux participants de s'adapter à leur préférences et situations en jeu, sans pour autant menacer le contexte plus global, et possèdent des seuils d'engagement beaucoup plus lâche (la *Diégèse* étant par exemple très peu mobilisée sur l'ensemble des parties observées).

Cette utilisation du modèle MEDIAL a cependant demandé quelques adaptations. Ce modèle se voulant plus général et non limité à une forme de jeu particulière, certains des aspects tels qu'initialement présentés par l'auteur sont soit inexistants, soit nécessitent d'en modifier le contenu pour correspondre au cadre des jeux de société. L'engagement dans la *Diégèse* du jeu, par exemple, n'est que très peu mobilisé, bien que la dimension fictionnelle du jeu soit reconnue comme importante par les joueurs dans leur discours sur le jeu. L'engagement dans l'*Intrigue* nécessite, là aussi, de s'écarter de la dimension fictionnelle portée par le thème du jeu, pour se recentrer autour de l'évolution du jeu et des moments identifiés par les participants comme particulièrement saillants dans l'interaction. Ces derniers seront l'occasion de commentaires et de prises de parole immédiatement en contexte, lorsque le coup est joué, ou en fin de partie, lorsque le déroulement de cette dernière sera mis en discours par les participants.

La place particulière qu'occupent l'engagement *Moteur* et celui pour *Autrui* soulève aussi de nombreuses questions. L'engagement *Moteur* semble ainsi correspondre à la mise en mouvement du jeu, mais pourrait encore intégrer toutes les interactions de contrôle et de gestion du jeu et de ses règles, cherchant à s'assurer d'un bon déroulement. Dimensions qui sont distinctes chez Goffman, où agir sur le jeu appartient au cadre de l'interaction alors que les actions de contrôle font partie du canal de régulation. Dans le même ordre d'idée, l'engagement pour *Autrui* englobe plusieurs réalités : nous y retrouvons les conversations, mais aussi les mécanismes de respect de la face, de réparation, et autres procédés qui permettent le maintien d'une activité sociale relativement sereine pour ses participants.

Cependant, conserver cette possibilité aux engagements de relever simultanément de plusieurs cadres et canaux dépendant de ces derniers est l'occasion d'y voir ici une ressource supplémentaire à disposition des participants, permettant à ces derniers de participer ensemble à l'effort collectif autour des activités de cadrage. Cela s'effectue en maintenant des engagements de nature plurale, ce qui leur permet de mobiliser plusieurs réseaux de sens. Cette idée n'est par ailleurs pas incompatible avec la vision de Goffman : Cefaï et Gardella (2012) soulignent d'ailleurs, dans leur synthèse, l'importance chez Goffman de la stratification des cadres, et de la capacité des participants d'en mobiliser plusieurs à la fois. Goffman évoque aussi la possibilité d'avoir des cadres subordonnés (1991). Ce que je

suggère ici, c'est qu'en plus de, ou plutôt, en lien avec cette stratification, les participants d'une situation pourraient puiser et évoluer de façon similaire dans des cadres partageant des ressources communes. Parmi ces dernières, existent des foyers d'engagement et d'attention propres au contexte de la situation et aux cadres mobilisés par les participants, et à partir desquels les participants peuvent négocier leur implication dans le cadre, et absorber en fonction de leurs seuils respectifs d'engagement des situations dysphoriques, au bénéfice de l'engagement commun dans le maintien de la situation.

Pour poursuivre ce travail, questionner de la place du dispositif ludique dans l'interaction serait intéressant, en particulier lorsque les jeux mobilisés sont plus narratifs et imposent aux joueurs une plus grande mobilisation de la *Diégèse* du jeu. Cette forme particulière de jeu, très peu présente lors des soirées jeux, existe pourtant parmi les jeux d'édition contemporains (Loup-garou de Thiercelieux[280], Dixit[281], Oui seigneur des ténèbres[282], Petits meurtres et faits divers[283], etc.). À ce titre, le travail de Kapp (2013) sur l'immersion collaborative dans le cadre des jeux de rôles grandeur nature fournirait une piste. Il s'agit d'une forme de jeu distincte de celle observée ici et accordant une place importante au cadre fictionnel du jeu. L'auteur dégage de ses observations trois activités accomplies par le joueur, l'immergé, afin de participer et favoriser l'immersion dans ce cadre fictionnel.

> Les trois tâches de l'immergé peuvent se résumer de la façon suivante. Il faut tout d'abord accéder à l'univers fictionnel en adoptant une posture active, qui revient essentiellement à créer un personnage. Il faut ensuite agir sur les cadres du jeu, délimités par les règles et l'univers fictionnel, dans un mouvement contradictoire, pour les « pousser » et y exercer une liberté créative, tout en les renforçant. Il faut enfin s'organiser autour d'un cadre d'action qui rende le jeu opératoire, en redéfinissant le rapport de l'ordinaire au fictionnel, du jeu au non-jeu, sur un axe intérieur/extérieur qui redéfinit également la façon de se lier ou de créer des collectifs. (Kapp 2013, 432)

Chacune de ces tâches est par la suite décomposée en plusieurs étapes : il note ainsi que la seconde tâche de l'immergé, celle en rapport avec les règles du jeu suppose de *« participer activement à la création d'une histoire tout en renforçant le cadre des règles grâce à cette même histoire. »* Or, j'ai eu l'occasion de décrire une pratique similaire, bien que moins associée aux aspects fictionnels du jeu mais davantage à celui des coups joués. Les joueurs, par l'humour et la mise en avant de ces moments particuliers du jeu, renforcent souvent l'engagement vers d'autres foyers d'engagement de la rencontre ludique. Kapp décrit lui aussi une démarche d'engagements à la fois dépendante d'actions individuelles et d'éléments collaboratifs négociés en situation.

---

[280] Philippe des Pallières et Hervé Marly, *Les Loups-Garous de Thiercelieux*, [jeu] (Lui-Même, 2001).
[281] Jean Louis Roubira, *Dixit*, [jeu] (Libellud, 2008).
[282] Chiara Ferlito et al., *Oui Seigneur des Ténèbres*, [jeu] (Ubik, 2007).
[283] MARLY Hervé, 2007, Petits Meurtres et faits divers, Asmodée.

Ajoutons, pour conclure, que le travail produit dans le cadre de cette thèse reste exploratoire et lié au contexte particulier des soirées jeux et des joueurs passionnés. Le modèle présenté ici est, par définition, très dépendant du contexte social particulièrement homogène des joueurs passionnés. Il serait intéressant d'étudier comment un même dispositif sera mis en jeu et mobilisé par d'autres publics. Le contexte des soirées sous-tend, par ailleurs, lui-même un contexte social qui accorde beaucoup d'importance au jeu et au dispositif, puisque l'objectif premier de beaucoup de joueurs prenant part à ces activités est d'émettre un avis sur ces dernières. Or, ces mêmes joueurs évoquent souvent des contextes différents de pratique du jeu :

> « Quand je joue avec mes potes, pas aux soirées, ben, c'est vrai qu'on fait moins attention au jeu. Déjà, c'est pas vraiment les mêmes jeux, c'est moi qui les choisis, mais j'essaie de faire en sorte… de… que ce soit adapté à mes amis qui vont être là, un tel aime bien l'espace, l'autre aime les trucs un peu de programmation, et je sors Galaxy Trucker[284]. Et puis, y'a plus de jeu… de favoris qu'on ressort souvent. […] En fait avec ces jeux là, c'est surtout, y'a moins besoin de réfléchir et on peut passer plus de temps à discuter, prendre des nouvelles autour de la table. […] Quand le jeu ne plait pas, ouais, on abandonne beaucoup plus vite la partie. Mais en vrai… en vrai c'est moi qui choisis les jeux, et comme je fais ça bien ça n'arrive jamais (rires) »

Il serait donc instructif d'explorer des contextes et des publics différents autour des mêmes jeux, afin de voir si les ressources du jeu et les foyers d'engagement sont mobilisés de la même façon par les participants. De même, il serait judicieux de mettre en lumière les éventuels conflits qui pourraient en émerger. Cette ouverture me semble ainsi nécessaire avant de poursuivre plus avant une réflexion globale de l'engagement ludique et de ses particularités.

[284] Vlaada Chvátil, *Galaxy Trucker*, [jeu] (QWG Games, 2008).

BIBLIOGRAPHIE

Akrich, Madeleine. 1987. « Comment décrire les objets techniques? » *Techniques et culture*, nº 9: 49-64.

———. 1989. « La construction d'un système socio-technique. Esquisse pour une anthropologie des techniques ». *Anthropologie et sociétés* 13 (2): 31-54.

———. 1990. « De la sociologie des techniques à une sociologie des usages. » *Techniques et culture*, nº 16: 83-110.

———. 2006a. « La description des objets techniques ». *Sociologie de la traduction. Textes fondateurs*, 159-78. https://doi.org/10/gmxnqn.

———. 2006b. « Les objets techniques et leurs utilisateurs. De la conception à l'action ». In *Sociologie de la traduction*, édité par Madeleine Akrich, Michel Callon, et Bruno Latour, 179-99. Presses des Mines. https://doi.org/10.4000/books.pressesmines.1198.

———. 2010. « Comment décrire les objets techniques? » *Techniques & Culture. Revue semestrielle d'anthropologie des techniques*, nº 54-55: 205-19.

Ambroise, Bruno. 2009. *Performativité et actes de parole*. https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00430074.

Anzieu, Didier, et Jacques-Yves Martin. 1971. *La dynamique des groupes restreints*. Presses univ. de France.

Arsenault, Dominic et Martin Picard. 2008. Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d'immersion vidéoludique. Proceedings of *HomoLudens: Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué*, p. 1-16.

Arsenault, Dominic. 2019. « Comment les jeux font-ils société. Contenus, pratiques et médiations ludiques ». *Emulations - Revue de sciences sociales*, nº 30 (septembre): 119-29. https://doi.org/10.14428/emulations.030.09.

Augustins, Georges. 1988. « Le jeu de billes: Lieu de la raison, lieu de la passion ». *Ethnologie française, nouvelle serie, T. 18*, nº 1: 5-14.

Austin, John Langshaw. 1975. *How to do things with words*. Oxford university press.

———. 1991. *Quand dire, c'est faire*. Paris, France: Éditions du Seuil.

Barbier, Jean-Emmanuel. 2012. « Jeu d'édition et identités fictives ». *revue ¿ Interrogations ?*, N°15. *Identité fictive et fictionnalisation de l'identité (I),* décembre [en ligne], https://www.revue-interrogations.org/Jeu-d-edition-et-identites

———. 2018. « Construire le cadre du jeu : pratiques d'engagement lors de parties de jeux d'édition ». *Sciences du jeu*, nº 10 (octobre). https://doi.org/10.4000/sdj.1195.

———. 2021. « Bon, qui connaît la règle ? » Aspects communautaire et situé de la transmission orale des règles de jeu chez les joueurs passionnés. *Sciences du jeu*, n°14 (mars) https://doi.org/10.4000/sdj.2836

Barbieux, Claire. 2011. « Évaluer les effets des dispositifs ludiques destinés aux enfants en visite familiale ». *La Lettre de l'OCIM*, nº 135 (mai): 19-26. https://doi.org/10.4000/ocim.870.

Bates, Charlotte, éd. 2015. *Video Methods: Social Science Research in Motion*. 1st Edition. Routledge 10. New York, NY: Routledge.

Bateson, Gregory. 1956. « The message "This is play." » *Group processes* 2: 145-241.

———. 1972. *A Theory of Play and Fantasy*. Boston : MIT Press.

Bazin, Jean. 2008. *Des clous dans la Joconde: l'anthropologie autrement*. Toulouse, France: Anacharsis.

Beaud, Stéphane. 1996. « L'usage de l'entretien en sciences sociales. Plaidoyer pour l'«entretien ethnographique» ». *Politix. Revue des sciences sociales du politique* 9 (35): 226-57.

Beaud, Stéphane, et Florence Weber. 1997. *Guide de l'enquête de terrain. Produire et analyser des données ethnographiques*. La découverte.

Becker, Howard Saul. 1985. *Outsiders-Etudes de sociologie de la déviance*. Métailié.

———. 2020. *Les ficelles du métier: comment conduire sa recherche en sciences sociales*. La découverte.

Bédoucha, Geneviève. 2003. « Discordances momentanées. Analyse comparative ». *Techniques & culture*, nº 40 (avril). https://doi.org/10.4000/tc.1428.

Beheim, Bret Alexander, Calvin Thigpen, et Richard Mcelreath. 2014. « Strategic Social Learning and the Population Dynamics of Human Behavior: The Game of Go ». *Evolution and Human Behavior* 35 (5): 351-57. https://doi.org/10.1016/j.evolhumbehav.2014.04.001.

Bensa, Alban. 1995. « De la relation ethnographique ». *Enquête. Archives de la revue Enquête*, nº 1 (octobre): 131-40. https://doi.org/10/ggfmxx.

Berger, Israel. 2012. « Applied Conversation Analysis: Intervention and Change in Institutional Talk ». *Journal of Pragmatics* 44 (4): 535-37. https://doi.org/10.1016/j.pragma.2012.01.010.

Berger, Mathieu. 2008. « Répondre en citoyen ordinaire. Pour une étude ethnopragmatique des engagements profanes ». *Tracés*, nº 15 (décembre): 191-208. https://doi.org/10.4000/traces.773.

Bergström, Karl. 2010. « The implicit rules of board games: On the particulars of the lusory agreement ». *Proceedings of the 14th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. 86-93.

———. 2012. « *Playing for Togetherness: Designing for Interaction Rituals through Gaming* ». Göteborg: Department of Applied Information Technology, Göteborg University.

Berry, Vincent. 2009. « Les cadres de l'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un monde numérique : analyse des pratiques ludiques, sociales et communautaires des joueurs de jeux de rôles en ligne massivement multi-joueurs : Dark Age of Camelot et World of Warcraft ». These de doctorat, Paris 13. https://www.theses.fr/2009PA131015.

———. 2021. « Que sait-on des jeux de société « modernes » ? » *Sciences du jeu*, nº 14 (mars). https://doi.org/10/gjzfrd.

Berry, Vincent, et Manouk Borzakian. 2015. « Introduction: Les Mondes du jeu ». *RESET*, nº 4 (décembre). https://doi.org/10.4000/reset.541.

Berry, Vincent, Manuel Boutet, Isabel Colón de Carvajal, Samuel Coavoux, David Gerber, Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian, Mathieu Triclot, et Vinciane Zabban. 2021. « La fin du Game?. Les jeux vidéo au quotidien ». *Lectures, La rédaction publie*.

Berry, Vincent, et Samuel Coavoux. 2021. « « Qui veut jouer au Monopoly ? » Cultures et pratiques du jeu de société en France ». *Sciences du jeu*, nº 14 (mars). https://doi.org/10/gmw5hc.

Berry, Vincent, Marie-Pierre Guitard, et Nathalie Roucous. s. d. « *Jeux vidéo et ludothèques* ». Université Paris 13.

Berry, Vincent, et Nathalie Roucous. 2020. « Conception et édition de jeux de société : étude du secteur (de niche) et trajectoires professionnelles ». *Sciences du jeu*, nº 13 (juillet). https://doi.org/10/gmxnkz.

Berten, André. 1999. « Dispositif, médiation, créativité : petite généalogie ». *Hermès* n° 25 (3): 31. https://doi.org/10.4267/2042/14972.

Besse-Patin, Baptiste. 2012. « *Jeux n'est pas jouer, Le jeu des enfants et les animateurs dans un centre de loisirs* ». Mémoire, Université Paris 13.

Birdwhistell, Ray L. 1968. « L'analyse kinésique ». Traduit par Michèle Lacoste. *Langages* 3 (10): 101-6. https://doi.org/10.3406/lgge.1968.2553.

Björk, Staffan. 2008. « Games, Gamers, and Gaming: Understanding Game Research ». In *Proceedings of the 12th International Conference on Entertainment and Media in the Ubiquitous Era - MindTrek '08*, 64. Tampere, Finland: ACM Press. https://doi.org/10.1145/1457199.1457213.

Bonenfant, Maude. 2008. « Des espaces d'appropriation ». *MédiaMorphoses (Bry-sur-Marne), 2008, 22" Les jeux vidéo, un" bien" culturel?"*.

———. 2010a. « Le jeu comme producteur culturel: distinction entre la notion et la fonction de jeu ». *Ethnologies* 32 (1): 51-69. https://doi.org/10/gmw9r4.

———. 2010b. « Sens, fonction et appropriation du jeu: l'exemple de World of warcraft ».

Bonenfant, Maude, et Sébastien Genvo. 2014. « Une approche située et critique du concept de gamification ». *Sciences du jeu*, nº 2. https://doi.org/10/gg4hjp.

Bonenfant, Maude, et Thibault Philippette. 2018. « Rhétorique de l'engagement ludique dans des dispositifs de ludification ». *Sciences du jeu*, nº 10. https://doi.org/10/gmw9r3.

Bonicco-Donato, Céline. 2008. « Rigidité et souplesse de l'ordre de l'interaction chez Erving Goffman ». *Klesis-Revue philosophique*.

———. 2012. « La métaphore théâtrale et théorie des jeux dans l'œuvre d'Erving Goffman: des paradigmes individualistes ou situationnistes ». In *Erving Goffman et l'ordre de l'interaction*, CURAPP, 269-85.

Booth, Paul. 2015. *Game play: paratextuality in contemporary board games*. Bloomsbury Publishing USA.

———. 2018. « Missing a Piece:(The Lack of) Board Game Scholarship in Media Studies ». *Velvet Light Trap*, nº 81: 57-80.

Borzakian, Manouk. 2012. « Les jeux: quelle définition par et pour les sciences sociales? » *Loisir et Société / Society and Leisure* 35 (2): 341-60. https://doi.org/10.1080/07053436.2012.10707847.

Bourdieu, Pierre. 1979. *La distinction: critique sociale du jugement*. Paris, France: Les Editions de minuit.

———. 2018. *Esquisse d'une théorie de la pratique. Précédé de trois études d'ethnologie kabyle*. Média Diffusion.

Boutet, Josiane, Marie des Neiges Baudry de Vaux, Élisabeth Deshayes, Catherine Grolière, et Françoise Tissot. 1995. *Paroles au travail*. Vol. 52. Paris: La Documentation Française.

Boutet, Manuel, Isabel Colón de Carvajal, Hovig ter Minassian, et Mathieu Triclot. 2014. « Au-delà du virtuel : interactions sociales et spatiales dans et autour d'un univers vidéoludique ». *MEI - Médiation et information*, nº 37: 103.

Boutin, Michel. 1999. *Le livre des jeux de pions*. Paris: Bornemann.

———. 2010. « Les jeux de pions en france dans les années 1900 et leurs liens avec les jeux étrangers. linvention dun jeu singulier: lattaque ». *Proceedings of BGA*.

Brougère, Gilles. 1979. « Du jouet industriel au jouet rationalisé ». *Jeux et jouets. Essai d'ethnotechnologie, Paris, Aubier*, 193-223.

———. 2002. « Jeu et loisir comme espaces d'apprentissages informels ». *Education et sociétés* 10 (2): 5. https://doi.org/10.3917/es.010.0005.

———. 2005. *Jouer - apprendre*. Paris, France: Economica : Anthropos.

———. 2012. « Le jeu peut-il ĕtre sérieux? Revisiter *Jouer/Apprendre* en temps de *serious game* ». *Australian Journal of French Studies* 49 (2): 117-29. https://doi.org/10.3828/AJFS.2012.10.

———. 2015. *Penser le jeu: les industries culturelles face au jeu*. Paris, France: nouveau monde éditions.

———. 2021. « Des jeux et des sociétés ». *Sciences du jeu*, nº 14 (mars). https://doi.org/10/gjzfrf.

Buckingham, David, et Andrew Burn. 2007. « Game Literacy in Theory and Practice ». *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia* 16 (3).

Burawoy, Michael. 2016a. « Sociology as a Vocation ». *Contemporary Sociology: A Journal of Reviews* 45 (4): 379-93. https://doi.org/10.1177/0094306116653958.

———. 2016b. « The Promise of Sociology: Global Challenges for National Disciplines ». *Sociology* 50 (5): 949-59. https://doi.org/10.1177/0038038516629901.

———. 2017. « On Desmond: The Limits of Spontaneous Sociology ». *Theory and Society* 46 (4): 261-84. https://doi.org/10.1007/s11186-017-9294-2.

Caillé, Alain. 2015. « Jouer/donner/s' adonner ». *Revue du MAUSS*, nº 1: 231-54.

Caillois, Roger. 1967. « Les jeux et les hommes Le masque et le vertige ».

Caïra, Olivier. 2007. *Jeux de rôle: les forges de la fiction*. Paris, France: CNRS Éd.

———. 2016. « Théorie de la fiction et esthétique des jeux ». *Sciences du jeu*, nº 6 (octobre). https://doi.org/10.4000/sdj.671.

———. 2018. « Les dimensions multiples de l'engagement ludique ». *Sciences du jeu*, nº 10 (octobre). https://doi.org/10.4000/sdj.1149.

Calleja, Gordon. 2011. *In-game: From immersion to incorporation*. mit Press.

Cefaï, Daniel, et Édouard Gardella. 2012. « Comment analyser une situation selon le dernier Goffman ? » In *Erving Goffman et l'ordre de l'interaction*, CURAPP, 231-63.

Cefaï, Daniel, et Laurent (ed.) Perreau. 2013. *rving Goffman et l'ordre de l'interaction*. CURRAPP.

Certeau, Michel de. 1990. *L'invention du quotidien*. Édité par Luce Giard. Paris, France: Gallimard.

Cheung, Gifford. 2013. « Card Board: A Flexible Environment for Any Game, Anyone, Any Moment ». In *CHI '13 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems on - CHI EA '13*, 2627. Paris, France: ACM Press. https://doi.org/10.1145/2468356.2479480.

Coavoux, Samuel. s. d. « Les jeux vidéo, sociologie d'un loisir de masse ». https://laviedesidees.fr/IMG/pdf/20191112_jeuvideo.pdf.

Coavoux, Samuel, et David Gerber. 2016. « Les pratiques ludiques des adultes entre affinités électives et sociabilités familiales ». *Sociologie* 7 (2): 133. https://doi.org/10.3917/socio.072.0133.

Conein, Bernard, Nicolas Dodier, et Laurent Thévenot, éd. 1993. *Les objets dans l'action: de la maison au laboratoire*. Paris, France: Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales.

Consalvo, Mia. 2009. « There Is No Magic Circle ». *Games and Culture* 4 (4): 408-17. https://doi.org/10.1177/1555412009343575.

Costikyan, Greg. 2013. *Uncertainty in Games*. Playful Thinking Series. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Cresswell, Robert. 1983. « Transferts de techniques et chaînes opératoires ». *Techniques & culture. Revue semestrielle d'anthropologie des techniques*, nº 2.

———. 2003a. « Geste technique, fait social total. Le technique est-il dans le social ou face à lui? » *Techniques & Culture. Revue semestrielle d'anthropologie des techniques*, nº 40.

———. 2003b. « Geste technique, fait social total. Le technique est-il dans le social ou face à lui ? » *Techniques & culture*, nº 40 (avril). https://doi.org/10.4000/tc.1576.

———. 2010. « Techniques et culture: les bases d'un programme de travail ». *Techniques & Culture. Revue semestrielle d'anthropologie des techniques*, nº 54-55: 20-45.

Cresswell, Robert, Hélène Balfet, Jacques Barrau, Christian Bromberger, Maurice Godelier, et Georges Ravis-Giordani. 1975. *Éléments d'ethnologie, 2. Six approches*. Paris, France: Armand Colin.

Cresswell, Robert, Lucien Bernot, Pierre Bonte, José Garanger, Michel Izard, Jacques Lizot, Charles Parain, et Paul Henri Stahl. 1975. *Éléments d'ethnologie, 1. Huit terrains*. Paris, France: Armand Colin.

Crist, Walter, Alex de Voogt, et Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi. 2016. « Facilitating Interaction: Board Games as Social Lubricants in the Ancient Near East: *Board Games as Social Lubricants* ». *Oxford Journal of Archaeology* 35 (2): 179-96. https://doi.org/10.1111/ojoa.12084.

Csikszentmihalyi, Mihaly, et Mihaly Csikzentmihaly. 1990. *Flow: The psychology of optimal experience*. Vol. 1990. Harper & Row New York.

D'Afflon, Aymeric. 2012. « Sur l'échelle de la ludicité. Création et *gamification* ». *Hermès* n° 62 (1): 41. https://doi.org/10.4267/2042/48275.

D'Agati, Marina. 2015. « Don, échanges, correspondances avec l'au-delà : les liens entre les vivants et les morts dans le Lotto italien ». *Revue du MAUSS* 45 (1): 130. https://doi.org/10.3917/rdm.045.0130.

Datchary, Caroline, et Christian Licoppe. 2007. « La multi-activité et ses appuis : l'exemple de la « présence obstinée » des messages dans l'environnement de travail ». *Activites* 04 (1). https://doi.org/10.4000/activites.1370.

De Fornel, Michel. 1986. « Remarques sur l'organisation thématique et les séquences d'actions dans la conversation ». *Lexique* 5: 15-36.

———. 1989. « Parce que et le problème de l'inférence ». *Cahiers de linguistique française* 10: 171-92.

———. 1990. « Sémantique du prototype et analyse de conversation ». *Cahiers de linguistique française* 11: 159-78.

———. 1993a. « Faire parler les objets. Perception, manipulation et qualification des objets dans l'enquête policière ». *B. Conein, N. Dodier et L. Thévenot (éds). Les objets dans l'action. De la maison au laboratoire*.

———. 1993b. « Sémantique et pragmatique du geste métaphorique ». *Cahiers de linguistique française*.

De Fornel, Michel, et Jacqueline Léon. 2000. « L'analyse de conversation, de l'ethnomethodologie à la linguistique interactionnelle ». *Histoire Épistémologie Langage* 22 (1): 131-55. https://doi.org/10.3406/hel.2000.2770.

De Fornel, Michel, Albert Ogien, Louis Quéré, Colloque de Cerisy, et Centre culturel international . Colloque. 2010. *L'ethnométhodologie: une sociologie radicale*. Paris, France: La Découverte.

De Fornel, Michel, et Maud Verdier. 2014. *Aux prises avec la douleur: analyse conversationnelle des consultations d'analgésie*. Paris, France: Éditions de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales, DL 2014.

———. 2018. « Corpus, classes d'exemples et collections en analyse de conversation ». *Corpus*, nº 18 (juillet). https://doi.org/10.4000/corpus.3184.

DeKoven, Bernie. 2013. *The Well-Played Game: A Player's Philosophy*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Denieuil, Pierre-Noël. 1979. *Jeux et jouets*. Édité par Robert Jaulin. Paris, France: Aubier.

Deterding, Sebastian. 2011. « Situated Motivational Affordances of Game Elements: A Conceptual Model ». In *Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts, a Workshop at CHI*.

Diaz, Frédéric. 2005. « L'observation participante comme outil de compréhension du champ de la sécurité. Récit d'un apprentissage de l'approche ethnographique pour tenter de rendre compte de la complexité du social ». *Champ pénal/Penal field* 2.

Di Filippo, Laurent. 2012. « La dichotomie chercheur-joueur dans la recherche en jeu vidéo : pertinence et limites ». In *La position du doctorant. Trajectoires, engagements, réflexivité*, édité par Laurent Di Filippo, Anthrony Michel, et Hélène François, 171-92. La position du doctorant. Trajectoires, engagements, réflexivité. Presses universitaires de Nancy. https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01229365.

———. 2014. « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois ». *Questions de communication*, nº 25 (août): 281-308. https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.9044.

———. 2016. « Du mythe au jeu: approche anthropo-communicationnelle du Nord: des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan: Hyborian Adventures. » Université de Lorraine.

———. 2017. « MMORPG as Locally Realized Worlds of Action ». In *World Building*, Amsterdam University Press, 231-50.

Donnat, Olivier. 2009a. « Les passions culturelles, entre engagement total et jardin secret ». *Réseaux* n° 153 (1): 79. https://doi.org/10.3917/res.153.0079.

———. 2009b. « Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique ». *Culture études*, nº 5: 1-12.

———. 2011. « Pratiques culturelles, 1973-2008 ». *Culture études*, nº 7: 1-36.

Drew, Paul. 1998. « Complaints about transgressions and misconduct ». *Research on Language & Social Interaction* 31 (3-4): 295-325.

Duflo, Colas. 1997. *Jouer et philosopher*. Presses universitaires de France.

Eklund, Lina. 2012. « The Sociality of Gaming: A mixed methods approach to understanding digital gaming as a social leisure activity ». PhD Thesis, Acta Universitatis Stockholmiensis.

Elias, Norbert, Roger Préfacier Chartier, et Michèle Hulin. 1999. *Engagement et distanciation: contributions à la sociologie de la connaissance*. Paris, France: Pocket.

Ellis, Bill, et Gary Alan Fine. 1985. « Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds ». *The Journal of American Folklore* 98 (389): 337. https://doi.org/10.2307/539941.

Farkas, Timea, Sarah Wiseman, Paul Cairns, et Rebecca Fiebrink. 2020. « A Grounded Analysis of Player-Described Board Game Immersion ». In , 427-37.

Favret-Saada, Jeanne. 1977. *Les mots, la mort, les sorts*. Vol. 3. Éditions Gallimard.

Filion, Rolande. 2017. *Le système ESAR : pour analyser classifier des jeux et aménager des espaces*. Québec, Editions A la page.

Fine, Gary Alan. 2002. *Shared fantasy: Role playing games as social worlds*. University of Chicago Press.

———. 2010. « The Sociology of the Local: Action and Its Publics ». *Sociological Theory* 28 (4): 355-76. https://doi.org/10.1111/j.1467-9558.2010.01380.x.

———. 2012. « Group Culture and the Interaction Order: Local Sociology on the Meso-Level ». *Annual Review of Sociology* 38 (1): 159-79. https://doi.org/10.1146/annurev-soc-071811-145518.

Fine, Gary Alan, et Philip Manning. 2003. « Erving Goffman ». *The Blackwell companion to major contemporary social theorists*, 34-62.

Fine, Gary Alan, et Tim Hallett. 2014. « Stranger and Stranger: Creating Theory through Ethnographic Distance and Authority ». *Journal of Organizational Ethnography* 3 (2): 188-203. https://doi.org/10.1108/JOE-07-2013-0015.

Fouillet, Aurélien. 2014. *L'empire ludique: comment le monde devient (enfin) un jeu*. les Editions nouvelles François Bourin.

Foxman, Daniel, et Gregory Bateson. 1973. « Steps to an Ecology of Mind ». *The Western Political Quarterly* 26 (2): 345. https://doi.org/10.2307/446833.

Frasca, Gonzalo. 1999. « Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative ». *Ludology. org*.

———. 2001. « Simulation 101: Simulation versus representation ». *Ludology. org*, 16-17.

———. 2003. « Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate That Never Took Place ». In *DiGRA Conference*, 8.

———. 2013. « Simulation versus Narrative ». In *The Video Game Theory Reader*, Routledge, 243-58.

Friedmann, Georges. 1968. *Sept études sur l'homme et la technique*. Paris, France: Denoël-Gonthier.

Gamson, William A. 1988. « Le legs de Goffman ». *Politix* 1 (3): 71-80. https://doi.org/10.3406/polix.1988.1355.

Gardella, Édouard. 2003. « Du jeu à la convention. Le self comme interprétation chez Goffman ». *Tracés*, nº 4 (décembre): 21-42. https://doi.org/10.4000/traces.3833.

Garfinkel, Harold. 1967. *Studies in Ethnomethodology*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

———. 2007. Recherches en ethnométhodologie, PUF.

———. 1973 [1959]. «Aspects of the problem of common sense knowledge of social structure», *Transactions of the Fourth World Congress of Sociology* 4 : 51-65.

Geertz, Clifford. 1998. « La description dense: Vers une théorie interprétative de la culture ». *Enquête*, nº 6 (octobre): 73-105. https://doi.org/10.4000/enquete.1443.

Geslin, Philippe. 2003. « Les objets sont notre plomb dans la tête. Efficacités en actions, innovations en usages ». *Techniques & culture*, nº 40 (avril). https://doi.org/10.4000/tc.1444.

Goffman, Erving. 1961. *Encounters: Two studies in the sociology of interaction*. Ravenio Books.

———. 1973a. *La mise en scène de la vie quotidienne*. Vol. 2. Minuit Paris.

———. 1973b. *La mise en scène de la vie quotidienne*. Vol. 1. Minuit Paris.

———. 1974. *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. Harvard University Press.

———. 1986. *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Northeastern University Press ed. Boston: Northeastern University Press.

———. 1991. *Les cadres de l'expérience*. Paris, France: les Éditions de Minuit.

———. 2008. *Behavior in public places*. Simon and Schuster.

———. 2013. *Comment se conduire dans les lieux publics. Notes sur l'organisation sociale des rassemblements*. Économica.

———. 1989. *Le parler frais d'Erving Goffman*. Paris, France: Éditions de Minuit.

———. 1975. *Stigmate: les usages sociaux des handicaps*. Les éd. de minuit.

Goodwin, Charles. 1980. « Restarts, Pauses, and the Achievement of a State of Mutual Gaze at Turn-Beginning ». *Sociological Inquiry* 50 (3-4): 272-302. https://doi.org/10.1111/j.1475-682X.1980.tb00023.x.

———. 1985. « Notes on Story Structure and the Organization of Participation ». In *Structures of Social Action*, édité par J. Maxwell Atkinson, 1re éd., 225-46. Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511665868.016.

———. 2000. « Action and Embodiment within Situated Human Interaction ». *Journal of Pragmatics* 32 (10): 1489-1522. https://doi.org/10.1016/S0378-2166(99)00096-X.

———. 2002. « Time in action ». *Current anthropology* 43 (S4): S19-35.

———. 2003. « The semiotic body in its environment ». *Discourses of the body*, 19-42. https://doi.org/10/gmw7w2.

———. 2004. « Practices of Seeing Visual Analysis: An Ethnomethodological Approach ». In *The Handbook of Visual Analysis*, par Theo Van Leeuwen et Carey Jewitt, 157-82. 1 Oliver's Yard, 55 City Road, London England EC1Y 1SP United Kingdom: SAGE Publications Ltd. https://doi.org/10.4135/9780857020062.n8.

Goodwin, Charles, et Marjorie Harness Goodwin. 1992. « Context, activity and participation ». *The contextualization of language* 22: 77-99.

Goodwin, Majorie Harness. 2006. *The hidden life of girls: Games of stance, status, and exclusion*. Malden: Blackwell.

———. 1999. « Participation ». *Journal of Linguistic Anthropology* 9 (1-2): 177-80.

Goodwin, Marjorie Harness, et Charles Goodwin. 1987. « Children's Arguing ». In *Language, Gender, and Sex in Comparative Perspective*, édité par Susan U. Philips, Susan Steele, et Christine Tanz, 1re éd., 200-248. Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511621918.011.

———. 2000. « Emotion within Situated Activity ». *Communication: An Arena of Development* 33.

Grice, H. Paul. 1979. « Logique et conversation ». *Communications* 30 (1): 57-72. https://doi.org/10.3406/comm.1979.1446.

Guardiola, Emmanuel. 2016. « The Gameplay Loop: A Player Activity Model for Game Design and Analysis ». In *Proceedings of the 13th International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*, 1-7. Osaka Japan: ACM. https://doi.org/10.1145/3001773.3001791.

Guille-Escuret, Georges. 2003. « Efficacité technique, efficacité sociale. Le technique est-il dans le social ou face à lui? » *Techniques & Culture. Revue semestrielle d'anthropologie des techniques*, nº 40.

Gumperz, John Joseph. 1964. Linguistic and Social Interaction in Two Communities 1. *American anthropologist*, vol. 66, no 6_PART2, p. 137-153.

———. 1989. *Engager la conversation: introduction à la sociolinguistique interactionnelle*. les Éditions de Minuit.

Hamayon, Roberte. 2020. *Jouer: Une enquête anthropologique*. La Découverte.

Hamayon, Roberte N. 2006. « L'anthropologue et la dualité paradoxale du « croire » occidental ». *Théologiques* 13 (1): 15-41. https://doi.org/10.7202/012523ar.

Heath, Christian, Jon Hindmarsh, et Paul Luff. 2010. *Video in Qualitative Research: Analysing Social Interaction in Everyday Life*. 1 Oliver's Yard, 55 City Road London EC1Y 1SP: SAGE Publications, Inc. https://doi.org/10.4135/9781526435385.

Henri, France. s. d. « La communauté de pratique selon Étienne Wenger », 9.

Henriot, Jacques. 1969. *Le jeu*. PUF.

Hester, Stephen, et Peter Eglin. 1997. *Culture in action: Studies in membership categorization analysis*. 4. University Press of America.

Hofstetter, Emily, et Jessica Robles. 2019. « Manipulation in Board Game Interactions: Being a Sporting Player ». *Symbolic Interaction* 42 (2): 301-20. https://doi.org/10.1002/symb.396.

Hristova, Dayana, Joseph Dumit, Andreas Lieberoth, et Thomas Slunecko. 2019. « Snapchat Streaks: How Adolescents Metagame Gamification in Social Media ». Preprint. PsyArXiv. https://doi.org/10.31234/osf.io/nszex.

Hristova, Dayana, Barbara Goebl, Suzana Jovicic, et Thomas Slunecko. 2019. « The Social Media Game? How Gamification Shapes Our Social Media Engagement. » Preprint. PsyArXiv. https://doi.org/10.31234/osf.io/tzd7f.

Huguet, Thibault. 2017. « Objets et sociétés. Propositions socio- anthropologiques pour penser la dimension symbolique des artefacts ». *Forma: revista d'estudis comparatius: art, literatura, pensament* 16: 13-29.

Hume, Lynne, et Jane Mulcock. 2004. *Anthropologists in the Field: Cases in Participant Observation*. Columbia University Press.

Hunicke, Robin, Marc Leblanc, et Robert Zubek. 2004. « A Formal Approach to Game Design and Game Research ». *GDC. San Jose*.

Hutchby, Ian, et Robin Wooffitt. 1998. *Conversation Analysis: Principles, Practices, and Applications*. Cambridge ; Malden, Mass: Polity Press.

Hutchins, Edwin. 1995. *Cognition in the Wild*. 1995. MIT press.

Hymes, Dell. 1964. Language in culture and society: A reader in linguistics and anthropology. New York: Harper & Row.

———. 1972. Models of the interaction of language and social life. *Directions in Sociolinguistics: The Ethnography of Communication*, p. 35-71.

———. 1974. *Foundations in sociolinguistics: An ethnographic approach*, Philadephia: University of Pennsylvania Press

Ingold, Tim. 2002. *Companion Encyclopedia of Anthropology*. London: Routledge.

———. 2014. « That's enough about ethnography! » *Hau: Journal of ethnographic theory* 4 (1): 383-95. https://doi.org/10/gfkx9b.

Jackson, Susan A, et Mihaly Csikszentmihalyi. 1999. *Flow in sports*. Human Kinetics.

Johan, Huizinga. 2011. *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris, Gallimard.

Jones, Russel A, Nathalie Burnay, et Olivier Servais. 2000. « Chapitre 2. L'observation participante ». *Methodes en sciences humaines*, 45-74.

Joseph, Isaac, et Daniel Cefaï. 2007. *L'athlète moral et l'enquêteur modeste*. Paris, France: Economica.

Julien, Marie-Pierre, et Céline Rosselin. 2003. « C'est en laquant qu'on devient laqueur. De l'efficacité du geste à l'action sur soi ». *Techniques & culture*, nº 40 (avril). https://doi.org/10.4000/tc.1454.

———. 2009. *Le sujet contre les objets... tout contre: ethnographies de cultures matérielles*. Paris, France: CTHS.

Juul, Jesper. 2000. « What computer games can and can't do ». *Digital Arts and Culture*.

Kapp, Sébastien. 2013. « L'immersion fictionnelle collaborative. Une étude de la posture d'engagement dans les jeux de rôles grandeur nature ». Phdthesis, Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales (EHESS) ; Université Libre de Bruxelles. https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00907733.

———. 2015. « Un apprentissage sans normes explicites ? La socialisation à l'écriture des doctorants ». *Socio-logos*, nº 10 (juillet). https://doi.org/10.4000/socio-logos.3008.

Kivijärvi, Marke, et Saija Katila. 2021. « Becoming a Gamer: Performative Construction of Gendered Gamer Identities ». *Games and Culture*, 15554120211042260. https://doi.org/10/gmt57n.

Kockelman, Paul. 2010. *Language, Culture, and Mind: Natural Constructions and Social Kinds*. Cambridge: Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511711893.

———. 2015. « Four Theories of Things: Aristotle, Marx, Heidegger, and Peirce ». *Signs and Society* 3 (1): 153-92. https://doi.org/10.1086/679706.

———. 2016. « Grading, Gradients, Degradation, Grace: Part 1: Intensity and Causality ». *HAU: Journal of Ethnographic Theory* 6 (2): 389-423. https://doi.org/10.14318/hau6.2.022.

Koster, Raphaël. 2013. « Le jeu vidéo comme manière d'être au monde ». *Nouvelle revue d'esthétique* 11 (1): 99. https://doi.org/10.3917/nre.011.0099.

Laato, Samuli, Bastian Kordyaka, Sampsa Rauti, Sonja M Hyrynsalmi, Tarja Pietarinen, Teemu D Laajala, Mauri Paloheimo, Nobufumi Inaba, et Sami Hyrynsalmi. s. d. « *Do Primal Instincts Explain Engagement in Location-Based Games?* », 10.

Labov, William. 1963. The social motivation of a sound change. *Word*, vol. 19, no 3, p. 273-309.

———. 1972. *Sociolinguistic patterns.* Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Lagneaux, Séverine, et Olivier Servais. 2014. « De la traite robotisée au raid d'avatars. Incorporation et virtualisation ». *Parcours anthropologiques*, nº 9: 73-101. https://doi.org/10/gmw73z.

Lahire, Bernard. 2012. *Monde pluriel. Penser l'unité des sciences sociales*. Média Diffusion.

———. 2016. *La culture des individus: dissonances culturelles et distinction de soi*. La découverte.

Lakoff, George, et Mark Johnson. 2003. *Metaphors We Live By*. Chicago: University of Chicago Press.

Lalet, Michel. 2017. *Auteurs de jeux de société. Un art à part entière, Ilinx*. Paris.

Latour, Bruno. 2006. « « Les "vues" de l'esprit ». Une introduction à l'anthropologie des sciences et des techniques ». In *Sociologie de la traduction*, édité par Madeleine Akrich, Michel Callon, et Bruno Latour, 33-69. Presses des Mines. https://doi.org/10.4000/books.pressesmines.1191.

———. 2020. « Petites leçons de sociologie des sciences ». *La découverte*.

Latour, Bruno, Philippe Mauguin, et Geneviève Teil. 1991. « Une méthode nouvelle de suivi socio-technique des innovations: le graphe socio-technique ». *Vinck Dominique (sous la coordination de)*, 419-77.

Le Breton, David, et Patrick Schmoll. 2011. « Jeux et enjeux ». *Jeux et enjeux*, nº 45: [177 p.].

Lemonnier, Pierre. 1980. *Les salines de l'Ouest: logique technique, logique sociale*. Vol. 4. Les Editions de la MSH.

———. 1983. L'étude des systèmes techniques, une urgence en technologie culturelle. *Techniques & Culture. Revue semestrielle d'anthropologie des techniques*, no 1.

———. 2004. Mythiques chaînes opératoires. *Techniques & Culture. Revue semestrielle d'anthropologie des techniques*, no 43-44.

Leorke, Dale. 2018. « Solo board gaming: an analysis of player motivations ». *Analog Game Studies* 5 (4).

Leroi-Gourhan, André. 2009a [1965]. *Le Geste et la Parole-tome 1: Technique et langage*. Vol. 1. Albin Michel.

———. 2009b [1965]. *Le Geste et la Parole-tome 2: La mémoire et les rythmes*. Vol. 2. Albin Michel.

———. 2012. *Milieu et techniques: évolution et techniques*. Albin Michel.

Leroux, Yann. 2012. « Métapsychologie de l'immersion dans les jeux vidéo », *Adolescence* (T. 30 n°1), p. 107-118. https://doi.org/10.3917/ado.079.0107 URL : https://www.cairn.info/revue-adolescence-2012-1-page-107.htm

Lewin, Kurt. 1975. *Field Theory in Social Science*. US/Mountain: Greenwood Press, Mit.

Lhôte, Jean-Marie. 1996. *Dictionnaire des jeux de société*. Flammarion.

Linderoth, Jonas. 2015. « Creating Stories for a Composite Form: Video Game Design as Frame Orchestration ». *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 7 (3): 279-98. https://doi.org/10.1386/jgvw.7.3.279_1.

Livingston, Eric. 2008. « Context and Detail in Studies of the Witnessable Social Order: Puzzles, Maps, Checkers, and Geometry ». *Journal of Pragmatics* 40 (5): 840-62. https://doi.org/10.1016/j.pragma.2007.09.009.

Lloyd, Mike. 2014. « 'Fun in Games': Employing Insights from Goffman's Sociology to an Understanding of Humour », n° 5: 17.

Mauriras-Bousquet. 1984. *Théorie et pratique ludique, Economica*.

Mauss, Marcel. 1947. *Manuel d'ethnographie*. Payot Paris.

———. 2002. *Les techniques du corps*. Classiques des sciences sociales. Chicoutimi: J.-M. Tremblay. https://doi.org/10.1522/cla.mam.tec.

———. 2004. *Sociologie et anthropologie*. Paris, France: Presses universitaires de France.

Maynard, Douglas W. 1991. « Goffman, Garfinkel, and Games ». *Sociological Theory* 9 (2): 277. https://doi.org/10.2307/202090.

Mäyrä, Frans. 2017. « Dialogue and interaction in role-playing games : Playful Communication as Ludic Culture ». *Dialogue across Media* 28. https://doi.org/10/gmw5g8.

Mélard, François. 2008. « L'héritage des études sociales de l'objet dans l'action ». *Écologisation: Objets et concepts intermédiaires (Mélard F, ed.). Bruxelles: PIE Peter Lang*, 19-50.

Mermet, Laurent, et Nathalie Zaccaï-Reyners. 2015. *Au prisme du jeu. Concepts, pratiques, perspectives*. Hermann.

Moerman, Michael. 1988. *Talking Culture: Ethnography and Conversation Analysis*. University of Pennsylvania Publications in Conduct and Communication. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Mondada, Lorenza. 1999. « L'organisation séquentielle des ressources linguistiques dans l'élaboration collective des descriptions ». *Langage et société* 89 (1): 9-36. https://doi.org/10.3406/lsoc.1999.2882.

———. 2004. « Temporalité, séquentialité et multimodalité au fondement de l'organisation de l'interaction: le pointage comme pratique de prise de tour ». *Cahiers de linguistique française* 26: 269-92.

———. 2005a. « Espace, langage, interaction et cognition : une introduction ». *Intellectica. Revue de l'Association pour la Recherche Cognitive* 41 (2): 7-23. https://doi.org/10.3406/intel.2005.1719.

———. 2005b. « La constitution de l'origo déictique comme travail interactionnel des participants : une approche praxéologique de la spatialité ». *Intellectica. Revue de l'Association pour la Recherche Cognitive* 41 (2): 75-100. https://doi.org/10.3406/intel.2005.1722.

———. 2006. « Interactions en situations professionnelles et institutionnelles : de l'analyse détaillée aux retombées pratiques ». *Revue française de linguistique appliquée* XI (2): 5. https://doi.org/10.3917/rfla.112.0005.

———. 2007. « Multimodal Resources for Turn-Taking: Pointing and the Emergence of Possible next Speakers ». *Discourse Studies* 9 (2): 194-225.

———. 2008a. « Documenter l'articulation des ressources multimodales dans le temps: la transcription d'enregistrements vidéos d'interactions ».

———. 2008b. « L'analyse de « collections » de phénomènes multimodaux en linguistique interactionnelle : À propos de l'organisation systématique des ressources gestuelles en début de tour ». *Cahiers de praxématique*, n° 50 (novembre): 21-66. https://doi.org/10.4000/praxematique.956.

———. 2009a. « Emergent Focused Interactions in Public Places: A Systematic Analysis of the Multimodal Achievement of a Common Interactional Space ». *Journal of Pragmatics* 41 (10): 1977-97. https://doi.org/10.1016/j.pragma.2008.09.019.

———. 2009b. « The Embodied and Negotiated Production of Assessments in Instructed Actions ». *Research on Language & Social Interaction* 42 (4): 329-61. https://doi.org/10.1080/08351810903296473

———. 2012. « Organisation multimodale de la parole-en-interaction : pratiques incarnées d'introduction des référents ». *Langue française* 175 (3): 129. https://doi.org/10.3917/lf.175.0129

———. 2017. « Nouveaux défis pour l'analyse conversationnelle : l'organisation située et systématique de l'interaction sociale ». *Langage et société* 160-161 (2): 181. https://doi.org/10.3917/ls.160.0181.

Moore, Christopher. 2011. « The Magic Circle and the Mobility of Play ». *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 17 (4): 373-87. https://doi.org/10.1177/1354856511414350.

Morissette, Jean-François. 2010. « Le jeu dans la sociologie : du phénomène au concept ». Montréal: Université du Québec à Montréal.

Neely, Anthony D., et Vittorio Marone. 2016. « Learning in Parking Lots: Affinity Spaces as a Framework for Understanding Knowledge Construction in Informal Settings ». *Learning, Culture and Social Interaction* 11 (décembre): 58-65. https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2016.05.002.

Neuenschwander, Bryn. 2008. « Playing by the Rules: Instruction and Acculturation in Role-Playing Games ». *E-Learning and Digital Media* 5 (2): 189-98. https://doi.org/10.2304/elea.2008.5.2.189.

Nishizaka, Aug. 2006. « What to Learn: The Embodied Structure of the Environment ». *Research on Language & Social Interaction* 39 (2): 119-54. https://doi.org/10.1207/s15327973rlsi3902_1.

Paglieri, Fabio. 2009. « Frame Games: The Role of Context in Defining Play Behavior », Interdisciplinary Centre for Play Research, .

Parlebas, Pierre. 1975. « Jeu sportif, rêve et fantaisie ». *Esprit (1940-)*, nº 446 (5: 784-803.

———. 1992. *Sociométrie, réseaux et communication*. FeniXX.

———. 2002. « Réseaux dans les jeux et les sports ». *L'Année sociologique* 52 (2): 314-49.

———. 2003a. « Le destin des jeux: Héritage et filiation ». *Socio-anthropologie*, nº 13.

———. 2003b. « Une rupture culturelle: des jeux traditionnels au sport ». *Revue internationale de psychosociologie* 9 (20): 9-36.

Peeters, Hugues, et Philippe Charlier. 1999. « Contributions à une théorie du dispositif ». *Hermès* n° 25 (3): 15. https://doi.org/10.4267/2042/14969

Peretz, Henri. 2004. *Les méthodes en sociologie: l'observation*. La découverte.

Peterson, Richard A. 2004. « Le passage à des goûts omnivores : notions, faits et perspectives ». *Sociologie et sociétés* 36 (1): 145-64. https://doi.org/10.7202/009586ar

Peyron, David. 2013. *Culture geek*. FYP éditions.

———. 2019. « Qu'est-ce que l'identité gamer ? » *Émulations : Revue des jeunes chercheuses et chercheurs en sciences sociales*, nº 30 (septembre): 17-31. https://doi.org/10/gms77c.

Philippette, Thibault. 2014. « *Bien jouer ensemble: les activités de coordination des joueurs de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs* ». PhD Thesis, UCL-Université Catholique de Louvain.

Piette, Albert. 2020. *Ethnographie de l'action: l'observation des détails*. Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales.

Priego-Valverde, Béatrice. 1999. « L'humour dans les interactions conversationnelles: jeux et enjeux ».

Reix, Olivier. 2019. « Une année de jeux de société en France : 2019 ». Groupement des Boutiques Ludiques.

Relieu, Marc. 2006. « Remarques sur l'analyse conversationnelle et les technologies médiatisées ». *Revue française de linguistique appliquée* XI (2): 17. https://doi.org/10.3917/rfla.112.0017

———. 2014. « Action et interaction située ». *Reseaux*, nº 2: 303-16.

Riverti, Camille. 2019. « La farce verbale quechua. Une ethnographe en pays burlesque et érotique ». PhD Thesis, Paris, EHESS.

Roberte, Hamayon. 2012. *Jouer. Une étude anthropologique*. Paris: La Découverte/Revue du MAUSS.

Rogerson, Melissa J, Martin Gibbs, et Wally Smith. 2015. « Digitising Boardgames: Issues and Tensions ».

Rogerson, Melissa J., Martin Gibbs, et Wally Smith. 2016. « “I Love All the Bits”: The Materiality of Boardgames ». In *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 3956-69. San Jose California USA: ACM. https://doi.org/10.1145/2858036.2858433.

Rosenthal, Victor. 2012. « La voix de l’intérieur ». *Intellectica. Revue de l’Association pour la Recherche Cognitive* 58 (2): 53-89. https://doi.org/10.3406/intel.2012.1101.

Roué, Marie. 2002. « Du sport perçu comme un phénomène de sous-culture délinquante. Les jeunes Inuit à la recherche d’un impossible compromis ». *Techniques & Culture. Revue semestrielle d’anthropologie des techniques*, nº 39.

Rueff, Julien. 2008. « Où en sont les «game studies»? » *Réseaux*, nº 5: 139-66. https://doi.org/10/gg8spv.

Rufat, Samuel, Hovig Ter Minassian, et Samuel Coavoux. 2014. « Jouer aux jeux vidéo en France ». *LEspace geographique* 43 (4): 308-23. https://doi.org/10/ggtz4n.

Sacks, Harvey, et Gail Jefferson. 2006. *Lectures on Conversation: Volumes I & II*. 1. publ. in one paperback volume 1995, [Nachdr.]. Oxford: Blackwell.

Sacks, Harvey, Emanuel A. Schegloff, et Gail Jefferson. 1978. « A Simplest Systematics for the Organization of Turn Taking for Conversation ». In *Studies in the Organization of Conversational Interaction*, édité par Jim Schenkein, 7-55. Academic Press. https://doi.org/10.1016/B978-0-12-623550-0.50008-2

Salen, Katie, Tekinbaş, et Eric Zimmerman. 2004. *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press.

Santacroce, Michel. 2000. « Analyse du discours et analyse conversationnelle ». *Marges Linguistiques*, 1-14.

Sawyer, R. Keith. 2010. « La conversation comme phénomène d’émergence collaborative ». *Tracés*, nº 18 (mai): 45-67. https://doi.org/10.4000/traces.4643.

Schädler, Ulrich. 2007. *Jeux de l’humanité : 5000 ans d’histoire culturelle des jeux de société,*. Genève: Editions Slatkine.

Schaeffer, Jean-Marie. 1999. *Pourquoi la fiction*. Paris, Le Seuil.

Schegloff, Emanuel A. 1979. « The Relevance of Repair to Syntax-for-Conversation ». *Discourse and Syntax*, décembre, 261-86.

Schlanger, Nathan. 1991. *Le fait technique total. La raison pratique et les raisons de la pratique dans l’oeuvre de Marcel Mauss*. 16. Association Terrain.

Schwitzgebel, Eric. 2019. « Aiming for Moral Mediocrity ». *Res Philosophica* 96 (3): 347-68. https://doi.org/10.11612/resphil.1806.

Searle, John Rogers. 1969. *Speech acts: An essay in the philosophy of language*. Vol. 626. Cambridge university press.

Servais, Olivier. 2012. « Autour des funérailles dans World of Warcraft. Ethnographie entre religion et mondes virtuels ». *Mutations des religions et identités religieuses*, Paris, Desclée, 231-52.

———. 2020. *Dans la peau des gamers. Anthropologie d'une guilde de World Of Warcraft.* Paris, Karthala.

———. 2020. Jeux vidéo, nouvel opium du peuple ? Paris : Karthala.

Sidnell, Jack. 2010. *Conversation Analysis: An Introduction.* Wiley-Blackwell. London.

Sidnell, Jack, et Tanya Stivers, éd. 2013. *The Handbook of Conversation Analysis*. Chichester, West Sussex, UK: Wiley-Blackwell.

Sigaut, François. 2003. « La formule de Mauss ». *Techniques & Culture. Revue semestrielle d'anthropologie des techniques*, nº 40.

———. 2012. *Comment « Homo » devint « faber »: comment l'outil fit l'homme*. Paris, France: CNRS éditions.

Simmel, Georg, Lilyane Deroche-Gurcel, et Sibylle Muller. 2013. *Sociologie: études sur les formes de la socialisation*. Paris, France: Presses universitaires de France.

Stebler, Joséphine. 2012. « De l'expérience de la dissonance à l'invention d'une voix : l'anthropologie d'Éric Chauvier explicitée ». *A contrario* n° 17 (1): 119. https://doi.org/10.3917/aco.121.0119.

Steensig, Jakob, Lorenza Mondada, et Tanya Stivers. s. d. « The Morality of Knowledge in Conversation », 358.

Stenros, Jaakko. 2010. « Playing the system: using frame analysis to understand online play ». In *Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology*, 9-16. Futureplay '10. New York, NY, USA: Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/1920778.1920781.

———. 2012. « In Defense of a Magic Circle: The Social and Mental Boundaries of Play ». In *DiGRA Nordic'12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference.* http://www.digra.org/digital-library/publications/in-defence-of-a-magic-circle-the-socialand-mental-boundaries-of-play/.

Stobbart, Dawn, et Monica Evans, éd. 2014. « Situating Play Cultures: A Survey of Videogame Players and Practices in France ». In *Engaging with Videogames: Play, Theory and Practice*, 37-51. BRILL. https://doi.org/10.1163/9781848882959_005.

Strum, Shirley, Michel Callon, Bruno Latour, et Madeleine Akrich. 2013. *Sociologie de la traduction: textes fondateurs*. Presses des Mines via OpenEdition.

Ten Have, Paul. 2005. « The notion of member is the heart of the matter: On the role of membership knowledge in ethnomethodological inquiry ». *Historical Social Research/Historische Sozialforschung*, 28-53.

———. 2006. « On the interactive constitution of medical encounters ». *Revue française de linguistique appliquée* XI (2): 85. https://doi.org/10.3917/rfla.112.0085

———. 2007. *Doing Conversation Analysis*. 1 Oliver's Yard, 55 City Road, London England EC1Y 1SP United Kingdom: SAGE Publications, Ltd. https://doi.org/10.4135/9781849208895.

Theureau, Jacques. 1992. *Le cours d'action, analyse sémio-logique: essai d'une anthropologie cognitive située*. Berne, Suisse.

Thévenot, Laurent. 1995. « L'action en plan ». *Sociologie du travail* 37 (3): 411-34. https://doi.org/10.3406/sotra.1995.2216.

Thibault, Mattia. 2016a. « The Meaning of Play - Playfulness as a Semiotic Device ». Turin: Università Degli Studi Di Torino.

———. 2016b. « Lotman and Play: For a Theory of Playfulness Based on Semiotics of Culture ». *Sign Systems Studies* 44 (3): 295-325. https://doi.org/10.12697/SSS.2016.44.3.01.

———. 2017. « Play as a modelling system-A semiotic analysis of the overreaching prestige of games. » In , 105-10.

Thomas, Pierre. 2017. « L'action des objets et les objets de l'action ». *Forma: revista d'estudis comparatius. Art, literatura, pensament*, nº 16: 67-78.

Toh, Weimin. 2015. « A Multimodal Discourse Analysis of Video Games: A Ludonarrative Model ». Thesis, Singapour: National University of Singapore. https://scholarbank.nus.edu.sg/handle/10635/123104.

Tolins, Jackson, et Jean E. Fox Tree. 2014. « Addressee Backchannels Steer Narrative Development ». *Journal of Pragmatics* 70 (septembre): 152-64. https://doi.org/10.1016/j.pragma.2014.06.006.

Traverso, Véronique. 2012a. « Analyses interactionnelles : repères, questions saillantes et évolution ». *Langue française* 175 (3): 3. https://doi.org/10.3917/lf.175.0003

———. 2012b. « Longues séquences dans l'interaction : ordre de l'activité, cadres participatifs et temporalités ». *Langue française* 175 (3): 53. https://doi.org/10.3917/lf.175.0053

Triclot, Mathieu. 2013. « Game studies ou études du play ?: Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul ». *Sciences du jeu*, nº 1 (octobre). https://doi.org/10.4000/sdj.223

———. 2017. *Philosophie des jeux vidéo*. La découverte.

Tuaillon-Demésy, Audrey. 2011. « L'histoire vivante médiévale. Approche socio-anthropologique ». Université de Franche-Comté.

Van Dijk, Teun A. 2007. « Comments on Context and Conversation ». *Discourse and Contemporary Social Change* 54: 281-316.

Vincent, Diane. 2003. « Les enjeux de l'analyse conversationnelle ou les enjeux de la conversation ». *Revue québécoise de linguistique* 30 (1): 177-98. https://doi.org/10/gmxcvb.

Voogt, Alex de. 2018. « Kiribati Game Development: Cultural Transmission, Communities of Creation, and Marketing ». *The Journal of Pacific Studies* 38 (1): 26-41.

Warnier, Jean-Pierre. 1999. *Construire la culture matérielle*. Presses Universitaires de France. https://doi.org/10.3917/puf.warni.1999.01.

Wendling, Thierry. 2010a. « Une joute intellectuelle au détriment du jeu? Claude Lévi-Strauss vs Roger Caillois (1954-1974) ». *Ethnologies* 32 (1): 29-49. https://doi.org/10/gmw728.

———. 2010b. « Us et abus de la notion de fait social total. » *Revue du MAUSS*, nº 2: 87-99. https://doi.org/10/c43fbb.

———. 2018. *Ethnologie des joueurs d'échecs*. Presses universitaires de France.

Wenger, Etienne. 1998. *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge university press.

Wenger, Etienne, Richard McDermott, William M. Snyder. 2002. *Cultivating Communities of Practice.* Harvard Business Press; 1 edition. ISBN 978-1-57851-330-7.

Whitehill, Bruce. 2021. « Les jeux américains : une perspective historique ». 2021. https://journals.openedition.org/sdj/2964

Widmer, Jean. 1992. « Goffman et Garfinkel : cadres et organisation de l'expérience ». *Langage et société* 59 (1): 13-46. https://doi.org/10.3406/lsoc.1992.2558

———. 2001. « Catégorisations, tours de parole et sociologie ». In , 207-38.

Wilkes-Gibbs, Deanna, et Herbert H Clark. 1992. « Coordinating Beliefs in Conversation ». *Journal of Memory and Language* 31 (2): 183-94. https://doi.org/10.1016/0749-596X(92)90010-U.

Williams, J. Patrick. 2008. « Teaching and Learning Guide for: Youth-Subculture Studies: Sociological Traditions and Core Concepts: *Sociology Compass* : Teaching & Learning Guide ». *Sociology Compass* 2 (2): 765-74. https://doi.org/10.1111/j.1751-9020.2007.00090.x.

Williams, J Patrick. 2016. « Playing Games Is (Not Always) Fun ». *Popular Culture as Everyday Life*, 115-24.

Winnicott, Donald Woods. 1975. *Jeu et réalité, l'espace potentiel*. Paris: Gallimard.

Wittgenstein, Ludwig. 2004. « Wittgenstein - les jeux et la notion d'air de famille ». In *Recherches philosophiques, posthume*, Paragraphes 66-70. Paris: Gallimard.

Woods, Stewart. 2012. *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. Jefferson, N.C: McFarland & Co.

Wooffitt, Robin. 2005. *Conversation Analysis and Discourse Analysis: A Comparative and Critical Introduction*. London ; Thousand Oaks, Calif: SAGE.

Xu, Yan, Evan Barba, Iulian Radu, Maribeth Gandy, et Blair MacIntyre. 2011. « Chores Are Fun: Understanding Social Play in Board Games for Digital Tabletop Game Design. » In .

Zabban, Vinciane. 2007. « Le jeu des médiations au service de la mise en tension des «univers virtuels» ». *Réseaux*, nº 4: 45-79.

———. 2009. « Hors jeu? » *Terrains travaux*, nº 1: 81-104.

———. 2011. « “ Ceci est un monde” Le partage des jeux en ligne: conceptions, techniques et pratiques ».

———. 2012. « Retour sur les *game studies* . Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo ». *Réseaux* n° 173-174 (3): 137.

Zabban, Vinciane, Nicolas Piñeros, et Timothé Roux. 2021. « Financement participatif et engagement des consommateur·rice·s dans l’essor du secteur du jeu de société : un « âge d’or » tiré par la demande ? » *Sciences du jeu*, nº 14 (mars).

Zagal, José P., et Sebastian Deterding, éd. 2018. *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. 1re éd. New York: Routledge, 2018.: Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315637532.

Zittoun, Philippe. 2013. « Dispositif ». *Casillo I. avec Barbier R., Blondiaux L., Chateauraynaud F., Fourniau J.-M., Lefebvre R., Neveu C., Salles D.(Dir.), Dictionnaire critique et interdisciplinaire de la participation, Paris, GIS Démocratie et Participation*, http://www. participation-et-democratie. fr/fr/dico/dispositif .

LUDOGRAPHIE

Allen, Bruce. *Tobago*. [Jeu]. Gigamic, 2009.

Attia, William. *Caylus*. [Jeu]. Ystari Games, 2005.

Bauza, Antoine. *7 Wonders*. [Jeu]. Repos Production, 2010.

Blossier, Guillaume, et Frédéric Henry. *Asteroyds*. [Jeu]. Ystari Games, 2010.

Bonnessee, Régis. *Himalaya*. [Jeu]. Tilsit, 2004.

———. *Lords of Xidit*. [jeu]. Libellud, 2014.

Cathala, Bruno, et Serge Laget. *Les Chevalier de la table ronde*. [Jeu]. Days of Wonder, 2005.

Cathala, Bruno, et Ludovic Maublanc. *Cyclade*. [Jeu]. Matagot, 2009.

———. *Mr. Jack*. [Jeu]. Hurrican, 2006.

Cayce, Edgar. *Pit*. [Jeu]. Repos Production, 2008.

Chvátil, Vlaada. *Galaxy Trucker*. [Jeu]. QWG Games, 2008.

———. *Through the ages*. [Jeu]. Iello, 2006.

Croc. *Claustrophobia*. [Jeu]. Asmodée, 2009.

Darrow, Charles. *Monopoly*. [Jeu]. Parker Brothers, 1935.

Delbosc, François. *Mars*. [Jeu]. Tilsit, 2009.

Feld, Stefan. *Les chateaux de bourgogne*. [Jeu]. Ravensburger, 2011.

Ferlito, Chiara, Massimiliano Enrico, Fabrizio Bonifacio, et Riccardo Crosa. *Oui Seigneur des Ténèbres*. [Jeu]. Ubik, 2007.

Fioretti, Giancarlo. *Constantinopolis*. [Jeu]. Edge entertainment, 2010.

Friedemann, Friese. *Funkenschlag*. [Jeu]. Rio Grande Games, 2004.

Garfield, Richard. *Magic the Gathering*. [Jeu]. Wizards of the Coast, 1993.

Gheewala, Tushar. *Ninja versus Ninja*. [Jeu]. Out of the box, 2008.

Grunau, Jürgen P. *just4fun*. [Jeu]. KOSMOS, 2005.

Hostettler, Urs. *Tichu*. [Jeu]. Abacusspiele, 1998.

Ikeda, Yasutaka. *Shadow Hunters*. [Jeu]. Matagot, 2009.

Jackson, Steve. *Munchking*. [Jeu]. Edge entertainment, 2000.

Keyaerts, Philippe. *Smallworld*. [Jeu]. Days of Wonder, 2009.

Knizia, Reiner. *Modern Art*. [Jeu]. Hans Im Glück, 1992.

Leacock, Matt. *L'île interdite*. [Jeu]. Cocktail Games, 2010.

———. *Pandémie*. [Jeu]. Filosophia, 2008.

Magie, Elizabeth. *The Landlords Game*. [Jeu], 1903.

Marly, Hervé. *Petits Meurtres et faits divers*. [Jeu]. Asmodée, 2007.

Merle, Robin. *Uno*. [Jeu]. Mattel, 1985.

Mogendorff, Jacques Johan. *Stratego*. [Jeu]. Jumbo, 1947.

Moon, Alan R. *Les Aventuriers du rail*. [Jeu]. Days of Wonder, 2004.

Normandon, Nicolas. *ZOMBIES : la blonde, la brute et le truand*. [Jeu]. Asmodée, 2005.

Pallières, Philippe des, et Hervé Marly. *Les Loups-Garous de Thiercelieux*. [Jeu]. Lui-Même, 2001.

Pauchon, Sébastien. *Metropolys*. [Jeu]. Ystari Games, 2008.

Petersen, Christian T. *Twilight imperium*. [Jeu]. Fantasy Flight Games, 1997.

Randall, Eric, et Laurent Lavaur. *Formule Dé*. [Jeu]. Jeux Descartes, 1991.

Rosenberg, Uwe. *Agricola*. [Jeu]. Ystari Games, 2008.

———. *Bohnanza*. [Jeu]. Amigo, 1997.

Roubira, Jean Louis. *Dixit*. [Jeu]. Libellud, 2008.

Sarret, Peter. *Time's up*. [Jeu]. Repos Production, 2005.

Sato, Kim. *Gosu*. [Jeu]. Moonster Games, 2010.

Schacht, Michael. *Coloretto*. [Jeu]. Rio Grande Games, 2003.

Seyfarth, Andreas. *Puerto Rico*. [Jeu]. Alea, 2002.

Teuber, Klaus. *Les Colons de Catane*. [Jeu]. Jeux Descartes, 1995.

Thiel, Maximilien. *Power Struggle*. [Jeu]. Iello, 2009.

Vaccarino, Donald X. *Dominion*. [Jeu]. Filosophia, 2008.

Visser, Carl de, et Jarratt Gray. *Endeavor*. [Jeu]. Ystari Games, 2009.

Vuarchex, Thomas, et Pierric Yakovenko. *Jungle Speed*. [Jeu]. Asmodée, 1996.

Wallace, Martin. *Age of Steam*. [Jeu]. Warfrog, 2001.

———. *Brass*. [Jeu]. Warfrog, 2007.

———. *Der Weisse Lotus*. [Jeu]. TM Spiele, 2000.

ANNEXE 1
CONVENTION DE TRANSCRIPTION ICOR

UMR 5191 - CNRS / Université Lyon 2
Interactions, Corpus, Apprentissages, Représentations

Convention ICOR

Mise à jour : janvier 2013

Groupe ICOR

UMR 5191 ICAR (CNRS – Lyon 2 – ENS de Lyon)

Avis au transcripteur :

Le présent module de la convention ICOR sert à la notation des phénomènes verbaux et vocaux. Les phénomènes non verbaux (action non verbales, gestes, mimiques, etc.) font partie d'un autre module de convention.

Chaque corpus et chaque projet de recherche ont leurs propres exigences de transcription. Les usages de la Convention ICOR ne seront donc pas toujours les mêmes. Il est recommandé (et pour l'intégration d'un corpus dans la base CLAPI, il est nécessaire) de spécifier ces usages selon les trois niveaux suivants :

- *niveau de base* : y sont obligatoirement notés les changements de locuteur + les chevauchements + les pauses (indiquer la manière dont les pauses ont été mesurées : soit par utilisation d'un logiciel, soit par estimation perceptuelle) ;
- *niveau intermédiaire* : sont ajoutés au niveau de base les notations des phénomènes vocaux et les commentaires ;
- *niveau spécialisé* : les spécificités apportées à ce niveau de transcription sont définies par la thématique de recherche suivie, par exemple étude sur les pratiques de liaison, ou sur l'emploi de mots étrangers, etc.

Il convient également de fournir une liste des phénomènes supplémentaires notés dans votre transcription et non répertoriés dans la présente convention.
Lors de l'intégration d'un corpus dans la base CLAPI, ces spécifications sont à joindre dans un document séparé de celui de la transcription et des autres éléments du corpus.

Attention :

Avant toute chose, **désactivez vos mises en forme / remplacements automatiques** (espaces insécables, insert d'espaces avant les deux points) ainsi que les majuscules**.**

L**'alignement gauche** des paragraphes est le seul autorisé, l'alignement justifié est par conséquent interdit.

La police à utiliser pour les transcriptions est **`Courier taille 10`**, parce que tous les caractères y ont la même largeur.

Toutes les productions verbales sont transcrites en **minuscule** ; les majuscules sont réservées pour la notation des saillances perceptuelles.

L'usage de tabulations est exclu sauf après la notation de l'identité du participant. Pour aligner les chevauchements, utiliser des espaces, car ils sont les seuls à être conservés lors des transferts de fichier entre ordinateurs.

Anonymisation :
Remplacer tous les noms propres (personnes, lieux…) par des pseudonymes, en tentant de respecter le nombre de syllabes et les éventuelles connotations (prénom américain…).

Remplacer aussi les chiffres, nombres et numéros (n° de tel, de rue, de compte bancaire…).
Pour des informations plus détaillées sur l'anonymisation, consulter le site CORINTE : http://icar.univ-lyon2.fr/projets/corinte/, menu "Questions juridiques".

Table des matières

1 Identité du participant
1a Participant identifié
1b Participant incertain
1c Hésitation entre deux participants
1d Participant non identifié
1e Evénement non attribuable à un participant

2 Tour de parole
2a Notation du tour
2b Enchaînement immédiat (latching)
2c Chevauchement

3 Actions
3a Action à valeur de tour
3b Action non attribuable à un participant

4 Structures segmentales (transcrire le verbal)
4a Orthographe
4b Elision standard et non standard
4c Allongement
4d Amorce de mot
4e Liaison facultative faite
4f Liaison obligatoire entre deux mots non faite
4g Nombres
4h Acronymes, sigles
4i Noms propres
4j Onomatopées
4k Segments inaudibles dont le nombre de syllabes est identifiable
4l Segments inaudibles dont le nombre de syllabes n'est pas identifiable
4m Multitranscriptions d'un même segment et Segments incertains

5 Pauses intra-tour
5a Micro pause
5b Pause chronométrée

6 Productions vocales
6b Aspiration
6c Expiration, soupir

7 Prosodie
7a Montée et chute intonatives
7b Saillance perceptuelle

8 Descriptions
8a Généralités
8b Passages non transcrits
8c Alternance de codes

9 Liste des onomatopées, interjections et autres particules

	Phénomène	Conventions en format liste	Exemples en format liste
1- Identité du participant (tire de transcription par locuteur)			
1a	**Participant identifié**	Identifiant en début de paragraphe du tour (voir 2a). L'identifiant est composé d'un, de deux ou de trois caractères (en majuscules). Il est suivi d'une tabulation. *Attention : c'est le seul endroit dans une transcription ICOR où l'usage de la tabulation est admis.*	`COR salut`
1b	**Participant incertain**	L'identifiant supposé est suivi d'un point d'interrogation *Attention* : dans le travail sous Clan ou d'autres logiciels d'alignement, l'utilisation du « ? » n'est pas acceptée.	`COR? salut`
1c	**Hésitation sur les participants**	Porter en les séparant par un « ? » les identifiants des participants entre lesquels on hésite. *Attention* : dans le travail sous Clan ou d'autres logiciels d'alignement, l'utilisation du « ? » n'est pas acceptée.	`SAR?COR salut`

1d	**Participant non identifié**	L'identifiant est composé de trois « X »,
		
		ou de deux « X » suivis d'un « F » ou d'un « H » selon l'identification du sexe du participant.
			`XXX salut`
			
			`XXF salut`
			
			`XXH salut`

1e	**Evénement non attribuable à un participant**	Description entre doubles parenthèses sans identifiant.	`((un coup de tonnerre retentit))`
2- Tour de parole. Le tour est une unité théorique qui correspond à la production verbale d'un locuteur (pour le concept de tour, cf. par ex. l'article Sacks, Schegloff & Jefferson (1974).			

2a	**Notation du tour**	La notation du tour est insérée après l'identifiant du participant et la tabulation correspondante et constitue un paragraphe. Deux cas de figure :	`FAC bonne journée madame`
			`CL1 oui vous aussi=`
			`FAC =merci au revoir`

		- si un tour s'étend sur plusieurs lignes, le pavé de transcription du tour doit être aligné à l'aide d'une indentation (retrait de 1ère ligne). L'usage du retour forcé à la ligne (avec ¶) suivi d'une tabulation est interdit. - si la représentation d'un tour s'étend sur plusieurs lignes et qu'une ligne d'un autre locuteur s'insère (chevauchement ou commentaire), il faut insérer le symbole « & » à la fin de la première ligne (sans espace avant) et au début de la reprise du tour (sans espace après).	CL1 au revoir JEB alors est-ce que ça veut dire TOI tu fais quarante pour cent du chiffre d'affaire sur tes produits qu` ont moins d` cinq ans/ ou est-ce que ça veut dire qu'y a eu une époque où effectivement t` as eu tu as eu des S:AUTS (0.3) inno- d'innovation forts/ CHA et on avait ici cette grande salle euh: .h euh qu'on avait appelé finalement biblio[thèque& LAU [archives&& CHA &archi:ves::] LAU &&bibliothèque en fait]
2b	**Enchaînement immédiat (ou latching : pas de micro-pause entre deux tours de parole)**	Insertion du symbole « = » à la fin du premier tour (sans espace avant) et au début du suivant (sans espace après).	BEA orange/ j'ai\ (.) c'est bon/ zig zag orange/= CL6 =oui oui [voilà] CL5 [et av]ec ça:: (.) des gauloises °blondes s'il vous plaît°
2c	**Chevauchement**	Insertion de crochets « [» et «] », encadrant le chevauchement dans chaque tour. Les crochets ouvrant « [» (début du chevauchement) sont obligatoires (sans espace après) ; les crochets fermants «] » (fin du chevauchement) par contre sont facultatifs. Les crochets sont alignés verticalement au moyen d'espaces (attention : ne pas utiliser de tabulation).	CHA ça c'était un petit [peu l-] MAR [ah ouais] donc attends (.) donc ça ce- cette façade a été complètement re[maniée] LAU [voilà] c'est l` bâtiment en fait [dans: qu'on ] MAR [ah oui ça c'est:] CHA ça [c'est la] cour intérieure ça\ LAU [qu'on r`prend]
3- Actions			
3a	**Action à valeur de tour attribuée à un participant**	Description de l'action concernée entre doubles parenthèses.	FH ((frappe à la porte)) (0.7) FH bonjour/

3b	**Action non attribuable à un participant**	Description entre doubles parenthèses	((sonnette de l'interphone))

4- Structures segmentales (transcrire le verbal)			
4a	**Orthographe**	L'orthographe française est utilisée pour transcrire le verbal Lorsque les caractéristiques phoniques le requièrent, l'orthographe peut être adaptée.	ELI voui (.) alors elle va: elle elle elle revient pas SI/ (0.4) SUZ SI, mais: j` sais pas quand: peut-êt` euh (0.5) euh::: ou di- ou dimanche ou ELI ah voui ce:[: cette sem]aine/ SUZ [hm hm]
4b	**Elision** **Elision standard** **Elision non standard : absence/non prononciation d'un ou plusieurs son(s) en général vocalique(s)**	Est notée par l'apostrophe « ' » L'élision non standard est notée par une antiquote « ` » (altgr+7+espace sur PC) (touche dédiée sur Mac). Si l'élision non standard se produit en fin de mot, faire suivre l'antiquote d'un espace. *Attention* : le « e » muet en fin de mot n'est pas une élision non standard, et ne doit pas être noté comme élidé.	FAB de l'interlocuteur distributeur/ (0.3) en disant hein hein moi j'ai j'ai dix nouveautés là qui arrivent ELI qu'est-ce que: euh j- un p`tit gâteau: nan/  JEB arrête en fait même ça peut êt` le jeu d` la distribution/ c'est qu` tu laisses la marque lancée/ (0.3) pendant six mois il soutient à fond tu sais qu` ça va s` v[endre pa`ce que] t` as l` phénomène/ SOP [ouais ouais ]  JEB pourquoi pa`ce que t` as quarante pour cent du chiffre d'affaire/
4c	**Allongement**	Le son allongé est noté par des « : » en respectant l'orthographe (attention : pas d'espace avant « : »). Les « : » sont répétés en fonction de la durée perçue de l'allongement.	ELI voui (.) alors elle va: elle elle elle revient pas SI/ JEB ou c`ui qui s` vend pas trop pa`ce qu'i`s vont dire ben faut bien::: (0.2) faut faire dix centimèt` là dans l` rayon
4d	**Amorce de mot**	Insertion de « - » après le son tronqué (attention : pas d'espace avant).	COR je retr- retrouve
4e	**Liaison facultative faite (notation facultative)**	Mettre un « ^ » entre les deux mots liés (attention : pas d'espace ni avant ni après).	COR on va être trop^en avance

4f	**Liaison obligatoire entre deux mots non faite**	Mettre une barre verticale (pipe) « I » avant le deuxième mot (attention : un espace avant, mais pas après la barreI) Cette barre se fait avec Altgr+6 sur PC ou Shift+alt+L sur Mac.	SAR les Ielastiques
4g	**Nombres**	Les nombres ne sont pas notés par des chiffres mais en toutes lettres (cf règles de l'écriture des nombres).	BEA soixante-dix cinquante\ (0.7) soixante-trei:ze/ (0.7) soixante-quin:ze/ (0.8) quatre-vingts/
4h	**Acronymes, sigles**	Un acronyme (sigle prononcé comme un mot) est écrit en minuscules, sans ponctuation ni espace. Un sigle (mot épelé) est noté en minuscules, sans ponctuation, séparées par des espaces.	LAU parce que déjà ça veut dire quoi on va aller se battre en utilisant l'onu etcetera JEB et tu crées la différence avec l` m d d
4i	**Noms propres**	Ne pas mettre de majuscule à l'initiale des noms propres (noms de personnes, d'institutions, de lieux/toponymes, etc).	SIM les autres j'ai pas eu de faire part encore sylvie euh a dit euh a::h je me marie je me marie au mois de mars
4j	**Onomatopées**	Voir liste en fin de tableau.	
4k	**Segments inaudibles, dont le nombre de syllabes est identifiable**	Les segments incompréhensibles sont représentées au moyen d'une série de caractères x, chaque caractère x ayant la valeur d'une syllabe.	CL1 c` qu'on fait xxx entre voisin [mais là] FAF [oui/]
4l	**Segments inaudibles, dont le nombre de syllabes n'est pas identifiable.**	Les segments complètement inaudibles sont représentées par « (inaud.) ».	MAM oh ben ça m'étonnerait qu` ton père [(inaud.)] PAP [(inaud.)]
4m	**Multitranscriptions d'un même segment et segments incertains**	Les segments entre lesquels hésite le transcripteur sont séparés par un point-virgule et notés entre parenthèses (attention : pas d'espace avant « ; »). Les segments incertains sont notés entre parenthèses simples.	PAP ah ben ça elles sont toutes passées (là-haut; là euh:) les autres SIM =j'avais plus de responsabilité que quand j'étais (élève) avec vous
5- Pauses			
5a	**Micro pause**	les pauses d'une durée inférieure à 0,2 secondes sont notées par (.)	VIC LÀ j'ai un rapport à FAIRE/ à RENDRE/ (.) dans: le: cadre/ de mon stage/

5b	**Pause chronométrée**	Les silences sont chronométrés à l'aide d'un logiciel au 10ième de seconde , et notées entre parenthèses. La même convention est utilisée pour les pauses à l'intérieur du tour d'un locuteur et pour les pauses entre les tours de deux locuteurs successifs ; dans ce dernier cas les pauses sont notées sans identifiant de tour.	CHA =hein/ c'est ça\ .h, mais pour l'instant on est pas: encore très finement (0.4) dans les coupes et autres/ CHA ben ils pourront descendre par l'escalier/ LAU en maillot de bain (0.3) MAR non:: ils vont descendre non:
6- Productions vocales			
6a	**Productions vocales : rires, pleurs, lecture, imitation d'un acteur ou d'une prononciation particulière, etc**	La description d'une production vocale est notée entre doubles parenthèses et précède la transcription, l'ensemble est compris entre chevrons pour en indiquer la portée : <((DESCRIPTION)) TRANSCRIPTION>	IRM ((rire)) et: euh (0.5) tu fais: ça (0.5) toujours le temps/ SIM <((en bâillant)) ouais ouais ouais> (0.3) j'espère/
		Note :la notation d'un enchaînement direct (2b), ou celle d'un chevauchement (2c), précède la description de la production vocale.	COR je ne l'ai pas vue hier= SAR =<((en riant)) non::> COR je ne l'ai pas [vue hier] SAR [<((en riant)) non::>]
6b	**Aspiration (facultatif)**	L'aspiration est notée par la lettre « h » précédée d'un point (attention : le point n'est pas suivi d'un espace).	CHA l'accès princiPAL l'accès d` service (.) .h:: la seule chose (0.2) qui serait à modifier pour l'instant/ .h c'est on sait qu'y a pas de p- (.) de piscine extérieure\
6c	**Expiration, soupir (facultatif)**	L'expiration est notée par la lettre « h » seule.	MAR t` as pas la place de: CHA hm h:::
7- Prosodie			
7a	**Montée et chute intonative**	Les montées et chutes intonatives sont notées par « / » et « \ » sans espace avant. Les montées et chutes fortes sont notées « // » et « \\ ». *Note* : la notation d'une montée ou d'une chute suit celle de l'allongement.	MAR oui on n'en- on les voit pas CHA on les voit pas\ **1. CLA vous allez bien//** CHA .h tu gardes toujours ton mur ici:/ (0.3) .h t` avais ta porte là:/

7b	**Saillance perceptuelle**	Les segments caractérisés par une saillance perceptuelle particulière (intensité accrue et autres) sont notés en majuscules. *Note* : Les majuscules doivent être accentuées quand il y a lieu.	MAN mais c’est dans, mais c’est sor[ti de mon morceau] PAT [ouais c’est DANS LE] PAIN/ ÇA\ MAN mais c’est DANS l` PAIN
7c	**Baisse du volume de la voix**	Les segments où le volume de la voix est plus bas (chuchoté ou murmuré) sont notés entre ° °	JEB alors qu'i` s` disent (0.2) °c'est quand même bizarre/°
8- Descriptions			
8a	**Généralités**	Les commentaires sont notés dans un paragraphe propre sans identifiant de tour (voir 1/3), avec tabulation, entre doubles parenthèses et précédé de « COM : ».	((fin de réunion))
8b	**Passages non transcrits**	Si la transcription de l’enregistrement est interrompue, on le note entre double parenthèse en indiquant le timing de début et le timing de fin du passage non transcrit.	((00:38:41)) ((passage non transcrit)) ((00:54:22))
8c	**Alternance de code (notation facultative)**	Si vous souhaitez noter ce phénomène, les mots ou segments en langue étrangère sont transcrits entre double parenthèse avec la portée du phénomène notée par des chevrons.	ISA <((en anglais)) i go to school>

9- Liste des onomatopées, interjections et autres particules (liste non exhaustive)

ah
aïe
bah
bè
ben
eh
enfin
euh
gnagnagna
hein
hum (raclement de gorge)
hm hm
moui
mouais
m` enfin
oh
oh la la
ouais
ouille
oula, ouh là
p
pf, pff
pt
.tsk (bruit d'ouverture de bouche)
wouf, waf
ye

Lorenza.Mondada@univ-lyon2.fr

Conventions de transcription des gestes
(version 2.0.7, avr08)

Convention brève

Délimitation du geste:
* * indication du début/de la fin
□ □ d'un geste d'un participant (un symbole par participant),
+ + décrit à la ligne suivante;

Identification du participant faisant le geste:
•Si à la ligne suivante ce n'est pas le geste du locuteur mais celui d'un co-participant qui est décrit, alors son initiale figure au début de la ligne en minuscule.
•S'il s'agit du locuteur en train de parler, il n'y a pas d'initiale.

Trajectoire du geste (les symboles utilisés sont inspirés des notations de Goodwin pour les regards):
.... amorce, émergence du geste (*preparation*)
,,,, fin/retrait du geste (*recovery*)
----- maintien du geste (*stroke*)

Description du geste d'une ligne de la transcription à une autre:
----> continuation du geste aux lignes suivantes
---->12 continuation du geste jusqu'à la ligne 12
---->> continuation du geste jusqu'à la fin de l'extrait
>> le geste décrit a commencé avant le début de l'extrait

Captures d'écran
im dans la marge indique que la ligne concerne les images reproduites dans le texte
`#im.1` repère le moment exact auquel correspond l'image, de façon synchronisée avec la parole

Description développée et illustrée des conventions

Note : ces conventions sont conçues pour décrire des gestes, des regards, des mouvements, des actions ayant lieu de manière simultanée à la parole ou durant des moments d'absence de parole. Par commodité, on fera référence ci-dessous à ces actions comme à des gestes.

Identification des personnes réalisant l'action/le geste décrit

Tous les gestes décrits sont délimités au début et à la fin par une série de symboles, utilisés de manière constante pour le même locuteur :
par exemple :
`*` pour LAU
□ pour PAL

```
• pour BRU
+ pour VIV
```

Si c'est le locuteur en train de parler qui fait le geste, sa description n'est pas précédée d'une initiale ; par contre si le geste est effectué par un autre participant, son initiale est indiquée en minuscule et de manière décalée (si on utilise 3 lettres pour indiquer les locuteurs, le participant qui fait le geste sera indiqué par les 2 premières lettres):

```
LAU        +°ah oui° je+ sais
 vi        +prend stylo+
```

Délimitation du début et de la fin du geste

Chaque geste est décrit de manière brève entre les deux marques de délimitation, à la ligne qui suit la transcription de la parole correspondante et de manière spatialement alignée :

```
BRU        la description qui • se retrouve ici/•
                              •-pp s autre doc--•
```

Si un geste continue une ou plusieurs lignes plus bas, alors sa description est suivie d'une flèche qui renvoie à la marque délimitant sa fin :

```
LAU        +°ah oui°
 vi        +pointe--->
VIV        mais+ alors i-il y va pour les dé- pour les sortir
           --->+
```

Si un geste commence au milieu d'une pause, on segmente la pause :

```
1 LAU      °ah oui°
2          (0.3)+(0.5)
   vi           +pointe--->
3 VIV      mais+ alors i-il y va pour les dé- pour les sortir
           --->+
```

Dans certains cas, lorsque l'ouverture du segment se trouve à plusieurs lignes de sa clôture, il est possible de rappeler la description du geste qui se termine :

```
LAU        +°ah oui°
 vi        +pointe--->
((continue durant plusieurs lignes))
VIV        on garde une agnelle+ pour: cinq brebis euh
                        pointe-->+
```

Une autre manière de faciliter la lecture consiste à indiquer lors de l'ouverture du segment la ligne à laquelle il va se clore (solution à adopter lorsque les deux repères sont séparés par un nombre important de lignes) :

```
1 LAU      +°ah oui°
2  vi      +pointe--->9
((continue durant plusieurs lignes))
9 VIV      on garde une agnelle+ pour: cinq brebis euh
                        pointe-->+
```

Si un geste continue jusqu'à la fin de l'extrait et se prolonge au-delà, sa description est suivie d'une double flèche. Dans ce cas, il n'y a pas de second repère venant clore le segment ouvert par le premier :

```
PAL        par rapport au cas de figure de::m . des causses/ en général/
           @euh cette attribution de: de terrain leur a donné
           @pointe---->>
```

Le même vaut pour le début du geste : si celui-ci a déjà commencé avant le début de l'extrait, on le note avec le signe >> :

```
PAL        @par rapport au cas@ de figure de::m . des causses/ en général/
           @>>---pointe-------@
           euh cette attribution de: de terrain leur a donné
```

Trajectoire du geste

Les gestes ont une trajectoire temporelle, dans laquelle on peut distinguer a) une phase d'amorce ou approche, b) l'apogée du geste, c) une phase de diminution ou d'éloignement. Pour noter le fait que le participant commence à faire un mouvement ou au contraire retire son mouvement, on adopte des conventions inspirées à la fois de Goodwin pour les regards et de Kendon pour les gestes, soit :
..... pour indiquer que le geste est en train de se déployer (amorce, *preparation*)
,,,,, pour indiquer que le geste est en train de se retirer (diminution, retrait, *recovery*)
Le geste proprement dit (ici « pppp » pour pointage) n'est décrit qu'à son apogée, ou extension maximale, où il prend toute sa signification (*stroke*), qui peut se maintenir plus ou moins longtemps (*post-stroke hold*).

```
VIV        sur des terres assez *. euh ass- a:*:- assez *bonnes*
 la                             *..............*pointe---*,,,,,,*
```

S'il faut décrire plusieurs types de gestes pour le même participant, on redoublera les signes servant à leur délimitation et on décrira les gestes correspondants sur des lignes différentes :

```
PAL     .hh ** c'est des** c'est le le* schéma euh :* ordinaire/ .hh
 la         **reg PAL---**
 la                                  *..............*pointe--->
```

une alternative consiste à choisir des signes relativement semblables pour le même locuteur:

```
PAL     .hh □ c'est des□ c'est le le□ schéma euh : □ ordinaire/ .hh
 la         □reg PAL---□
 la                                  □..............□pointe----->>
```

Captures d'écran

Il est souvent utile de renvoyer à une capture d'écran du geste.
Dans ce cas, il est important de préciser à quel moment exact se réfère l'image :

```
1  TAS  #*euh soyez gentils de vous mettre dans le champ de:# de la vidéo*
         *se retourne vers son équipe, en arrière------------------------*
   im   # im 1                                                  # im 2
```

im. 1

im. 2

im 1 renvoie au point de repère qui indique le moment exact auquel correspond la figure ou le commentaire, de façon synchronisée avec la parole (le signe est aligné avec le signe # correspondant dans le texte transcrit). „im" dans la marge indique qu'il s'agit du repérage de l'image.

Souvent, on utilise plusieurs images côte à côte, de manière constrastive, pour reconstituer les étapes principales de la trajectoire.
Afin d'augmenter la lisibilité des images on peut a) ajouter des cercles ou des flèches autour du détail pertinent, b) éventuellement gloser ce détail au-dessous de l'image :

Image 1	Image 2	Image 3
B regarde E et F	B se déplace vers la gauche	B se positionne derrière A

Numérotation des lignes

La numérotation privilégie les lignes renvoyant à la conduite verbale, les seules numérotées. La parole constitue pour ainsi dire la métrique - l'étalon temporel - par rapport à laquelle sont repérés les gestes.
(Attention : ceci pose problème pour les numérotations automatiques - il faut l'introduire à la main lors de l'édition des transcriptions dans des articles, etc. Par contre dans les documents de travail numérotés automatiquement cette convention n'est pas nécessairement à respecter).
Dans certains cas, c'est un silence qui servira de repère sur la ligne du verbal, ce qui n'empêchera pas l'effectuation de gestes.

```
1  PAL     devient une unité annexe/ (.) qui: sert/ (.) uniquement/ (.) et en
2          continu/ (0.3) à la génération de renouvellement\
3          *(0.5)
    la     *....-->
4  PAL     elles y restent jusqu'à toussaint au moment de la: lutte\
5  LAU     et *ç- ça/ là\ (.) y a une différence entre ça et ça/*
            ->*pointe-----------------------------------------*
6  PAL     non\
```

A la ligne 3, durant une brève pause, Laurence initie son geste, qui se concluera à la ligne 5.

Note sur la différence avec les ((commentaires))

Dans la convention de transcription, les commentaires et autres descriptions sont indiquées entre parenthèses doubles

```
1  PAL     une unité annexe/ ((sourit)) qui: sert/ (.) uniquement/
2          et en continu/ (.3) à la génération de renouvellement\
```

Cette convention n'est valable que pour les commentaires qui sont insérés au sein du texte de la transcription verbale. Nous suggérons de limiter ces commentaires à des caractéristiques verbales et de ne pas les utiliser pour les gestes si on recourt à la convention ici décrite.

Les descriptions des gestes décrites dans la présente convention permettent de mieux décrire la continuité du geste et sa synchronisation avec la parole. Dans ce cas, la description des gestes bénéficie d'un espace propre, une ligne supplémentaire. C'est le fait qu'elles se trouvent sur une autre ligne, non numérotée, qui les distingue. Pour augmenter la lisibilité, elles peuvent figurer en italique.

```
1  VIV     sur des terres assez *. euh ass- a:*:- assez *bonnes*
    la                          *.............*p av stylo*,,,,*
```

Les notations des gestes dans la ligne de transcription ((entre parenthèses)) disparaissent dans une transcription approfondie qui note systématiquement la portée temporelle des gestes. Par contre même dans cette transcription approfondie des commentaires dans la ligne de transcription peuvent être utiles, rapportés notamment à des propriétés de la voix :

```
1  PAL     une unité annexe/ ((tousse)) qui: sert/ . uniquement/
```

Bibliographie

Références d'articles où ces conventions sont explicitées et exploitées dans des analyses

Mondada, L. (2004), Temporalité, séquentialité et multimodalité au fondement de l'organisation de l'interaction : Le pointage comme pratique de prise du tour. *Cahiers de Linguistique Française*, 26, 169-192.

Mondada, L. (2005). La constitution de l'origo déictique comme travail interactionnel des participants : une approche praxéologique de la spatialité. *Intellectica.. No spécial sur Espace, Inter-action & Cognition*, 2/3, 41-42, 75-100.

Mondada, L. (2006a). Video Recording as the Reflexive Preservation-Configuration of Phenomenal Features for Analysis. In H. Knoblauch et alii (Eds.), *Video Analysis*. Bern: Lang.

Mondada, L. (2006b) 'La pertinenza del dettaglio: registrazione e trascrizione di dati video per la linguistica interazionale', in Y. Bürki and E. de Stefani (eds). *Trascrivere la lingua. Dalla filologia all'analisi conversazionale*, pp. 313–44. Bern: Lang.

Mondada, L. (2007). Multimodal resources for turn-taking: Pointing and the emergence of possible next speakers. *Discourse Studies, 9 :2,* 195-226.

Mondada, L. (à paraître/2008). Documenter l'articulation des ressources multimodales dans le temps : la transcription d'enregistrements vidéos d'interactions, in M. Bilger (éd.). *Transcrire*. Perpignan : Presses Universitaires de Perpignan

Mondada, L. (2008). Production du savoir et interactions multimodales : une étude de la modélisation spatiale comme activité pratique située et incarnée, *Revue d'Anthropologie des Connaissances, 2/2*.

ANNEXE 2
LES PARTIES FILMÉES, CONTEXTE ET TRANSCRIPTIONS

I — INTRODUCTION GÉNÉRALE

Les données présentées dans ces annexes représentent une fraction de ce qui a été collecté par captation vidéo lors de mon travail de terrain. Ces vidéos ont été capturées pour la majorité en 2010 sur six mois avec un total de vingt-six heures de données (en excluant les données inexploitables).

Je réalisais jusqu'en 2012 une première série de transcription de travail. Englobant à la fois des transcriptions de temps court, composées de sélection d'extrait de cinq minutes au maximum, avec une transcription multimodale des échanges, et de temps long, recouvrant l'ensemble de la partie sans les détails des participations : par exemple, les conversations n'étaient pas transcrites, mais indiquées par leur objet et les participants. Chaque captation était accompagnée de photographies des matériaux de jeu.

Pour les temps courts, je sélectionnais pour chaque partie de jeu différents moments correspondant à ce que je cherchais à observer. À savoir :

- tous les moments de participation d'un spectateur à la conversation ;
- quelques moments de discussions intenses ;
- quelques moments de faible intensité de discussions, ou de silence prolongé ;
- deux séquences complètes de jeu (c'est-à-dire soit un tour de jeu d'un joueur, soit une phase complète de jeu)
- l'explication d'un point de règle de jeu si cela advenait ;
- une ou deux situations "hors norme" si cela survenait.

Malheureusement en 2015, le disque dur de mon ordinateur et l'un de mes disques de sauvegarde sont tous les deux devenus défectueux. Me faisant perdre les photographies de terrain et la quasi-totalité de mes transcriptions, seuls me restaient quelques extraits de transcriptions mobilisés dans mes travaux. Heureusement, les données vidéos et notes de travail et de terrain étaient encore présentes sur ma troisième sauvegarde bien qu'il manquait quelques mises à jour.

Ma seconde série de transcription sur les mêmes vidéos fut moins poussée bien que plus précise. Je me suis pour cela appuyé sur mes notes sauvegardées, les parties de jeux comportant le plus de séquences pertinentes après visionnage, et les indications laissées dans ma rédaction sur les extraits et passages que j'avais préalablement sélectionnés. En d'autres termes, j'écartais l'objectif de construction de données comparatives qui auraient dû figurer en annexe pour me concentrer sur des extraits qualitatifs capables de représenter l'ensemble de mes données. Je privilégiais par ailleurs les extraits comprenant plusieurs phénomènes dans une même séquence. La problématique de ma thèse ayant par ailleurs changé, je recentrais le choix des extraits sur quelques éléments clefs.

- la transition entre les séquences de jeu. La majorité des extraits englobant maintenant plusieurs séquences ;
- les différentes formes de prises de paroles ;
- des situations avec des variations parmi les interlocuteurs ratifiés ;
- la présence de chevauchements longs ou d'autres phénomènes inusuels dans un contexte de conversation.

Je complétais les données par deux transcriptions longues, ces dernières représentant un travail très long et fastidieux sur chaque vidéo en revoyant quelque peu le format de transcription. Les transcriptions longues sont réalisées différemment de transcription classique. Initialement ce travail n'a été réalisé que pour baliser les fichiers vidéographiques et sélectionner les moments pertinents pour des transcriptions plus précises. Elles ont cependant permis de repérer ou de mettre en évidence certains phénomènes. Pour cette raison, j'ai décidé de les réintégrer dans ces annexes. Ces transcriptions nécessiteraient une réflexion méthodologique plus approfondie et sans doute des changements dans la présentation pour une plus grande lisibilité. Elles consistent en un tableau comportant pour les lignes des incréments d'une durée fixe (5 secondes par exemple) indiquée en bas du tableau, et en colonne de catégories d'activités et par participants. Ces catégories ont considérablement fluctué lors de mon travail. Elles sont composées des aspects que je souhaitais observer suite à la construction du cadre théorique, d'éléments saillant dans les règles du jeu et les mouvements observables sur les vidéos, ainsi enfin de catégories émergentes de l'observation ou des données captées.

La représentation graphique a elle aussi évoluée. Initialement un format similaire aux notations musicales a été retenu, car il s'agissait du seul format permettant de faire figurer plusieurs participants sur une seule ligne d'activité et permettaient d'indiquer la durée d'une action. Mais ce type de présentation était à la fois trop détaillée, par moment peu lisible lors de séquences très actives, et

l'aspect musical pouvait distraire de son objectif initial. Plusieurs tentatives de faire figurer les séquences sous forme de graphe ont été faites, mais souffraient de problèmes de lisibilité, car les lignes se croisaient sans cesse. De même, il n'était pas possible d'automatiser la création du graphe, rendant la tâche très fastidieuse, car nécessitant de passer directement de la captation vidéo a la représentation graphique.

Le format de tableau reprenant l'idée de partition a l'avantage d'être facilement modifiable et aisé à remplir. Il est cependant confronté aux mêmes soucis de lisibilité. En particulier en raison du nombre de lignes nécessaires (une par participants pour chaque catégorie). Un effort sur l'objectivité des catégories a cependant été porté lorsque j'ai décidé de réitérer la transcription longue des vidéos. Elles reprennent les éléments dégagés dans le cadre de ma thèse ainsi que les catégories d'action issues des règles du jeu, ou de manipulation d'objet précis (qui symbolise généralement par leur usage une action de jeu).

Tous les extraits conservés de la première période de transcription ont été élargis à des extraits un peu plus longs pour conserver le contexte. À l'exception de ces derniers, je me suis restreint aux parties où la captation audio et vidéo était de meilleure qualité. Cela m'a amené à écarter une partie des captations pour lesquelles j'ai perdu les transcriptions. Par conséquent, ces parties ne sont pas présentées dans ces annexes. Un seul jeu sera écarté non pas à cause de la qualité du son ou de la position de la caméra, mais parce que c'est l'une des rares parties où je ne suis pas participant. Malheureusement, le jeu est assez complexe et si je sais que les joueurs jouent avec une extension, ils n'expliquent pas laquelle. Tous connaissaient le jeu, il n'y avait donc pas d'explication de règle. Si lors de la première transcription j'ai tenté d'apprendre les règles du jeu pour pouvoir comprendre le déroulement, plusieurs actions en cours de partie devenaient moins lisibles pour moi, ou demandait plus d'interprétation. Et s'il était intéressant de travailler sur une vidéo où je ne connaissais pas le jeu, il m'a semblé qu'il était moins pertinent de reproduire ce travail au risque de faire des erreurs pour la production finale.

En ce qui concerne l'anonymisation des données, j'ai choisi d'utiliser les couleurs, les noms des personnages ou les factions que le joueur incarnait dans le jeu. Ce choix provient du fait que les joueurs dans de nombreux extraits employaient déjà cette nomenclature. Sur ce terrain, il n'était en effet pas rare que les joueurs s'appellent durant une partie par leur couleur ou nom de personnage. L'emploi des prénoms reste ainsi étrangement très rare une fois la partie commencée.

Pour cette même raison, j'ai décidé d'appliquer cette anonymisation à ma propre participation. Au moment de la transcription, cela m'a permis de rajouter une étape de distanciation avec les données,

le moi sur la vidéo devenant un joueur parmi les autres. J'indiquerais sous quel pseudonyme je me trouve dans la description des symboles utilisés pour chaque transcription.

Concernant la méthode de transcription, j'utilise le modèle proposé par la Convention ICOR présentée dans l'annexe précédente. Quelques modifications ont cependant été apportées :

- la numérotation des lignes et différente et ne prend en compte que le locuteur principal ou initial de l'échange.
- les indicateurs sont spécifique pour chaque participant et sont précisés en début de transcription.
- la transcription multimodale est limitée aux gestes et participants pertinents ou signifiants dans la situation.
- les indicateurs de trajectoire du geste ne sont indiqué que si pertinents.
- Une seule ligne comporte les éléments multimodaux par participant et tour de parole sauf si les éléments multimodaux étaient de natures différentes (posture, regard et gestes par exemple). Ils sont alors indiqués en début de transcription.
- Lorsque pertinent, les tours de jeu sont indiqués par une couleur de police. La détermination du tour de jeu est donnée soit par un geste spécifique, soit par une annonce faite par un joueur. Dans le cas où les deux indices sont présents, l'annonce faite par un joueur prend la préséance.

II — LES CHEVALIERS DE LA TABLE RONDE

CATHALA, Bruno, et Serge LAGET. *Les Chevaliers de la Table ronde*. Illustration : DELVAL, Julien. Days of Wonder, 2005.

Image promotionnelle du jeu *les chevaliers de la table ronde*[285]

Les chevaliers de la Table ronde est un jeu de coopération à identité cachée. En début de partie, les joueurs tirent au hasard leur loyauté, ils seront soit félons, soit loyaux à Camelot. Le but du jeu pour les chevaliers loyaux est de rassembler au moins douze épées à la table ronde dont la majorité doit être blanche. Ils perdent si Camelot est assiégé par douze engins de sièges, si lorsque le nombre de douze épées est atteint ou dépassé, il y a plus d'épées noires que blanches, ou si tous les chevaliers loyaux sont morts. Ces épées sont gagnées à travers différentes quêtes présentes sur le plateau de jeu et que les joueurs doivent accomplir et faire progresser.

Le ou les félons potentiels (il pouvait y avoir de zéro à deux joueurs félons pour le nombre de joueurs que nous étions) doivent quant à eux faire perdre les joueurs loyaux. Ils doivent préserver leur identité le plus longtemps possible car en fin de partie, s'ils n'ont pas été découverts, ils peuvent transformer des épées blanches en épées noires. À tout moment un joueur peut accuser un autre chevalier d'être un félon. S'il échoue, une épée blanche devient une épée noire, s'il réussit, une épée blanche est ajoutée à la table.

[285] Crédit photographique : Copyright © Days of Wonder Inc. tous droits réservés. https://www.daysofwonder.com/shadowsovercamelot/fr/content/inside/

Cependant, les chevaliers félons une fois révélés peuvent encore agir sur le jeu et continuer à nuire, estimer le moment idéal pour se révéler devient un enjeu crucial.

Le tour de jeu d'un joueur est composé de deux étapes principales. Durant la première, il doit faire progresser "le mal", c'est-à-dire choisir une conséquence négative à faire progresser sur le plateau de jeu (ajouter une catapulte, perdre un point de vie, piocher une carte négative), puis mener une action pour le bien (faire progresser les quêtes, se déplacer, jouer une carte, combattre une catapulte, accuser un autre chevalier d'être un félon, etc). Chaque quête accomplie permet d'acquérir de nouvelles cartes, objets, et surtout épées blanches. Là où toutes quêtes échouées accélèrent la fin de partie en ajoutant des épées noires, des catapultes ou en faisant perdre définitivement l'accès à un objet.

Une fois ces étapes conclues, un joueur peut décider d'effectuer une action supplémentaire en échange d'un point de bravoure. S'il tombe à zéro point de bravoure, le chevalier meurt et ne prend plus part à la partie.

Les cartes bénéfiques (blanches) et négatives (noires) ajoutent toute une série d'effet en plus de pouvoir faire progresser les quêtes. Il serait trop long de les lister ici.

1. Résumé de la partie

La partie observée a eu lieu le 12 mars 2010, il s'agit du premier jeu de la soirée pour la majorité des joueurs. Contrairement à la tendance la plus courante en début de soirée, le jeu choisi n'est pas une nouveauté, mais plutôt un classique que les joueurs Palomides, Kay et Gauvain (moi-même) voulaient faire découvrir à deux autres (Arthur et Tristan).

La présence d'un grand nombre de joueurs à la soirée a favorisé la sélection du jeu. En effet, Les occasions de jouer à si grand nombre sont rares, ce qui en fait souvent une occasion à saisir. Dans le même temps, le nombre de jeux pour un nombre élevé de joueurs sont limités. Or, nous étions initialement six et nous accueillons un septième joueur lors de l'installation du jeu. C'était aussi l'occasion pour certains de découvrir les extensions, une forme de variante du jeu commercialisée comportant l'addition de matériel et des mécaniques associées.

Je profite de l'explication des règles du jeu de base pour installer la caméra et le microphone, et rejoins le groupe lorsque les explications concernant l'extension sont données.

La partie sera remportée de peu par les chevaliers loyaux. Le joueur Félon (Arthur) se révèlera avant la fin, pensant pouvoir contrer les derniers tours des joueurs et craignant que quelqu'un ait deviné son

identité. Au terme de quelques sacrifices, les joueurs loyaux atteindront les conditions de fin de partie avant qu'il n'ait le temps de poser la dernière catapulte. Les commentaires iront principalement dans le sens que le Félon n'aurait jamais dû se révéler. Ce qui lui aurait permit de transformer assez d'épées blanches pour obtenir une majorité d'épées noires.

2. Transcription : les chevaliers de la table ronde

Symboles de transcription spécifiques :

Pal :	Palomides	*	
Art :	Arthur	¤	
Per :	Perceval		
Gau :	Gauvain		Moi
Kay :	Kay		

```
30. PER:  il lamine mais euh* (.7) dur hein*
    pal:  ''''''''''''''''*pioche carte  *
31.       *(.5)
    pal:  *lit carte----->
32. ART:  mar[(inaud.)]
    PER:     [à trois ] là vous êtes [du mal=
    PAL:                             [pfff
33. TRI:  =ouais mais::: là je viens d'arriver [donc ça va aller mieux   ]*
    KAY:                                        [non on est beaucoup mieux]*&
    pal:  ------------------------------------------------------------->*
34. KAY:  *&[pour quelques tours           ]
    PAL:  * [de toute façon on a pas le choix](.)
    pal:  *,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,>
35. PER:  ouais mais *[maintenant tu vois]*
    PAL:             *[MORGANE           ]*&
    pal:  ,,,,,,,,,,,*pose carte----------*
36. PAL:  &*placez immédiatement deux eng-* deux engins de sièges à camelot* (.4)
    pal:   *,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,*saisit pion--------------------*,,,,>
37. ART:  pouet* [pouet]
    GAU:       * [Oh:::] (.) °oh::°
    pal:  '''''*pose pions-------->
38.       (1.2)*(.3)*(.8)      *(.6)                    *(.6)
    pal:  -----*'',,*prend carte*pose carte en la jetant*réarrange cartes--->
39. PAL:  °je pose[ ça°  *
    GAU:          [Aah:::*
    PER:          [O K:::*
    pal:  ---------------*
40.       *(0.4)
    pal:  *saisit pion--->
41. ART:  OUH ((inaud.))
42. GAU:  comme* c'est joli:::*
    pal:  -----* relâche pion *
43.       *(.8)
    pal:  *arrange cartes--->
44. GAU:  °ça c'est* bon° (.) t'as:: bien (.3)
    pal:  -------->*Saisit cartes noire------->
45. PAL:  ALORS QUINZE* [EUH:::                ]*DIX-NEUF VINGT-TROIS (.3)
    GAU:              * [on a quelques chances]*
    pal:  ------------*carte devant lui -------* mélange cartes---------->
46. PAL:  sachant que je pense les meilleures cartes&
47. PAL:  &[arrivent pas au-dessus de sept] donc là ça fait quatorze au* maximum
    GAU:   [hm::: ouais                   ]
    pal:  -----------------------------------------------------------*
48.       *(.4)          *
    pal:  *pose une carte*
49. PAL:  ça fait *UN [(.7)   ] (.2)*(.4) *QUAtre        *
    GAU:          *   [(rires)]
    TRI:          *   [(rires)]
    pal:          *pose carte-------*     *reprend cartes*
50.       (.3)
51. ART:  Oh:: ¤[le pauvre   ¤
    GAU:       ¤[BRAVO       ¤
    art:       ¤saisit armure¤
52.       ¤(.5)
    art:  ¤tend armure-->tour26
53. GAU:  bravo* (.3)
    pal:       *mime une claque-->
54. PAL:  PAN*
    pal:  ---*
55. ART:  *[(.5)tiens]  *¤
    GAU:  *[(rires)  ]  *¤
    art:  ---------------¤
    pal:  *saisit armure*
```

```
56.        *(.4)        *
   pal:  *pose armure*
57. PAL:  ¤*il aurait ptet pas dû mettre aussi fort ¤&
   pal:   *tend cartes noires à ART--->>
   art:  ¤prend cartes blanches du plateau Lancelot¤
58. PAL:  &¤mais normalement on sait¤ pas ce qui va sortir                ¤
   art:   ¤défausse cartes blanches ¤ prend cartes noires de la main de PAL¤
```

III — CLAUSTROPHOBIA

CROC. *Claustrophobia*. Illustration : BRICLOT, Aleksi. Asmodée, 2009.

Photographie du jeu *Claustrophobia* publiée sur Board game geek[286]

Dans ce jeu, deux joueurs s'affrontent. L'un représente les humains qui ont trouvé un moyen d'envahir les enfers et tentent de s'en rendre maîtres ou de survivre assez longtemps pour en rapporter des trésors, des connaissances ou simplement réussir à revenir en vie. L'autre représente le démon qui cherche à exterminer, bloquer ou nuire à l'expédition. Le jeu est un jeu asymétrique, chaque joueur possède des objectifs différents et a accès à des mécaniques de jeu qui lui sont propres tout en dépendant du scénario du joué (six dans la boîte initiale).

L'Humain dispose ainsi de héros qu'il va, pour le scénario joué, chercher à déplacer vers la cache du démon principal à exterminer. À chaque tour, il lance des dés et place ces derniers sur chacun de ses personnages (un dé par héros) pour déterminer les statistiques du héros concerné à ce tour. C'est lui qui en progressant sur un nouveau plateau va révéler la suite du parcours en choisissant dans quelle

[286] Crédit photographique : CC-BY-NC, Eric Franklin @Gamethyme Posted, Nov 16, 2009 https://boardgamegeek.com/image/606123/claustrophobia

direction il poursuit sa route. L'Humain conclut son tour lorsque toutes ses actions ont été réalisées ou qu'il ne puisse plus en accomplir.

De son côté le Démon, dans le scénario joué, cherche à éliminer les héros avant qu'ils ne tuent le démon principal du niveau. À son tour, il lance lui aussi des dés qui lui permettent d'activer différents pouvoirs auxquels il a accès, dont l'invocation de différentes unités. Chaque pouvoir nécessite cependant que certaines conditions soient réunies pour pouvoir être activées. Une partie de ces pouvoirs consiste d'ailleur en des moyens pour le Démon d'acquérir des ressources (appelées points de menace), ou à l'inverse vont lui demander de les dépenser. Cet équilibre l'empêche ainsi de faire les mêmes actions et lui demandant d'être économe et astucieux dans ses choix.

Pour le scénario choisi, la partie s'arrête lorsque le démon principal est tué, ou lorsque tous les héros sont éliminés.

3. Résumé de la partie

La partie a été observée le 5 mars 2010, le jeu est alors une acquisition récente (sortie en novembre 2009) et figure dans le placard vitré des nouveautés. Humain qui a déjà joué au jeu et l'a beaucoup apprécié souhaite refaire une partie en changeant cette fois-ci de camp et jouant les Humains à la place du Démon, et je suis moi-même intrigué par le jeu. Puisque nous attendons que de nouveaux joueurs se manifestent - les autres joueurs présents étant déjà engagés dans une partie longue - ce jeu nous a semblé adéquat pour combler l'attente, bien qu'il s'avérera plus long que prévu au final. L'installation et l'explication des règles restent assez rapides. Mais quelques relectures seront nécessaires durant la partie.

Notre table située au niveau de l'entrée a intrigué les nouveaux arrivants qui s'arrêteront brièvement pour nous observer jouer. Peu d'entre eux prendront part à la conversation à l'exception d'un joueur qui se décidera à nous joindre pour le jeu suivant. À un moment donné, trois participants se tiendront autour de la table pour nous observer et discuter du jeu entre eux (hélas, leurs propos sont partiellement hors de portée du micro).

La partie se déroule mal pour moi (Démon), car après quelques erreurs en milieu de partie, je ne réussis pas à relever l'avantage acquis par Humain qui emporte donc le jeu. La discussion de fin de partie sera abrégée car nous sommes attendus pour le jeu suivant, lui aussi enregistré (Endeavor).

4. Transcription : Claustrophobia

Symboles de transcription spécifiques :

dem : Démon ¤ Moi

hum : Humain *

```
    dem:  >>saisi dés
1.  HUM:  ¤là t'es/ à mon avis\ *Et* t'as le droit/* de:\*&
    hum:                        *,,*pointe plateau *''''''*
    dem:  ¤déplace dés sur plateau démon------------------>
2.  HUM:  &ah oui\ t'as deux points de menace\¤ (.7) là/ t'es:\ là/&
    dem:  ------------------------------------>¤
3.  HUM:  &t'es dans la daube\ (.3) parce que t'as plus d'entrée::/ (1.8)
4.  DEM:  °ouais°
5.  HUM:  à mon avis t'as mal/ préparé ton coup\
6.        (.3)
7.  DEM:  ouais ouais ouais\ ¤mais bon/¤ en même temps¤ tu vois::\    ¤
    dem:                     ¤reg HUM  ¤,,,,,,,,,,,,,,,¤désigne plateau¤
8.        (0.8)*(0.6)             *
    hum:        *reg son espace jeu*
    dem:  saisit jetons----------->
9.  HUM:  je: je pensais¤ pas/ que j'irais si loin/ moi\
    dem:  ------------->¤défausse jetons---------------->
10.       (0.8)¤(1.0)                ¤(1.6)¤(0.5)     ¤(2.0)¤(0.5)
    dem:  ---->¤Saisit pions monstres¤,,,,,¤pose pions¤'''''¤
11. HUM:  aprEs e- en *faisant par/ exemple\ *on:ze/ ou: euh: [sept   ]&
12. DEM:                                                      [°ouais°]
    hum:             *,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,*pointe plateau DEM--------->
13. HUM:  &c'est onze et sept/*¤[tu peux faire directement euh:]¤apparaître* ici\=
14. DEM:                      ¤[°quatre cinq six sept°        ]¤
    dem:                      ¤compte avec ses doigts----------¤
    hum:  ------------------->*,,,,,,,,,,,,,désigne plateau----''''''''''''*
15. DEM:  =°ouais/ mais si tu (inaud) je peux plus faire ça°
16. HUM:  °euh: euh ouaip° c'est *là où le jeu joue/ en fait* c'est que::\&
    hum:                         *geste main vers plateau   *
17. HUM:  &tu peux pas faire/ non plus c- tout ce que tu veux à tous les tours\
```

IV — DOMINION

VACCARINO, Donald X. *Dominion*. Illustration : CATREIN, Matthias. Filosofia, 2008.

Photographie d'une fin de partie de *Dominion* postée par un utilisateur sur boardgamegeek[287]

Dominion est un jeu de "deck building" ou construction de paquet de cartes. Il s'agit d'une famille de jeu où l'objectif est de, durant ses tours de jeu et avec l'aide des cartes piochées, contrôler le contenu de sa pile de cartes pour optimiser ses prochaines pioches de cartes en contrôlant la chance d'obtenir certaines combinaisons afin de se rapprocher des conditions de fin de partie.

Dominion est l'un des premiers jeux à succès dans le monde du jeu de société (et en dehors des jeux de cartes à collectionner qui sont tout un autre genre).

À son tour, un joueur joue une carte action en sa possession qui souvent l'autorisera à en jouer d'autre, et ce jusqu'à ce qu'il décide de passer ou qu'il n'ait plus de possibilité de jouer une carte action. Le joueur peut ensuite se défausser de ses cartes en main (selon ce qu'il aura joué durant le tour), puis doit repiocher une nouvelle main de cinq cartes (sauf si ses actions durant le tour l'autorisent à en piocher plus). Les cartes jouées qui n'auront pas été retirées du jeu, celles acquises durant le tour et

[287] Crédit photographique : CC-BY-NC Goldfinger @Bondgoldfinger Posted, Sep 21, 2015 https://boardgamegeek.com/image/2676801/dominion

celles défaussées, sont alors regroupées en une pile de défausse qui constituera la nouvelle pioche une fois la précédente épuisée.

Chaque carte action va soit proposer des actions ou surtout combinaisons d'actions particulières (piocher des cartes supplémentaires, retirer des cartes du jeu, interférer avec le nombre d'achats ou d'actions maximum par tour à effectuer...). Ces cartes peuvent aussi lui permettre d'acquérir l'une des deux autres ressources : les points de victoires ou du revenu. Ces deux ressources sont cependant surtout présentes sur des cartes ressources indiquant combien de ces ressources elles peuvent fournir.

Les points de victoire n'ont aucun usage durant le tour d'un joueur et sont comptabilisés en fin de partie, celui ayant le plus de points de victoire l'emporte. Les revenus permettent quand à eux de pouvoir acheter de nouvelles cartes (souvent plus puissantes ou comportant des points de victoires) à ajouter à son paquet de cartes.

La partie s'arrête lorsque la pile de cartes "Province" (qui rapportent le plus de points de victoire) est épuisée, ou lorsque trois piles de cartes accessibles à l'achat sont épuisées. Le joueur finit alors son tour, puis chaque joueur compare son nombre de points de victoire. Celui possédant le plus grand nombre de points de victoire remporte la partie.

5. Résumé de la partie

La partie a eu lieu le 19 février 2010. Le joueur Noir, un grand amateur du jeu, cherchait d'autres personnes pour jouer avec lui, alors Bleu et moi-même (Beige) nous sommes manifestés. Dominion était déjà reconnu comme un classique malgré sa sortie récente (2008), mais ni lui ni moi n'avions eu l'occasion d'y jouer. Nous enchaînons deux parties durant lesquelles Bleu et moi-même tâtonnons avec les mécaniques de jeu et leurs interactions, tandis que Noir en profite pour tester de nouvelles stratégies dont une qui creusera considérablement l'écart en fin de partie. Les deux parties s'enchaînent très rapidement (avec un total de 5 minutes et 43 secondes entre la déclaration du gagnant et l'installation de la partie suivante) sans qu'il y ait beaucoup d'échanges de fin de partie entre les deux, mis à part les retours et les conseils de Noir alors que nous avons désormais découvert l'intérêt de certaines cartes par rapport à d'autres. En revanche, la discussion à la fin des deux parties sera beaucoup plus longue (bien qu'en partie coupée) et, à part les dix premières minutes, elle s'ensuivra pendant la durée du rangement du jeu et du tri des cartes.

Sans doute en raison du fonctionnement du jeu, les deux parties comprendront beaucoup de descriptions des actions en cours. S'il ne s'agit pas d'un évènement inhabituel des jeux, le réflexe de

décrire l'action entreprise s'accompagne à chaque fois, soit de l'énoncé du nom de la carte lorsque cette dernière est commune, soit d'une lecture des effets de celle-ci.

Ce qui est inhabituel, en particulier pour ce genre de jeu, c'est la faible quantité de chevauchement et de discussions annexes durant la partie pendant qu'un joueur décrit ses actions. Ici le fait que le joueur Bleu et moi-même soyons en situation d'initiation implique que nous sommes tous deux à l'écoute des actions menées par le joueur Noir, dont les tours de jeu sont les plus longs, ce qui normalement génèrerait des discussions parallèles. À l'inverse, nos tours sont en comparaison bien trop courts pour que le joueur Noir ait le temps de reporter son attention ailleurs. Dans le même ordre d'idée, il y aura durant l'ensemble de la partie qu'une seule occasion où l'un des joueurs s'adressera à un autre en utilisant son prénom. Ce jeu n'ayant par ailleurs pas de couleur associée à chacun des joueurs, les termes utilisés seront principalement indexicaux comme "suivant", "toi" "tu", etc.

6. Transcriptions

Symboles de transcription spécifiques :

```
Couleur tour de jeu BLE
Couleur tour de jeu NOI
Couleur tour de jeu BEI
Couleur tour non attribué
```

noi :	Noir	¤	
ble :	Bleu	*	
bei :	Beige	+	Moi

a) **Transcription : Dominion 1**

```
1.  NOI:  et je vais jouer euh::: pfff je sais pas trop (1.3)&
    noi:  >>regarde ses cartes en main--->tour5
2.  NOI:  &ça sert à rien parce que ¤j'aurais huit                        ¤ (.6)&
    noi:                            ¤désigne carte en la sortant de sa main¤
3.  NOI:  &donc euh si le huit faudra quand même faut un (inaud) euh::
4.        (4.0)
5.  NOI:  ouais je vais faire ça¤ (.) je vais euh::¤&
    noi:  ----------------------¤prep saisie carte-¤
6.  NOI:  &¤de toute façon je peux faire qu'un achat c'est ça/¤&
    noi:   ¤reg. ses cartes posées sur son espace de jeu------¤
7.  NOI:  &¤qui est embêtant [par contre] (.5)&
    BEI:                     [ouais     ]
    noi:   ¤reg cartes en main------------>
8.  NOI:  &donc je vais jouer (.8)¤ donc j'ai un plus deux     ¤ là en sous (.)&
    noi:  ------------------------¤désigne une carte espace jeu¤,,,,,,,,,,,,,,,>
9.  NOI:  &je vais jouer le:¤:: (2.8)                   ¤(.2) l'INTEN¤DANT (.)&
    noi:  ,,,,,,,,,,,,,,,,,,¤saisit et lit carte en main¤ pose carte-¤,,,,,,,,>
10. NOI:  &¤°et je vire°¤ un VOleur& (.6)*(1.0)      *¤(.7)         *(.2)¤
    noi:  ,¤saisi carte-¤ tend carte------------------¤reg. Carte en main¤
    ble:                                *prend carte*défausse carte*
11. NOI:  &¤(.4) et:    ¤ un cuivre bah non puisque *depuis¤ le *début je le tire¤&
    noi:   ¤saisit carte¤tend carte à ble------------------¤''''''''''''''''''''''¤
    ble:                                          *prend carte*pose carte----->
12. NOI:  &¤je l'ai jamais         ¤joué    ¤(.5)
    noi:   ¤haussement écarte mains¤reg. bei¤reg. Cartes en main-->
    ble:  -------------------------->
13. NOI:  j'ai toujours* d'autres cartes à jouer qui sont mieux (.7)*
    noi:  ------------------------->
    ble:  -------------* prend sa main de carte---------------------*
14. NOI:  *donc¤ là je vais faire plus *deux¤ et::: six¤ ça fait huit¤ (.8)       ¤
    noi:  -----¤saisit et pose trois cartes-¤''''''''''¤,,,,,,,,,,,,,¤pioche carte¤
    ble:  *reg. carte en main----------* regarde espace de jeu--------->tour20
15. NOI:  ¤(.9)              ¤
    noi:  ¤pose carte piochée¤
16. BLE:  BON
17. NOI:  ¤sui:vant:::        ¤
    noi:  ¤pose cartes en main¤
18. BLE:  ¤mélange ton deck (.5)
    noi:  ¤rassemble ses cartes posées-->
19. NOI:  et¤ j'ai pas fini    ¤hein quand même      ¤
    noi:  --¤ désigne sa pioche¤rassemble carte posée¤
20.       ¤(.8)*
    noi:  ¤mélange cartes>>
    ble:  -----*
21. BLE:  alors moi je vais faire l'éclaireur
```

b) **Transcription : Dominion 2**

```
1.  NOI:  +ouais c'est pas les deux+
    bei:  +écarte cartes en main   +
    noi:  >>regarde espace jeu bei-->
2.  BEI:  +((ri¤res))
    bei:  +rassemble paquet de cartes écartées-->
    noi:  ---->¤se redresse-->
3.  BEI:  °tu m¤ens°(.9)
    noi:  ---->¤regarde ses cartes--->
4.  NOI:  alors+
    bei:  ---->+
5.  BEI:  +°tu vas pas nous faire ça°+
    bei:  +repose paquet cartes------+
6.  NOI:  ¤A MOI (.) donc¤ là j'ai dEUX¤:::          ¤ trois quatre cinq¤
    noi:  ¤saisit carte--¤ pose carte--¤saisit3cartes¤ pose cartes------¤
7.        ¤(.5)             ¤(.5)
    noi:  ¤pose main(cartes)¤se penche vers cartes centrales-->
8.  NOI:  je vais acheter::
    noi:  ---------------->
9.        (1.6)¤(1.1)                    ¤(2.0)                          ¤
    noi:  -----¤tend mains vers une carte¤saisit une autre et incline vers lui¤
```

c) Transcription : Dominion 3

```
1.  NOI:  donc c'est à moi de jouer::+ (.3) alors (.5)¤(.3)* un   ¤ deux:       ¤&
    noi:  >>regarde cartes main-----------------------¤pose 1carte¤saisit cartes¤
    ble:  >> reg. Ses cartes en main-----------------------* reg. Espace jeu noi-->
    bei:  >>pioches cartes-----------+reg. ses cartes-----> tour 6
2.  NOI:  &¤trois       ¤quatre*
    noi:   ¤pose 2cartes¤
    ble:  ---------------------*
3.  BLE:  ¤+°tu pouvais                ¤ pas+ les sortir¤ dans l'autre sens(inaud)¤°
    noi:  ¤penché, reg. carte centrale¤reg.ble---------¤reg.carte son espace-----¤
    ble:   +désigne cartes posées par noir-+
4.        ¤(.4)                  ¤(1.7)
    noi:  ¤pose reste carte main¤reg. Cartes centre--->tour15
5.  NOI:  °j'aurais mieux fait de prendre des (inaud)°¤
6.        ¤(3.0)           ¤+(3.8)
    noi:  ¤bras en suspens¤main sur une carte--->
    bei:  -----------------+reg. Cartes centrales---> tour 15
7.  NOI:  °je¤ pense que je vais essayer ça pour voir°
    noi:  ---¤saisit carte-------------------------->
8.        (.4)¤(.6)
    noi:  --->¤rétracte sans carte-->
9.  NOI:  quoi¤que (1.5)            ¤
    noi:  ----¤tapote main sur table¤
10.       (3.6)+(.2)
    ble:       +se penche vers cartes centrales--> tour13
11. BLE:  +°en fait     +c'est comme si c'était la même chose°
    ble:  +désigne carte+(toujours penché vers cartes centrales)
12.       (3.8)¤(.5)             ¤
    noi:       ¤prep saisie carte¤
13. NOI:  ¤+°pardon°
    noi:  ¤retract-->
    ble:  -+se redresse--->
14.       (.4)¤(.4)+(1.0)    +(2.6)¤(1.5)                            ¤
    noi:  ----¤saisit carte--------¤pose carte dans son espace de jeu¤
    ble:  ---------+lève main+reg. Sa main de cartes-------->
15. NOI:  ²°allez¤ suivant°+                        ¤
    noi:  -------¤saisit cartes de son espace de jeu¤
    ble:  -----------------+
    bei:  ²reg. Ses cartes en main----->>
16. BLE:  +¤c'est à moi/ pour euh:¤     +trois j'achète ça      +
    noi:   ¤pose sur pile défausse¤ pioche ses cartes-->>
    ble:  +pose cartes sur pile défausse+saisit 1 carte centrale+
17.       +(.8)                        +(1.2)        +(.1)
    ble:  +pose carte sur pile défausse+défausse main+pioche>>
```

V — ENDEAVOR

VISSER, Carl de, et Jarratt GRAY. *Endeavor*. Illustration : CAPPEL, Joshua. Ystari Games, 2009.

Photographie d'une partie d'*Endeavor* sur le blog de l'éditeur[288]

Endeavor est un jeu "expert", de gestion de ressources et de construction d'empire dont la thématique est celle des périodes d'exploration et de colonisation du XVIIe siècle. Le but du jeu est d'obtenir le plus de points de gloire à la fin de la partie. Il y a plusieurs sources pour l'obtention de ces points, principalement des bâtiments construits, pistes de statuts, cartes possédées, villes occupées, routes contrôlées.

La progression du jeu est mesurée à travers quatre pistes : industrielle, culturelle, financière et politique. Chacune permet de débloquer des options et possibilités en jeu en donnant par exemple accès à plus de ressources ou en autorisant à poser plus de cartes, etc. Ces pistes sont appelées piste de statut.

Le jeu se déroule en plusieurs tours de jeu (sept au total), chacun décomposé en quatre phases. Lors de la première phase appelée de construction, chaque joueur peut construire un bâtiment gratuitement pour pouvoir le placer en respectant une série de conditions. Chaque bâtiment s'accompagne aussi de gains dans la piste de statut.

Lors de la seconde phase dite de croissance, chaque joueur gagne des jetons de population dont le nombre dépend de leurs situation sur la piste de croissance. La troisième phase dite de salaire permet

[288] Crédit photographique : Copyright © tous droits réservés. Ystari games http://www.ystari.com/le-partage-du-monde-en-petit-comite/

de récupérer des pions de population déjà engagés lors de la phase précédente dans des bâtiments. Toutefois, ils ne peuvent récupérer que le nombre de populations dépendant de leur niveau de finance.

La dernière phase, la plus longue, s'intitule la phase d'action. Ici, les joueurs l'un après l'autre, peuvent mener une action supplémentaire en dépensant les ressources nécessaires (population ou jetons d'action). Cette phase continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé leur tour.

Les actions permettent généralement de progresser sur l'un des plateaux de jeu : soit le principal en combattant ou occupant une ville, soit en débloquant de nouvelles zones sur ce plateau en progressant d'abord sur les pistes d'exploration, puis à nouveau sur le combat pour l'occupation des villes du nouveau territoire. Les joueurs peuvent aussi activer l'un de leurs bâtiments ou piocher une carte durant leur action.

Toutes les ressources sont visibles et les seules informations cachées sont les cartes que les joueurs tiennent en mains.

7. Résumé de la partie

Cette partie fait suite celle de Claustrophobia que nous avons préalablement décrite. Elle a lieu le 5 mars 2010. Pour ce jeu, plusieurs joueurs s'étaient mis d'accord en amont pour faire une partie. En effet, le joueur Noir et moi-même (Violet) voulions refaire une partie de ce jeu. Tandis que deux autres joueurs (Blanc et Vert) souhaitaient le découvrir. Un dernier joueur (Rouge) nous a rejoints pendant que nous installions le jeu. Mes notes sur cette partie, prises après la session de jeu, portent principalement sur la dynamique des échanges.

Pour cette partie, je suis celui qui explique les règles, et je ne brille pas à l'exercice car certaines informations échappent aux nouveaux joueurs. La partie va d'ailleurs beaucoup tourner autour des interactions entre moi-même (Violet) et le joueur Noir. Dans ce jeu expert, notre connaissance préalable du jeu nous donne en effet un avantage qui est manifeste durant la partie puisque nous maîtrisons tous deux le déroulement du jeu et quelques stratégies efficaces, là où nos opposants tâtonnent en début de partie. Les scores finaux révèleront une situation plus complexe où Noir l'emporte (60 points), suivis par Vert (53) et Blanc (45).

Cette dynamique va cependant générer beaucoup d'aller-retour et de provocation entre moi et le joueur Noir, dont une accusation de triche à la caméra que je décidais de transcrire. Il faut cependant ajouter que la captation audio n'est pas très bonne, il est difficile d'entendre ce que disent les joueurs rouges et verts, situé légèrement en dessous de la zone de captation optimale du microphone. Ils sont

plus manifestement absorbés dans l'évolution de la partie qu'ils découvrent. Les discussions prennent d'ailleurs une tournure très différenciée entre les interlocuteurs. Les discussions auxquelles les joueurs Vert, Rouge et Blanc participeront le plus souvent sont surtout celles où le joueur Noir ou moi-même éclaircissons un point de règle ou fournissons quelques conseils ou indications, en particulier en début de partie.

Après quelques tours, le joueur Blanc interviendra de façon plus fréquente dans les échanges. Cela me laissera penser et inscrire dans mon carnet de notes après la partie, que l'aisance dans le jeu facilite la capacité à prendre part aux discussions. Dans ce même carnet, je notais que cette participation aux échanges pouvait aussi être liée à d'autre facteur. Le joueur Noir et moi-même étant les deux seuls joueurs très réguliers et avons eu l'occasion de partager beaucoup de parties ensemble. Nous nous sommes souvent confrontés pour les mêmes ressources en situation de jeu qui ont offert des occasions de discussion plus régulières entre nous. N'ayant pas eu la possibilité de vérifier l'hypothèse sur d'autres parties, j'ai donc décidé de l'écarter.

8. Transcriptions

Symboles de transcriptions spécifiques :

```
Couleur tour de jeu NOI
Couleur tour de jeu VIO
Couleur tour de jeu ROU
Couleur tour de jeu VER
Couleur tour de jeu BLA
Couleur tour non attribué
```

Noi :	Noir	*	
vio :	Violet	¤	Moi
rou :	Rouge	+	
ver :	Vert	§	
bla :	Blanc		

a) **Transcription : Endeavor 1**

```
1.  NOI:  euh: ben moi je l'ai dans le cul hein donc euh:::
2.  NOI:  .hhh ben *voilà hein je::       *
    noi:            *désigne bla de la tête*
3.  BLA:  je passe
4.        (.6)¤(.2)*(.6)
    noi:            *reg.caméra--->
    vio:       ¤saisit pion main D-->tour7
5.  NOI:  je l'ai dans le cul*
    noi:  -------------------*
6.        (.7)
7.  VIO:  donc moi¤ je vire ça
    vio:  --------¤main G déplace jeton-->
8.        (.8)¤(1.1)                ¤(1.0)        ¤(1.1)
    vio:  --->¤main G déplace pion¤retourne jeton¤saisit pion--->
9.  VIO:  et je suis¤ le seul à jouer donc après¤ je le repose là  ¤
    vio:  ----------¤ déplace pion--------------¤ saisit autre pion¤
10.       ¤(1.0)*(1.1)       *(.4)  ¤(.8)*(.2)   ¤(.8)*(1.5) ¤
    noi:        *retire jeton*tend jeton *saisit carte* tend carte--->
    vio:  ¤se penche pour place pion¤saisit jeton¤place jeton¤
11. VIO:  ¤la carte de gou¤ver*neur (.3) qui¤ va ici sur le truc (.5)
    noi:  --------------------*
    vio:  ¤saisit carte---¤place la carte---¤,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
12. VIO:  ¤un mec      ¤(.7)¤(.3)        ¤un or¤ un politique¤
    vio:  ¤déplace pion¤,,,,¤déplace pion¤,,,,,¤déplace pion ¤
13.       (2.9)
14. VIO:  voilà
```

b) **Transcription : Endeavor 2**

```
1.  VER:  euh:: moi§ je vais:: piocher une carte donc ça ça va là
    ver:            §déplace pion (action masquée)---------------->
2.        (1.4)§(.5)
    ver:  -----§prend une carte « esclavage »--->
3.  VER:  et je prends§ ça
    ver:  ------------§pose carte---->tour 5
4.        (.7)
5.  VIO:  esclavagiste §(.3) [((rires))]
    VER:                     [(inaud.) ] donc §j'augmente de deux briques§
    ver:  -------------§(action masquée)------§déplace marqueur brique---§
6.        (2.3)
```

c) **Transcription : Endeavor 3**

```
1.        ¤(.5)              ¤(1.1)                          ¤
   vio:   ¤saisit deux pions¤place un pion sur plateau joueur¤
2.        ¤(1.9)                                        ¤
   vio:   ¤pousse du doigt un jeton brique sur plateau¤
3.        ¤(0.8)                          ¤(0.8)                ¤
   vio:   ¤y place second pion sur plateau¤ saisit jeton brique¤
4.        ¤(1.7)                  ¤(1.3)                            ¤
   vio:   ¤déplace marqueur brique¤ place jeton sur plateau joueur¤
5.        (2.5)
6.  VIO:  surtout que je comptais pas dessus donc c'est un gros coup de chance pour
           moi
7.        (.5)
8.  NOI:  ouais mais j'avais pas vu euh j'avais *pas vu que que tu*&
   noi:                                         *pointe VIO-------*
9.  NOI:  &l'as mis ¤[dans tes trucs euh:::::]¤
   VIO:             ¤[oui ben hé ouais mais ]¤=
   vio:             ¤pointe son plateau------¤
10. NOI:  =*bah moi je les ai ¤mis à part[  ¤je    ]    ¤que je les vois bien*
   VIO:                                 [ah¤ ouais]    ¤
   noi:   *pointe ses jetons-----------------------------------------------*
   vio:                     ¤,,,,,,,,,,,,¤saisitjeton¤,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,>
11.       (.5)¤
   vio:   ,,,,¤
12. VIO:  ¤d'accord ben je vais [faire comme ça]
   NOI:                         [j'appelle ça  ] tu sais j'appelle ça tricher moi
   vio:   ¤pose pion¤
13.       (.5)
14. VIO:  bah [c'était pas *voulu ¤parce que  *moi j'avais]=¤
   VER:       [(rires)     *                              ]
   vio:                          ¤pointe son plateau-------¤
   noi:                     *tourne vers caméra*
15. NOI:  =je dis *il triche (.) [il triche]*
   VIO:                          [(rires)  ]
   noi:           *pointe VIO---------------*
16.       *(.8)                                                  *
   noi:   *rétracte pointage et tourne regard/posture vers plateau*
17. NOI:  ¤il [triche         ]
   VIO:       [moi je les mets] tout le temps là¤ donc euh::=
   vio:   ¤désigne son plateau------------------¤
18. NOI:  =*par exemple moi je les mets ¤tu vois je les mets&
   noi:   *pointe ses jetons---------------------------------->
   vio:                                ¤déplace ses jetons--->
19. NOI:  &bien à [part¤ comme ça tu* les vois bien]
   VIO:           [bah ¤je vais je  *vais          ]faire pareil]=
   noi:   -------------------------->*
   vio:   ------------>¤
20. VER:  =*mais c'est vrai que dans la: [dans la notice explicative     ]&
   NOI:                                 [mais maintenant c'est trop tard]
   ver:   *pointe zone concernée de son plateau en la parcourant du doigt---->
21. VER:  &¤c'est marqué [là en fait           ] ¤
   VIO:                 [ouais c'est marqué là] ¤en fait*
   ver:   ------------------------------------------------*
   vio:   ¤pointe zone concernée sur son plateau¤
22.       (0.4)*(0.6)
   noi:        *regard vers son plateau---->ligne 37
23. NOI:  sérieux/
24.       (0.4)
25. VIO:  bah:: enfin:::: sur l'exemple (.)
```

```
26. VIO:  moi je l'ai *[toujours mis là en fait mais euh::::                  ]
    VER:              *[°si tu regardes bien ya quand même un début de dessin°]
    ver:              *désigne zone concernée sur son plateau----------------->
27.       (.4)
    ver:  ((fin masquée))
28. VIO:  mais c'est vrai que ça se voit pas en fait donc vaut mieux: on va fai-*&
    noi:  -------regard vers plateau-----------------------------------------*
29. VIO:  &je vais faire comme toi je vais mettre à côté=
30. NOI:  =ben justement *je rega:rde y'a un seul truc et:: j'ai pas vu:*&
    noi:                *désigne plateau jeu VIO----------------------*
31. NOI:  &qu'il y avait le jeton là (.7) °alors c'est normal qu'après°
32. VIO:  bon bah: dé:- désolé mais c'était pas::
33.       (1.9)
34. VER:  BON bah moi je peux plus jouer (.9) *AH:: si (.6) *[non même pas
    NOI:                                                   *[mais c'est pas grave
```

d) **Transcription : Endeavor 4**

```
1.  VIO:  ((rires)) (.8) qui n'était pas prévu non plus
2.        (1.7)*(2.3)      *(1.0)
    noi:        *saisit pion* place pion--->
3.  VIO:  ouais [du coup tu         ]
    NOI:        [tu l'aurais pas dit] je l'aurais pas joué*
    noi:  ----------------------------------------------*
4.  VIO:  *ouais d'accord
    noi:  *prend jeton------->tour 7
5.  BLA:  ah non mais t- pourquoi t'as t-
6.        (1.0)
7.  NOI:  alors attends* [je *pose ç::a:]
    ROU:                 [(inaud.)      ]
    noi:  -------------*     *pose jeton-->
8.  BLA:  non mais ça [t'arrange   ]*
    VIO:              ah non c'est]* génial pour toi*
    noi:  -------------------------*déplace marqueur*
9.  ROU:  *ah bon [pourquoi  ]
    BLA:          [tu deviens][le     ] gouverneur
    VIO:                      [bah oui]
    noi:  *saisit carte---------------------------->tour 11
10. VIO:  c'est toi qui deviens le gouverneur=
11. NOI:  =°ça* c'est pour toi°=
    noi:  ----* place carte sur plateau ROU----> tour13
12. BLA:  =mais oui
13. ROU:  ah oui ah oui  [ça y est]* ok d'accord [j'ai (inaud.)]
    NOI:                 [merci   ]*             [dis moi merci]
    noi:  -------------------------*désigne ROU---------------->
14. ROU:  oui*+ merci
    noi:  ---*'''''''>
    rou:      +tend main--->
15. ANI:  non*+ ne dis jamais merci à noir*+
    noi:  '''* poignée de main------------*
    rou:  ----+poignée de main-------------+
16.       *((rires))
    noi:  *prep une action avec un pion,,,,>
17. BLA:  ouais mais non là ça [m'arrange pas]*
    ANI:                       [ça y es là   ]*tu lui as serré la main*&
    noi:  ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,*retract''''''''''''''''*
18. ANI:  &t'es foutu c'est lui qui va gagner
19.       (.6)
20. ROU:  °tant pis c'est° pas grave* °c'est ma première [partie (inaud.)° ]
    NOI:                                                [forcément je vais]&
    noi:                            * place pion---------------------------->
21. NOI:  &me mettre là*
    noi:  -------------*
22.       *(3.0)        *(1.2)
    noi:  *saisit jetons* place un jeton--->
23. BLA:  °alors là ça m'arrange pas°(.8)*
    noi:  ------------------------------*
24. VIO:  *a:: ça c'est sur (1.1)*
    noi:  *place second jeton----*
25.       (1.0)*(.5)           *(2.9)
    noi:        *déplace un pion*s'adosse reg. ANI.--->>
26. NOI:  je peux te poser une question personnelle (.) enfin deux questions
27. ANI:  Vas-y
```

VI — Gosu

SATO, Kim. *Gosu*. Illustration : BENOIT, Bertrand, Romain GASCHET et Ian PAROVEL. Moonster Games, 2010.

Photographie du jeu *Gosu* publiée sur Board game geek[289]

Le jeu était encore sous la forme d'un prototype très avancé au moment où nous l'avons joué. Aucun changement notable n'aura d'ailleurs été apporté entre notre partie et l'édition du jeu deux mois plus tard.

Il s'agit d'un jeu de placement et de combinaison où les joueurs construisent peu à peu leur armée en plaçant des gobelins selon une série de règles de placement qui leur permettent de créer des

[289] Crédit photographique : CC-BY-NC, Nuno Bizarro Sentieiro @Sentieiro
Posted, Oct 25, 2010 https://boardgamegeek.com/image/836326/gosu

combinaisons entre les personnages qu'ils ont placés dans l'espoir d'obtenir des réactions en chaîne. Chaque carte posée, en plus des règles de placement, possède aussi des règles d'activation au moment où la carte est placée, retirée ou mutée, à l'aide un jeton d'activation, etc. Les cartes sont en outre regroupées en clans (ou familles) qui donnent un indice supplémentaire sur les combinaisons possibles, souvent nécessaires dans les règles de placement. Le jeu est organisé en rondes, qui sont constituées de plusieurs tours de joueurs individuels et se concluent lorsque chacun des joueurs a passé. À son tour, un joueur ne peut effectuer qu'une seule action : jouer une carte, muter un gobelin (le remplacer par un autre), dépenser des jetons pour piocher des cartes, utiliser un jeton pour activer une carte ou passer.

À la fin de chaque ronde se déroule une "grande bataille" où l'on compare les armées des joueurs. Celui avec la valeur d'armée la plus élevée emporte un point de victoire. Le premier joueur à trois points de victoire à la fin d'une ronde remporte la partie.

9. Résumé de la partie

Cette partie a été captée le 14 mai 2010, nous sommes encore en début de soirée et peu de monde est présent. Bleu propose aux participants présents de tester un prototype qui lui a été confié. Il nous explique cependant qu'il est improbable que le jeu soit à nouveau modifié après nos retours (sauf problème majeur) car le processus d'édition était à un stade avancé.

Préférant attendre les propositions de jeu suivantes, tous les participants ne se sont pas intéressés à ce prototype. Je rejoins malgré tout la table pour compléter le groupe de quatre joueurs dont la majorité avait déjà accepté d'être filmés à des sessions précédentes, me facilitant l'introduction de la caméra. Cette dernière est immédiatement acceptée pour cette partie.

Les explications et l'installation du jeu sont rapides (quinze minutes), les joueurs profitent du temps d'installation de la caméra et du microphone pour prendre des nouvelles des uns et des autres et discuter de sujets autres que le jeu. La partie comportera beaucoup de commentaires sur les mécaniques du jeu, trois des joueurs découvrant ce dernier et Bleu facilitant les commentaires et éclaircissant les points de règles. Il s'agit aussi de la seule partie où les joueurs malgré la couleur attribuée par le jeu, s'appellent par leur prénom et non par leur couleur durant l'ensemble de la partie. Cela rend d'autant plus étrange la transition vers la partie suivante (Himalaya) avec ces mêmes joueurs parce que ces derniers s'appelleront ensuite principalement par leur nom de couleur lors des échanges.

La partie voit beaucoup de changement d'alliances entre les joueurs, le jeu rend facilement visible qui se situe en tête, et autorise donc les stratégies cherchant à empêcher la construction d'un écart progressif. Le joueur Bleu sera néanmoins la cible collective des autres joueurs, car comme l'explique Vert dans l'un des extraits transcrits, il connait le jeu. Il gagnera d'ailleurs la partie suivie de peu par le joueur Blanc, le joueur Vert et moi-même (Noir).

10. Transcriptions

Symboles de transcriptions spécifiques :

```
Couleur tour de jeu BLE
Couleur tour de jeu BLA
Couleur tour de jeu NOI
Couleur tour de jeu VER
Couleur de la phase de Grande Bataille
Couleur tour non attribué
```

ble :	Bleu	*	
bla :	Blanc	¤	
blam:	main de blanc	¤	
noi :	Noir	+	Moi
ver :	Vert	§	

a) **Transcription : Gosu 1**

```
1.  BLE:  à toi
    ble:  >>reg blanc-->
2.        (.8)¤(.6)*
    ble:  ---------*
    bla:      ¤pose une carte--->
3.  BLA:  bon¤ je pose lui lorsque mechagobelin-sentinelle arrive en jeu&
    bla:  ---¤pointe zone de texte de la carte---------------->
4.  BLA:  &l'adversaire de votre choix défausse une carte de sa main&
5.  BLA:  &vous §piochez une carte¤ oh bah comme t'as             ¤ le=
    bla:  -----------------------¤reg. Vert légère tape sur table¤reg. Vert-->
    ver:        §désigne bleu du doigt---->tour7
6.  VER:  non non non sérieux sérieux¤ (.4)
    bla:  --------------------------¤reg bleu-->
7.  VER:  [sérieux¤ on va se faire éclater§ là¤] non non
    BLA:  [((rire))                              ]
    ver:  --désigne bleu du doigt---------§
    bla:  --------¤ reg. Vert----------------¤ reg. bleu-->tour 9
8.  BLA:  bon allez bleu tu connais le jeu tu défausses une carte *il a raison
    ble:                                                          *reg. Ses cartes>>
9.  BLE:  je défausse une¤ carte
    bla:  ---------------¤reg carte-->
10. BLA:  ouais tu défausse une carte et moi je pioche une ¤carte (1.5)
    bla:  ------------------------------------------------¤pioche une carte-->
11. BLA:  et¤ enfin lorsque le mécha-gobelin-sentinelle mute&
    bla:  --¤reg carte--->tour 13
12. BLA:  &ah non bah c'est il mute pas
13.       (1.2)¤(.5)
    bla:  -----¤
```

b) **Transcription : Gosu 2**

```
1.  NOI:  tu passes non/=
    bla:  >>replace la pile-->
2.  VER:  =passe¤
    bla:  ------¤
3.  BLA:  je crois que tu vas passer
4.  VER:  ouais
5.  BLA:  ((rires))
6.        (.8)
7.  BLE:  euh::: bah *je vais:::: euh: pas*ser °donc euh voilà°* je passe
    ble:             *reg. Ses cartes-----*regarde plateau-----*
8.  BLE:  *GRANDE BATAILLE  * on:: *calcule les point qu'on [a: * donc moi] j'ai&
    BLA:                                                   [dix*-neuf    ]
    ble:  *cercle avec doigt*      *reg. Ses cartes-------------*démarque espaces->
9.  BLE:  &vingt:: vingt*-et-un (.2)
    ble:  --------------*
10. BLE:  *(.4 )          dix*-neuf(.3) commence par euh t'as sept euh::::&
    ble:  *désigne cartes bla* désigne cartes ver------------------->
11. BLE:  &sept euh: huit neuf ça faisait (.) neuf quatorze euh:: dix-huit (1.3)
12. BLE:  ça sert à rien* parce que toi t'as
    ble:  --------------* désigne cartes noi (il en a peu)->>
13. NOI:  ((rires))
```

c) Transcription : Gosu 3

```
1.  BLE:  euh::¤*je pioche* trois cartes¤
    ble:       *,,,,,,,,,*pioche trois cartes---->
    bla:      ¤se réadosse à sa chaise-¤
2.        (2.3)*
    ble:  ---->*
3.  VER:  (inaud.)((quelle taille la main?)
4.        (3.5)¤(1.0)¤(3.7)+(1.0)+(6.9)
    bla:      ¤,,,,,¤se penche au-dessus de ses cartes--->
    noi:                 +,,,,,+penché vers cartes bla-->
5.  NOI:  hÉ\+ je t'avais pas fait/ report en main celle\ là/
    noi:  -->+reste penché et pointe carte de bla------------>
    bla:  ------------------------------------------------>
6.  BLA:  ¤mais j'ai reposé/¤+ après\
    bla:  ¤pointe la carte  ¤ regard noi---->tour14
    noi:  ------------------>+reprend posture assise et rétracte pointage-->
7.  NOI:  (.)Ah ok\(.)
8.  BLE:  *°c'est gratuit°+
    ble:  *regard noi------>
    noi:  --------------->+
9.        *(0.6)*(0.5)¤(0.5)          ¤
    ble:  ----->*
    bla:             ¤paume vers haut¤
10. BLA:  °bah ouais°
11.       (.6)
12. NOI:  ¤je pourrais te le faire refaire mais c'est pas intéressant
    bla:  ¤regarde ses cartes-->
13.       (6.6)¤
    bla:  -----¤
14. BLA:  ¤c'est à moi/ (.)¤ Non\
    bla:  ¤regard ble----------->
    blam: ¤tend main-------¤
15. BLE:  *mais oui c'est¤ à *[toi
    BLA:                      [OH PARDON¤°je savais pas°
    ble:  *regarde bla-------*
    bla:  ---------------¤regarde ses cartes mouvement agité>>
    blam:                              ¤saisit jeton------->>
16. BLA:  (1.0)Eu:::hm:::\
```

d) **Transcription : Gosu 4**

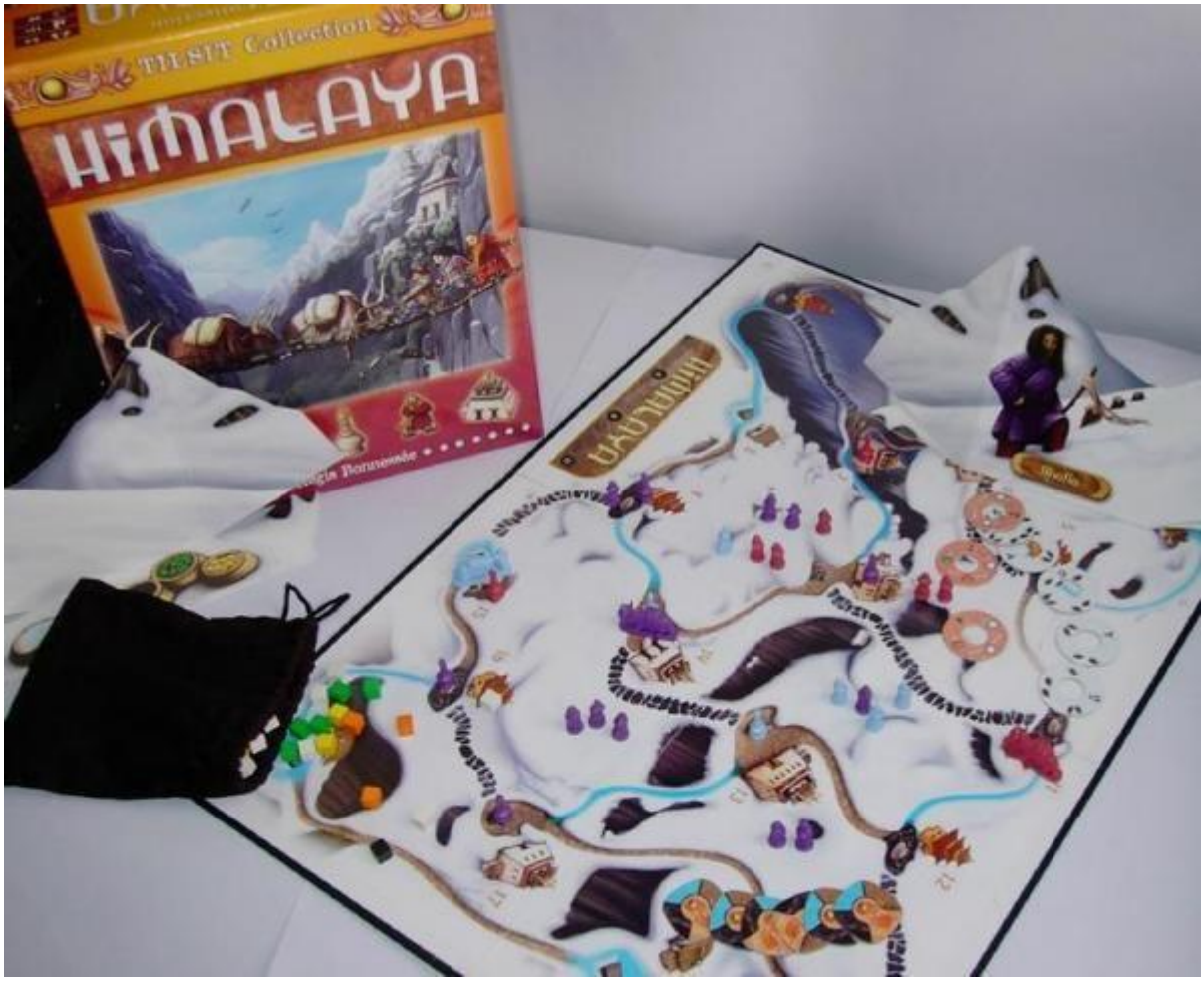
```
1.  BLE:  il y a des noms pour* les cartes de niveau*&
    ble:  pose pile de cartes *''''''''''''''''''''''*
2.  BLE:  &*je ne les connais pas donc on va dire *&
    ble:   *défile cartes en éventail dans sa main*
3.  BLE:  &*niveau un niveau deux        * niveau trois ce sera plus simple&
    ble:   *désigne vague avec 3 saccades* reprend activité précédente------>
4.  BLE:  &pour tout le monde je pense .h pour moi* et pour vous (.5) donc voilà*
    ble:  ------------------------------------->*regroupe cartes--------------*
5.  BLE:  *(.6)Quand vous *posez vos cartes* (.3) il y a        *euh:: des c-&  *
    ble:  *pousse pions---*démarque espace-*trace contour espace*démarque espace*
6.  BLE:  &*il y a une façon de         * placer ses cartes&              *
    ble:   *désigne espace avec saccades* Saisit paquet cartes à deux main*
7.  BLE:  &*ça veut dire qu'au début vous pouvez placer* qu'un niveau un *
    ble:   *défile cartes en éventail------------------*saisit carte-----*
8.        *(1.3)     *
    ble:  *pose carte*
9.  BLE:  sachant que *le premier niveau un* que vous *placez donc              *
    ble:              *écarte main---------*          *pousse carte centre table*
10. BLE:  *(.7) une carte       * hein donc vous avez euh son nom    *
    ble:  *tourne carte vers soi* pointe ligne texte en la parcourant*
11. BLE:  (.4)*dans l'ordre     * donc son clan:: euh: c'est un méca go- gobelin*
    ble:      *pointe même ligne* pointe une zone plus précise------------------*
12. BLE:  d'accord/ *(1.3)             *
    ble:            *désigne zone carte*
13. BLE:  *[les        méca*gobelin son bleu ]
    BLA:  *[son clan c'est *sa couleur       ] ou c'est: ouais d'accord
    ble:  *pointe carte----*
14.       (.3)
15. BLE:  alors les mé-*        méca*gobelin sont bleu:       *
    ble:               *pointe carte*saisit carte dans sa main*
16.       *(1.0)     *
    ble:  *pose carte*
17. BLE:  *mécagobelin en théorie voilà* (.5)                              *
    ble:  *pointe zone texte sur carte-*pointe même zone sur première carte*
18. BLE:  mécagobelin scout* son nom est là  *et les mécagobelins    * sont bleu
    ble:                   *pointe zone carte*désigne les deux cartes*
19.       (.5)*(.9)
    ble:      *désigne point sur première carte---->
20. BLE:  lui il est niveau* un lui il est niveau* trois
    ble:  ---------------->*idem seconde carte---*
21.       *(.7)                 *(1.0)
    ble:  *reprend seconde carte*regroupe carte de sa main-->
22. BLE:  voilà *(.6) *euh::::       *euh&                  *
    ble:  ----->*     *retourne carte*pointe et pousse carte*
23. BLE:  &*son            pou*voir et sa la force qu'il va vous&
    ble:   *désigne zone carte*pointe autre zone de la carte-->
24. BLE:  & donner à la fin de la:::: de la ronde
    ble:  ------------------------------------->
25.       (.5)*
    ble:  --->*
26. NOI:  ok
27. BLE:  *(.) quand vous allez calculer la force de la ronde\ *
    ble:  *délimite espace de la table                        *
```

VII — HIMALAYA

BONNESSEE, Régis. *Himalaya*. Illustration : AUMAÎTRE, Johann, et David COCHARD. Tilsit, 2004.

réédition :

BONNESSEE, Régis. *Lords of Xidit*. Illustration : GANTIEZ, Naïade, et Stéphane GANTIEZ. Libellud, 2014.



Photographie du jeu *Himalaya* figurant sur le blog jedisjeux[290]

Himalaya est un jeu de programmation, c'est-à-dire un jeu où les actions sont planifiées lors d'une phase du jeu en plaçant des indicateurs d'action dans un ordre à l'aide de jetons comportant des symboles, pour ensuite les accomplir à la phase suivante. Cette mécanique de jeu implique d'anticiper les actions des adversaires afin d'obtenir les ressources convoitées.

[290] Crédit photographique : Copyright © tous droits réservés. Sergio Roscini @RoSKoMaNTe
Posted, Dec 02, 2004 https://boardgamegeek.com/image/60086/himalaya

Ce jeu nous fait incarner un caravanier de l'Himalaya cherchant à prospérer en planifiant au mieux le parcours de sa caravane. Le jeu, comme nous l'avons pointé, se déroule en deux phases répétées sur douze tours. La première phase de jeu est la planification où les joueurs, tous à la fois, sélectionnent les actions qu'ils vont entreprendre en orientant vers eux le symbole de l'action choisie figurant sur leurs six petites roues. Ces roues possèdent chacune quatre symboles, un pour l'action d'échange et de commerce qui permet de récupérer des ressources ou de compléter un contrat. Les trois autres symboles sont au couleur des trois routes possibles à chaque intersection (noire pour la pierre, bleu pour la neige, brun pour la terre).

Lors de la seconde phase, les joueurs exécutent les actions qu'ils ont planifiées. Ils ne peuvent plus modifier leur choix et doivent suivre leur parcours jusqu'au bout, et ce même si une erreur ou un opposant plus rapide les mène vers une route peu fructueuse. En effet chacun des joueurs effectue à son tour l'une de ses actions en commençant par la première, puis une fois que chacun a effectué sa première action, les joueurs passent à la seconde et ainsi de suite.

Ces dernières sont originales en ce qu'elles procèdent par élimination. Tout d'abord, le joueur ayant le moins d'influence religieuse est éliminé, ensuite le joueur avec le moins d'influence politique, et enfin seulement, le vainqueur est celui avec le plus d'influence économique.

Ces influences se gagnent à l'aide de stûpa (pour le religieux), d'émissaire (pour le politique), et de yack (pour l'économique), qui sont les ressources gagnées à la complétion des contrats ou lors de décomptes à la fin de certains tours (4, 8 et 12).

11. Résumé de la partie

Cette partie fait directement suite à celle de Gosu et s'est donc déroulée le 14 mai 2010. Lorsque nous avons fini notre partie, nous constatons après un regard aux alentours que personne d'autre n'était disponible pour jouer, alors nous décidons de poursuivre avec le même groupe. Afin de rompre les hésitations, je suggère de jouer à un jeu de programmation, un style de jeu que j'apprécie. Après plusieurs propositions de jeu, notre choix s'est porté à l'unanimité sur le jeu Himalaya qui a l'avantage d'être relativement rapide. Le jeu est en effet sorti depuis longtemps, donc connu de la majorité des joueurs. Il faut cependant un rappel des règles pour la majorité qui sera fourni par le joueur Rouge (les couleurs associées aux joueurs ont changé avec la partie précédente) très familier des règles.

Durant l'explication des règles, le joueur Rouge nous suggère une altération des règles proposée par l'auteur du jeu pour réduire certains éléments aléatoires et renforcer certains moments de décision

stratégiques. Cela crée quelque légère confusion car un autre joueur pensait qu'il s'agissait des règles avancées qu'il avait l'habitude de jouer. Il est surpris d'entendre les règles alternatives, ce qui génèrera un sujet de discussion qui reviendra régulièrement durant la partie entre ces deux joueurs (Rouge et Orange) et ce jusqu'au moment du décompte. La fin de partie sera très serrée pour les trois joueurs de tête, avec un retournement de situation. Le jeu possède en effet une mécanique originale de condition de victoire, les points de victoires obtenus à l'aide des yacks ne sont comptés que si les joueurs passent préalablement deux éliminations où ils ne doivent pas être les derniers sur d'autres scores. Or le joueur (Orange) identifié comme ayant amassé le plus de yacks durant la partie se fera éliminer du décompte lors de la dernière élimination malgré ses nombreux points de victoires (40). Les deux joueurs restants (Rouge et Beige) sont plus proches en termes de score (25 et 30), avec une victoire du joueur Rouge.

12. Transcriptions

Symboles de transcriptions spécifiques :

```
Couleur phase programmation
Couleur tour de jeu ROU
Couleur tour de jeu VER
Couleur tour de jeu ORA
Couleur tour de jeu BEI
Couleur tour non attribué

Rou : Rouge       *
Ora : Orange      ¤
Bei : Beige       §     Moi
Ver : Vert        +
Ve-r: regard vert +
Ve-m: main vert   ²
Spe : spectateur  µ
```

a) **Transcription : Himalaya 1**

```
1.        (.4)
2.  SPE   alors je me demande si tu peux pas faire plusieurs&
3.  SPE   &actions avant [le:::   ]:
    VER                  [(inaud.)]
5.        (0.3)²(.3)+(1.5)              ²(.5)
    ve.r  >---------+regarde plateau-----------→
    ve.m       ²bascule torse en arrière²
8.        [(.4)          ](.2)+(1.3)
    BEI   [(Formidable?)]
    ve.r  >------------------+regarde spectateur->
11. SPE   C' C'est bon?(.)+µ(.2) parce que le::µ(inaud.)avec les trois là       &µ
    ve.r  >---------------+regarde tuiles----------------------------------------->
    spe                    µ.................µpointeplusieurspointsespacetuilesµ
14. SPE   & (inaud.)(.)µ
    spe   '''''''''''''µ
16.       (.2)+(1.5)
    ve.r  >---+regarde plateau-->
18. ROU   Ok
19.       (.3)+(.4)²(.3)²
    ve.r  >---+regarde tuiles--->
    ve.m           ².... ²
22. ROU   ²C'est bon?
    ve.m  ²déplace écran->
24. BEI   ou[ais      ]²
25. ORA     [c'est bon]²
    ve.m  >------------²''>
27.       (.5)+
    ve.m  >'''''>
    ve.r  >---+regarde plateau->
30. ROU   Ok bah² on y va
    ve.m  >'''''²frotte ses mains contre son torse ->
32.       (1.0)
33. BEI   (inspiration) (.4) °là° (.3) (inaud.)
34.       (0.4)
35. ROU   Ok (.2) moi je vais avancer là
36.       (1.0)
37. ORA   oh fait chier jviens là:(.5)²
    ve.m  >''''''''''''''''''''''''''''²
39. VER   ²(.)+(.5) ba:  +   ²h moi je prends hein(.4)²(.7)+(.2)        ²(.8)      ²
    ve.r  >---+tuiles----+regarde plateau------------------+regarde paravent------->
    ve.m  ²bascule dir. table²saisit pion ressource---²bscul,piondir.lui²jette pion²
42. BEI   ²(.6)[(.)          ]je+ prends   (.2)  +(.3)          +
    ORA        [et mer    ²de]
    ve.r  >---------------------+regarde plateau-+regarde tuiles+
    ve.m  ²réarrange pions²  frotte mains contre son torse------->>
45.       +(1.3)
    ve.r  +regarde plateau->>
47. ROU   je: résou:t
```

b) **Transcription : Himalaya 2**

```
    bei:  >> arrange son plateau
1.  BEI:  et (.4) §je mets\   §(.7)§          §(1.0)
    bei:  ,,,,,,,,§saisi stûpa§,,,,§pose stûpa§''''
2.  ORA:  §un stûpa/    §
    bei:  §arrange stûpa§
3.        (.4)
    bei:  ''''>
4.  BEI:  e§:::::t c'e:/[st un mec\    ]
    ROU:                [un mec un mec\]
    bei:  '§saisit pion moine---->
5.        (.6)§
    bei:  --->§
6.  BEI:  un mec§ ou alors/ troi:::s\
    bei:  ''''''§manipule tuile yack-->
7.        (.4)§(.1)
    bei:  --->§pose tuile
8.  ORA:  trois yacks
9.        (0.7)*(0.3)
    rou:       *début regard ORA
10. ROU:  ¤tu vois *là/
    rou:           *désigne espace jeu BEI -->
    ora:  ¤début regard ROU
11.       (0.1)*(1.0)               *
    rou:  ---->*mouvement de balance*
12. BEI:  ouais/ ¤c'est§ vrai/ qu[XXX/         ]§
    ROU:                          [y'a/ un choix]§
    ora:         ¤allez-retour main ROU/ORA---->
    bei:  ,,,,,,,,,,,,,§regard rou------------->§
13.       (.)§
    bei:  '''§
14. BEI:  y'a un ¤[choix/ ouais\ ]
    ORA:         ¤[y'a/ un choix\]
    ora:  ------>¤
    bei:  reporte attention sur son espace de jeu jusque ligne 25-->
15.       ¤(.4)
    ora:  ¤fin regard ROU
16. ORA:  d'ac/cord\
17.       *(.7)
    rou:  *fin regard ORA
18. ROU:  c'est vraiment/ en fait/ avant/ les petits villages c'était super pas
    intéressant\ (.)
19. ORA:  ouais/ (.5) ¤alors\ fallait d'abord/¤ faire les grosses villes\
    ora:              ¤,,,,désigne plateau''''¤ regard ROU--->
20.       (1.3)¤(.)
    ora:  ---->¤''
21. ROU:  avant/ on se précipitait/ sur les grosses villes\ (.)&
22. ROU:  &Maintenant/ les grosses villes c'est eu:::h *bah c'- y'a/ un:::e*&
    rou:                                                *mvt main(roulement)*
23. ROU:  &°une::: bah ça veux dire que::°
24.       (0.9)*§(0.4)
    rou:       *§,,,,>
    bei:        §chgt de posture et dplc tuile contrat dans son espace de jeu-->
25. BEI:  non/ je* je vais garder      *ça§\
    bei:  ------------------------------>§
    rou:  ,,,,,,,*déplace tuile contrat*
26.       *(0.7)
    rou:  *regard espace jeu BEI--->
    bei:  ((actions masquées))
```

```
27. ORA:  tu gardes/ [ça:]*
    BEI:             [je ]* garde/ les trois yacks\
    rou:  --------------->*
```

c) Transcription : Himalaya 3

```
1.  ORA:  et* ah¤ oui non il y a une règle aussi (.6)
    rou:    *secoue sac----------------------->
    ora:        ¤pointe une zone du plateau--->
2.  ORA:  quand on est là:¤*(.6)* si on est (.6) on [gagne] trois¤ yack OU(1.0)
    VER:                                            [ouais]
    rou:  -----------------*''''*
    ora:  ----------------¤pointe tuiles-------------------------¤index levé-->
3.  ORA:  ou [on   ] peut placer: (.7)¤
    ROU:     [hein/]
    ora:  ----------------------------¤
4.  ORA:  ¤des mecs euh: des politiciens c'est ça/¤ (.5)
    ora:  ¤pointe pions moines--------------------¤,,,,,>
5.  ORA:  on peut placer¤ jusqu'à:: (2.4)
    ora:  ,,,,,,,,,,,,,,¤lit livret--->tour 13
6.  ORA:  parce qu'attends nous on jouait comme ça alors c'est pour ça que::
          bah on est pas obligé de jouer comme ça hein (1.0)
7.  ORA:  et: eum:: +[hm:  ]
    VER:           +[vas-y] tu peux ptet [jouer* ptet   ]+
    ROU:                                 [j'ai *ja:/mais] joué* comme ça BLEU
    ver:           +pointe rouge-------------------------+
    rou:                                      *avance tuile--*déplace pion-->
8.        (.7)*(.6)¤
    rou:  ----*
    ora:  ---------¤
9.  VER:  ¤orange (.6)
    ora:  ¤écarte livret regarde plateau-->
10. ORA:  pardon=
    ora:  ------->
11. VER:  =tu¤ fais l'aumône (.4)¤
    ora:  ---¤avance tuile-------¤
12. ORA:  ¤je fais l'aumône je prends¤ de l'or
    ora:  ¤saisit cube or------------¤ place cube derrière cache--->
13.       (.2)+(.4)
    ver:      +avance tuile-->
14. ROU:  putain je t'ai¤+ je t'ai [laissé] une voie royale hein+ orange=
    VER:                           [marron]
    ora:  --------------¤
    ver:  ---------------+ déplace pion-------------------------+
15. ORA:  =ouais sympa/ ¤hein\ (.4)
    ora:                ¤lit livret jeu-->
16. VER:  +(.2) hé y'a plus de truc¤ là faut là faut faut (.3)
    ver:  +pointe case du plateau------------------->
    ora:  -------------------------¤ reg. Plateau jeu
17. ROU:  ¤[euh:: +        ¤ au début du tour prochain]
    ORA:  ¤[ah oui+ du coup¤ ah oui c'est (inaud.)    ]
    ver:  --------+
    ora:  ¤pointe tuiles---¤ lit livret jeu -->>
18.       (2.2)
19. BEI:  euh: moi:: euh:::: §je me déplace§ marron
    bei:                     §décale tuiles§ déplace pion --->>
20.       (3.0)
```

d) Transcription : Himalaya 4

```
1.  ORA:  °ben attends moi je suis où là°
2.        (.8)
3.  ORA:  ¤attends j'ai fait¤ (.4)¤ j'ai pris un cube ¤(.5)¤(.2)                ¤
    ora:  ¤désigne son pion ¤'''''¤tape désigne tuile1¤    ¤tape désigne tuile2¤
4.  ROU:  c'est le troisième
5.        (.9)¤(.3)                ¤(.9)                ¤
    ora:      ¤tape désigne tuile3¤tape désigne tuile4¤
6.  ROU:  ¤tu retournes¤ en bleu (.8)¤
    ora:  ¤,,,,,,,,,,,,¤déplace pion-¤
7.  ROU:  donc t'as pas le droit de faire deux fois&
8.  ROU:  &la même transaction [au même endroit   ]
    ORA:                       [tu vois je me suis] *planté
    rou:                                            *déplace tuile 4---->
9.        (1.5)*
    rou:  -----*
10. VER:  *je sais pas ce que [ça va être]* ce [que]
    ROU:                      [à toi:    ]*
    ORA:                                        [tu ]vois j'ai +planté mon action&
    rou:  *redéplace tuile4---------------*
    ver:                                                      +pointe tuile4----->
11. ORA:  &[(inaud.) +         ]
    VER:   [je PRENDS+ la ROUTE] NOIre+
    ver:  -----------+''''''''''''''''+
12.       +(.9)        +(.2)§(.7)
    ver:  +déplace pion+
    bei:                   §déplace tuile4--->
13. BEI:  je prends la route noire§
    bei:  ------------------------§
14.       +§(.7)
    ver:  +déplace tuile4--->
    bei:   §déplace pion----->
15. ROU:  qui voulait faire+ un jeu de programmation§ dé/jà\=
    ver:  -----------------+
    bei:  ------------------------------------------§
16. BEI:  =c'est moi=
17. ORA:  =c'est pas moi hein
18.       ((rires))
19. BEI:  *MAIS MOI C'EST BON JE GERE HEIN [euh::*     ((rires)    ]
    ORA:                                   [très *clairement c'est]¤ pas moi
    ora:                                                            ¤pointe tuile5->
    rou:  *déplace tuile4------------------------*déplace pion----------->
20. ROU:  donc& noire
    rou:  ----&
21. ORA:  bon¤ donc je prends le brun je suis n'importe où¤ c'est pour voir
    ora:  ---¤déplace pion--------------------------------¤
22.       §(.4)¤(.3)
    ora:       ¤pointe tuile5-->
    bei:  §déplace tuile 5----->
23. VER:  EUH::§ LÀ je:: §+¤[normalement on: bouge         ]=
    ORA:                 §+¤[ah non c'est le quatre là     ]=
    bei:  -----§redéplace§maintient pointage------------->
    ora:                  ¤pointe tuile4--------------->
    ver:                 +pointe tuile 5---------------->tour 26
24. ROU:  =t'sais comment on: dit::§¤ euh:::&
    ora:  -------------------------¤déplace pion------->tour 26
    bei:  -------------------------§
25. ROU:  &[dans le nord hein: euh:: t'es vraiment dans le brun]
    BEI:   [bah si tu fais une action interdite tu fais rien   ]
```

```
26. ORA:  ouais¤ surtout+ [dans le brun ouais ((rires)) ]
    VER:                + [ah ouais c'est ce que je vais] BAH JE FAIS RIEN là&
    ora:  -----¤
    ver:  --------------+
27. VER:  &+§[(inaud.)     +]
    ORA:   +§[(inaud.)     +]tu§ avais raison
    BEI:   +§[(inaud.)     +]
    ver:   +déplace tuile 5+
    bei:    §déplace tuile 5---§
28. BEI:  donc moi je prends (.4) la noire
```

e) **Transcription : Himalaya 5**

```
1.        (3.4)                          *
    rou:  >>manipule tuile derrière cache*
    ora:  >>manipule tuile derrière cache-->
2.  ROU:  bon imaginons que je *fasse ça¤
    ora:  ------------------------------¤
    rou:                       *retire cache-->
3.        (0.5)*
    rou:  -----*
4.  ROU:  donc à *à mon tour j'ai* programmé ça c'est-à-dire *que là::&
    rou:         *désigne tuiles-*                           *main sur pion rou->
5.  ROU:  &je vais prendre le chemin marron* (.8)       *d'accord&
    rou:  -et pointe tuile en même temps---*déplace pion*
6.  ROU:  &(1.3) *ensuite (.5)        * Je vais fai:re (.6)&
    rou:         *pointe seconde tuile*pointe pion rou et seconde tuile---->
7.  ROU:  &une tractation ici *(.) en fait je vais: réclamer l'aumône* (.4)&
    rou:  ------------------->*tend main paume vers haut-------------*,,,,,,
8.  ROU:  &*donc ce que je vais faire c'est que je vais prendre&
    rou:   *pointe cube blanc (même case que pion rouge)----------->
9.  ROU:  &le cube qui a le:* le moins de valeur
    rou:  ------------------*Saisit cube et le montre---
10.       (.7)
    rou:  ------>
11. VER:  ouais ouais d'accord *on prend le=
    rou:  -------------------->* dépose cube derrière cache---->
12. ROU:  =d'accord    (.5)*&
    rou:  ------------>*
13. ROU:  &*je mets c'est le sel       *t'as du sel de l'orge ou du thé::*&
    rou:   *pointe case derrière cache *rapproche cache de lui-même------*
14. ROU:  &de la jade et [(inaud)]
    ORA:                 [l'orge ]
15. ROU:  d'accord (.3) *ensuite           * je vais en noir* (.4)*(.4)&        *
    rou:                *pointe tuile3 et,,*déplace pion rou*'''''*pointe tuile4*
16. ROU:  &*j'vais: °je rejoue hein° j'vais (.)&
    rou:   *manipule tuile4-------------------->
17. ROU:  &j'[vais              ]
    VER:     [tu prends la route] noire d'accord
    rou:  ------------------------------------->ligne21
18.       (.5)
19. ROU:  je *vais:        *euh [réclamer avec] euh* réclamer un cube&
    ORA:                         [en tractation]
    rou:  -->*pointe tuile4* tend main             *,,,,,,,,,,,,,,,,,
20. ROU:  &donc* là        *le m- le   *moins c'est celui-là    *(.)
    rou:  ,,,,,*saisit cube*montre cube*pose cube derrière cache*
21. ORA:  ¤et t'aurais pu¤ faire plein de tractation*¤ ici
    rou:  '''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''*
    ora:  ¤,,,,,,,,,,,,,,¤pointe pion rou------------¤''''>
22.       (.4)¤
    ora:  ''''¤
23. ROU:  alors *[y'a (inaud.)         ] que faire [une tract]ation par tour&
    ORA:        *[ah t'as le droit à un]           [d'accord ]
    rou:        *pouce levé(chiffre1) et mouvement haut en bas----------->
24. ROU:  &dans [un villa*ge:  ] (.)
    ORA:        [ouais d'accord]
    rou:  ---------------*toujours pouce levé, mais ne fait plus de mouvement--->
25. BEI:  ouais tu peux pas::* tracter deux fois=                          *
    rou:  -------------------*tjr pouce main D levé, main G pointe tuile5*
26. ROU:  =ensuite* je vais en bleu:* (.4)&                                *
    rou:  ,,,,,,,,*déplace pion rou *MainD rétracte, main G pointe tuile6*
```

```
27. ROU:  &et ensuite je* vais en noir&  * (.5)* (.9)*
    rou:  ,,,,,,,,,,,,,*déplace pion rou*'''''*,,,,,*
28. ROU:  *et:: là         *je pourrais faire une         *tractation:&        *
    rou:  *soulève pion rou*le déplace de pince vers paume*Saisit tuile contrat*
29. ROU:  &*c'est-à-dire remplir ce contrat* là: (.2)&           *
    rou:   *prend tuile contrat vers lui---*pose tuile devant lui*
30. ROU:  &*(.2) qu'est-ce qui* se passe *quand je remplis ce contrat là donc (.)&
    rou:   *dépose pion rou   *,,,,,,,,,,*saisit cube dans cache---------------->
31. ROU:  &imaginons que j'ai:* euh:: du jade en plus             *(.4)&
    rou:  --------------------*MG montre les ressources, MD geste?*saisit cube->
32. ROU:  &je dépense* (.8)     *un blanc: un orange et une jade=        *
    rou:  -----------*pose cubes*pointe cube ou couleur sur tuile contrat*
33. VER:  =*et si tu l'as pas tu peux pas* le faire
    rou:   *récupère tuile sous cubes----*suspend geste tuile contrat en main>>>>
34.       (.5)
34. BEI:  non
36.       (1.1)
```

f) Transcription : Himalaya 6

```
1.        *(.3)      *(.4)*
    rou:  *place pion*'''''*
    bei:  (temporalité des actions masquées par rou)
2.  ROU:  ¤c'est super (.4)*+DEUXIEME+ tour*¤ en commençant PAR+  *(1.4)* beige
    rou:                  *,,,,,,,,,,,,,,,* déplace marqueur tour*''''''*
    ora:  ¤place cache devant tuile---------¤programme (tourne les tuiles)-->>
    ver:                   +,,,,,,,,,+dép. tuile derrière cache+
3.        *(.7)                    *(1.5)                          *
    rou:  *place cache devant tuile*avance tuile plus proche du cache*
4.  ROU:  beige
```

VIII — PANDÉMIE

LEACOCK, Matt. *Pandémie*. Illustration : QUILLIAMS, Chris. Filosofia, 2008.

Plateau du jeu *Pandémie*, photographie mise en ligne sur la page wikipédia du jeu[291]

Le jeu Pandémie est un jeu de coopération, sans doute l'un des plus marquants de sa décennie lors de sa sortie. Il s'agit d'un jeu expert. Dans ce jeu, les joueurs doivent coopérer pour lutter contre la progression de quatre maladies symbolisées par des cubes sur un plateau représentant une mappemonde. La partie se termine par une défaite s'il n'y a plus de cube d'une couleur (une par maladie) alors qu'il faudrait en placer, s'il n'y a plus de carte pioche ou s'il y a plus de huit éclosions (évènement qui advient si une ville contient plus de trois cubes de la même couleur). La partie s'achève sur une victoire si les quatre remèdes ont été trouvés.

Le tour de jeu d'un joueur se déroule en trois phases. Les actions (au nombre de quatre à réaliser), la pioche et la propagation. Le joueur commence son tour en réalisant quatre actions au choix. Ces

[291] Crédit photographique : CC BY -SA, Padaguan
10 April 2015 https://en.wikipedia.org/wiki/File:Pandemic_board_game.jpg

actions coûtent généralement des cartes et certaines nécessitent des conditions précises pour pouvoir être réalisées (être sur la même case qu'un autre joueur, être à une station de recherche, etc.). Les cartes associent une couleur et une ville, chacun de ces éléments pouvant être nécessaire à l'accomplissement d'une action liée à une maladie (couleur) ou un lieu (ville). Chaque joueur incarne un rôle particulier associé à sa couleur. Ce rôle donne accès à des capacités uniques mobilisables uniquement par ce personnage. Pour sortir victorieux, le jeu demande le plus souvent aux joueurs de faire coopérer et d'économiser au mieux leurs actions et leurs coûts.

La seconde phase de pioche permet souvent aux joueurs de récupérer les cartes nécessaires aux actions qu'ils souhaitent mener. La pioche comporte aussi des évènements spéciaux qui doivent être joués immédiatement, qui peuvent aussi être positifs (autorisant par exemple à ne pas accomplir la phase de propagation pour un tour) que négatifs (les cartes épidémie font avancer la propagation d'une des quatre maladies, renforçant ses effets, ajoutant des cubes sur le plateau, déclencher des éclosions, etc.).

La dernière phase, celle de propagation, voit les épidémies se répandre sur le plateau de jeu, empêchant les joueurs de temporiser. Le joueur doit piocher un nombre de cartes indiqué par la jauge de vitesse de propagation, et ajouter un cube maladie sur chacune des villes indiquées par ces cartes. Si au début du jeu cette phase n'ajoute que quelques cubes, la progression inévitable sur la piste de vitesse de propagation et les réactions en cascades de régions déjà couvertes de cubes, accélère souvent la fin du jeu.

13. Résumé de la partie

La partie est filmée le 29 janvier 2010. Il s'agit de l'une des premières sessions de captation vidéo, la caméra n'est donc pas très bien placée. Dans beaucoup de séquences, les actions des joueurs sont masquées. De temps à autre, des participants de la soirée jeux se placeront même devant la caméra, cachant totalement la partie. La transcription conservée ici l'est, car c'est l'une des rares occurrences enregistrées d'échange entre un joueur et quelqu'un d'autre dans la salle pour autre chose que la partie en cours.

La partie était d'ailleurs assez unique comparativement au reste des données. Le jeu est pleinement coopératif. Si bien que chaque tour d'un joueur joueur faisait débattre tout le groupe sur le meilleur choix à suivre. Les échanges prolifiques avaient lieu durant cette phase spécifique et aussi au début de partie pour les décisions tactiques.

Cette tendance évoluera en cours de la partie. Après quelques malchances et des tours maladroits, l'équipe réalisera assez vite que la partie se dirige vers une défaite. Les joueurs commenceront par tout faire pour se rétablir, au point de commencer à faire quelques entorses sur les règles (des joueurs se montreront leurs cartes par exemple, ce qui est normalement interdit), ce moment d'intense réflexion collective sera suivi par les moments les plus silencieux de la partie où chacun réfléchit aux possibilités. Assez rapidement (vers les deux tiers de la partie), ce glissement vers une défaite deviendra une quasi-certitude, la pile de cartes se réduit, la vider déclenchera la fin de partie. Si les joueurs cherchent toujours à trouver une façon de gagner, ils deviennent de plus en plus distraits, se détachant de la partie pour échanger sur d'autres sujets sans lien avec ce jeu.

Un peu d'espoir sera retrouvé vers la toute fin de la partie, réengageant les joueurs pour un tour de table. Mais ce bref engouement se base sur une erreur de calcul, et les joueurs décident plutôt de poursuivre en se rapprochant le plus possible de la victoire. Des rires de dépit s'élèvent lorsqu'un évènement grave ou très positif advient sur le dernier tour. Les joueurs finiront par perdre comme ils l'avaient anticipé.

14. Transcription d'une partie de Pandémie

Symboles de transcriptions spécifiques :

```
Com :  Commande
Inc :  Inconnu
ble :  Bleu       ¤
bei :  Beige      ²
ora :  Orange     *
noi :  Noir             Moi
bla :  Blanc
```

```
1.  COM:  qui veut  *commander à manger/ quelqu'un ça ¤intéresse/=              ¤
    ble:  >>penché au-dessus table de jeu-------------¤dépose main carte sauf une¤
    ora:  >>reg. jeu*reg. extérieur----->tour5
2.  INC:  =¤non c'est fait déjà   ¤
    ble:   ¤dépose cartes sur pile¤
3.  COM:  ¤c'est bon c'est fait/¤
    ble:  ¤,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,¤
4.  INC:  ¤ouais ouais tu peux [passer [(inaud.)]
    COM:  ¤                            [merde   ]c'est pour ma pomme]
    BLE:  ¤                     [un    [deux    ]trois::              ]¤
    ble:  ¤déplace pion en marquant chaque étape---------------------¤
5.        *¤(.7)        ¤(3.6)   ¤(.9)
    ble:   ¤retire cubes¤s'assoit¤
    ora:  *reg. partie------------>
6.  BLE:  c'est ¤bon* (.5) alors=
    ble:        ¤pioche deux carte-->
    ora:  ----------*reg. extérieur--->tour10
7.  BEI:  =tu pioches¤ deux cartes=
    ble:  -----------¤
8.  ORA:  =le ¤[téléphone est là]
    BLE:      ¤[épidémie        ]
    ble:      ¤défausse une carte-->
9.        (.4)
10. COM:  merci¤ (.)*
    ble:  -----¤ regarde cartes de défausse-->
    ora:  ----------* reg. partie--->>
11. BLE:  Bon ²alors je vais regarder:¤ la carte euh:¤²&
    ble:  ----------------------------¤''''''''''''''¤
    bei:      ²saisit paquet de cartes épidémie-------²
12. BLE:  &¤²je vais jouer la carte spéciale (.3)²
    ble:   ¤regarde ses cartes--------------------->tour 15
    bei:    ²pioche carte du dessous-------------²
13. BEI:  alors ²SHANGHAI   ²
    bei:        ²pose carte ²
14.       ²(1.0)      ²
    bei:  ²pose paquet²
15. BLE:  ²°là y'a une bonne carte spéciale¤ ouais voilà° &
    ble:  ---------------------------------¤ pose carte--->
    bei:  ²prend trois cube et les poses sur case Shanghaï-->>
16. BLE:  &(.) ouais je joue: ouais¤ ça:: hein
    ble:  -------------------------¤
```

IX — PIT

CAYCE, Edgar. *Pit*. Illustration : FAGNÈRE, Olivier. Repos Production, 2008.

Image promotionnelle du jeu Pit, Edition Repos Production[292]

Le jeu Pit est un party game, c'est-à-dire un jeu aux règles simples et au temps de jeu très court, idéal pour les occasions sociales où le jeu n'est pas la raison principale de la rencontre. Il s'agit d'un jeu où les joueurs doivent constituer une famille de neuf cartes, à l'instar du jeu des sept familles, avec quelques contraintes supplémentaires : il n'y a pas de tour de jeu et tout le monde joue en même temps, les joueurs peuvent s'échanger d'une à quatre cartes qui doivent toutes appartenir à la même famille. Il y a une contrainte sur la communication, les joueurs ne peuvent échanger des cartes seulement après avoir annoncé le nombre de cartes qu'ils souhaitent échanger.

Dès qu'un joueur obtient neuf cartes d'une même famille, il tape sur la sonnette au milieu de la table. La manche est alors finie, et le premier joueur à taper sur la sonnette en est le vainqueur. Une nouvelle manche commence, souvent avec l'ajout de contrainte différente sur la communication (au lieu d'annoncer un, deux, ou trois, ils doivent dirent "meuh" autant de fois que de cartes qu'ils souhaitent échanger), la décision sur ces contraintes revenant au vainqueur.

[292] Crédit photographique : Copyright © tous droits réservés. Repos Production.

15. Résumé de la partie

Le contexte de cette partie enregistrée le 4 juin 2010 est sans doute le plus original. La caméra avait été laissée installée après une partie pendant que le groupe s'absentait pour sélectionner un autre jeu à jouer (l'enregistrement était cependant désactivé). Entre-temps, un second groupe décide d'occuper la table car sa forme octogonale était idéale pour le jeu qu'ils souhaitaient jouer. Cet échange de table est approuvé à notre retour (nous n'avions pas besoin d'une table si grande) et j'en profite pour demander aux joueurs présents s'ils acceptent d'être filmés. L'acceptation étant unanime, une fois les documents nécessaires signés, ils vont lancer leur partie.

Je n'apparais donc pas sur la vidéo pour ce jeu-ci. Les participants, au nombre de six, sont en outre un mélange d'habitués (3), de nouveaux venus (1) et de participants irréguliers (2). Tous sont cependant des joueurs passionnés. Le jeu choisi est un party game, je n'ai pas l'explication sur les raisons du choix de ce jeu, mais on peut observer durant la partie que la faible durée du jeu et la possibilité d'enchainer des manches rapides est mise en avant par les joueurs qui espèrent jouer à un autre jeu par la suite.

C'est d'ailleurs ce qui va se produire. Après une explication des règles très courtes, la première manche va se dérouler en trois minutes. Les joueurs feront un ensemble de huit manches en variant les annonces à chacune de ces dernières, l'ensemble durera vingt minutes en comptant l'explication des règles. À la fin de la partie, les joueurs ne comptabiliseront pas le score, comme l'un des joueurs le soulignera lors de l'explication des règles, l'intérêt principal de gagner une manche, outre la satisfaction de la victoire, c'est d'être celui qui fait sonner la cloche.

Cette dernière sera d'ailleurs souvent critiquée comme n'étant pas tout à fait fonctionnelle et donc pas si satisfaisante à faire sonner.

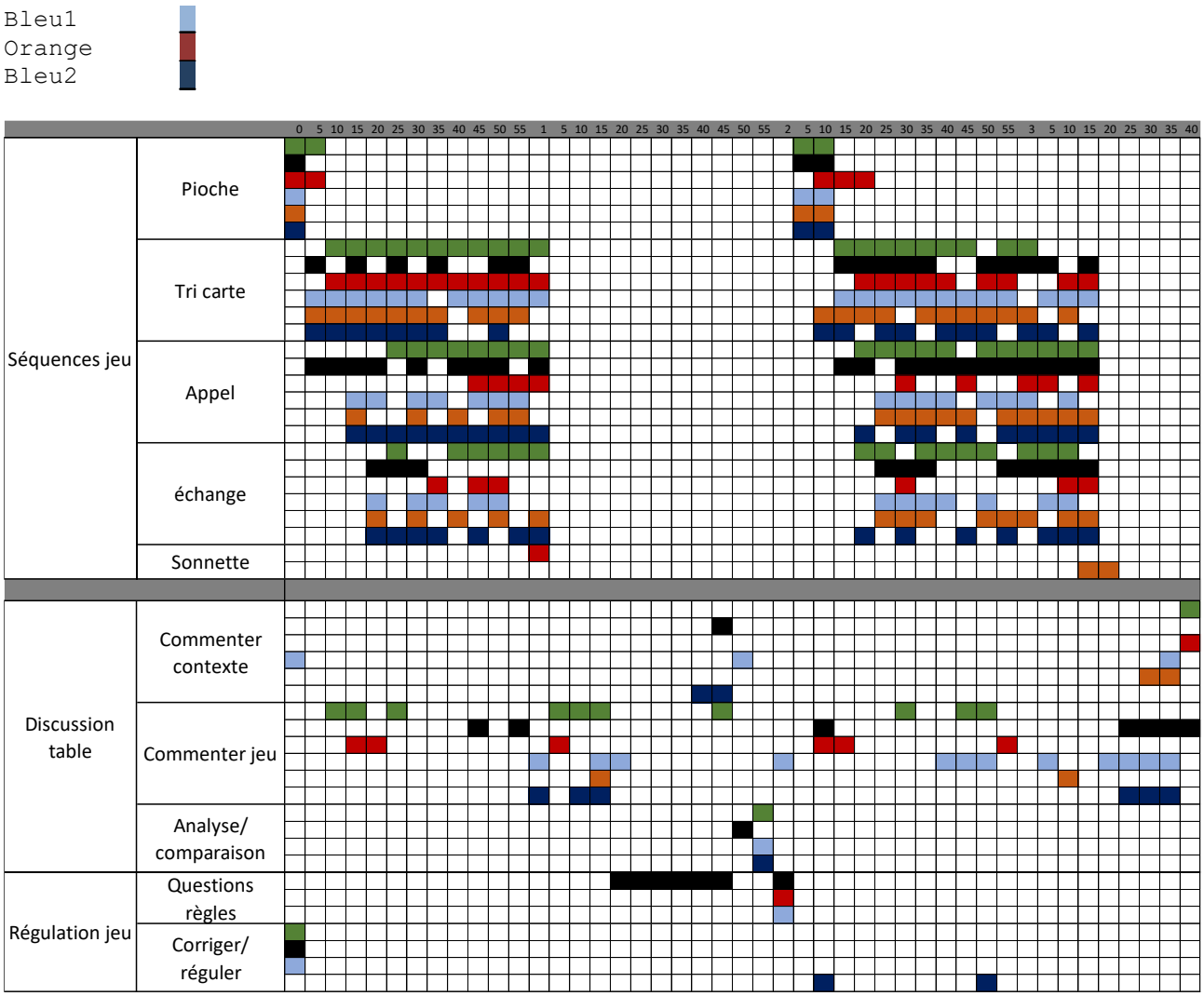
16. Transcription longue d'une partie de Pit

Symboles de transcriptions spécifiques :

Durée d'une colonne : 5 secondes

Participants :

Vert
Noir
Rouge


Bleu1
Orange
Bleu2
0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 1 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 2 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 3 5 10 15 20 25 30 35 40
Séquences jeu
Pioche
Tri carte
Appel
échange
Sonnette
Discussion table
Commenter contexte
Commenter jeu
Analyse/ comparaison
Régulation jeu
Questions règles
Corriger/ réguler

X — SHADOW HUNTERS

IKEDA, Yasutaka. *Shadow Hunters*. Illustration : FUKUDA, Naoki, Gunter GROSSHOLZ, Gou IKEDA, Hiroyuki IMAHORI, Michaela KIENLE, Kei KUROSAKI, Hitoshi NISHIO, Hisashi SAWADA, Yuxi WAN, Yosuke YAMAGUCHI. Matagot, 2009.

Image promotionnelle du jeu *Shadow Hunters*, édition matagot[293]

Shadow Hunters est un jeu d'équipe à identité cachée. En début de partie, les joueurs tirent au hasard leur rôle. Ces rôles sont distribués en trois équipes, les Shadows, les Hunters et les neutres. Chaque équipe possède ses propres conditions de victoire. Les Shadows doivent éliminer une majorité des joueurs des autres équipes, les Hunters doivent éliminer les Shadows et chaque personnage neutre possède sa condition de victoire unique à son personnage. En début de partie, aucun des joueurs ne connaît le rôle des autres participants. Il leur faudra donc observer les actions accomplies par chacun pour tenter de déterminer qui fait partie de quelle équipe avec l'aide des cartes visions (appelées sondage durant la partie). Ces cartes portent une question sous la forme de "je pense que tu es ... si c'est le cas tu dois ..." que le joueur peut alors adresser à un autre. Le contenu de la carte n'est pas lu à haute voix, seuls deux joueurs, celui qui donne la carte et celui qui y répond (le plus souvent en perdant ou non un point de vie) savent ce qu'elle contient. Les joueurs progressent au fil des combats sur une piste de point de vie. Chaque personnage possède des points de vie différents qui servent d'indicateurs des rôles de chacun.

[293] Crédit photographique : Copyright © Matagot. Tous droits réservés.

À son tour de jeu, un joueur doit :

- se déplacer en lançant des dés ;
- activer s'il le souhaite le pouvoir du lieu où il vient d'arriver ;
- attaquer s'il le souhaite les joueurs situés dans la région (ensemble de deux lieux) où il se trouve.

Il peut aussi à tout moment révéler son identité et bénéficier des pouvoirs que lui offre son rôle.

Dans leur conflit, les joueurs vont bénéficier des pouvoirs des différents lieux qui leur donnent accès à des pioches spécifiques : les cartes blanches permettent de se soigner, les cartes noires sont le plus souvent des équipements ou sorts qui vont aider lors des combats ou permettre de cibler directement un joueur, et enfin les cartes visions. L'un des lieux permet de se soigner, un autre de récupérer un peu de point de vie et la dernière carte de voler un équipement à un autre joueur.

17. Résumé de la partie

Enregistrée le 4 juin 2010 en début de soirée. La partie sera en effet jouée peu après l'ouverture de la soirée jeu. Le jeu est choisi autant pour ses mécaniques d'identité cachée et de combat que sur sa durée estimée courte à moyenne par les joueurs. La partie durera en effet moins de 40 minutes, en incluant l'explication des règles et le rangement du matériel en fin de partie. Le jeu n'est connu que par l'un des joueurs qui n'est pas un habitué des soirées jeux du CNJ, mais un passionné de jeu qui découvre à peine l'association. C'est Bleu qui va conseiller le jeu qu'il apprécie beaucoup. Il prend donc en charge l'explication des règles.

Le jeu présente l'intérêt d'avoir un statut intermédiaire, il ne s'agit ni d'un party game, ni d'un jeu expert, et comprend des dynamiques dans les échanges propres aux deux formats. En particulier, il possède des tours très rapides, tout en conservant la dynamique de réflexion propre à des jeux plus experts. Pour cette raison, je notais rapidement mon intérêt pour transcrire une suite de tours dans cette partie.

Aussi, un fait de ce jeu retiendra particulièrement mon attention : le passage de tour va être très marqué durant toute la partie par le passage des dés entre les joueurs. Que cela ait été pensé ou non par l'auteur du jeu, la dernière action possible d'un tour, et la première action obligatoire du suivant demandent toutes deux l'usage des dés. Passer le dé va alors systématiquement servir de symbole de

passage du tour, et ce pendant toute la partie. Les rares fois (dont une transcrite ici) où ce principe ne sera pas pleinement respecté verrons apparaitre des problèmes de transition de tour.

Pour le reste la partie est, comme je l'ai déjà souligné, très riche en interactions. C'est l'une des rares parties où le thème sera régulièrement mobilisé, il y a beaucoup de jeu d'humour et de plaisanterie autour de la table autant que de commentaire sur la partie ou le jeu. Les dés seront aussi la cause de régulière erreur de lecture et de corrections les accompagnant, et ainsi de suite. Beaucoup d'échanges tourneront autour des tentatives pour deviner les rôles et équipes de la partie. Beaucoup de théories et d'analyse des stratégies individuelles des joueurs sont ainsi régulièrement posées pour tenter d'appuyer un lien rôle-joueur durant la partie. Les rôles seront identifiés rapidement en début de partie, et les révélations de personnages vont ensuite considérablement accélérer la fin du jeu. Ce qui va créer quelques rebondissements qui seront discutés en fin de partie.

La partie se terminera sur une situation très inhabituelle pour le jeu, conduisant à une situation incertaine et des discussions pour savoir qui a gagné. En effet, le joueur neutre qui avait échoué son objectif unique mais pouvait encore gagner en soutenant l'équipe des Hunters, va accidentellement tuer le dernier Shadow et le dernier Hunter dans le même tour. Il sera le seul survivant à la fin du jeu.

Les conditions de victoire de toutes les équipes sont donc vérifiées en même temps. Et il nous faudra une relecture et interprétation de la formulation des règles pour donner la victoire au seul joueur neutre, dernier à être en vie alors que son objectif principal était d'être le premier à se faire éliminer. Cela ne manquera pas de générer des rires.

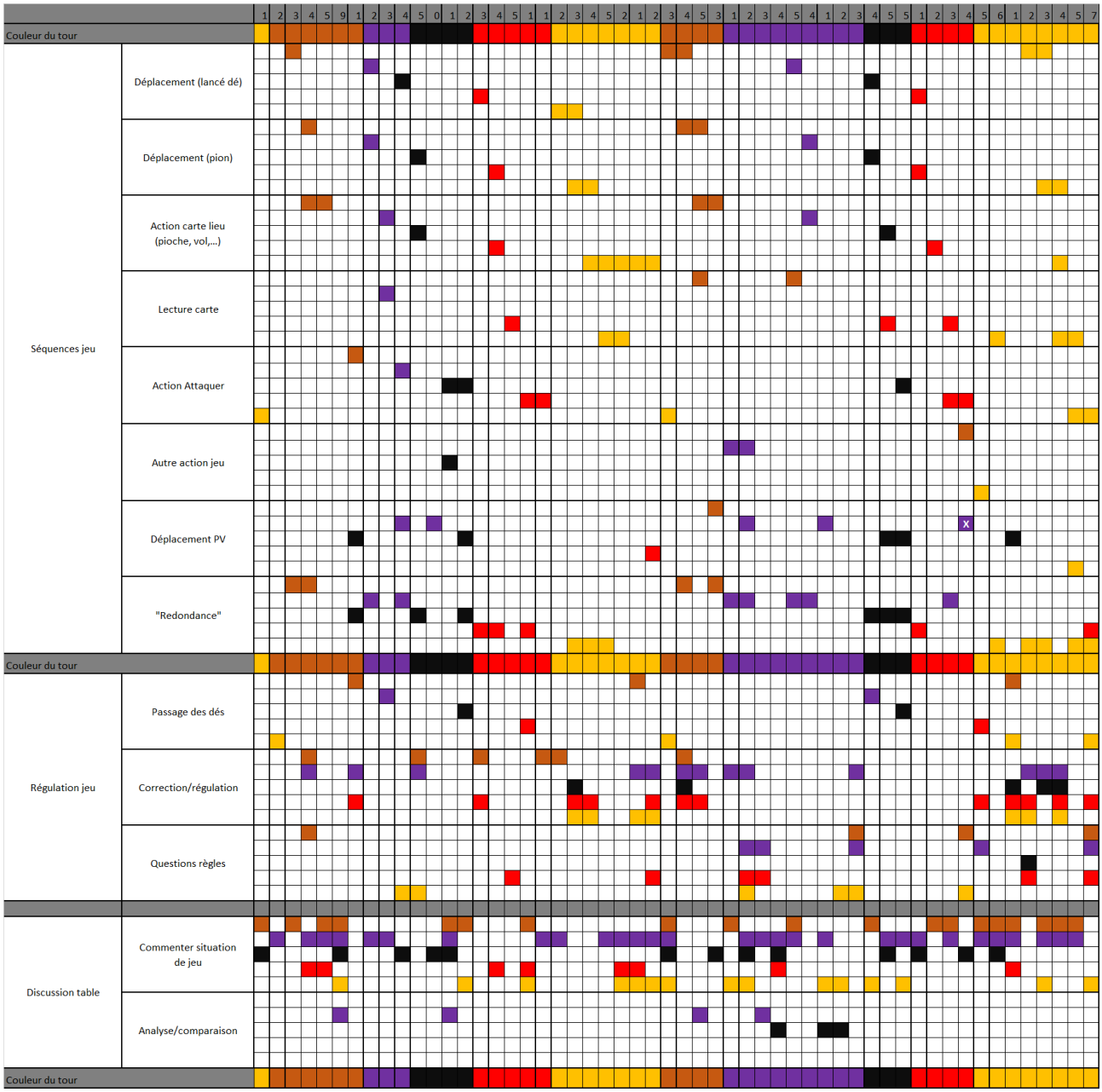
18. Transcription longue d’une partie de Shadow Hunters

Symboles de transcriptions spécifiques :

Durée d’une colonne : 5 secondes

Participants :

Jaune
Orange
Violet
Blanc
Rouge



19. Transcription d'une partie de Shadow Hunters

Symboles de transcriptions spécifiques :

```
Couleur tour de jeu JAU
Couleur tour de jeu ORA
Couleur tour de jeu VIO
Couleur tour de jeu BLA
Couleur tour de jeu ROU

Couleur tour non attribué

vio :   Violet  +
bla :   Blanc   §
rou :   Rouge   *       Moi
ora :   Orange  ¤
jau :   jaune   ²
```

```
1.        (0.4)                          §(0.5)
    bla   déplace pion en marquant cases§''''''>
2.  VIO   *ah     § d'entrée de jeu là comme ça
    bla   >'''''''§
    rou   *passe dés à JAU---->
3.        (0.8)
4.  ORA   ah/ ouai:s\
5.        (0.8)*(0.5)
    rou   >----*''''''>
6.  ORA   ²ah/* ouais
    rou   >''''*
    jau   ²saisit dés main droite et bouge main avec dés. Regarde plateau---->
7.        (1.9)
8.  VIO   ok/ ic:i [t'as::\                  ]
    ORA            [ouais ¤mais c'est¤ ptET] parce que lui/¤&
    ora                   ¤..........¤pointe rouge         ¤''''''''''''>
9.  ORA   &il [est::::\¤bah d'accord\]
    BLA       [°Tu peux¤ tout        ] (inaud.)°
    ora   >''''''''''''¤
10. ORA   'k\ donc euh² ok
    jau   >-----------².......>
11. JAU   ¤[à moi\  ¤  ²]
    ORA   ¤[ça veut ¤di²]re qu'ils sont²   ¤ euh voilà ¤
    ora   ¤.........¤désigne rouge et blanc¤''''''''''''¤
    jau   >............²lancé dés------²lit dés------->
12.       (1.1)
13. JAU   trois² et trois si:x ²euh
    jau   >----²                ².........>
14.       (0.2)²(0.5)
    jau   >....²—saisie pion--->
15. ROU   tu es [déj[à sur cette  [°case°]
    ORA         [tu [es déjà sur  [six   ]
    VIO             [sur          [six   ]
    JAU                           [je    ]suis/ sur le six\
16. ROU   don- donc *tu [relances\  ]*
    ORA                 [°donc faut ]*²[que tu relances\°²
    JAU                              *²[je relan/ce\     ²
    rou               *désigne---------*
    jau   >----------------------------² saisit dés-------²
17.       ²(0.6)    ²
    jau   ²lance dés²
18.       (1.0)
```

```
19. JAU   deux et tr²ois ² CINQ\            ² euh::      ²&
    jau            ².....²saisit pion blanc²''''''''''''²
20. JAU   ²&c'est où le          ² cinq/ c'est là\                ²
    jau   ²mains vers cartelieux4²déplace pion orange de cartelieu5²
21.       ²(0.3)²(0.9)
    jau   ².....²saisit pion jaune place sur cartelieu5
22. BLA   ²(0.2)°ah [tu peux laisser un                    ²] peu:::°    ²
    JAU             [et là/ je fais quoi je/               ²]
    jau   ²saisit pions et soulève pions de carte lieu 5----²-repose pions²
23. ROU   ²*tu prends une car/te de la* pile de ton choix\²
    jau   ²replace cartelieu5-----------------------------²
    rou    *désigne pile de cartes     *
24.       ²(0.4)
    jau   ²''''>
25. JAU   de la pile² de mon choix\
    jau   >''''''''''²
26.       (1.4)²(0.4)
    jau        ².....>
27. JAU   (inaud.)²
    jau   >.......²pioche carte arme-->
28.       (0.3)²(1.3)
    jau   >----²regarde carte----------->
29. JAU   à jouer immédiatement POUPÉE DÉMONIAQUE désignez un&
30. JAU   &[joueur/ et lancez le dé/ à six faces\ UN a quatre ]&
    VIO   +[(inaud. nom carte?)+ (.) c'est + bON cette horreur]+
    jau   >------------------------------------------------------------>
    vio   +secoue bras         +secoue tête+regard camera      +
31. JAU   &infligez lui trois blessures cinq ou six subissez TROIS blessures\
32.       (0.7)
33. ORA   ¤oh bah hé/¤[ça va      ¤ là\        ¤²[+(inaud)[+ ¤(inaud-----------²---)
    JAU               [LA C'EST   ¤MOINS DRÔLE\¤²[+(rires)[+ ¤(rires---------)]²
    ROU                                          [+(rires)[+ ¤(rires-----------²---)
    VIO                                                   + ¤[UN COUP DE POKE]²R LA
    ora   ¤..........¤montre plateau¤''''''....¤montreplateau¤pose main-------->
    jau   >-------------------------------------²pose carte--------------------²...>
    vio                                          +clap    +
34.       (0.3)²
    jau   >....²
35. JAU   ²BON hé [ben::]::¤
    VIO           [QUI/ ]
    jau   ²main sur dés. regard parcours table-->
    ora   >----------------¤désigne plateau-->
36. JAU   Qui/  (.)[Qui/ vais-je ¤choi      ¤sir\ Je ¤vais choi/¤sir] ROUge\
    ORA       °euh [tu          ¤ (.)      ¤je prop ¤os-°      ¤   ]
    ora   >----------------------¤''''''....¤désigne?¤''''''''''¤
37.       (0.3)
    jau   >------>
38. ROU   (-+rires-+-²-)
    jau   >----------²-->
    vio     +......+---->
39. VIO   (0.2)       +allez
    vio   >désigne jeu+
    jau   >--saisie dés------->
40. ORA     ²non c'est (.) attends là c'est [le six]
    VIO                                     [le::  ]c'est² lan[ce le ²six\]
    JAU                                                       [le six     ]
    jau   >-²secoue dés-----------------------------------²pose dé4   ²secoue main-->
41.       (1.0)
42. VIO   il faut² que tu fasses² ci::nq\
    jau   >------²lance dé------²
43.       (0.2)
44. JAU   +[°six°
    VIO   +[AH=
    vio   +se prend la tête-->
```

```
45. ROU   *=OUAI+:S *
    rou   *lève bras*
    vio   >-----+
46. JAU   *[C'EST PAS SYM]PA DU TOUT* ce j[eu\  ]
    ROU   *[(rires)      ]                [c'est] trois blessures:*&
    rou   *.......................*tiens pion jaune-------------*
47. ROU   &¤*[c'est ça::/]
    JAU    ¤*[c'est ça\  ]quatre     *¤
    VIO    ¤*[OUAIS\     ]
    rou     *déplacepionjaune(1vers4)*''''''''''>
    ora    ¤.........................¤main vers dés tente saisir------>
48.       (0.3)
49. ORA   ²allez/* donne moi¤&
    rou   >''''''*
    ora   >-----------------¤
    jau   ²passe dés vers ora--->
50. ORA   &¤ça\[ah ¤²non/ tu peux attaquer/¤²[ (.)      ] °tu peux            ]&
    JAU        [BON¤² ben va y avoir       ¤²[°(inaud.)°]
    VIO                                    ¤²[tu peux   ]/ l'attaquer toi hein\]²
    ora    ¤'''''''¤pointe jaune----------¤
    jau   >---------²''''''''''''''''''''''''²mainG saisie dés-------------------²
52. ORA   &attaquer effectivement°
53. ROU   ²tu m'a- t-tu peux atta²quer(.2)[tu le jau/ne\ tu peux attaquer]le orange\
    ORA                                   [tu peux attaquer que moi\     ]
    jau   ²passe dé main D-------²
54.       (0.2)
55. JAU   orange/²(0.3) mais moi² j'aime orange\ je ne l'attaque plus²
    jau          ².............²défausse carte poupée démoniaque----²
56. BLA   ²c'est bi/¤za::re  ¤²[ça::::
    ORA                         [c'est bizarre hein²
    jau   ²pose dés devant ora²''''''''''''''''''''²
    ora             ¤........¤saisit dés------------->
57. ROU   [(rires)      ]
    VIO   [ça doit être/]Daniel\
    ora   >---------------------->
58.       (0.3)¤(0.5)
    ora   >----¤remue dés------>
59. BLA   tu veux une corde/
60. ROU   [(rires)]¤
    JAU   [(rire--]¤---------¤----)
    ora   >--------¤lance dés¤
60.       (0.3)
61. ORA   [QUATRE\  ]
    VIO   [on commen]ce à ¤être plus ou moins à savoir les camps là (rires)¤
    ora                   ¤.............................................¤
62. ORA   ¤°ouais mais je suis déjà sur quatre\°¤
    ora   ¤saisit dés--------------------------¤
63.       ¤(0.7)    ¤(1.1)
    ora   ¤lance dés¤
64. ORA   six
65.       (0.4)
66. ORA   ¤voilà\¤(0.4)[    (.)           [huit\[(.)  ]¤°putain les dés sont\°=¤
    VIO                [euh huit/[¤(.)    [huit\]      ¤
    ROU                           [¤le huit[
    ora   ¤......¤saisit pion 4to6¤''''''(pion en main)¤ désigne dés----------¤
67. VIO   ¤=huit(.)non[je suis d'ac]cord *c'est/ nul\*¤ j'y tiens¤*y'a rien à faire\
    ROU               [huit        ]
    ora   ¤.........................................¤pion to 8-¤
    rou                                 *...........*dési.cart.noi*--------->
68. ROU   tiens
69.            (0.7)                          *
    rou   >prend carte noire et passe à orange*
```

```
70.        *¤(0.7)     * ¤ (0.8)
    rou    *''''''''''''*
    ora     ¤prends carte¤-lit-------->
71. ORA    in[flige deux blessures] au joueur de votre choix/(0.7)&
    VIO      [je suis sauvé\      ]
72. ORA    &puis soignez une de vos bles¤sures (.) ¤bah voilà ¤
    ora    ------------------------------¤          ¤pose carte¤
73. BLA    alors c'est plus facile maintenant +hein
    vio                                       +hoche à blanc-->
74.        ¤(0.3)+(0.5)
    vio    >-----+
    ora    ¤....................>
75. ORA    donc¤ là/(0.5)deux blessures(0.5)¤[(0.8) ]¤°puis je soigne¤
    VIO                                     ¤[°hmhm°]¤
    ora    >...¤déplace pion rouge----------¤''''''''¤................¤
76. ORA    &¤ une de mes blessures\°
    ora     ¤déplace pion orange--->
77.        (.)¤(1.3)                        ¤(0.4)
    ora    >--¤corrige pion jaune et blanc¤ ramène dés devant lui--->
78. JAU    tiens
    ora    >------->
79.        (0.4)¤
    ora    >----¤
80.        (1.2)
81. ORA    oui ¤c'est ça (0.4)    ¤
    ora        ¤passe dés à violet¤
82.        (0.8)
83. VIO    °tu peux pas at[taquer quelqu +'un/°]
    JAU                   [ah/ ouais\ si/+c'est] logique\[
    ORA                                                  [oui/+c'est c'est -
    vio                                  +....................+retourne carte---->
85. VIO    bon moi il est temps que je+ me révèle\
    vio    ---------------------------+...........>>
```

ANNEXE 3
GLOSSAIRE DU JEU DE SOCIÉTÉ

I — INTRODUCTION

Comme beaucoup de loisirs de passionnés, le jeu de société possède son propre jargon interne. Pour ce travail de thèse, j'ai essayé de limiter mon usage de ce jargon ou de définir si nécessaire les éléments de jargon mobilisés. Le travail de terrain implique cependant une forte intégration dans la pratique et par conséquent dans son vocabulaire. De ce fait, ce jargon est aussi devenu mien, rendant plus difficile le travail d'identification des termes de jargon et de ceux du langage courant. Aussi par précaution, j'ai adjoint ce glossaire qui reprend la majorité des termes du jeu.

Ce travail n'est cependant pas le mien. Je le reprends à Prismatik, une société (ou Collectif Ludique), qui en mai 2016 a financé via une campagne de financement participatif à la création des Mécanicartes[294]. Ces cartes, sous licence créative commons[295], ont pour but initial d'aider à la création de jeu ou à la réflexion de game-design. Elles sont particulièrement utiles ici en ce qu'elles reprennent l'essentiel des mécaniques et matériels présents dans la majorité des jeux. Elles permettent ainsi d'illustrer les éléments structurants des jeux.

Toutefois, ces mécanicartes ne constituent pas un glossaire exhaustif propre au monde ludique. Ce dernier est en constante évolution, il s'enrichit fortement d'année en année, et voit quelques-uns de ses termes se transformer ou tomber en désuétude. Un véritable travail de Thésaurus serait à mon sens nécessaire, mais dépasse tant en termes d'échelle que d'objectif le travail de ma thèse.

[294] Page de la campagne de financement participatif : https://fr.ulule.com/mecanicartes/
[295] Licence : CC-BY-NC-SA

II — MÉCANICARTES

1. Matériel

MATÉRIEL CRÉATIF
Matériel permettant de créer ou de personnaliser des composants de jeu.
C'était un chameau ! Regarde, je lui ai dessiné deux bosses !

MATÉRIEL EXOTIQUE
Matériel inhabituel permettant de répondre aux besoins spécifiques d'un jeu.
Super ce jeu sur le cirque romain ! Y'a même des filets et des tridents dans la boîte !

2. Mécaniques

COOPÉRATION
Mettre en commun ses efforts et ressources entre joueurs pour atteindre un objectif mutuel.
Toi, tu t'occupes des fuites à gauche, moi de celles à droite ! On y va !

DRAFT
Choisir un élément parmi un ensemble secret puis passer le reste à un autre joueur.
Prendre ça désavantage mon voisin mais ne m'arrange pas... Que faire ?

117
68
ENCHÈRES
Tenter d'acquérir une chose proposée à plusieurs joueurs en misant ses ressources.
Une fois... deux fois... trois fois... Adjugé, vendu !

GESTION DE RESSOURCES
Stocker, investir ou utiliser des ressources pour prévoir une stratégie à court et/ou long terme.
Heureusement que j'ai un entrepôt ! Sinon, j'aurais perdu tout le blé nécessaire au pain.

IDENTITÉ SECRÈTE
Donner aux joueurs un rôle à garder secret pendant la majorité du déroulement de la partie.
J'étais sûr que tu étais le traître depuis le début !

PLACEMENT DE MATÉRIEL
Positionner des éléments dans l'espace de jeu à des fins stratégiques.
Je mets ma caserne au nord, mon mur au sud protège l'entrée, ma mine est sécurisée !

STOP OU ENCORE
Choisir de recommencer une action risquée pour plus de bénéfices.
Juste une dernière fois... Bon, allez, encore une... Ahhh, zut !!

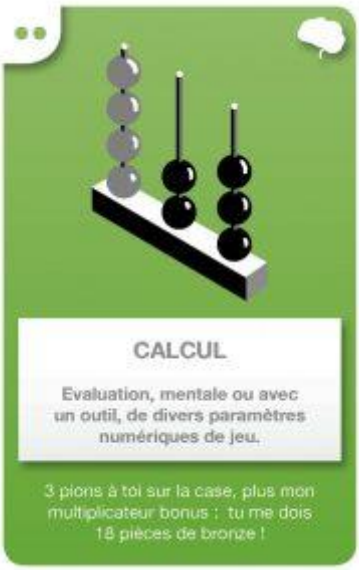
3
1
2
COMBO
Enchaîner des actions pour un résultat plus puissant que la simple somme de ces actions.
Ah, voilà le bâton de l'ermite ! Comme j'ai déjà sa cape et ses bottes, je peux enfin utiliser son pouvoir secret !

PIERRE FEUILLE CISEAUX
Inclure des relations de force et de faiblesse entre différents composants.
J'ai pensé que tu allais jouer feu alors j'ai joué eau, mais au final, tu me bats avec ta pierre !

3
2
1
3
POOLING
Constituer et modifier un ensemble personnel à partir d'éléments accessibles à plusieurs joueurs.
Il ne reste qu'une magicienne, je vais la prendre, ça ira bien avec les 3 grimoires que j'ai déjà récupérés !

?
1
2
3
PROGRAMMATION
Organiser à l'avance un certain nombre d'actions en anticipant les manœuvres des adversaires.
C'est bon, j'ai donné 3 directions à chacune de mes unités, voyons si j'ai bien anticipé tes ordres !

3. Compétences



CONNAISSANCES
Restitution d'informations sur des sujets de la vie réelle.
L'histoire de la Turquie ?! Ah non ! Moi, je suis plutôt calé sur le cinéma australien...

DEXTÉRITÉ
Réalisation d'actions de jeu nécessitant habilleté corporelle et/ou précision.
Fais attention à ne pas toucher ce pilier, sinon tout va tomber ! Oui, comme ça ... NOOOON !

NARRATION
Invention et/ou récit d'une histoire respectant des contraintes spécifiques.
Et donc ce, heu... fameux poisson avait une cape de héros... en laine...