UNIVERSITÉ DE LORRAINE

AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact : ddoc-memoires-contact@univ-lorraine.fr

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4
Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10
http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php
http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm

UNIVERSITÉ DE LORRAINE | UFR SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES - METZ

CREM

Centre de Recherche sur les Médiations

Master 1ère année

Mention Information communication

Étude du quotidien des jeunes joueurs français

À la veille et lors du premier confinement français

Mémoire en vue de l'obtention du master 1

Mention Information communication

présenté et soutenu

par

Jérémy Valade

Directrice et directeur de recherche : Catherine Kellner et Pierre Humbert

Année universitaire 2020-2021

Remerciements

Avant tout, je tiens à remercier les onze jeunes français sans qui ce TER n'aurait pas lieu d'être. Que ce soit durant 45 minutes ou une heure et demie, tous vinrent et se prêtèrent avec naturel, application et sincérité à l'exercice délicat de l'entretien. Merci à eux.

J'ai aussi une pensée toute particulière pour ma compagne et mes proches, qui ont su m'accompagner et me supporter durant plusieurs mois dédiés à ce travail de recherche.

Je remercie spécialement Catherine Kellner et Pierre Humbert, mes deux encadrants, qui m'ont orienté vers les bonnes méthodes, pensées, ouvrages et auteurs. Ils m'ont également vite cerné, et ont su canaliser une certaine fougue… Je mentionne cet aspect car il est pernicieux, dans la mesure où l'on oublie parfois trop facilement, que tout sujet (et mémoire) ne s'arrête que là où nous le décidons. Sans eux, la route aurait manqué de quelques (indispensables) balises.

Enfin, il est bien normal de rendre grâce à l'équipe pédagogique et aux intervenants du Master Audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux (AMINJ). Tous se sont montrés à l'écoute pour ce TER mais aussi et surtout pour guider notre « éveil au jeu », à des mondes que nous connaissions presque tous, mais pas nécessairement sous l'angle de la recherche. Merci donc à eux d'avoir créé une telle formation, encore rare en 2021 et dans l'hexagone.

Table des matières

REMERCIEMENTS 3

TABLE DES MATIERES 5

INTRODUCTION 8

I. Contexte 8

II. Posture du jeune chercheur 9

III. Sujet et problématisation 11

IV. Motivations 13

V. Corpus : présentation 15

VI. Corpus de terrain : cadrage 16

VII. Annonce du plan 20

ÉTAT DE L'ART 20

I. Jeu 20
a. Indéfinition 20
b. Dispositifs 24
c. Culture, attitude et mondes ludiques 27
d. Pratiques ludiques 30

II. Espaces-temps 38
a. Éléments de réflexion sur l'espace 38
b. Éléments de réflexion sur le temps 42
c. Espaces-temps ludiques 46
d. Nostalgie, souvenirs et jeu 50

III. Confinement 53
a. Sémantique 53
b. Appréhension, quotidien et espace-temps 55
c. Loisirs et jeu 63

METHODOLOGIE DU TRAVAIL DE TERRAIN 67

I. Préambule 67

II. Avant : la préparation 69

III. Pendant : les entretiens 72

IV. Après : retranscription, analyse 76

V. Biais et dangers **80**

RESULTATS, ANALYSE ET DISCUSSION 82

Le jeu(ne) français… **82**
I. Être jeune à l'aube de la décennie 2020 82
II. Relations au jeu 86
a. Le jeu 86
b. Avant de jouer 88
c. Préférences ludiques 89
d. Carrières et biographies ludiques 90
e. Jeu et apprentissage 94
III. Sociabilités ludiques 96
a. Sociabilités familiales 100
b. Sociabilités amicales 103
IV. Espaces-temps ludiques 107
a. Le jeu à travers le temps 107
b. Le jeu à travers l'espace 110
c. Des pièces pour jouer 113
d. Jeu et quotidien 117

…s'empare du premier confinement **120**
I. Jeune et confiné 120
a. Annonce et premiers jours 120
b. Journée type 123
c. Ennui et confinement 126
d. Libertés et contraintes 127
e. Espace et confinement 129
f. Temps et confinement 133
g. Le jeune confiné 136
II. Jeu et confinement 138
a. Relation au jeu 139
b. Fréquence et temps de jeu 146
c. Sociabilités ludiques et confinement 151
d. Réel et virtuel 157
e. Souvenirs ludiques 160

CONCLUSION 163

BIBLIOGRAPHIE 168

TABLE DES FIGURES 177

ANNEXES 178

I. Présentation de nos enquêtés (cf. page suivante) **178**

II. Croisement des propos recueillis auprès de nos enquêtés **181**

TAGUETTE : CROISEMENT DES PROPOS RECUEILLIS AUPRES DE NOS ENQUETES 181

Introduction

I. Contexte

« *Les jeux Animal Crossing, Fifa 21 et Mario Kart 8 font mieux que les derniers romans de Joël Dicker et Guillaume Musso*. » (Woitier, 2021)

L'article d'un grand quotidien français est clair. Si le jeu vidéo trustait déjà la première place des biens culturels les plus vendus dans l'hexagone les autres années (avec la licence *Fifa*), cette fois, c'est carrément le podium ! Si certains ont pu s'essayer au jeu des prédictions, en pariant sur cette situation dès les premiers jours d'un printemps 2020 assez hors du commun, les dés sont désormais jetés. Au huit février 2021, le rapport annuel de l'institut GFK est formel, plus d'un million d'*Animal Crossing* vendus. Et cela n'inclut que les copies physiques du jeu, Nintendo n'étant pas des plus bavards sur ses statistiques de ventes dématérialisées… Puis derrière le succès de la simulation de vie « la plus paisible du marché », la bataille se joue entre *Fifa 21* et *Mario Kart 8* avec des ventes chiffrées à cinq zéros. Loin de tomber dans ce piège sans fin consistant à dire « c'était mieux avant, les gens lisaient », nous tenterons plutôt de définir la place du jeu durant une période printanière pour le moins particulière. Revenons au onze mars 2020, il y a un peu plus d'un an. L'Organisation Mondiale de la Santé (OMS) utilisait le redoutable terme « pandémie » pour qualifier les effets plus que néfastes du coronavirus SARS-CoV-2 à une échelle mondiale. Une petite semaine nous séparait alors du premier confinement vécu par les français, qui prit place du dix-sept mars au onze mai 2020. Qualifiée de « vrai confinement » par bon nombre d'entre eux, la période d'une cinquantaine de jours et la maladie infectieuse d'une manière générale n'a cessé de générer du « bruit dans le système » depuis lors (Chassay, 2017 : 54). La notion du modèle de C. Shannon et W. Weaver est éclairante au cœur d'un contexte assez anxiogène où les informations liées à un même sujet sont légion, donc où la saturation et la confusion sont facilement au « rendez-vous ». Des bilans épidémiologiques glaciaux aux regards croisés d'artistes sur le(ur) confinement[1], les médias (dans leur diversité) s'expriment depuis plus d'un an sur les événements liés de près ou de loin à la Covid-19. Et à l'orée de l'été

[1] Comme avec l'émission radiophonique « Confinement vôtre » qui s'est nichée dans la grille des programmes de France Culture du dix-huit mars 2020 au neuf mai 2020, soit le temps du premier confinement. (https://www.franceculture.fr/emissions/confinement-votre)

2021, ce sont davantage les réflexions distanciées et les mémoires de confinés qui font la une des publications ; généralistes comme scientifiques.

« *De Paris à Stockholm, en passant par Cork ou par Turin, les jeunes entrés dans l'âge adulte pendant cette période de pandémie ont été profondément affectés. Ils racontent la colère et la frustration d'avoir perdu leurs « meilleures années », leurs changements d'orientation, leurs nouvelles convictions politiques – en particulier sur le climat, mais aussi leur volonté de se recentrer sur la famille, les amis, la quête d'un métier qui a du « sens »… Après ce traumatisme, ils évoquent aussi le besoin de prendre soin, dans le futur, de leur propre santé mentale – l'une des priorités de cette « génération Z » (personnes nées entre 1995 et 2010).* »[2]

Si la presse emploie facilement des mots « chocs », il sera intéressant de revenir sur le terme « traumatisme » usité ici, mais ce bien plus loin dans ce mémoire. En tout cas, il reste intéressant d'observer ces nombreuses démarches amorcées autour de la Covid-19, en prenant un recul nécessaire sur leur dimension, modalités et implications. Avec un appel à témoignages international comme celui cité ci-dessus, impliquant *Le Monde, The Guardian, La Vanguardia, Süddeutsche Zeitung, La Stampa*, il faut tout de suite penser aux biais. Un appel à témoignages ouvrira d'abord une tribune à celles et ceux qui ont été particulièrement affectés par les effets indirects de la pandémie. Les autres jeunes, les « invisibles », les « taiseux », n'auront pour une grande majorité pas répondu à l'appel. Le quotidien français le sous-entend avec un rappel dès les premières lignes pour se protéger par la même occasion : « loin de représenter toutes les jeunesses ». Alors, si l'intention peut séduire, susciter des réactions et même des réflexions utiles et toujours bonnes à prendre, n'omettons jamais les biais. Cette prise de distance, couplée à une certaine réflexivité, puisqu'après tout j'ai aussi vécu le confinement, sont constitutives d'une démarche mêlant curiosité, ouverture et prudence. Une posture sur laquelle je vais revenir immédiatement, qui en tout cas était nécessaire pour envisager ce travail convenablement.

II. Posture du jeune chercheur

[2] https://www.lemonde.fr/campus/article/2021/06/02/orientation-engagement-choix-de-vie-la-pandemie-experience-fondatrice-de-la-generation-z_6082463_4401467.html

> « *La dimension temporelle est également présente puisqu'à travers un certain nombre d'étapes successives, telles que, par exemple, les rencontres, les lectures, les participations à différents projets scientifiques, ou encore les aléas du parcours universitaire, le chercheur se forme à la compréhension des phénomènes qu'il définit comme objet d'étude. Ainsi la position du chercheur évolue et se modifie-t-elle nécessairement dans le temps.* » (Filippo et al., 2012 : 8)

Cet extrait de l'ouvrage collaboratif *La position du doctorant. Trajectoires, engagements, réflexivité* est essentiel, tout simplement. Il rappelle aux jeunes chercheurs que nous sommes de ne jamais s'endormir sur nos premiers acquis, d'être curieux de tout (ou presque), d'accepter et même d'embrasser les embûches pour évoluer et faire évoluer nos travaux avec notre personne.

Comme il est précisé un peu plus loin dans l'introduction, « une production scientifique qui souhaite intégrer une approche réflexive ne peut donc pas se faire sur le mode impersonnel comme si l'auteur n'existait pas. L'utilisation de la première personne est un des outils principaux pouvant servir à rendre compte du point de vue adopté par le chercheur, et ce, quel que soit son statut, jeune ou confirmé. » J'adhère complètement à ce détail qui n'en est pas vraiment un et c'est pourquoi j'opère une balance entre le « nous » et le « jeu » dans ce mémoire. Car je vois en le « je » un pouvoir réflexif dont il serait regrettable de se passer…

Enfin, parmi la myriade de conseils exposés dans cet ouvrage, j'en retiens deux autres, lourds de sens avec mon approche basée avant tout sur des entretiens. Le premier conseil réside dans l'importance de « trouver un bon équilibre entre le récit et l'analyse et choisir les éléments pertinents pour mener cette réflexion ». Le second, prioritaire lorsque l'on se confronte à un terrain doublement connu (j'ai vécu le confinement, et j'étais entouré de jeux de tout type) : je dois donc avoir pleine conscience de la façon avec laquelle je vais engager mes entretiens, avec des « préconceptions [et] des idées » tenues « pour acquises et tellement évidentes qu'elles ne demandent pas d'être repensées » (Becker et Faulkner, 2008). C'est inévitable, « d'où l'importance de l'approche réflexive pour mieux comprendre la relation » que j'entretiendrai avec mon terrain et enfin, pouvoir réellement en tenir compte dans mon travail de recherche.

Faisant suite à cette mise en contexte (qui avait pour but de rappeler succinctement l'ampleur de la situation pandémique et pointer du doigt quelques-unes de ses conséquences) et à cet éclairage sur ma posture de chercheur, je vais désormais vous présenter mon sujet.

III. Sujet et problématisation

Ce TER ne saura être exhaustif de la période si complexe que nous traversons, alors j'ai décidé d'étudier **le quotidien des jeunes joueurs à la veille et lors du premier confinement français**, dont j'ai rappelé les dates quelques lignes plus haut. Évidemment, des liens avec l'avant et l'après confinement seront établis, régulièrement. Pour gagner en perspectives, il était absolument utile de ne pas se borner qu'à une période de temps si restreinte ou plutôt bien comprendre que les français ont un vécu, une histoire et que les pratiques ludiques restent « insérées dans les biographies des joueurs, ainsi que dans leurs écosystèmes » (Coavoux & Gerber, 2016 : 149). Cela montre d'office que pour étudier la place du jeu dans la quotidienneté sur une période donnée, il faut aussi s'intéresser au passé, à l'existant ainsi qu'au devenir, dans la mesure du possible pour celui-ci. Ce sera donc le jeu, les jeux et espaces-temps des joueurs que j'étudierai dans les pages suivantes, mais aussi leurs environnements et « écosystèmes » pour réemployer le terme choisi par S. Coavoux et D. Gerber.

« Tout jeu est une invitation au voyage » (Coavoux et al., 2012 : 5). C'est l'une des premières phrases ouvrant l'unique recueil interdisciplinaire français (philosophes, géographes, chercheur en sciences de l'information et de la communication, sociologue, ethnologue), à ma connaissance, dédié aux espaces et temps vidéoludiques. J'aimerais particulièrement comprendre, situer et définir les voyages des joueurs[3] durant le confinement. Pour y parvenir, il faudra tenter de faire preuve d'une certaine complétude. Bien que le mot puisse vous sembler antinomique, au regard de mes précédents propos, ce sera pourtant ma mission première de veiller à laisser le moins de zones d'ombres possibles chez les joueurs français avant et pendant ce confinement. Dans ce sens, voici une représentation graphique des chemins à parcourir au cours de ce travail de recherche. Bien qu'établie il y a plusieurs mois, cela reste une illustration assez complète des

[3] « Joueuses » est sous-entendu à chaque occurrence de « joueurs ». J'ai par ailleurs fait le choix de ne pas utiliser l'écriture inclusive dans ce mémoire par souci de lisibilité.

thématiques qui seront abordées dans ce mémoire, en corrélation avec le sujet et la problématique du mémoire que je m'apprête à vous détailler.

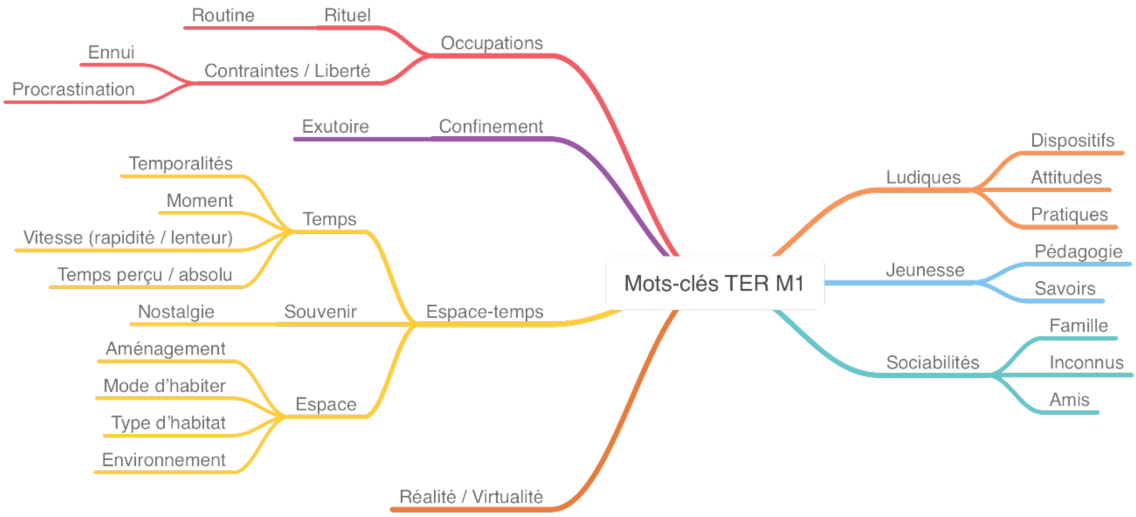


Figure 1. Schématisation du TER établie dans les premiers mois.

Avec la volonté d'éviter les pièges de la démarche hypothético-déductive (risque de forcer les hypothèses et quasi-impossibilité de vérifier statistiquement la véracité de ces dernières), j'ai décidé d'adopter une démarche plus « anthropologique ». Dans un mode empirico-inductif, j'aimerais rester proche d'un travail de caractérisation des espaces-temps du confinement, limité au prisme des jeunes français. Cela m'amène à laisser de côté les hypothèses faciles qui relèvent parfois plus du préjugé ou de l'intuition, pour au contrainte lister un ensemble de « paramètres » me semblant importants, si ce n'est essentiels à scruter. Du confinement aux espace-temps (et tout ce qui va avec : environnements, distance, types d'habitat, vitesse, perception du temps, …) en passant par les routines, usages et effets des pratiques ludiques sur les jeunes (sociabilités, savoirs par le jeu, …), il y a bon nombre de points à éclaircir à travers l'état de l'art, d'abord. Puis à illustrer, à confronter via une série d'entretiens, spécialement construits pour la cible (les jeunes) et la période choisie : le premier confinement du printemps 2020.

Je tacherai donc de répondre à la problématique suivante : « **De quelle(s) manière(s) les jeunes français se sont emparés des dispositifs ludiques durant le premier confinement ?** » Une fois exposée, on réalise bien qu'une seule question ne peut être assez exhaustive. De cette interrogation principale découle un certain nombre de questions de recherche auxquelles il faudra attacher la même rigueur de traitement que

l'on peut accorder à une problématique. Je m'interrogerai donc à propos du jeu et de son impact ou non-impact sur différents facteurs en présence lors de cette période de confinement, et au-delà. Le jeu a-t-il modifié la relation des jeunes à leurs espace-temps quotidiens ? A-t-il joué un rôle dans leurs rapports sociaux ? A-t-il pallié la distanciation physique forcée ? Le confinement a-t-il modifié la relation des jeunes au jeu ? Les conditions de vie et le rapport aux souvenirs seront aussi des thématiques soumises à la loupe de ces deux petits mois hors du commun.

Et si des changements notables sont à dénoter, il faudra se demander si on peut d'ores et déjà « présager » de leur ancrage. N'étaient-ils qu'éphémères ou au contraire, s'inscriront-ils dans la durée ? Plus qu'une présentation de ma problématique, je voulais commencer à exposer ma démarche de chercheur. Certes, la caractérisation et l'empirico-inductif présentent des dangers, des pièges bien réels dans lesquels j'essaierais de ne pas tomber. À commencer par le risque de se perdre dans les données, ne pas réussir à les organiser, mettre en relief les points essentiels, … Pour autant, cette construction de sens, pas à pas, me semble nécessaire pour parler d'un moment aussi inattendu que le confinement. Si l'époque et le contexte se prêteraient facilement aux hypothèses, ce serait à mon sens la première erreur à faire. Le confinement mérite avant tout d'être documenté, discuté, pour déjà être compris dans son ensemble. Une fois les nombreuses publications à son sujet parues, le monde de la recherche pourra sans doute oser des approches différentes... D'ici là, et sachant pertinemment « qu'une « problématique » oriente la recherche d'un chercheur mais qu'elle le fait tout de même moins qu'une « hypothèse », elle garde la possibilité de ne pas stagner, et même d'évoluer « au cours de la recherche » (Mucchielli, 1996 : 7). Espérons donc qu'elle ne cesse de se mouvoir au fil de ma réflexion et de l'avancement de ce premier travail de recherche.

IV. Motivations

Premièrement, les pratiques des joueurs ont souvent pu être étudiées dans des lieux extérieurs (entreprises, transports en commun, cyber-cafés, …) et certains chercheurs comme le sociologue M. Boutet affirment d'ailleurs que « les manières de jouer varient beaucoup selon les lieux investis (chez soi, sa famille, ses voisins, ses amis, ou encore dans les transports ou au travail) » (Bidet et al., 2017 : 99). Aussi, l'enquête *LUDESPACE* largement relatée dans le tome 43 de la revue *L'Espace géographique*

(Rufat et al., 2014) le rappelle très bien : c'est à leur domicile que les joueurs jouent le plus. Notons, en plus du bilan habituel que les espaces de jeu se sont drastiquement amenuisés durant le premier confinement, avec les restrictions, fermetures et interdictions en place. Nous verrons plus tard que cela a d'ailleurs pu bouleverser les habitudes et pratiques de certains joueurs… En tout cas, il m'a déjà paru important d'enrichir (à mon échelle) la notion de « mode d'habiter », finalement encore très peu investie en 2021. Du moins dans les champs d'études du jeu. Cela revient finalement à se poser la question suivante : « Comment, concrètement, habite-t-on un espace ? » (Ter Minassian et al., 2021 : 18). Et ici, comment les joueurs français sont mais surtout font corps avec leur espace. Un espace confiné, qui plus est.

Finalement, à l'instar des chercheurs derrière l'ouvrage collectif et pluridisciplinaire (sociologie, géographie, philosophie, …) *La fin du game ? Les jeux vidéo au quotidien* paru il y a tout juste deux mois, j'éprouve l'envie et ressens le besoin de porter un intérêt aux publics du jeu vidéo. « De sortir d'une représentation purement utilitariste » (Flichy et al., 2012 : 167) comme le disait très bien V. Zabban du laboratoire EXPERICE en 2012 dans le n°173-174 de la revue *Réseaux*. J'ai donc pensé qu'apporter une contribution estudiantine, sur un périmètre limité mais inédit, serait toujours utile. À fortiori dans un contexte modifiant autant les « dimensions » de nos modes d'habiter : la pratique vidéoludique est collective ou individuelle (« sociale »), elle a ses lieux (« spatiale »), ses moments (« temporelle ») et une dimension « technique » avec des dispositifs aussi fixes ou portatifs que variés et en nombre. Enfin, il y a une « symbolique », un sens accordé à la pratique (Ter Minassian et al., 2021 : 57). Ces cinq traits, vous pouvez le voir en revenant quelque peu en arrière au niveau du document, ils étaient déjà exposés sur mon schéma de pensées. Avant même de pouvoir lire cet ouvrage, n'étant ni paru ni connu du grand public à cet instant, je rejoignais les auteurs sur le fait que « nous considérons les jeux vidéo comme des éléments d'un paysage quotidien à explorer et dont il s'agit de comprendre comment les personnes vivent avec » (Ter Minassian et al., 2021 : 17). Ma motivation principale est précisément logée dans cette expression : « comment les personnes vivent avec ? » Dans un tel contexte, quasiment vierge de données à l'exception d'une étude circonscrite aux loisirs d'un échantillon conséquent d'enfants (5 094) de neuf ans pendant le confinement (Berthomier & Octobre, 2020), j'ai décidé de m'intéresser aux jeunes français. Puis plus personnellement (je me le permets car le propos me semble approprié dans le cadre d'une section dédiée à

mes motivations), je dois confesser qu'il m'était important de dépasser une réflexion introspective exercée lors de mes sessions vidéoludiques, et traduite entre autres à travers une série de podcasts[4]. Cette fois, j'ai décidé d'aller à la rencontre d'autres joueurs. Pour les écouter, les comprendre, analyser leurs propos et vous décrire un confinement vécu par une poignée de jeunes français. En gardant à l'esprit ces mots en préface du livre très instructif, *Les ficelles du métier: Comment conduire sa recherche en sciences sociales* (Becker, 2013), où H. Becker rappelle à juste titre que « quiconque fait un travail intéressant sur la société est un sociologue » (Becker, 2013). En aucun cas, je ne souhaite m'affubler du titre de sociologue, ce serait absurde. Mais c'est simplement l'occasion de souligner mon intérêt pour cette discipline des sciences sociales, une discipline qui me passionne…

V. Corpus : présentation

Sans pouvoir mener une démarche ethnographique comme l'a très bien fait M. Boutet avec le jeu vidéo au travail ou dans les routines quotidiennes ; j'aimerais tout de même interroger un panel de jeunes joueurs suffisamment représentatif de notre « jeunesse » française, dans sa diversité. Jeunesse est placé entre guillemets car la notion sera explorée juste après, permettant d'aller bien au-delà d'un cadrage sans réflexion préalable. On ne se limitera donc pas à la case 12-25 ans que l'on retrouve souvent ci et là, par défaut et sans explication. Ce n'est pas de la sorte que j'ai choisi de procéder.

Pour alimenter le sujet choisi puis apporter des éléments de réponse à la problématique et aux questions de recherche, j'ai choisi la technique de l'entretien semi-directif. Elle m'a tout de suite semblé idéale, au vu du contexte particulièrement contraignant, mais de la nécessité d'avoir un contact le plus direct et humain possible avec les joueurs français pour réaliser ce mémoire. J'aurais effectivement pu m'en tenir à un questionnaire écrit, mais cela reviendrait à perdre le naturel de la « conversation ». Sachant que « les entretiens révèlent, souvent entre les lignes, tout un volet de pratiques ludiques investies malgré un intérêt limité, voire absent » (Coavoux & Gerber, 2016 : 144). De plus, je garde en tête qu'une partie de mes enquêtés se trouvera au beau milieu des années collèges et lycées et que les adolescents « se confient plus facilement à des

[4] Voici les derniers épisodes que j'ai pu enregistrer : https://soundcloud.com/dadlh/sets/damour-et-dhistoires

enquêteurs jeunes » (Berthier, 2010 : 70). Si mes 25 ans peuvent me donner cet avantage, autant en profiter…

Notez toutefois que la partie empirique ne se suffit pas à elle-même, ou du moins que j'ai trouvé nettement plus approprié de la confronter, de la faire dialoguer avec un matériau scientifique, assez rare, mais existant, sur le confinement. Ainsi, j'aurai l'occasion de mêler mes résultats d'entretiens à ceux d'autres enquêtes, à portée quantitative. Cette complémentarité ouvrira, je l'espère, des éléments de discussions scientifiques. Je m'intéresserai notamment à l'enquête sur les loisirs des enfants de neuf ans durant le confinement (Berthomier & Octobre, 2020), ainsi qu'à une enquête du CRÉDOC basée en partie sur une étude massive de tweets (Bigot et al., 2020). Une dernière enquête de la région Nouvelle-Aquitaine sera ajoutée au dialogue. Celle-ci est assez originale puisqu'elle a une ambition qualitative et quantitative, puis elle porte sur les espaces, temps et technologies dans le premier confinement ainsi que le ressenti et les activités de 8412 individus confinés (Barthou et al., 2020). Si seule la synthèse des premiers résultats (issu d'un questionnaire organisé au cœur du confinement, entre le premier avril et le quinze mai) sera prise en compte, faute de parution de la suite de l'enquête, il y aura quand même quelques points d'intérêts. Puis il faudra rester attentif, notamment à la troisième et dernière phase de l'enquête qui promet une cinquantaine d'entretiens semi-directifs. Cette phase interrogera le retour à la « normalité » du quotidien et les impacts du confinement sur ce dernier.

Une des raisons qui ne fait que renforcer la nécessité de faire dialoguer mes entretiens avec ces enquêtes se situe dans les apports d'une confrontation temporelle. Oui, car mes enquêtés feront appel à leur mémoire, ce qui crée automatiquement un biais. Ou plutôt, disons que ma démarche est différente. Elle implique un renvoi aux souvenirs de ce premier confinement.

VI. Corpus de terrain : cadrage

« Au 1er janvier 2019, 11,7 millions de personnes résidant en France ont entre 15 et 29 ans » (INJEP, 2019). C'est presque sur cette annonce que s'ouvre ce recueil on ne peut plus officiel sur nos jeunes, véritable « fruit d'une collaboration avec les services statistiques ministériels, l'Insee et les organismes publics producteurs de données sur la jeunesse ». Pourtant, il est drôle de constater dans ces 36 pages de chiffres, de nombres et de pourcentages que cette même notion de jeunesse n'est pas si facilement délimitable

contrairement à ce que l'on pourrait croire de prime abord. Du moins arbitrairement, avec une tranche précise comme celle avancée juste au-dessus (15-29).

Dans la section dédiée à Internet, des données du CREDOC sont reprises, et notamment de leur enquête *Conditions de vies et Aspirations des Français* menée depuis 1978. Une enquête renouvelée annuellement, à deux reprises. Il est intéressant de constater que, là, les statistiques des 12-17 ans sont également observées. Étrange lorsque seuls les 15-29 ans sont considérés sur les autres multiples points d'observation. Mais ce n'est pas tout… En page dix (dans la section dédiée à « l'accès au diplôme »), le recueil va jusqu'à intégrer les « jeunes Français âgés de 30 à 34 ans », « diplômés de l'enseignement supérieur » (INJEP, 2019). On ne peut pas, à mon sens, se permettre de s'intéresser aux jeunes de 12 ou de 34 ans uniquement lorsque cela nous rend service. Sans pour autant les inclure dans la fourchette d'individus servant aux statistiques « officielles », produites par l'INSEE. Cela pose de réelles interrogations quant à la pleine légitimité de ces classifications, peut-être trop arbitraires, du « bel âge » comme aime à le présenter *Le Robert* (Mauger, 2015 : 10).

Pour mon premier travail de recherche, il m'a donc semblé essentiel de ne pas suivre sans réfléchir ni questionner les cadres déjà établis. Il serait naturellement plus aisé de récupérer une catégorie toute faite par l'INSEE ou tout autre institut de pouvoir et de légitimité puis de se l'approprier en disant que « cela fait autorité », qu'il n'y a pas de véritable discussion, que les chiffres ont toujours le dessus et ne mentent pas. Ma démarche de délimitation du terrain n'est pas celle-ci. J'ai préféré partir à la rencontre d'autres définitions, plus « humaines », pour employer un terme sans doute trop, et trop facilement usité. Mais c'est ici que réside pourtant ma volonté.

J'ai donc arpenté différentes ressources dont le regard sociologique développé dans *Âges et générations* par G. Mauger. L'homme ayant travaillé aux côtés de P. Bourdieu porte des réflexions fondamentales sur ce grand mot : « jeunesse ». De ces dernières naissent différentes questions dont celle que je vais exposer ci-dessous, qui m'a fortement interpellé :

> « *Mais peut-on définir sociologiquement des « âges de la vie » plutôt que des classes d'âge arbitraires ?* » (Mauger, 2015 : 73)

Je n'espérais qu'une réponse par l'affirmative et elle existe bel et bien, avec ses conditions. Déjà, il apparaît nécessaire de considérer « événements biographiques » et «

événements historiques ». Les événements d'ordre biographique ramènent au vécu de l'individu. Les événements historiques sont ceux, comme le dit si bien le sociologue, « dont les trajectoires individuelles portent la trace et qui peuvent être au principe de l'apparition de générations sociales ». La fondation est posée. Elle semble tout de suite plus évolutive et compréhensive du « monde et des gens », deux variables en perpétuel mouvement, qu'une simple combinaison de chiffres et de cases peine à saisir dans leur complexité.

Maintenant que l'on est plus en capacité de définir les nombreux « âges de la vie », d'un point de vue sociologique, il faut approfondir celui qui nous concerne pour notre sujet : la jeunesse. G. Mauger la décrit comme cet « âge de la vie où s'opère un double passage plus ou moins étiré dans le temps […], double processus d'accès au marché du travail et au marché matrimonial qui se clôture avec la stabilisation d'une position professionnelle et matrimoniale. » Point de vue que je partage, encore plus lorsqu'il ajoute que « les âges auxquels s'engage et se clôture ce double processus ainsi que sa durée varient d'un pôle à l'autre de l'espace social et selon le sexe : dans une perspective sociologique, la « jeunesse » ne dépend pas de l'âge. » Avant de rappeler, fatalement, que ce « processus de jeunesse » prend place (au moment de l'écriture d'*Âges et générations*) « entre seize ans (âge de la fin de la scolarité obligatoire) et 30,1 ans (âge moyen au mariage pour les femmes) et 31,9 ans (pour les hommes) ». Comme il le fait bien comprendre en introduisant cette fourchette, via l'expression « à titre indicatif », il serait dommage de prendre ce 16-31 ans (à l'instar du 15-29 ans de l'INSEE d'ailleurs) comme une vérité absolue, indiscutable. Tout comme il est regrettable de devoir systématiquement chiffrer, là où interroger l'humain, l'individu directement, serait parfois plus pertinent. Est-ce que finalement, toutes les personnes seniors se sentent senior à 65 ans, comme le dit l'INSEE ? Absolument pas, certaines doivent se sentir senior à 52 ans, d'autres à 63 ans. Puis parfois senior dans le rapport au corps, tout en se sentant jeune dans le rapport à l'esprit. Il y a là tout un débat philosophique que je n'ai ni la capacité, ni la possibilité de traiter ici. Une fois ce bilan établi, il a bien fallu se décider et cadrer, poser des limites. En somme, il est question de fixer une tranche d'âge derrière ces deux conditions posées par G. Mauger auxquelles je veillerais tout particulièrement : <u>la stabilisation professionnelle et l'indépendance vis-à-vis du foyer familial</u>. Si ces deux conditions (reprises avec mes mots) sont réunies, je n'interrogerai pas l'individu car

j'estimerai qu'il a quitté le « stade » de la jeunesse, qu'il s'en est « émancipé ». Néanmoins, cela ne me dit toujours pas quelles « bornes chiffrées » installer…

Déjà, notons qu'au XX^{E} siècle, les femmes ne disposaient pas de la même facilité (beaucoup furent même dans l'impossibilité) à accéder aux études supérieures ainsi qu'aux moyens de contraception d'aujourd'hui. La donne est fort heureusement renversée avec notre centenaire et un pied d'égalité homme/femme s'est instauré. Du moins, concernant la « définition sociale de la jeunesse des femmes » qui a pu s'aligner « sur celle des hommes » (Mauger, 2015 : 95). Nous nous permettrons donc, sans crainte, de mettre à égalité les jeunes femmes et les jeunes hommes dans la fourchette d'individus interrogés. Quant à cette fameuse fourchette, il ne fut pas facile de trancher, entre les 16-31 ans de G. Mauger, les 15-29 ans de l'INSEE et les 12-24 ans d'une des études du CREDOC. Nous nous aiderons donc des travaux d'une pédagogue italienne mondialement (re)connue et constamment débattue pour sa méthode, M. Montessori. Avec un premier ouvrage *L'enfant* (Montessori, 1936) et un second une douzaine d'années après, *De l'enfant à l'adolescent* (Montessori et al., 1970), celle-ci expose quatre phases aussi précises, voire bornées, qu'intéressantes : l'âge de la conscience du moi (0-6 ans), l'âge moral (6-12 ans), l'âge social (12-18 ans) et enfin l'âge politique (18-24 ans). Puisqu'il faut finir par fixer un âge où démarre la jeunesse telle qu'on la définira dans ce travail de recherche, j'opterai pour 12 ans. Cela me semble approprié, tant cette porte d'entrée vers l'adolescence amène avec elle moults transitions et changements assez radicaux, sur le plan physiologique mais aussi psychologique. Il sera, de plus, très intéressant d'observer des jeunes « à la lisière » de cet âge social, sortant à peine de la période où l'on construit et consolide sa conscience, indispensable dans les rapports sociaux. Et justement, les sociabilités (à travers la famille, les amis et les inconnus) seront abordées car importantes et parfois peut-être « imposantes » ou carrément « absentes » durant ce premier confinement.

Si ma population d'enquêtés commence à 12 ans, elle ne s'arrêtera pas à un âge précis, ce que je justifie d'abord par « l'allongement de la jeunesse », phénomène « partout constaté » [Cavalli et Galland, 1993 ; Galland, 1995] (Mauger, 2015 : 95). C'est également un risque que je décide de prendre, car il serait dommage de ne pas avoir les « retours d'expérience » de jeunes toujours en étude et/ou dépendant du foyer et des ressources familiales à 30 ans par exemple. Je ne préfère donc pas ajouter une nouvelle contrainte inutilement. Par ailleurs, il faut bien noter que les parents des jeunes interrogés

seront possiblement mobilisés (volontairement, ou non, s'ils décidaient subitement d'accompagner leur enfant pendant l'entretien, ce que je ne pourrai refuser) sur des questions ludiques (régulation, pédagogie, …) dans le cadre du premier confinement.

VII. Annonce du plan

Nous commencerons donc par un état de l'art axé autour de trois pôles majeurs : le jeu, les espaces-temps et le confinement. Ces derniers seront subdivisés en différentes parties à chaque fois, ce qui permettra d'organiser et de bien structurer ma pensée. Ensuite, je vous présenterai ma méthodologie de recherche instaurée en vue de répondre à la problématique et aux interrogations connexes. Puis les trois piliers discutés plus tôt dans l'état de l'art seront réinvestis au sein d'une analyse et d'un réel dialogue entre les résultats de la partie empirique de mon corpus (issus des entretiens) et quelques (rares) éléments d'enquêtes portant sur le confinement. Enfin, nous conclurons ce mémoire sans omettre une ou plusieurs perspective(s), donc non sans présenter ce qui pourrait être fait dans la continuité de ce travail au même titre que ce qui n'a pas pu être réalisé pour une ou plusieurs raisons que j'évoquerai.

État de l'art

En préambule de cet état de l'art, il me semblait nécessaire de préciser que les trois sujets étudiés ici, que sont le jeu, les espaces-temps et le confinement vont forcément (et heureusement) s'entrechoquer. De même, je ne m'interdis pas de faire des ponts entre les sous-parties (a, b, c, …) des sujets. Certaines notions, avant d'être explorées en détails, risquent donc d'être effleurées.

I. Jeu

a. Indéfinition

« *[H]ow is the concept of a game bounded? What still counts as a game, and what no longer does? Can you say where the boundaries are? No. You can draw some, for there aren't any drawn yet. … We don't know the boundaries because none have been drawn. To repeat, we can draw a boundary – for a special purpose. Does it take this to make the concept usable? Not at all!* ***Except perhaps for that special***

***purpose**. (Wittgenstein 2009, §§68–69)* » (Laas, 2017)

Ce passage posé comme un élément fondateur de l'article *On game definitions* (Laas, 2017) est emprunté des *Recherches philosophiques* (Wittgenstein, 1953). Il est particulièrement intéressant car nous pouvons voir dans les mots du philosophe autrichien un certain parallèle se dessiner avec ceux de S. Genvo lorsqu'il invoque l'« esprit du jeu »[5]. Il se demande si tenter de définir la notion ne revient pas à « s'inscrire dans une histoire qui permet l'émergence d'un autre discours, qui est lui-même inextricablement lié au moment de son énonciation, dans une langue, un temps et un lieu donnés » (Genvo, 2009 : 111). Là réside toute la complexité de la démarche de définition : comme le dit L. Wittgenstein, nous pouvons tracer une ou plusieurs limites, qui dessinerons un concept bien cadré du « jeu ». Mais ce ne sera que dans un but particulier, ou pour servir des intérêts particuliers. Et quand bien même, si nous voulions à tout prix et avec une forme d'objectivité, réunir les « conditions » du jeu, nous le ferions de manière située. Au moins à une époque, dans une langue et une culture qui sont les nôtres. Nous nous restreindrons donc à une démarche d'indéfinition guidée toutefois par une volonté de cerner les « attributs qui sont tenus pour constitutifs du jeu » en gardant à l'esprit que ceux-ci restent le reflet de « perceptions différentes du jeu, culturellement construites à travers le temps et l'espace » (Genvo, 2009 : 111).

« En jeu vidéo, comme ailleurs, c'est au joueur de produire du jouer, un travail pour faire exister le jeu, qui ne saurait se ramener aux seules propriétés de l'objet. » (Triclot, 2013 : 9). Si un point est à retenir, c'est bien celui-ci. Un jeu n'est qu'un objet (matériel ou immatériel) inerte, sans joueur pour en faire usage. Et notons que si « l'idée d'Enfance est une idée d'adulte », il en est de même pour « l'idée de Jeu » (Henriot, 1989 : 22). La preuve en est dans les mots de B. Boyle, un inventeur de jouets, qui confesse sans mal que « du point de vue du marché, les mots « jouets » et « jeu » signifient une chose pour jouer qu'un adulte est enclin à acheter, plutôt que simplement un objet avec lequel un enfant souhaiterait jouer, car cela peut inclure presque tout. Brendan Boyle (2007 : 341) » (Genvo, 2009 : 101). En effet, c'est d'abord le marché qui dicte sa loi et ensuite, ce sont les consommateurs qui approuvent ou désapprouvent certains jeux. Évidemment, c'est plus complexe que cela, c'est un véritable cercle d'influences multiples. Les joueurs, s'ils

[5] *The spirit of play*, expression employée par K. Salen et E. Zimmerman en 2004 (Salen Katie & Zimmerman, 2004) et encore plus tôt par l'écrivain et sociologue R. Caillois au sein de son ouvrage *Les Jeux et les Hommes* (Caillois, 2009).

ne sont pas payeurs, peuvent conseiller ces derniers, les orienter vers ce qu'ils préfèrent ou pensent préférer. Puis si les payeurs (ou clients) sont en nombre…les consoliers, éditeurs, fabricants, autrement dit le marché, ne perdra pas de temps pour adapter son offre. Par ailleurs, il est important de relever que dès la fin des années 80, J. Henriot confiait qu'il vivait dans « un monde où il est de plus en plus question de jeu ». En 2021, il nous semble toujours « que l'on y joue chaque jour davantage » et « que l'idée même du jeu s'applique constamment à de nouvelles situations, à des formes de conduite et de pensée auxquelles il eût paru, récemment encore, inconvenant de l'appliquer. » (Henriot, 1989 : 27). Du théâtre d'entreprise à la méthode certifié par LEGO[6] en passant par des outils de *gamification* de l'apprentissage (Lazăr & Morelli, 2018) ou même la création de routines ludiques au travail (Bidet et al., 2017 : 97-111), l'idée de jeu s'immisce indéniablement dans nos vies. Le contexte sociétal étant établi, penchons-nous désormais sur les « deux faces de la médaille » : le *play* et le *game*.

Le jeu est doté de deux faces, indissociables l'une de l'autre, au final. D'un côté, nous avons affaire au *game*, ou le « cadre régulateur objectif », de l'autre au *play*, c'est-à-dire l' « expérience subjective de plaisir » (Koster, 2013 : 101). Cette dualité entre subjectivité et objectivité du jeu a toujours été au cœur d'une « bataille » bien réelle entre des chercheurs en opposition quasi symétrique. On a l'exemple du « primat des games sur le play chez Juul » face au « primat du play sur les games chez Henriot » (Triclot, 2013 : 1). Le premier, J. Juul, « définit ainsi les jeux comme une certaine classe de « systèmes formels, fondés sur des règles ». Le modèle de Juul comporte six critères : (1) un jeu est *un système formel basé sur des règles*, (2) qui produit des *résultats variables et quantifiables*, (3) auxquels sont attaché des *valorisation différentes*, (4) dans lequel *le joueur fait effort* pour influencer le résultat, (5) auquel il est *émotionnellement attaché*, (6) et dont les *conséquences dans la vraie vie sont négociables* (Juul, 2005, p. 36). » (Triclot, 2013 : 7). En miroir, on a J. Henriot, qui dans son ouvrage *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique* (Henriot, 1989) réalise un vrai cheminement pour atteindre une définition du jeu, sa définition du jeu. Avant d'y parvenir, il reprend les attributs de celle de R. Caillois, un à un. Ce dernier, sociologue rémois, avait pensé le jeu « comme une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive » (Henriot, 1989 : 171-175). Si J. Henriot s'accorde assez avec lui sur tous les points, particulièrement l'incertitude, un critère lui pose tout de même problème : « Fictive surprend : le joueur

[6] https://www.lego.com/en-us/seriousplay

fait réellement quelque chose - qui n'a rien de fictif. Même s'il fait semblant, c'est « pour de bon » qu'il joue. » Un peu plus loin dans son ouvrage, il en vient à énoncer en toute simplicité que « la clé de la question du Jeu tient donc à la mise en place et à l'articulation des deux concepts de *conduite* et de *situation* » (Henriot, 1989 : 216). Je crois que l'on tient ici les deux seuls ingrédients à absolument réunir pour qu'il soit question de jeu. Si l'un d'eux est présent dans l'autre, la recette ne peut se faire. Si dans le monde vidéoludique notamment, on parle beaucoup de « jouabilité » (au point d'en faire un critère incontournable dans les grilles d'évaluation et d'expertise de jeux), cela n'a rien d'innovant ou de fantaisiste. Car il doit y avoir du *jouable* « dans le jeu, dans le jouet, dans la *situation* », c'est ce qui « les rend susceptibles de donner prise à un dessein d'ordre ludique. » (Henriot, 1989 : 217-218). Ensuite, et nécessairement, le sujet pris dans la *situation* doit disposer « des moyens de la percevoir et de l'imaginer sous » l'angle ludique (Henriot, 1989 : 216). C'est ce que le philosophe met derrière le mot « *conduite* ».

À l'heure d'un premier bilan sur ces réflexions autour de l'idée de jeu, on pourrait condenser beaucoup de choses en citant cette phrase issue d'une note de lecture sur les œuvres de Dostoïevski et Zweig : « Le jeu est un principe d'ouverture des possibles par rapport à la réalité. » (Leclerc, 2011 : 7). Si nous reviendrons juste après sur le rapport entre jeu et réalité avec D. Winnicott, la question des possibles est aussi longuement explorée dans la réflexion de J. Henriot. De même que celles de l'imagination, du rêve et de l'illusion. Illusion « dont l'étymologie in-luddere signifie justement « entrée dans le jeu » (Koster, 2013 : 101). J. Henriot confirme ce sens : si le joueur « est dans la plus parfaite illusion, cette illusion n'a rien d'illusoire puisque c'est elle qui fait être le jeu. » (Henriot, 1989 : 155). Et ce tant convoité, jeu, réside bel et bien « dans la tension et l'équilibre dynamique entre implication et distanciation » (Silva, 2013 : 4). Cette tension est complexe, propre au sujet donc foncièrement subjective et difficile (voire impossible) à certifier. Comment rendre compte d'une expérience si intime ? Expérience que le sujet ne maîtrise, ne guide pas pleinement, au risque de quitter du jeu. « Si je sais que je joue, alors je joue à jouer, je fais semblant, je triche. Si j'oublie que je joue, si je perds la conscience du fait qu'il ne s'agit que d'un jeu […] alors je cesse d'être là, présent, maître de mon jeu » (Henriot, 1989 : 153). Comme le souligne le philosophe, cela n'irait pas jusqu'à révéler l'éventuelle impossibilité de l'acte de jouer ?

J. Henriot et D. Winnicott s'accorde sur un point fondamental : « Jouer, c'est faire. » (Winnicott, 1971 : 90). Pour aller encore plus loin et construire un pont avec ce qui a pu être dit dans les paragraphes précédents, on peut effectivement dire qu'en jouant, le joueur « adopte une attitude mentale qui est de l'ordre du faire « comme si » (Genvo, 2009 : 113). Une fois que la *conduite* et l'*attitude mentale* sont disposés à jouer, reste à savoir où se déroulera le jeu, dans quelle réalité ? Le psychanalyste anglais, D. Winnicott, amène le concept d' « aire intermédiaire d'expérience » (Winnicott, 1971 : 49). Il précise, quelques dizaines de pages plus loin que « cette aire où l'on joue n'est pas la réalité psychique interne. Elle est en dehors de l'individu, mais elle n'appartient pas non plus au monde extérieur. » (Winnicott, 1971 : 105). Voilà donc où se situe la réalité du joueur, dans une « précarité » qui se « situe toujours sur une ligne théorique entre le subjectif et l'objectivement perçu » (Winnicott, 1971 : 103). Cela confirme aisément les propos de J. Henriot qui affirmait aussi que « deux joueurs dont on pourrait croire qu'ils se trouvent dans la même situation sont en réalité dans deux situations différentes » (Henriot, 1989 : 237-238). Le jeu reste donc éminemment personnel et imperceptible. Ou plutôt, disons qu'il est « *là*, en ce lieu insaisissable et pourtant perceptible » (Henriot, 1989). Deux termes pour une drôle d'alliance, au risque de frôler l'oxymore…

b. Dispositifs

Il apparaît essentiel, si ce n'est obligatoire, de construire une définition du « dispositif » avant de pouvoir relier celui-ci au jeu et au jouer. « Un dispositif, ça peut donc être une chose concrète, mais ça peut aussi être une chose abstraite. Ça peut être une grande ou grosse chose, mais ça peut aussi être une toute petite chose. » Cette définition des plus larges montre très bien toute la grandeur qu'il y a derrière la notion de dispositif. Synonymiser ce dernier avec *appareil*, *installation* ou *procédé* sera souvent réducteur, voire sensiblement inapproprié. Comme le souligne le montréalais Rémy Besson dans un des articles de son carnet de recherches (Cinémadoc), sa « définition n'a pas cessé de se transformer depuis la fin du dix-neuvième siècle et surtout depuis une quarantaine d'années » (Besson, 2012). La synthèse du terme est donc loin d'être évidente, pour ne pas dire impensable. M. Foucault, qu'on peut identifier comme l'un des marqueurs dans l'histoire du mot, avait pris les pincettes d'usages en l'abordant dans un entretien pour le bulletin périodique *Ornicar ?* (n°10, 1977). « Ce que j'essaie de repérer sous ce nom c'est, premièrement, un ensemble résolument hétérogène, comportant des discours, des

institutions, des aménagements architecturaux, des décisions réglementaires, des lois, des mesures administratives, des énoncés scientifiques, des propositions philosophiques, morales, philanthropiques, bref : du dit, aussi bien que du non-dit, voilà les éléments du dispositif. Le dispositif lui-même, c'est le réseau qu'on peut établir entre ces éléments. Deuxièmement, ce que je voudrais repérer dans le dispositif, c'est justement la nature du lien qui peut exister entre ces éléments hétérogènes. […] Troisièmement, j'entends par dispositif, j'entends une sorte – disons – de formation, qui, à un moment historique donné, a eu pour fonction majeure de répondre à une urgence. » Ce serait négliger l'étendu de la réflexion du philosophe français, qui pose plus de questions qu'il en résout d'ailleurs, que de se limiter aux propos susmentionnés. L'auteur de *Surveiller et Punir* l'avoue, toujours dans son entretien pour *Ornicar ?* dont on retrouve des passages dans le second chapitre de l'ouvrage collectif *Les dispositifs d'information et de communication* : « À propos du dispositif, je me trouve devant un problème dont je ne suis pas encore bien sorti. » (Gavillet, 2010)

C'est dans cette position que nous nous trouvons encore aujourd'hui, face à un concept en constante évolution, que tout un chacun emploie un peu à ses fins. S'il inclut du dit et du non-dit, du concret et de l'abstrait, nous pouvons tenter de piocher dans quelques-unes de ses « couches de définition » ce qui nous semble d'intérêt dans le cadre de notre travail de recherche. Ce sera, par essence et au regard de la complexité du terme, limité. Mais cette mise au point ne fera jamais de mal et permettra peut-être d'envisager sous divers angles le concept de dispositif, puis forcément de « dispositif ludique ».

Une première distinction, nécessaire, entre dispositif et appareil est facile à saisir. Rejoignant directement la notion de « réseau qu'on peut établir entre des éléments » évoquée par M. Foucault, « François Albera et Maria Tortajada rappellent qu'au dix-neuvième siècle un dispositif désigne la manière dont sont disposés les organes d'un appareil. La notion se distingue dès lors de celle d'appareil, car celui-ci est perçu comme un tout (la caméra, le téléphone, l'ordinateur), alors que le dispositif est bien un assemblage » (Besson, 2012). On touche là un point majeur du dispositif, son rôle de liant entre moults types d'éléments formant un tout idéalement harmonieux (du moins si c'est le but visé, dans le cadre d'un développement de jeu, par exemple) : technologies, œuvres, discours, espaces, … Mais comme le rappelle, à très juste titre R. Besson il est « possible de se demander quel est le degré minimum de complexité nécessaire pour qu'on puisse considérer qu'un assemblage technique est un dispositif ? » Finalement, selon le degré

(subjectif) fixé, toute combinaison d'éléments (à minima, deux) peut être dispositif, ou rester appareil ? Cette liberté laissera toujours un flou sur le terme et l'une de ses frontières.

S. Tisseron livre aussi ses clés pour comprendre un peu plus le dispositif. Selon lui, cela « nécessite d'abord que nous réhabilitions les objets, ou plutôt les diverses formes de relations qui nous lient à eux. » (*Hermès, La Revue 1999/3 (n° 25)*). Loin de s'en tenir qu'aux fonctions utilitaires des objets, le psychiatre et psychanalyste voit un « moyen » derrière l'objet, offrant un véritable accès à des « représentations de nous-mêmes et du monde ». Touchant de près aux objets (ludiques), « le cadre » de leur découverte est également notion à creuser. Cela tombe bien car S. Tisseron renseigne celle-ci en parlant « d'expérimentation » et « d'apprentissage ». Une fois passée, cette phase initiale du rapport de l'utilisateur avec le dispositif objet évoluerait soit vers l'usage dit « conventionnel » (une voiture que l'on décide conduire), ou vers « l'invention », parfois en déployant un processus de détournement. Ce dernier a, au passage, été très bien détaillé concernant le jeu vidéo dans l'article *Les détournements de jeux vidéo par les joueurs : une incarnation du play* (Barnabé, 2015). Pour ne pas sortir de cette tirade engagée sur le dispositif, nous nous limiterons à dire que chaque objet a une ou plusieurs fonctions que S. Tisseron a aussi présenté : utilitaire, narcissique, support de rêveries et de fantasmes, support d'un travail psychique d'assimilation d'expériences du monde et support aux « placards psychiques ». Le psychiatre illustre cette ultime fonction avec un objet qui serait transmis au fil des décennies afin de « commémorer un secret indicible ». On comprend immédiatement l'expression grâce à cet exemple quasi romanesque. Nous conclurons cette parenthèse objectale avec les sages mots du psychanalyste rappelant qu'il est important de considérer dans notre définition des dispositifs le fait que les objets « interviennent entre les personnes » et que des « liens privilégiés » « unissent chaque sujet à chacun d'entre eux. »

Ensuite, comme nous le verrons avec le jeu, tout dispositif reste lié à un contexte et par-dessus tout, son appropriation par ce qu'on nommera abruptement « l'utilisateur ». Cela pose tant de questions, laissées tantôt sans réponse nette et objective, tantôt vectrices de nouvelles interrogations. Dans notre cas, nous aurons l'occasion de nous demander si certains dispositifs ludiques ont pu évoluer dans ce temps (de confinement), quelles catégories de dispositifs affiliés au jeu peuvent émerger et, si possibilité de catégorisation pertinente il y a. Évidemment, nous évoquerons la perception d'un dispositif aux yeux

d'utilisateurs foncièrement différents, voire « opposés » à certains égards (joueur/non joueur pour illustrer avec un contraste prégnant). L'environnement de vie sera également un critère très intéressant à explorer, pour discerner (ou non) les façons d'appréhender et d'apprécier les dispositifs ludiques. Nous étudierons également la place des sociabilités autour des dispositifs. Enfin, nous amorcerons, je l'espère, une réflexion sur les effets (conscientisés, n'ayant pas encore le pouvoir de m'immiscer dans le corps et l'esprit d'autrui) des dispositifs ludiques dans un temps aussi hasardeux que celui du confinement…

c. Culture, attitude et mondes ludiques

« *Concevoir un jeu (mener un travail de game design) comporte alors une dimension fondamentalement communicationnelle, puisque le game designer va devoir communiquer par une structure l'**idée de jeu** à autrui afin de lui faire adopter cette attitude.* » (Genvo, 2009 : 101)

Impossible de ne pas s'étendre sur ce qui fait l'essence même du jeu, du moins ce qui permet de passer d'un simple dispositif à un dispositif ludique. Cette partie prolonge directement notre voyage autour de l'*indéfinition* du jeu, car elle va encore une fois appuyer sur le fait qu' « il ne suffit pas de dire que l'on joue, ou d'être qualifié de joueur, pour être effectivement en train de jouer » (Genvo, 2009 : 112). En soi, il est largement préférable qu'un jeu présente « un potentiel d'adaptation » de sa structure « à l'attitude ludique », c'est la signification même de la « jouabilité » (*Ibid.* : 117-118). Mais chacun pourra constater que rien n'empêche un service à thé de devenir un dispositif ludique, par exemple. Car il est également question d'attitude, de culture et même de mondes ludiques. L'enfant jouera avec la théière, s'il adopte une attitude ludique, là où l'adulte pourrait n'y voir que sa fonction utilitaire : faire infuser du thé. C'est aussi selon l'« ensemble de dispositions acquises » par le joueur en amont, que ce dernier envisagera une énième expérience ludique différemment, à sa manière. Ainsi, ces dispositions sont en constante évolution, prises dans un processus d'actualisation, où chaque jeu va étoffer les capacités et la culture ludique du joueur. V. Berry n'hésite pas à reprendre la notion de P. Bourdieu en parlant d' « habitus ludique ». (Boutet et al., 2014 : 6)

En revenant au court exemple évoqué juste au-dessus, celui du service à thé ; d'apparence et pour beaucoup, ce dernier n'a rien de ludique. Cependant, n'oublions pas que « c'est seulement l'attitude mentale qui commande et qui donne sens - et l'attitude

mentale à son tour est fonction de l'idée que l'on a de *ce que c'est que jouer*. Au commencement, il y a l'idée. » (Henriot, 1989 : 57) Ce mot, « idée », est fondamental, mais imperceptible par autrui, par le chercheur qui tenterait (souvent en vain) de comprendre le comportement, l'attitude du joueur face à l'objet (matériel comme immatériel), ludique d'apparence comme tout le contraire. C'est d'ailleurs pour cela que l' « on préfère généralement ne retenir que ce qui fait la spécificité technique de leurs dispositifs : leurs règles. Et ce, pour une raison bien simple : c'est que le plaisir pris à pratiquer une activité reste un phénomène particulièrement difficile à saisir scientifiquement » (Koster, 2013 : 100). L'idée du joueur sur cet objet, potentiellement objet-jeu, peut être tout aussi difficile à saisir. Il reste toutefois la possibilité d'investir l'un des concepts amené par A. Rapoport en 1990. L'anthropologue et architecte d'origine australienne invoque les « systèmes d'activités ». « Selon lui, il ne suffit pas d'étudier les activités pour elles-mêmes afin de comprendre leur place dans la vie quotidienne des individus. Il faut aussi considérer la manière dont celles-ci sont associées à d'autres activités » (Minassian, 2016 : 67). Si employer une telle méthode d'analyse et d'observation ne peut s'imaginer que via un travail de terrain, passant à minima par des entretiens approfondis avec des joueurs dans notre cas, elle nous apporterait beaucoup d'éléments dans la compréhension des univers culturels prédominants chez les joueurs. De ces considérations naîtraient plus facilement la compréhension et l'appréhension de certaines pratiques et attitudes ludiques. Si un individu adoptait une attitude ludique avec un service à thé, comme un petit pourrait se prendre au jeu (de rôle) de la dinette, on réaliserait peut-être que l'intérieur de ce premier est décoré de posters et produits dérivés de l'œuvre de Lewis Carroll : « *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles* » (Carroll, 1865). Quoiqu'assez caricaturale, cette illustration permet déjà de penser et questionner la place du jeu chez un joueur, ainsi que son « habitus ludique ». Puis arrêtons-nous rapidement sur « le cas de Yann le lycéen, dont l'un des loisirs préférés est la lecture de *manga*, précieusement rangés dans sa chambre, et qui déclare justement apprécier les jeux d'aventures d'inspiration *manga* » (Minassian, 2016 : 66). Ce n'est qu'une et unique personne, en effet. Généraliser n'aurait ni sens, ni valeur. Isoler produirait les mêmes effets. En revanche, cela invite, dans la mesure de nos possibles, à s'intéresser au jeu autant qu'au non-jeu ou au hors-jeu.

De tout cela, on arrive vite à la réflexion du professeur français en sciences de l'éducation, G. Brougère, sur la « culture ludique ». Celle-ci « renvoie à la capacité à

adopter une attitude propice à l'activité de jeu, aux sens et aux valeurs accordés par l'individu à l'activité ludique, et qui peuvent le conduire à l'investir selon des formes qui vont au-delà de la session de jeu : acheter des produits dérivés, se rendre à des festivals, adhérer à une association, etc. » (Ter Minassian et al., 2017 : 8) Elle est, entre autres, conditionnée par des facteurs à l'images des « trajectoires du joueur, ses expériences, mais aussi selon le sexe, l'âge, les milieux sociaux, voire le pays » de ce dernier (Minassian, 2016 : 54). C'est en partant explorer la culture ludique d'un joueur qu'on sera en mesure de saisir son rapport au jeu. Notons, puisque l'état de l'art se prête particulièrement à l'exercice, qu'un débat terminologique agite les travaux autour de la notion premièrement invoquée par G. Brougère. Celle-ci aurait ses limites, comme l'absence de prise en compte des « contextes socio-spatiaux particuliers de jeu » (*Ibid.* : 54). Fort heureusement, le monde de la recherche se charge tôt au tard de combler les brèches avec de nouvelles notions et/ou réflexions. M. Boutet a introduit dans la décennie passée le « style ». Appliqué notamment à la pratique vidéoludique, il résiderait « dans cette part du jeu qui, pour un joueur, vaut d'être revécue, et qui réapparaît lorsqu'il s'en donne les moyens. » (Flichy et al., 2012). Questionner le « style » d'un joueur présente bien des avantages, à commencer par celui de nous informer d'un goût un peu plus prononcé pour telle caractéristique d'un jeu ou telle situation de jeu. En affectionnant particulièrement la répétition d'un trait ludique, appelons-le ainsi, on peut deviner et saisir avec finesse un des (souvent) nombreux éléments constitutifs de « l'habitus ludique » du joueur en question. Après ce « style » tenant parfois de l'indicible, de la partie invisible de l'iceberg, comprendre les joueurs doit aussi se faire via une étude exogène. Celle des « mondes ludiques », qu'on peut assimiler à « l'ensemble des espaces qui renvoient à des dynamiques sociales en lien avec le ludique, sans nécessairement être investis par l'acte de jouer en tant que tel » (Ter Minassian et al., 2017 : 8). Aussi chamboulés, affaiblis que réinventés et même réinvestis en ces drôles de temps sous le signe de l'épidémie de Covid-19, les mondes ludiques sont pluriels. Cela va de la convention réunissant 65 000 individus plus ou moins passionnés[7] de Pop Culture dans un parc des expositions, à une exposition sur l'histoire du jeu vidéo en passant par un forum ou un wiki dédié à un univers narratif transmédiatique alimenté par des dizaines, centaines ou milliers de « fans obscurs ». Si ces lieux tantôt virtuels, tantôt palpables comme le café-bar à jeux associatif de votre ville de résidence, ne génèrent pas d' « espaces de pratiques ludiques »

[7] https://www.frwiki.org/wiki/Toulouse_Game_Show#Fréquentation

à proprement parler, cela ne les empêche pas de contribuer « à l'émergence et la structuration de communautés de pratiques. » (Ter Minassian et al., 2017 : 8)

On retiendra de cette confrontation de notions qu'il est utile, si ce n'est indispensable lorsqu'on adopte une démarche compréhensive des joueurs de porter une attention toute particulière aux symboles et significations qu'ils peuvent placer derrière la pratique du jeu. Donc, de s'immiscer dans leur culture, monde et attitude ludiques. Et qu'en tant que chercheur, la « condition » *sine qua non* est de ne jamais cesser de « penser le jeu vidéo comme une « **manière d'être au monde** », c'est-à-dire comme une attitude ludique, qui, prise au sens large, renvoie aux sentiments d'adhésion nécessaires pour donner du sens à une activité et la trouver légitime. » (Koster, 2013 : 106)

d. Pratiques ludiques

Il nous apparaît impensable d'aborder les pratiques ludiques sans passer par une phase de définition de ce qu'est une *pratique*. Nous commencerons donc par faire dialoguer des définitions du terme, avant de se rendre sur les « territoires de la pratique » (Ter Minassian et al., 2017 : 5).

Le *Littré*[8] est particulièrement exhaustif, dans cet acte définitionnel du mot *pratique*. Les sens se complètent, souvent, et voici ceux que l'on retiendra. La *pratique* est, pour faire court, une « application des règles, des principes, par opposition à la théorie, qui en est la connaissance raisonnée ». Mais c'est aussi « l'exercice », « l'expérience » ou « habitude des choses ». Enfin, *pratique* renvoie aussi selon le *Littré* à l' « usage », la « coutume », qui promulgue une « manière d'agir », autrement dit une « conduite » appropriée. Le *Larousse*[9] en ligne en dit à une ou deux tournure(s) près la même chose. On conserve cette dualité avec la théorie, et l'expression « connaissance acquise par l'expérience, par l'action concrète » rappelle « l'exercice » du *Littré*. On voit bien que la mise en application ressort de toute définition, en un sens, *pratiquer*, c'est faire. Cela rejoint le constat de J. Henriot et D. Winnicott sur le *jouer*, qui revient aussi à « faire ». Notons toutefois que le mot ne fait pas nécessairement consensus dans la sphère scientifique où « on le considère synonyme d'intervention, de conduite, d'activité,

[8] https://www.littre.org/definition/pratique
[9] https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/pratique/63257

d'action, de façon de faire, de savoir-faire, comme si le terme pratique(s) n'était porteur d'aucune spécificité. » (Trinquier, 2013 : 221)

Heureusement que M-P. Trinquier est là pour nous contextualiser les évolutions du terme à travers les siècles. Car si nous avons pu évoquer les différents sens qui lui étaient affiliés, cela manque encore de repères… Déjà, la « dimension de l'action » est bel et bien au cœur du mot *pratique*, c'est indiscutable. Mais cette dernière, comme on a pu le pressentir juste avant, est rejointe par une autre dimension, « celle d'efficacité, liée à l'idée d'habitude ». Ce n'est pas les origines du terme « dérivant lui-même du grec praktikê, féminin substantivé de praktikos « habitué ou propre à agir, efficace » qui nous clameront le contraire. Cependant, ce n'est « que » dès le « XIV^{e} siècle » que « le terme de pratique renvoyant à « l'application de règles et principes » s'oppose à *théorie* ». Durant les deux siècles suivants (XV^{e} et XVI^{e}), *pratique* gagne, ou regagne si l'on revient à l'étymologie grecque, son sens « d'habitude des choses » (*Ibid.* : 221). Nous le verrons par le prisme du jeu, quelques chercheurs français s'intéressent aux pratiques s'intégrant dans des « routines », ce qui rejoint les champs lexicaux de « l'habitude » et de la « répétition ».

Enfin, il est essentiel de ne pas tomber dans la confusion (facile) entre *pratique*, *action* et *activité*. À l'instar des *actions*, la *pratique* « concerne des agissements » et de même qu'une *activité* « participe à la transformation de l'environnement », une *pratique* s'en chargera également (*Ibid.* : 221-222). Toutefois, si une action « n'entraîne pas nécessairement le succès » selon G. Malglaive, la pratique est quant à elle « ordonnée au succès, même s'il lui arrive de connaître l'échec » (*Ibid.* : 222). En tout cas, G. Malglaive confirme ensuite que la *pratique*, dans sa logique de recherche du succès, est « grosse de toutes les paresses, de toutes les routines, de toutes les répétitions à l'identique de ce qui a « marché ». P. Bourdieu, dans *Le sens pratique* (Bourdieu, 1980), expliquait leur « conformité » et « constance à travers le temps » par l'habitus. Trente ans plus tard, M-P. Trinquier ne manquait pas de souligner que ces dernières, les *pratiques*, sont « particulièrement observables » avant tout en raison de leur récurrence (Trinquier, 2013 : 222). Nous verrons que cela dépend aussi de quelles pratiques, lors de l'analyse et l'exposition des résultats de nos entretiens.

Maintenant que nous avons pu retracer l'histoire du premier terme dont il est question dans cette sous-partie, nous pouvons y adosser la composante ludique. L'expression

revêtit un cadre plus précis désormais, puisque dans « pratiques ludiques », nous incluons les pratiques du jeu de société et du jeu vidéo. Ces dernières étant au centre de ce mémoire, il semble donc de premier ordre de réaliser un tour d'horizon. Qu'implique la pratique ludique ? Qui pratique ? Comment ? Quand ? Le monde de la recherche a déjà beaucoup de réponses à nous apporter, espérons lui rendre la pareille concernant les pratiques ludiques dans un cadre spatio-temporel limité et encore peu exploré : celui du premier confinement.

Il est nécessaire de poser un contexte, à mettre au regard des éléments à venir, celui du jeu vidéo en France. Dès les années 1990 et bien plus à partir de la décennie suivante, on parle d'un « processus de massification de la pratique », qui ne se contentera plus de la « seule sphère du divertissement enfantin et adolescent » et ira même jusqu'à amorcer une certaine « légitimation culturelle » (Berry et al., 2019 : 34). Les cinq dernières années confirment cela, jusque dans les mots choisis par le Ministère de la Culture pour parler de la pratique vidéoludique : « Elle touche une vaste part de la population et ne cesse de progresser. Elle stimule des pratiques d'interactivité et des usages sociaux créatif, comme elle s'ouvre sur des expériences esthétiques et d'immersion radicalement nouvelles. » (Benghozi & Chantepie, 2017 : 154) Des mots auxquels nous n'aurions pas eu le droit quelques années plus tôt, à n'en point douter. Cependant, lorsqu'il s'agit de chiffrer les pratiques, des différences considérables persistent d'une étude sur l'autre. Les méthodologies et les échantillons diffèrent, donc on peut admettre quelques points de différences. Néanmoins, cela dépasse les quelques points… Toutefois, dans le cas du SELL[10], qui publie son bilan annuel du marché depuis 2014, il faut porter une attention particulière à la composition de leurs échantillons. L'étude menée par la société anonyme Médiamétrie est réalisée sur Internet avec des échantillons d'internautes très variables. Par exemple, le rapport de 2018 annonçait que 74% des français jouaient au moins occasionnellement (soit *a minima* une fois sur les douze derniers mois), en se basant sur un panel de « 2 856 internautes de 10 ans et plus » (SELL, 2019 : 33). Dans le dernier rapport paru, dédié à l'année 2020 du jeu vidéo, ce ne serait cette fois que 71% des français qui joueraient au moins occasionnellement (SELL, 2021 : 46). À la nuance près que l'échantillon est cette fois composé de « 4 072 internautes de 10 ans et plus », cela explique donc aisément la légère diminution du résultat par rapport à 2018. Plus l'échantillon grossit, plus les pratiques sont disparates. Il est d'autant plus intéressant de

[10] Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs

faire un parallèle avec l'enquête *Pratiques culturelles des Français* du ministère de la Culture et de la Communication suivie depuis 1970 *via* six éditions différentes. La dernière, réalisée en 2018 annonce que 44 % de la population française de plus de 15 ans a joué aux jeux vidéo au moins une fois au cours des douze derniers mois (DEPS, ministère de la Culture et de la Communication, 2018). Bien que l'échantillon ne démarre qu'à quinze ans, au lieu des dix ans du SELL, il y a tout de même 30% de différence entre les deux études. Si le panel du SELL/Médiamétrie se limitait à 2 856 personnes, il est là composé de 9 200 personnes. Deux poids deux mesures et cela montre bien la limite de ces chiffres, qui tendent souvent vers ce que l'on souhaite exprimer. Il suffit de réduire ou à l'inverse, de « doper » l'échantillon d'individus sondés pour diminuer les pourcentages. En revanche, l'unique, mais gros avantage de l'enquête *Pratiques culturelles des Français* reste le panorama qu'elle offre sur cinquante ans de pratiques culturelles. Et pour s'en tenir au jeu vidéo, notre principal sujet, on notera qu'en 1997, seulement 19 % de la population française de plus de 15 ans avait joué aux jeux vidéo au moins une fois au cours des douze derniers mois. En 2008, la donne avait quasiment doublé, passant à 36% avant d'arriver au 44% de 2018, chiffre déjà évoqué un peu plus haut.

Concernant le jeu de société, il est plus difficile d'avoir une photographie du marché, alors que dire des pratiques… Fort heureusement, le dernier numéro (14, 2021) de la revue *Sciences du jeu* leur est dédié. Intitulé « Le jeu de société : pratiques, produits et industries », ce dernier va pouvoir nous apporter un éclairage intéressant sur ce domaine où il faut d'office différencier jeux d'édition, comme le *Dixit* et jeux traditionnels, comme les échecs. Pour ces derniers, « seule la pratique confère un sens à des règles abstraites », là où les jeux d'édition « sont signifiants avant même d'avoir pris un sens par le fait d'être joués » (Brougère, 2021 : 10). Le jeu de société peut être défini comme l' « ensemble de pratiques ludiques se déroulant le plus souvent autour d'une table et qui supposent l'usage de règles et d'un matériel dédié ou adapté » (Berry, 2021 : 1). En tout cas et à l'image du jeu vidéo, « l'analyse des différentes vagues de l'enquête « Emploi du temps » (EDT) de l'INSEE révèle ainsi qu'en l'espace de 40 ans les « activités récréatives », qui incluent le jeu de société, mais pas seulement[11], ont continuellement augmenté. Le temps qui leur est alloué s'est vu multiplié par 4 : « de 1 heure par semaine en 1974, à près de 4 heures en

[11] « La catégorie regroupe les activités suivantes : jeux de cartes, loto, PMU, pratiques artistiques et certains loisirs numériques (jeux vidéo) et en ligne (jeux sur internet) »

2010 » (Brousse, 2015, p. 105) » (*Ibid.* : 1-2). Bien que la catégorisation pose de réelles limites, puisque englobant le jeu de société avec d'autres pratiques, il est évident que ce dernier a gagné en popularité au fil des dernières décennies. Fait encore rarissime dans le cadre du jeu de société, une équipe composée notamment de S. Coavoux et V. Berry a pu réaliser l'enquête « Cultures et pratiques ludiques en France : le cas des jeux de société » (2017) où a été diffusé « un questionnaire sur la connaissance et l'expérience des jeux de société ». En sont ressorties « 2 582 réponses valides » (Berry & Coavoux, 2021 : 1). De cette enquête, exploitée dans le dernier numéro de *Sciences du jeu*, découle nombre un bon d'indicateurs sur les pratiques des jeux de société en France. Déjà, l'âge est très structurant : « 84 % des enquêtés âgés entre 18-30 déclarent des pratiques au moins occasionnelles contre 74 % des enquêtés âgés entre 60 et 70 ans. » (*Ibid.* : 9). Ensuite, faisons une parenthèse nécessaire sur le marché, puisqu'éclairante sur ce que l'on met derrière les pratiques : le *Monopoly* est « connu par 99 % des enquêtés » là où un titre un peu plus « expert » comme *Colt Express* est connu par à peine 3% de leur échantillon d'individus de plus de 18 ans plutôt représentatif de la population française car sélectionnés « aléatoirement » (*Ibid.* : 1). Les deux sociologues ajoutent, et à raison, que la comparaison « permet de relativiser considérablement les discours sur le renouveau du jeu de société » (*Ibid.* : 11). Et bien que les titres festifs (ou *party games*) à l'instar des redoutables *Loups garous de Thiercellieux* (2001) ou du *Times Up* (Asmodée, 2005) soient « surreprésentés chez les étudiants », « l'expérience de ces jeux, indubitablement populaires, ne dépasse cependant jamais un quart de la population. » (Berry & Coavoux, 2021 : 17 et 11) M'intéressant dans ce mémoire à la jeunesse, nous devons observer la « mutation » qui s'opère à l'adolescence du jeu de société vers le jeu vidéo et plus généralement vers un désir « d'autonomisation vis-à-vis de la sphère familiale » (*Ibid. : 7)*. On conclura le passage dédié aux jeux de société en notant qu'à la différence du jeu vidéo, ces premiers « font partie des objets de la culture commune : largement consommés dans tous les milieux sociaux et à tous les âges, malgré des différences dans la fréquence de pratique. » (*Ibid.* : 11)

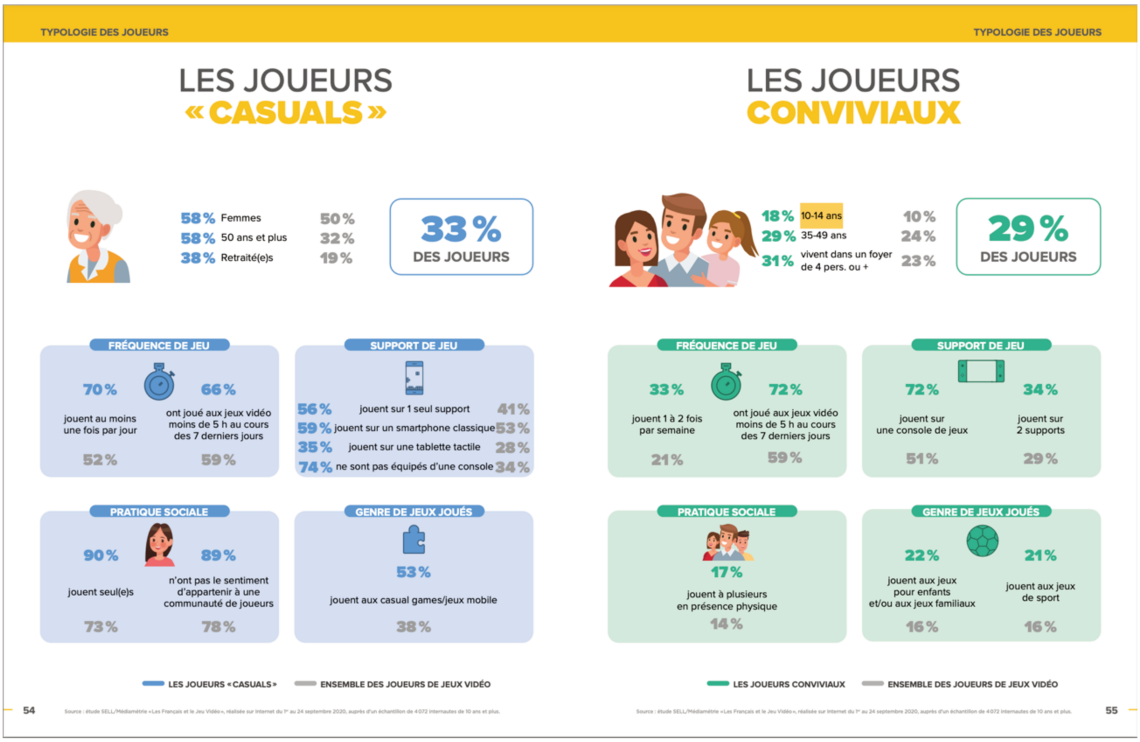
Lorsque l'on évoque les pratiques, l'étude des « carrières » est un sujet incontournable. « L'étude des carrières a pour objet la dialectique entre ce qui est régulier et récurrent d'un côté, et ce qui est unique de l'autre » (Hughes, 1996, p. 176). » (Coavoux, 2010 : 5-6) Comme le précise S. Coavoux dans son article montrant tous les intérêts de la « carrière ludique », elle est particulièrement utile à investir pour le jeu

vidéo, afin de distinguer entre elles les « pratiques compétitives et non-compétitives, pratiques intensives en capital culturel spécifique (e.g. la production de machinima ou l'écriture de fan fiction) et pratiques distantes de ces activités, ou encore entre pratiques du jeu contre l'environnement et du jeu contre les autres joueurs » (*Ibid.* : 5-6). S'intéresser à un pratique ludique demande d'abord de se pencher sur « l'introduction au jeu », qui est souvent motivée par des « pratiques antérieures de jeu vidéo » (habitus ludique) ou par les conseils plus ou moins insistants d' « un proche » (*Ibid.* : 6-7). Comme pour toute pratique, le temps jeu doit être rationalisé, négocié « par rapport au monde extérieur », sans oublier que celui-ci occasionnera une plus ou moins grande « transformation de la structure des relations sociales » chez le joueur (*Ibid.* : 11). Puis lorsqu'il est question de pratiques, il est aussi question de légitimité, d'accord avec soi mais aussi avec autrui. C'est pour cela qu'il n'y a souvent pas « de perpétuation de la pratique possible sans que le joueur ne parviennent soit à justifier et à faire accepter sa pratique à son entourage, soit à la leur cacher. » (*Ibid.* : 18) Enfin, on parle aussi de « sorties de carrières », si celles-ci peuvent être temporaires et avoir leurs raisons (personnelles comme professionnelles), elles « permettent » en tout cas de « mieux comprendre les déterminants de la pratiques et les raisons de sa persistance. » (*Ibid.* : 22)

Si « 72 % des pratiques » « sont effectuées toujours ou la plupart du temps seul(e), pour les enfants comme pour les jeunes adultes », cela n'ôte pas à ses aspects sociaux (Benghozi & Chantepie, 2017 : 165). La pratique vidéoludique, *a fortiori* chez les jeunes, « demeure le support de sociabilités, notamment de pairs : échange de jeux vidéo à l'école, discussions, etc. » (Berry & Andlauer, 2019 : 27). Aussi, il serait dommageable de ne pas relever que la pratique ludique, qu'elle s'exprime *via* un jeu de société ou un jeu vidéo, est parfois (souvent pour le premier) provoquée par sociabilité plus que par affinité. Autrement dit, on peut se retrouver à jouer un jeu qui ne nous plaît pas plus que cela, avec pour premier but de faire plaisir à d'autres membres du groupe. Dans ce cas, « le plaisir n'est pourtant pas absent du jeu, ne serait-ce que parce qu'il est pris simplement dans l'interaction que permet celui-ci. » (Coavoux & Gerber, 2016 : 149)

Ensuite, il est forcément question d'attitudes de joueurs, attitudes variées permettant une catégorisation des pratiques. Intimement liées aux espaces-temps des joueurs, nous l'étudierons en profondeur dans la partie dédiée au sujet, les pratiques vidéoludiques peuvent bénéficier d'un « investissement différencié […] selon les lieux et moments de la journée ». À l'inverse, on parlera d'un « ancrage de la pratique » où le jeu vidéo « est

alors circonscrit à un espace-temps singulier, notamment chez les joueurs occasionnels, les moins investis ou qui sont a priori les plus réticents aux pratiques vidéoludiques. » (Ter Minassian et al., 2021 : 62-63) Cela rejoint le processus de « routinisation de la pratique », qui pour certains, s'apparente à un « compromis », une « hybridation compensatoire entre contraintes professionnelles et de déplacement et goût pour le jeu. » (*Ibid.* : 67) Allant encore plus loin dans ce rapport aux espaces de la pratique, l'enquête LUDESPACE réalisée en 2012 par une équipe de chercheurs d'horizons divers a permis de mettre au point six catégories de joueurs de jeux vidéo selon les lieux de leurs pratiques : « sédentaires, invisibles, ubiquistes, actifs mobiles, sociabilité de voisinage et nomades » (Rufat et al., 2014 318-320). C'est une démarche intéressante, puisqu'elle sort des catégories usuelles déployées pour en constituer de nouvelles, plus « exotiques » et concentrées sur un critère précis (ici, les lieux investis par les joueurs de jeux vidéo). Toutefois, la typologie des joueurs du dernier rapport (2020) publié par SELL est plutôt (très) bien conçue. Si l'anglicisme *casuals* est utilisé un peu trop facilement, à son habitude dans le jeu vidéo, ce sont les détails affiliés à chaque « type de joueurs » qui vont retenir notre attention. Fréquence, support, genre de jeu et pratique sociale sont des sujets traités avec des données claires. Ces dernières sont souvent utiles, si ce n'est nécessaires à la construction d'une typologie des joueurs complète, actuelle et un tant soit peu recherchée.



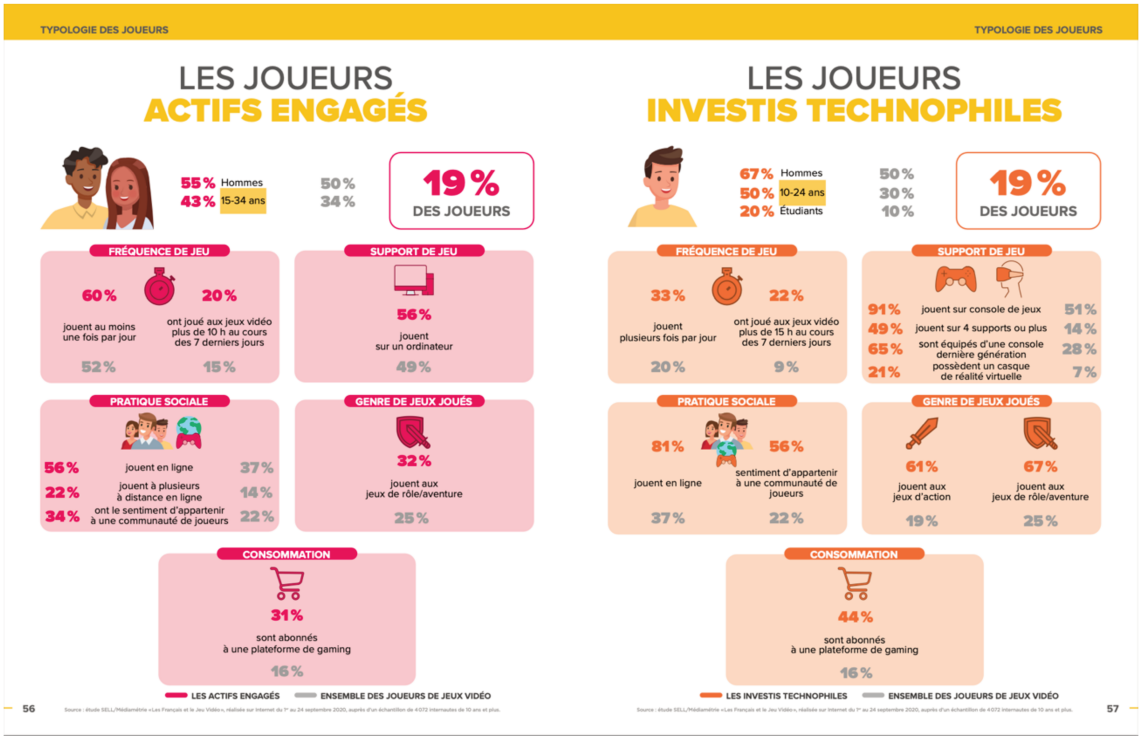


Figure 2. Typologie des joueurs tirée de *L'essentiel du jeu vidéo* (SELL, mars 2021).

On ne peut aborder le sujet des pratiques ludiques sans prendre en compte les pratiques bien trop souvent oubliées, laissées de côté. Dans le lot, on pense avant tout à ces joueurs copilotes, qui jouent « tout en guidant un autre joueur », lui indiquant qu'il y a un trésor en contrebas par exemple. Ou encore ces joueurs qui prennent « plaisir à regarder jouer plutôt qu'à jouer soi-même » (Ter Minassian et al., 2021 : 144). Enfin, il y

a aussi ceux qui « risquent de sous-estimer leurs pratiques les moins visibles, comme le puzzle réalisé sur un téléphone portable dans les transports en commun », nous pourrons en voir un bel exemple dans mes résultats d'entretiens. Il était donc pour le moins important de faire part dans cette revue des pratiques, d'une authentique diversités d'individus, qui jouent tous, mais chacun à leur manière.

Dans ces « territoires des pratiques » (Ter Minassian et al., 2017 : 5) largement impactés depuis début 2020 par une épidémie mondiale, nous retiendrons qu'un « même jeu vidéo » est souvent « présent dans des segments différents de la routine quotidienne et son usage se voit accorder des significations variables, selon les écosystèmes de la pratique ». Ainsi, il sera peut-être investi tour à tour « pour tromper l'ennui », pour provoquer un « plaisir socialement partagé » et « pour décompresser […] après le travail », que celui-ci soit scolaire ou professionnel. (Ter Minassian & Boutet, 2015 : 11) Et évidemment, si la pratique (vidéo)ludique « requiert une activité physique, et surtout un engagement total du corps perceptif » (Roustan, 2012 : 37), elle reste une étape nécessaire dans le processus (si on peut le qualifier de la sorte) de jeu. Car c'est uniquement par la pratique, le faire ou le « *play* », que le joueur pourra actualiser les règles du « game » et donc…jouer !

II. Espaces-temps

a. Éléments de réflexion sur l'espace

Il serait inapproprié dans un mémoire de recherche, d'essayer de tutoyer l'exhaustivité sur un sujet comme l'espace, ou le temps. Notre démarche ne consistera donc pas à résumer l'espace anthropologique, géographique, psychosociologique, … mais bien à piocher des notions, concepts et réflexions dans chacun de ces domaines. Sans les agréger, tout au moins, nous veillerons à créer du sens. Un sens qui fera sens, justement, avec notre partie empirique.

Avec cinquante synonymes au compteur (CRISCO, 2021), de « terrain » à « infini » en passant par des « étendues », le terme est aussi polysémique que son confrère auquel on peut d'ailleurs le raccrocher : le temps. L'une de ses définitions le ramène d'ailleurs directement à ce dernier, lorsque l'espace est présenté comme une « étendue de temps » (Littré, 1873b, p. 2). Lire l'espace revient donc, souvent, à considérer le temps. Car par nature, l'espace est intimement lié au temps. On peut même, sans trop de mal, s'accorder avec les propos de G-N Fischer (professeur de psychologie sociale) qui nous

rappelait que « l'expérience d'un lieu peut être évaluée à partir de l'importance du temps qu'on y passe ainsi que par la nature des activités qu'on y accomplit » (1981 : 92). Et, ce sont les lieux, énièmes synonymes des espaces, qui vont particulièrement nous intéresser dans ce travail de recherche. Ainsi, nous garderons toujours à l'esprit que « notre capacité à habiter les lieux du présent », et dans notre cas du premier confinement, ne « demeure pas moins dépendante de notre maîtrise du passé » (Morel-Brochet & Ortar, 2012 : 33).

Finalement, si nous voulions fixer cette notion d'espace, il serait impossible de n'en garder qu'une signification. On peut l'assimiler à « un lieu, un repère plus ou moins délimité, où peut se situer quelque chose, où peut se produire un événement et où peut se dérouler une activité (Robert) » comme à « un milieu, une quantité, un volume qu'on utilise » (Fischer, 1981 : 24). De même, s'il bénéficie de nombreux synonymes, l'espace est aussi très adjectivisé. Tantôt public, tantôt privé, l'espace est domestique, vital, de partage autant que de repli sur soi-même, d'intimité. Nous ne pourrons parler de toutes ses dimensions, mais il est bon de les distinguer, elles qui sont « intime, […] privé, […] public, […] proscénique » selon le sociologue C. Javeau (2011 : 57). Pandémie et confinement obligent, nous parlerons évidemment bien plus d'espaces intimes et privés, en notant que les uns n'existent pas sans les autres et que l'espace domestique sur lequel nous axerons nos analyses et réflexions reste « le lieu d'articulation entre l'intérieur et l'extérieur, le privé et le public, l'individuel et le collectif » (Minassian, 2016 : 57-58).

En vue de l'exploration de notre terrain et pour récupérer quelques clés afin de répondre, plus loin, à notre problématique, il est intéressant de se questionner sur les rapports individus-espaces. Les recherches phénoménologiques du pionnier des sciences de l'information et de la communication, A. Moles, nous serons ici d'une grande aide. Dans ses travaux, le professeur et chercheur transdisciplinaire, annonce immédiatement que « « l'espace pur » n'a pas d'existence » (Vassart, 2006 : 11). Ce dernier n'a lieu d'exister « que par la référence à un sujet, un groupe, un point de vue ». Le monde serait donc organisé autour d'autant de « Moi », qu'il y a d'êtres peuplant notre planète. Et chacun de ces « Moi » éprouverait un « besoin d'espace, mais plus encore d'un lieu, ce que Moles appelle le point « Ici », lieu de l'enracinement » (*Ibid.* : 11). Partant de là, on peut se résoudre à penser l'existence d'une foultitude d'espaces pour une myriade d'individus. Et que ces derniers, toujours dans la pensée de A. Moles, sont donc entourés d'un espace assimilable à « une série de coquilles emboîtées, de la plus petite (l'échelle du corps) à la plus grande (l'échelle du monde) ». Ces fameuses coquilles seraient

« différenciées dans l'espace selon leur distance au sujet mais aussi selon la représentation, le vécu et l'expérience qu'en a l'individu » (*Ibid.* : 11). Comme le « résume A. Berque en une formule dense : « il n'y a d'être sans lieu d'être. » » (Segaud, 2007 : 73) tout comme on pourrait dire qu'il n'y a pas de lieu sans être. Ou, au maximum…des lieux inertes.

Tout cela nous ramène vers les célèbres mots de G. Bachelard dans sa *Poétique de l'espace* (1957) qui assure qu'« être un homme veut dire d'abord habiter ». Il est vrai, faut-il reconnaître, qu'habiter est bien l'un de nos premiers traits de différenciation avec l'animal qui lui, « s'abrite » (Vassart, 2006 : 11). Habiter, selon P. Serfaty (1999), se définit par « l'instauration d'un dedans et d'un dehors, la question de la visibilité et du secret et le processus d'appropriation » (*Ibid.* : 11). Comprendre le rapport exercé entre un individu et un espace revient à saisir la manière dont cet individu a investi les lieux. Cela renvoie fatalement à l'appropriation de l'espace, ou l'« action sur ce qui est « hors soi » pour le rendre propre et y reconnaître le soi » (Serfaty-Garzon, 2003 : 89). En effet, « l'occupation d'un espace n'équivaut donc pas au simple remplissage d'un volume mais se traduit par l'expression des émotions et du vécu propre à un individu » (Vassart, 2006 : 13). S'intéresser à l'espace, c'est forcément s'intéresser à l'individu. À la personne, avec son caractère mais également ses goûts, attitudes et pratiques.

Si le « chez-soi », notion longuement explorée par P. Serfaty (2003), « apparaît comme le plus privé de nos territoires » évoquant « à la fois l'espace matériel, celui qui l'habite, son mode de vie et d'habiter », il est aussi l'espace « où il est possible de devenir ou de redevenir soi » (Vassart, 2006 : 14-15). Un parallèle est à établir avec *La mise en scène de la vie quotidienne* énoncée par E. Goffman (1959), qui nous rappelle que « ce sont les situations sociales qui fournissent le théâtre naturel dans lequel toutes les démonstrations corporelles sont jouées et dans lequel toutes les démonstrations corporelles sont lues » (Goffman, 1988 : 196). En effet, à chaque espace sa « pièce » et ses acteurs. On devrait même dire, à chaque situation, car n'omettons pas le fait qu'« un même espace peut accueillir plusieurs mises en scène, selon les situations, et selon les activités qui s'y tiennent (Rapoport, 1990) » (Minassian, 2016 : 68). Au cours de notre questionnement sur le jeu dans le contexte du premier confinement, il nous sera donc important de garder à l'esprit la multiplicité des situations envisagées (et parfois, réalisées) au sein d'un même espace. Puis sans jamais mettre de côté la dimension théâtrale et sociale de l'espace, « toujours lié à une culture, à une société qui le produit »

(Vassart, 2006 : 17), prendre le soin de s'intéresser aux instants et lieux où le masque tombe. Disons-le : à « l'intime », dont « *intimus* est le superlatif et intérieur– *interior* – le comparatif ». Au cœur des « foyers » (maisons et appartements) où « l'intimité s'affirme comme ce qui est le plus intérieur. […] Dans son acceptation courante, l'intimité relève du soi et du cercle familial. Il est de l'ordre du plus proche du sujet » (Serfaty-Garzon, 2003 : 69). Par essence très difficile à saisir, cette intimité pourra être identifiée au détour de quelques propos de nos enquêtés. Ce sera donc à nous de faire preuve d'une grande vigilance à l'écoute puis la (re)lecture de nos entretiens.

Pour revenir ou plutôt rester dans l'« habiter », nous devons commencer par préciser que la notion ne fut employée en tant qu'« indicateur culturel » qu'« à partir des années 1960 » (Segaud, 2007 : 65). L'appropriation, la singularisation des espaces ne furent donc considérées que tardivement. C'est assez étonnant, car c'est bien dans la relation entre un espace et un être que nous pouvons démêler des pratiques. C'est de cet « habiter » qu'est né le concept de « mode d'habiter » qui va particulièrement nous intéresser dans ce mémoire. Il permet en effet de rapprocher les « deux pôles » habituellement « pensés séparément » : « les lieux et les milieux d'une part, les individus et « les gens » de l'autre » (Morel-Brochet & Ortar, 2012 : 51). N. Mathieu en détaille les origines et énonce surtout les « quatre dimensions principales » du mode d'habiter : « habiter et travailler, habiter et se loger, habiter et circuler, habiter et vivre ensemble » (2007). Des sociabilités domestiques, à la répartition temps de travail/temps de loisir à l'appropriation des espaces, nous explorerons chacune de ces dimensions grâce à la méthode qualitative choisie dans le cadre de ce TER. En effet, impossible de faire dialoguer divers modes d'habiter avec de simples questionnaires par exemple car ceux-ci « ne peuvent se comprendre qu'en prenant en compte, conjointement, les habitants, leurs actions et la temporalité du quotidien » selon C. Rosselin (2002) (Long, 2019 : 17). Il faut donc interroger et s'intéresser à l'individu en profondeur, au fil d'un long entretien ou idéalement, en étant présent (physiquement ou numériquement via des caméras) dans le logement pour observer, scruter « l'apparente banalité » des jours qui se suivent mais ne se ressemblent pas forcément autant qu'on peut l'imaginer.

Comme le dit très bien S. Long dans sa thèse dirigée par le professeur de sciences de l'éducation G. Brougère : « ce qui apparaît essentiel, c'est de comprendre la créativité qui traverse la vie quotidienne » (Long, 2019 : 18). On peut de là qualifier l'espace de « matériau de vie » (Fischer, 1981 : 80) et souligner que s'il « est préconçu pour un usage

déterminé, l'usage en retour (le) façonne » (Amphoux & Mondada, 1989 : 145). On le constate bien, seuls les actes et les décisions des individus en présence comptent. Tel objet est ici pour telle(s) raison(s), donnant telle(s) fonction(nalité)(s) à tel espace. Et bien sûr, toute pièce de notre foyer (du WC au salon) « peut se diviser en différentes parties » (Long, 2019 : 29) au fil de la journée, des moments, événements et sociabilités familiales (entre autres).

Avant de refermer cette sous-partie sur l'espace, il est de bon aloi de parfaitement cadrer l'espace sur lequel nous axerons nos travaux empiriques. N'ayant qu'à portée la voix des enquêtés, avec leur visage en visioconférence au mieux, nous ne pourrons que guère entrer dans des détails concernant la disposition des objets dans l'espace domestique par exemple. C'est regrettable tant ces (fines) informations auraient pu nous révéler des points intéressants et précieux dans la compréhension des pratiques et de l'appropriation des dispositifs ludiques lors du premier confinement. Toutefois, cette limite méthodologique ne nous empêchera pas de centrer nos recherches spatiales sur l'un des trois champs d'études de A. Blunt (2005), « l'espace domestique comme « foyer » (*dwelling*) ». Nos analyses porteront donc également sur « les expériences vécues, la géographie de l'intimité, des émotions ou du quotidien, mais aussi sur les relations sociales à l'échelle de l'espace domestique » (Minassian, 2016 : 57). Ces éléments seront questionnés, à l'échelle de quelques jeunes (joueurs) français, en même temps que seront approchées leurs « ressources matérielles (les équipements, les jeux eux-mêmes) et symboliques (les systèmes d'activités) » (*Ibid.* : 67). Sans oublier la dimension spéciale que peut prendre l'espace domestique, le foyer de ces jeunes, qui « offre […] des espaces protecteurs à l'intérieur duquel se réfugie l'adolescent » (Zaffran, 2010 : 29). Nous verrons à cet égard que les différentes pièces ne prennent pas la même importance et que la configuration de l'espace diffère d'un jeune à l'autre. Bien qu'on retrouve très souvent « un lieu qu'il investit à sa manière et qu'il dispose à son goût » (*Ibid.* : 29).

b. Éléments de réflexion sur le temps

Le temps compte autant de définitions, d'interprétations que de chercheurs, philosophes et auteurs ayant pensé, actualisé ou réactualisé ce sujet encore débattu. Au point qu'un certain Etienne Klein, physicien connu notamment pour sa vulgarisation de notions complexes accessibles à un public curieux, se fendait de quelques mots marquants le 26 avril 2021 au micro de Boomerang (Trapenard, 2021) : « Moi, j'ai arrêté de

m'intéresser à la question du temps quand j'ai vu à quel point nos discours sur la question du temps étaient victimes de notre vocabulaire, de nos façons de parler, … »[12]. Inutile de préciser qu'il énonce là un point primordial, que nous nous devons d'aborder en premier lieu. Nous pouvons faire dire ce que nous voulons au temps, qui effectivement, peut vite être victime des mots que nous choisissons pour l'évoquer. De plus, il est important de ne pas assimiler le temps aux temporalités. Finalement, nous pourrions dire qu'il y a d'un côté le « temps de la physique » (Dubar, 2014 : 6), la minute composée de 60 secondes, pour tout le monde et partout. De l'individu résidant au Japon, à l'européen, en passant par un peuple indigène d'Amazonie. Mais c'est là que la notion de temporalité intervient. Si nous ne choisissons pas notre place dans le temps (des physiciens), qui reste une fatalité, nous pouvons faire appel aux « temporalités sociales » pour différencier nos vécus du temps. Elles qui « sont à la fois des modes d'activités dans le temps physique, des divers rapports aux autres temps et des constructions de pratiques et horizons temporels différents selon les groupes ou instances sociales » (Mercure, p. 15) » (Dubar, 2014 : 10).

Avant de s'engouffrer dans les temporalités et différentes réflexions autour de la notion de temps, il semble de bon ton d'esquisser une définition (forcément incomplète) du concept. « D'un point de vue étymologique, « temps » vient du verbe grec *temnein* qui signifie « couper », « diviser », « séparer ». Selon le sens le plus commun, il désigne la période qui va d'événements antérieurs aux événements postérieurs ; autrement dit, un changement continu par lequel le présent devient le passé. » (Bartolotti et al., 2018 : 1). Du point de vue de celle que l'on peut qualifier de discipline des idées, l'ontologie, le temps est « évanescent, insaisissable » et « s'oppose » même « au temps appropriable, constructeur, réparateur voire libérateur chez Bergson ou Sartre. » (*Ibid.* : 1). Et on retrouve d'ailleurs la réflexion évoquée quelques lignes plus tôt sur l'impossible assimilation du temps aux temporalités. Ici, c'est dans la pensée de Bergson, qui a « distingué le temps et la durée ». Cette dernière se définirait « par l'expérience vécue et ressentie du temps, variable en fonction des individus et/ou des contextes. » (*Ibid.* : 1-2). Autrement dit, voici une nouvelle opposition entre l'invariable temps de la montre, et l'expérience (vécue) de ce dernier que Bergson qualifie de durée. Nous pourrions même prolonger la bataille des termes en mettant face à face durée et période. La période étant le simple « intervalle de temps » (Larousse en ligne) que le contexte et surtout l'individu

[12] https://www.franceinter.fr/emissions/boomerang/boomerang-26-avril-2021

transformeront en durée, en accord avec la définition qu'en fait Bergson. Tout en notant que « dans durée, il y a dur » et que « nous prenons conscience du temps quand il nous paraît court ou long et le plus souvent long. » (Fraisse, 1967 : 212).

Le sociologue C. Dubar posait une question intéressante : « pourquoi est-il si difficile de « passer » de la notion de temps au singulier et sans spécification (que j'appellerais désormais *temps ordinaire ou TO*) aux concepts de temporalités au pluriel, forgés par les « grandes disciplines scientifiques » (sciences physiques, neurologiques et sociales) » (2014 : 1) ? Une de ses hypothèses démontrant que la notion de temps est difficile à spécifier est celle de la langue avec son lot de « contraintes » et j'ajouterai, de mauvaises habitudes. En effet, nous citons le temps à tout va, jusqu'à le glisser dans de multiples expressions évoquant tout autant de temporalités : « « emploi du temps », « contraintes de temps », « passer le temps », « compter son temps », « avoir le temps », « prendre son temps » » (Dubar, 2014 : 3). De ce fait, « ces temporalités si contrastées sont ramenées à un seul temps, ce temps ordinaire (TO) du langage courant incluant implicitement l'univers physique (TP) le vécu psychique (TV) et les normes sociales (TS) » (*Ibid.* : 3). Il sera donc important, dans le cadre de ce travail, et par instants, de s'arrêter et reculer d'un pas pour distinguer les temporalités *physiques* (TP) des temporalités *vécues* (TV), « d'ordre biologique, physiologique ou psychique » ou des temporalités *sociales* (TS) « d'ordre historique » (*Ibid.* : 1). Ensuite, il faudra aussi essayer, le plus possible, de classer (finement) les temporalités. Allant notamment jusqu'à créer des catégories au sein d'une même temporalité. Si l'on prend l'exemple des temporalités vécues (TV), on peut les distinguer en deux formes qu'on peut appeler soit temporalité vécue inconsciente ou réactive (TVI) soit temporalité vécue consciente ou créatrice (TVC) » (*Ibid.* : 7). De ce découpage du temps, ou plutôt des temporalités en découlant, nous affinons notre compréhension de la relation que des individus entretiennent avec le temps (ici, les jeunes joueurs lors du premier confinement). Et surtout nous évitons d'unifier, voire de simplifier le temps : « Vouloir unifier le temps vécu n'est-ce pas le tuer ? » (*Ibid.* : 7).

Le psychologue P. Chabot a couché un essai de chronosophie fort bien intitulé : *Avoir le temps*. Paru en 2021, l'ouvrage offre une mise en perspective de nos rapports à l'horloge. Pour l'auteur belge, « avoir du temps et donc exister, c'est décider librement de consacrer ce temps que j'ai à tel ou tel projet. » (2021 : 168). Puis, ajoutons, que tout est histoire de conflits et de paradoxes. À l'échelle humaine, lorsque nous nous refusons

une soirée au cinéma contre des heures studieuses de rédaction, comme à l'échelle sociétale, « où l'on trouve que même les TGV sont trop lents – alors qu'on y lit des magazines sur le plaisir de la lenteur retrouvée » (*Ibid.* : 198). Toujours selon lui, la « clé du rapport au temps » (que j'évoquais avec le terme « relation » juste avant), « c'est qu'il peut se dire et se vivre de deux manières, suivant la quantité et la qualité. […] Celui qui se plaint de ne pas avoir de temps, déplore en réalité manquer de temps de qualité. » (*Ibid.* : 22-23). Nous sommes face une conjugaison de facteurs aussi simple qu'intelligente puisqu'elle éclaire ces moments de frustration, où l'on éprouve la sensation que le temps reprend le contrôle sur nous. Drôle d'expression, puisque nous ne contrôlerons jamais vraiment le temps, mais nous pouvons le rendre qualitatif. Cela montre la prépondérance des activités *vécues* sur notre ressenti du temps. Et, nous parlions de paradoxes à juste titre, car nous vivons dans ce qu'on peut qualifier d'un « hypertemps contemporain » composé de « cinq caractéristiques » : « omniprésence du temps, vision quantitative, injonction, compte à rebours et immédiateté » (*Ibid.* : 102). Au cœur d'un temps finalement moins qualitatif que quantitatif, millimétré et géré. Il est si surplombant qu'on en oublierait le véritable « poids du temps », celui que l'on retrouve (souvent, avec bonheur) en vacances, lorsque « la vie n'est pas complète, ce qui la rend délicieuse »… (*Ibid.* : 30-31)

Après avoir tenté de définir le temps, nous avons, à travers les travaux de C. Dubar et l'essai de P. Chabot, abordé les temporalités puis la « possession » du temps. Comme nous l'avons fait pour l'espace, il semble logique d'aborder le temps au prisme de la jeunesse. Notre travail étant centrée sur cette dernière, quelques précisions temporelles ne seront pas de trop. Commençons donc par rappeler que « l'école détermine fortement les temps sociaux des adolescents par la diffusion de la forme scolaire à l'ensemble des sphères d'activités quotidiennes. » (Zaffran, 2010 : 19). Le cas du confinement devrait donc rebattre les cartes, mais nous aurons l'occasion d'en reparler ultérieurement. Signalons ensuite, pour ouvrir une passerelle avec l'ouvrage de P. Chabot que « le sentiment est très net chez eux de manquer de temps pour faire ce qu'ils ont envie de faire » (*Ibid.* : 50). En effet, nombre de jeunes (et de moins jeunes) se plaignent de manquer de temps libre. Paradoxalement (encore une fois !), expériencer le temps libre n'est possible que grâce à « une dialectique entre la liberté et la contrainte, la continuité et la discontinuité » (*Ibid.* : 30). Dans le même temps, cela interroge la mouvance de notre société qui prône une réussite scolaire et professionnelle via la « multi-activité » et le

« multi-engagement ». Deux rapports au temps qui sont d'ailleurs « la marque d'une certaine élite estudiantine issue des classes supérieures et ayant réussi scolairement » (Dupuy et al., 2020 : 8). En tout cas, cela se matérialise, à fortiori en 2021 et chez les jeunes, par un « entrelacement » plus fort « des activités et de leurs rythmes, une sorte de multi-activité diffuse » qu'il convient d'observer attentivement afin de « recomposer les routines à la fois dans leur dimension spatiale et temporelle » (Ter Minassian & Boutet, 2015 : 16).

c. Espaces-temps ludiques

Aborder la question des espaces-temps ludiques nous pousse vite vers la définition du jeu et surtout la frontière entre le jeu et le hors-jeu. Le sociologue A. Esquerre a d'ailleurs écrit sur cette question. Il avance alors que « pour que le jeu existe en tant que tel, il est nécessaire qu'existe conjointement un hors-jeu, c'est-à-dire un espace d'où le jeu est absent, où personne ne joue ni ne peut y jouer. » (2017 : 104). Ce point est à souligner, intéressant d'une part, car le jeu ne peut être partout, tout le temps. En revanche, tout espace peut être ludique. Comme le dit J. Henriot : « Il y a des lieux où l'on a le droit de jouer, d'autres où c'est défendu. Il y a aussi des moments pour jouer, d'autres où ce serait déplacé, indécent, voire scandaleux. Ces choses-là ne s'inventent pas, elles s'apprennent. » (1989 : 18). En effet, tout cela n'est qu'apprentissage, transmission et normes sociales. Car dans les faits, et comme le synthétise J. Henriot : « le jeu, c'est l'idée du jeu » (*Ibid.* : 295). Le temps jouerait également un rôle primordial car tout jeu « doit comporter non seulement une fin, mais la possibilité d'être interrompu, autrement dit laisser la possibilité aux joueurs de rejoindre le monde hors-jeu d'où ils sont partis. » selon A. Esquerre (2017 : 105).

La dernière affirmation du sociologue sous-tend une réflexion intéressante sur cette notion de hors-jeu et sur les espaces-temps ludiques. Il y a plusieurs manières de concevoir les interruptions dans un jeu. Soit l'on s'en tient à la pensée de l'historien néerlandais J. Huizinga qui décrit l'ambiance du jeu comme « instable », où « à tout moment « la vie courante » peut reprendre ses droits » en étant troublée par « un choc extérieur, une infraction aux règles ou des circonstances internes » (Roustan, 2012 : 120). Soit on peut emprunter le chemin suivi par les chercheurs derrière l'ouvrage paru très récemment, *La fin du game ? Les jeux vidéo au quotidien*. Via une approche anthropologique et phénoménographique, ces derniers montrent bien que le jeu est avant

tout une « pratique qui s'entremêle aux autres activités humaines » (Ter Minassian et al., 2021 : 195). Ils vont même jusqu'à contredire J. Huizinga, en prenant les jeux vidéo comme objet, soulignant que ceux-ci « ne sont pas une activité déconnectée de la vie quotidienne, un espace-temps à part » (*Ibid.* : 195).

Toujours en se bornant aux œuvres vidéoludiques, on pourrait pousser la confrontation entre les adeptes du « cercle magique » de Huizinga et ceux qui ne voient qu'un espace-temps, celui du quotidien, oserons-nous dire, du réel. Les premiers emploient un lexique opposant (souvent) la réalité à la virtualité. Ils peuvent annoncer qu'un jeu vidéo porte l'utilisateur « vers des espaces-temps nouveaux, virtuels et ludiques » (Roustan, 2012 : 51). Là, où les autres vont tenter d'étudier, de comprendre et décrypter la pratique du joueur avec ses temps forts (de plaisir, de *flow*, …) mais aussi ses « temps faibles, […] temps morts, […] décrochements » (Ter Minassian et al., 2021 : 168). Puis, notez qu'il est essentiel de considérer les « variations d'engagement », puisque cela permet de « réhabiliter les temps faibles de l'expérience ludique, et par conséquent de penser les temps forts pour ce qu'ils sont : rares, intenses, marquants. » (Caïra, 2018 : 11). C'est dans une continuité de l'expérience qui rassemble les espaces de jeu et ceux du hors-jeu[13] que nous avancerons, avec au moins la conviction que le jeu ne peut se limiter, se cadrer à un espace-temps détaché du quotidien et du réel. Au contraire, il fait partie intégrante de ce dernier. Pour ouvrir le dialogue et la pensée scientifique, puisque c'est la première utilité de cet état de l'art, nous pouvons convoquer le « géocyberespace » d'H. Bakis (2007). Le géographe français propose un concept intéressant, qui vient toucher un juste milieu où « les loisirs électroniques » contribueraient donc « à faire des espaces où ils sont pratiqués des espaces « hybrides » (De Souza e Silva, 2006), c'est-à-dire non pas seulement « physiques » ou « virtuels » mais les deux à la fois » (Minassian, 2016 : 56).

S'intéresser aux espaces-temps ludiques, c'est d'abord assimiler qu'« il ne suffit pas de jouer à des jeux de société ou à des jeux vidéo pour se reconnaître, et être reconnu comme, joueur (Fine, 2015) » (Berry & Coavoux, 2021 : 18). En sus de la pratique, que nous allons aborder juste après, au prisme du temps et de l'espace, il faut déchiffrer les espaces en commençant par inventorier « le nombre de jeux possédés à domicile ». Puis par-dessus tout, questionner les modes d'acquisition, « de consommation et d'usage » de ces derniers. Et même autour de ces derniers. Le jeu sur cette étagère a-t-il été « reçu en

[13] En questionnant ce hors-jeu d'ailleurs : l'est-il vraiment ?

cadeau » (*Ibid.* : 19) ou le joueur en a-t-il fait l'acquisition quasi religieusement dès son jour de sortie, trépignant la nuit précédant sa commercialisation ? De même, le joueur possède-il une pièce, voire un temple dédié au jeu ? Cette prise en compte du jeu dans l'espace, et des investissements temporels attenants cadrent les pratiques ludiques. Se renseigner aussi sur des activités situées dans des espaces publics, partagés ou connexes offre un degré de compréhension des pratiques encore plus fin. Via leur étude LUDESPACE, les chercheurs derrière l'ouvrage *La fin du game ? Les jeux vidéo au quotidien* ont notamment montré que le « temps consacré à des activités périphériques au jeu, mais néanmoins lié à la culture ludique, constitue à la fois un prolongement de la pratique et un marqueur de différenciation entre des personnes pour qui le jeu vidéo serait plus ou moins central dans leurs loisirs. » (Ter Minassian et al., 2021 : 115). Ainsi, leurs enquêtés « étaient plus de 42 % à avoir également consulté un site Internet qui parle de jeux vidéo et plus de 24 % à avoir vu un film, lu un livre ou une bande dessinée inspirée d'un jeu vidéo ». Cependant, seuls « 7 % » avaient « participé à un forum de discussion en ligne parlant de jeux vidéo ». Et tout juste « 4 % » avaient « visité une exposition sur les jeux vidéo ou participé à un festival ou à une convention de jeux vidéo » (*Ibid.* : 115). Ainsi, il est possible d'évaluer l'ancrage d'une pratique, d'un monde ou d'un dispositif ludique à l'échelle du quotidien et de la vie de l'individu.

Replacer l'expérience ludique dans le temps et l'espace, c'est déconstruire les idées reçues sur le jeu et admettre qu'il peut être un objet auquel « nous accordons une valeur toute particulière ». Un objet qui relie « le passé, le présent et le futur » et occupe « du temps et de l'espace » en requérant « une attention soutenue et délibérée » (Winnicott, 1971 : 200). Donc, braver les « analyses de motivation » vidéoludiques (européennes et américaines) qui « mettent principalement en évidence le souhait de se distraire et de « passer du temps » » (Benghozi & Chantepie, 2017 : 153). Certes, la simple distraction peut constituer une motivation, mais ce serait bien réducteur de s'arrêter là. Comme le souligne l'ouvrage du Ministère de la Culture, le jeu vidéo est également source « de sociabilité, de convivialité ou d'expertise » (*Ibid.* : 153). Et enquête donc catégorisation, limites et biais obligent, ce serait encore absurde de tout expliquer avec quatre ou cinq critères. Le jeu peut aussi être motivé et conditionné par un travail exigeant (amenant à relâcher la pression derrière l'écran après une dure journée) comme par l'envie d'instaurer un « petit temps à soi » dans un espace choisi. Chantal en est la démonstration parfaite lorsqu'elle « s'installe le matin, après le départ de son mari, pour jouer au *Sudoku* vingt

minutes dans le fauteuil du salon, avec la porte de la cuisine ouverte laissant filtrer la musique de la radio » (Ter Minassian et al., 2021 : 115-116). Sans compter, et ceci dépasse dès lors le sujet de la motivation, qu'« organiser son temps de jeu signifie également le négocier face aux contraintes » d'un « monde social » forcément situé dans l'espace et le temps quotidien (Coavoux, 2010 : 17). C'est bien pour cela que « les joueurs les plus engagés, c'est-à-dire jouant tous les jours, restent dans tous les cas minoritaires » (Ter Minassian et al., 2021 : 51).

Nous en venons à la transformation des routines et contraintes spatio-temporelles en opportunités ludiques. On pense à « la promenade du chien » qui « devient un temps pour soi » une fois couplée à un jeu mobile, qui peut d'ailleurs même être un « *exergame*[14] en réalité augmenté » comme Pokémon Go (*Ibid.* : 79). Le jeu peut aussi « redonner un coup de fouet », si l'on se permet l'emploi de cette expression, comme l'a démontré M. Boutet dans ses observations centrées (entre autres) sur les temps de jeu en milieu professionnel (Bidet et al., 2017). Il faut donc prêter une attention particulière aux soi-disant « temps morts » quotidiens, dans lesquels le jeu s'insère très facilement. Après, cela montre que les choix ludiques ne sont pas nécessairement conditionnés par affinités mais potentiellement plus car « tel jeu est adapté aux caractéristiques de l'espace et du moment dans lequel il est pratiqué » (Ter Minassian et al., 2021 : 80). De même, comme le confessent les différents chercheurs à l'origine de l'ouvrage *La fin du game ? Les jeux vidéo au quotidien* (2021) : « Si on refaisait cette enquête à l'heure où paraît cet ouvrage, on pourrait certainement trouver de nombreux joueurs pour déclarer avoir regardé des vidéos de jeu sur YouTube ou Twitch ». C'est une quasi-certitude, l'enquête-projet de recherche LUDESPACE ayant pris place dans la première moitié de la dernière décennie, époque où les services de streaming étaient différents et moins regardés. Maintenant, reste à étudier ces pratiques périphériques dans les espaces-temps des spectateurs (et parfois, ou souvent, joueurs).

Nous nous devons désormais de clôturer cette sous-partie avec quelques renseignements supplémentaires. D'une part, et concernant les temps de jeu, faire appel à la sociologie nous permet de distinguer, toutefois avec des pincettes de rigueur, les joueurs « des classes supérieures » de ceux issus « des classes populaires ». Si les derniers seraient plus adeptes « des loisirs domestiques et de temps court, comme la télévision

[14] Un jeu avec une dimension corporelle (et potentiellement, sportive) accrue, « transformant l'activité en exercice ».

(Coulangeon, Menger, Roharik, 2002) », les premiers privilégieraient « les loisirs de temps long, qui sont aussi des loisirs de sortie (sorties culturelles, vacances) » (Rufat et al., 2014 : 311). De cette constatation, à mesurer avec précaution et compléter via des enquêtes qualitatives actualisées, on pourrait presque deviner qui joue à quoi par la simple opposition temps long / court. Sans être exclusif, loin de là, c'est un indicateur comme un autre. Ce qu'il y a de certain, et le temps avec les années défilant ne diront pas le contraire, c'est que « désormais tous les publics sont susceptibles de jouer, partout et tout le temps. Cela concourt à rendre le temps de jeu plus perméable à d'autres activités de la vie quotidienne » (Genvo, 2018 : 7). Autrement, nous n'avons que peu abordé la question des « régularités temporelles », pourtant celles-ci sont par exemple au cœur des « pratiques ludiques familiales » où « le jeu tend à prendre place à des moments spécifiques, comme les vacances, le week-end, les jours de fête ou encore le mercredi, moments de temps libre et de coprésence d'adultes et d'enfants » (Coavoux & Gerber, 2016 : 145).

Enfin, impossible de ne pas citer l'ouvrage collectif *Espaces et temps des jeux vidéo* (2012) qui fût une de mes premières lectures autour de ces deux notions aussi détournées qu'alambiquées. Si dans notre premier travail de recherche, il est bien question des joueurs, de leurs attitudes et pratiques rattachées au jeu, alors il faut noter qu'une production vidéoludique à l'instar de *GTA IV* « a provoqué » chez certains « un sentiment certains très fort des lieux et paysages, intensément ressenti » (Coavoux et al., 2012 : 148). Assurément, les espaces du jeu, octroyant une certaine liberté d'agir et de se conduire n'y sont pas étrangers… D'autres vont même jusqu'à « parler de déjà-ressenti, presque de déjà-vécu », dépassant l'« l'impression de déjà-vu du cinéma ». C'est dire de la grandeur et des possibilités offertes par les espaces ludiques, mais cette fois ceux de la scène, du jeu ; non ceux du quotidien, que ce dernier prenne place dans une chambre, un salon partagé ou une rame de RER.

d. Nostalgie, souvenirs et jeu

« *Les journées semblent très longues à un prisonnier, parce qu'« il compte les heures », mais, après coup, sa captivité pourra lui sembler avoir peu duré parce que ces mêmes journées lui auront laissé peu de souvenirs. Par contre, une journée où l'on visite en touriste une ville ou une région nouvelle apparaît au soir même bien remplie ; comme elle laissera beaucoup de souvenirs, la même impression se retrouvera quelques années plus tard, quand on l'évoquera dans la mémoire.* » (Fraisse, 1967 : 176)

Il y a eu un certain nombre d'hésitations, d'aller-retours pour placer cette sous-partie. Bien qu'allégée et moins riche que d'autres, elle a toute son importance, la nostalgie et les souvenirs étant questionnés auprès de chacun de nos enquêtés. Il fallut donc lui trouver une place. Je balançais entre la partie sur le jeu et celle sur les espaces-temps. Après réflexions, il était évident qu'elle devait se tenir ici-même. Déjà, nous allons aborder le sujet en deux temps. D'abord, d'un point de vue général et définitionnel pour ensuite s'axer sur le jeu. Ensuite, comment achever cet état de l'art sur les espaces-temps sans établir une transition parfaite avec celui sur le confinement. Car, d'évidence, ces sujets sont à mettre en perspective d'un temps aussi singulier que celui du confinement, où la porte vers les souvenirs, vers le passé, n'a jamais été aussi ouverte.

P. Chabot le dit très bien : « C'est la nostalgie qui exprime au mieux la désolation de ne pouvoir revivre ce qui a été vécu, ni retrouver ce qui a été perdu. » (Chabot, 2021 : 153). En ajoutant que « ce que l'on regrette du passé, ce n'est pas tel ou tel moment, telle ambiance, telle insouciance. C'est plus fondamentalement sa passéité que l'on déplore. Toute la dimension irréversible et irrévocable de la temporalité s'exprime dans la nostalgie ». Cela va d'ailleurs très bien avec l'étymologie de nostalgie, elle qui « est la douleur du « retour » (*nostos*) impossible » (*Ibid.* : 153). L'individu éprouvant de la nostalgie, ponctuellement ou régulièrement, a bien conscience du présent et surtout de l'avenir qui n'est que la seule voie (du moins, à ce jour, sait-on jamais…). Avec les mots de D. Winnicott, « la nostalgie relève de la prise précaire que peut avoir un individu sur la représentation intérieure d'un objet perdu » (1971 : 61). Perdu, passé, derrière-nous : voilà à quoi réfère ce fameux sentiment. Il est d'ailleurs très lié au « souvenir » qui est « justement le moyen de conserver présent ce qui n'est plus » (Fraisse, 1967 : 167).

Cependant, comme le souligne P. Fraisse juste après, « tout ne se transforme pas en souvenirs ». Heureusement d'ailleurs. Là où cela devient plus intéressant et intriguant, c'est dans le « décalage important » qu'il peut y avoir entre l'immédiateté « d'une perception » et le (non) souvenir qu'il en restera une minute, un mois ou une décennie plus tard. Selon le psychologue émérite français, il « faut avoir pu nommer les choses, les gens, les sentiments pour qu'ils puissent appartenir à nos souvenirs » (*Ibid.* : 167). Mais, ce serait insuffisant, alors ces « choses », « gens », « sentiments » devront aussi être mis en relation avec d'autres souvenirs. Cela nous renvoie à l'aspect constructionnel de nos mémoires où « chaque acte est associé dans le souvenir à toutes les circonstances qui l'ont entouré » (*Ibid.* : 168). Et forcément, la mémoire n'est pas rangée telle une bibliothèque

soigneusement classée par ordre alphabétique. Lorsque l'on fouille dans notre passé, « les souvenirs ne s'alignent pas avec régularité » (*Ibid.* : 175). Nous serons curieux de voir si chez quelques-uns de nos enquêtés, le premier confinement que l'on peut qualifier de « nœud formé par un événement collectif crucial » (en ressaisissant et adaptant à notre cas la formule de P. Fraisse), a bel et bien été une de ces périodes qui « nous apparaît rétrospectivement d'autant plus longue qu'elle est riche de plus de souvenirs » (*Ibid.* : 175). Nous rejoindrons en tout cas le sociologue durkheimien M. Halbwachs, selon qui « la condition d'exercice de la mémoire individuelle est l'existence d'une mémoire collective structurée par des temps sociaux et des événements historiques ». La résonnance d'une pareille pensée est forte à la suite d'un événement aussi majeur que celui du printemps dernier.

Concernant le jeu de société, nous pouvons suivre les propos de S. Coavoux et D. Gerber lorsqu'ils expliquent que les « souvenirs de jeux classiques sont le plus souvent liés soit à l'enfance, soit aux sociabilités familiales extraordinaires (vacances et fêtes familiales) à l'adolescence » (2016 : 143). Aussi, puisque les dispositifs ludiques sont au centre de nos réflexions, il est utile de regarder de près le travail du psychiatre et psychanalyste français S. Tisseron (1999). À propos du passage de la chose à l'objet (qui serait ludique dans notre cas), il énonce que « les souvenirs associés à une chose trouvée peuvent suffire à la transformer en objet précieux. ». Autrement dit, un jeu (re)trouvé dans les tréfonds d'un grenier peut (re)transformer la chose en objet, lui (re)donner corps ou vie d'une certaine manière. Pour replacer le sujet du *streaming* (via Twitch et YouTube notamment) dans l'équation, on pourrait questionner la matérialité d'un souvenir. Si certains retrouvent leur cartouche de jeu vidéo dans une malle bien cachée au sein du foyer, d'autres voyageront dans leurs souvenirs à travers la projection d'un jeu joué par un autre. À l'heure de la dématérialisation et des vidéos de jeu à tout va, le rapport aux souvenirs ludique mérite d'être approfondi sous cet angle, espérons que quelqu'un y jette alors son dévolu.

Il est fondamental d'interroger la « nostalgie du jeu », celle-ci nous apprenant au moins « deux choses » sur le joueur : « D'abord, l'activité passé a eu suffisamment de sens pour que son souvenir soit teinté de tristesse. Ensuite, ce sens est attaché à l'activité de jeu telle qu'elle a eu lieu, aux gestes effectués (Bidet, 2007) » (Coavoux et al., 2012 : 192-193). Au fil d'entretiens et témoignages, c'est grâce à elle que l'on en déduira, pour prendre un exemple concret, que « Chez Sylvain, la nostalgie du temps où il jouait avec

ses amis renvoie les pratiques de jeux à des valeurs de socialisation qui s'accompagnent de considérations esthétiques au sens d'une idéalisation de relations sociales mues par un plaisir ludique partagé » (Koster, 2013 : 104). Et « plus le joueur plonge dans la nostalgie, plus il alimente son fantasme et plus ce qu'il a fantasmé lui manque » (Berry & Andlauer, 2019 : 86). Enfin, n'oublions pas que la nostalgie renvoie possiblement à la transmission. D'une lignée de pratiquants à l'autre, « des adultes font ainsi découvrir aux jeunes générations des expériences fondatrices de leur culture vidéoludique (Suominen, 2011) » (*Ibid.* : 2). Gageons d'ailleurs que cela se matérialise, aussi, dans l'autre sens…

III. Confinement

a. Sémantique

« *En mars et avril 2020, le mot a été polysémique puisqu'il référait aussi bien aux mesures prises (« le confinement oblige à…»), à la situation des territoires (« le confinement de la Lombardie »), à celle des personnes (« mon confinement se passe bien »), ou à la période (« pendant le confinement »). Cependant, dès mai 2020, la polysémie s'est réduite, et c'est à la période qui s'étend du 16 mars au 11 mai 2020 que le mot réfère le plus fréquemment* » (Bidet et al., 2017).

Confinement : avant d'être aux yeux de tous une période particulière que certains n'hésitèrent pas à comparer avec la France occupée, le mot a bien voyagé. C'est par un plongeon sémantique que nous allons aborder l'histoire du mot, pour mieux en saisir les ressorts.

« Action de confiner, de reléguer » (Littré, 1873 : 727), c'est ainsi que le mot *confinement* est défini dans le *Dictionnaire de la langue française*. On note immédiatement la connotation assez négative de son synonyme, « reléguer » c'est tenir à l'écart. Au figuré, c'est provoquer l'oubli, comme on jette des affaires dans la cave ou le grenier, pour les écarter de notre vue. Il est ensuite intéressant, quelques lignes plus loin, de lire la définition du verbe *confiner* : « Toucher aux confins, aux limites » (Littré, 1873 : 727). Si l'édition date de 1873, ce qui n'est pas tout à fait hier, je vois en ces « limites » un bel esprit de synthèse. En effet, nous étions limités, restreints, contraints durant ces deux mois. Nos libertés furent limitées, ce qui est plus que significatif, dans un pays où l'on affiche fièrement le terme à la symbolique si chargée sur nos drapeaux. Paradoxalement, « la liberté n'est que le sentiment de l'idéal vécu d'une action engagée à des moments spécifique, et c'est dans la confrontation avec les temps contraints que la

liberté prend toute sa valeur » (Zaffran, 2010 : 109). Aux origines latines, « l'adjectif *confinis* (*cum finis*) qualifie « ce qui est limitrophe » » (Thiéry-Riboulot, 2020 : 128), ce qui dérive donc du *Littré* dans sa proposition pour le verbe *confiner* en amenant une portée géographique. On parle effectivement d'espaces limitrophes. C'est ce premier sens, avec une résonnance territoriale et frontalière forte que le mot couva « jusqu'à la fin du XVI^{e} siècle ». « Ensuite, il se rapporte à la situation des personnes condamnées à l'exil ou à la relégation, avant de tomber rapidement en désuétude. » (Thiéry-Riboulot, 2020 : 140)

Dans l'hexagone, le terme renaîtra des vents anglais au « XVIII^{e} siècle pour désigner la situation d'une personne emprisonnée ou enfermée de force puis, plus communément, d'une personne ou d'un objet contenus dans un espace clos » (Thiéry-Riboulot, 2020 : 140). Il est d'ailleurs bon de relever que son « sens judiciaire » et coercitif l'a emporté outre-Manche et outre-Atlantique où *confinement* reste rattaché au lexique carcéral et où *lockdown* (fermeture) fait figure de proue. En Italie, c'est *quarantena* (quarantaine) et en Espagne, *aislamiento* (isolement) qui sont majoritairement employés. On réalise donc que notre terme n'est pas celui de tous et qu'il « ne doit donc rien à une influence interlinguistique » (Thiéry-Riboulot, 2020 : 136). Mais alors, d'où vient-il ?

« de nos jours, [confinement] indique surtout le fait d'enfermer et d'être enfermé dans certaines limites, concrètes ou […] abstraites » (Rey éd., 2016) (Thiéry-Riboulot, 2020 : 131)

Voici ce qu'il signifiait en 2016. Mais il est nécessaire de regarder en arrière, d'abord dans les vestiges de la médecine française du XIX^{e} siècle où le terme avait clairement une connotation péjorative. Il était notamment usité pour parler des « conditions de vie en promiscuité dans des locaux malsains » (Thiéry-Riboulot, 2020 : 131). Puis, à nouveau, il disparaît. Avant de revenir une centaine d'années plus tard dans le jargon technique nucléaire, via l'expression « *enceinte de confinement* ». On entend par là l'enfermement de la « matière nucléaire » et l'usage courant en découlant désignera « l'enfermement hermétique d'autres objets dangereux » (Thiéry-Riboulot, 2020 : 140). *Confinement* gardera cette signification pendant plusieurs décennies. C'est seulement à l'orée du nouveau millénaire que le terme (re)commencera une phase révisionnelle. Et comme pour une majorité de mots, son sens épousera les événements sociétaux majeurs. Ceux qui participent à définir une époque. 2001, un mois de septembre chargé (c'est

vraiment le moins qu'on puisse en dire). Peu après les événements newyorkais, l'usine AZF de Toulouse explose. Dans son sillon, la « loi n° 2003-699 du 30 juillet 2003 relative à la prévention des risques technologiques et naturels et à la réparation des dommages »[15] entre en vigueur. Bien que difficilement datable, du moins avec précision, c'est dans ces années que le terme est définitivement (re)saisi par les « spécialistes de la gestion du risque ». Et dès 2003, le « glissement » de sens du *confinement* de matières vers le *confinement* d'individus « est facilité par l'existence d'une forme pronominale du verbe confiner : on peut confiner une substance ou se confiner soi-même » (Thiéry-Riboulot, 2020 : 138-139).

Enfin, le dernier maillon en date se construit autour d'autres actualités encore plus assourdissantes : les attentats ayant touché Paris, capitale et symbole de notre pays. Et cette fois, c'est « une circulaire du ministère de l'Éducation nationale (MENESR-DGESCO, 2015) » qui imposera « à tous les établissements scolaires de préparer un plan particulier de mise en sûreté (PPMS) » (Thiéry-Riboulot, 2020 : 139). Deux mots, deux comportements sont scandés pour protéger les élèves, enseignants et résidents français : « l'évacuation » ou le « confinement ». S'il garde une grande polysémie (les usages multiples du terme par mes enquêtés en constituent la preuve parfaite), la « nouvelle acception du mot confinement est donc celle-ci : « mise en œuvre d'un repli des personnes dans un endroit sûr face à un danger » et elle s'oppose à l'idée de la possibilité d'une fuite face à un danger. Elle était donc sémantiquement adéquate pour désigner les dispositions prises lors de la pandémie de 2020. » (Thiéry-Riboulot, 2020 : 139)

b. Appréhension, quotidien et espace-temps

Trois chercheurs de l'université de Pau ont publié les premiers résultats d'une enquête sur le confinement et la Covid-19 dès mai 2020. Avec 8412 répondants pour 22 minutes en moyenne passées à traiter les 109 questions, nous regarderons attentivement les résultats, tout en gardant un recul nécessaire. L'exercice dont nous pourrons tirer quelques données sur l'appréhension du confinement n'est que la première phase « à chaud » (questionnaires remplis entre le premier avril et le quinze mai 2020) d'une enquête en trois temps. De même, nous tâcherons de rester dans le cadre fixé par notre travail, en s'intéressant aux populations de 18-25 et 26-35 ans. En sachant bien qu'aucun de nos

[15] https://bit.ly/3ggBF6l

enquêtés n'a 30 ans ou plus (bien que cela aurait tout à fait pu se produire) et aussi qu'il nous aurait été profitable d'avoir des données sur les jeunes mineurs. Nous pourrions commencer par relever que « seulement 29% des plus jeunes (18-25) ont réussi à se réorganiser complètement » quand environ 37% des 26-35 ans sont parvenus à réorganiser de bout en bout leur quotidien (Barthou et al., 2020 : 13). Ensuite, dans ces journées au « temps suspendu » (Bigot et al., 2020 : 1), les plus jeunes se sont emparés, sans doute autant qu'on aurait pu le présager, des technologies et services numériques à leur portée. Que ce soit pour communiquer avec les réseaux sociaux et messageries instantanées, où 66,2% des 18-25 déclarent les utiliser plus qu'avant. Ou pour se divertir (entre autres), avec « 70% des 18-25 ans » qui confessent « passer plus de temps qu'avant le confinement à regarder la télévision et/ou des contenus vidéo (YouTube, Netflix, etc.) » (Barthou et al., 2020 : 15). Bien que « très générale », la question illustre bien la nette augmentation du « temps passé devant les écrans », particulièrement chez les jeunes, durant cette période.

« Pour plus de la moitié des individus, toutes les journées se ressemblent pendant le confinement : le week-end ne veut à première vue plus dire grand- chose... Mais ce résultat est à relativiser. Si le sentiment est partagé par un peu plus de 60% des jeunes (18-25), seuls 39% des 36-50 ans y adhèrent. » (*Ibid.* : 18). Un sentiment très important du confinement que l'on peut rattacher aux vacances où « il manque » souvent « un but à ces journées solaires qui passent sans transition du matin à l'après-midi ». Comble de la comparaison, lors du premier confinement, la France était aussi ensoleillée qu'elle peut l'être une belle semaine d'été. Alors, c'est dans ce quotidien aux journées semblables, « où la durée paraissait se liquéfier, à force de n'être contrainte par rien » que certains peuvent réaliser « que l'existence […] peut se suffire à elle-même » et même « que les programmes ordinaires peuvent la détourner de l'essentiel » (Chabot, 2021 : 30-31). Comme le dit le philosophe belge, ce qui a « manqué » à cette existence, c'est le « poids du temps » … Pour autant, preuve que beaucoup réussissent à se passer de ce poids pendant quelques semaines : « Pendant le confinement, 4% des répondant.e.s ont peur de s'ennuyer durant le week-end. » (Barthou et al., 2020 : 18). Une proportion d'individus qui reste donc marginale.

Un des intérêts de l'enquête mise en place par les chercheurs de l'université de Pau réside dans la présence de questions ouvertes. De cette manière, ils ont par exemple pu mesurer, définir l'appréhension d'un tel événement. Leur échantillon a par exemple été

confronté à l'interrogation suivante : « Comment avez-vous vécu l'annonce du confinement ? » (*Ibid.* : 19). Cinq réactions (parfois opposées), après analyse des réponses, ont été identifiées : surprise, frustration, inquiétude, sérénité, indifférence. En considérant que les « jeunes entre 18 et 25 ans représentent la tranche d'âge la plus stressée, déprimée, angoissée. » Et que « ces mêmes jeunes ne sont que 21% à se dire globalement sereins. Plus la tranche d'âge monte, plus les répondant.e.s se déclarent globalement serein.e.s » (*Ibid.* : 20). Nous aurons d'ailleurs l'occasion d'étayer, d'infirmer ou d'élargir ce spectre de réactions grâce à notre dizaine d'enquêtés sondées avec une approche d'autant plus qualitative.

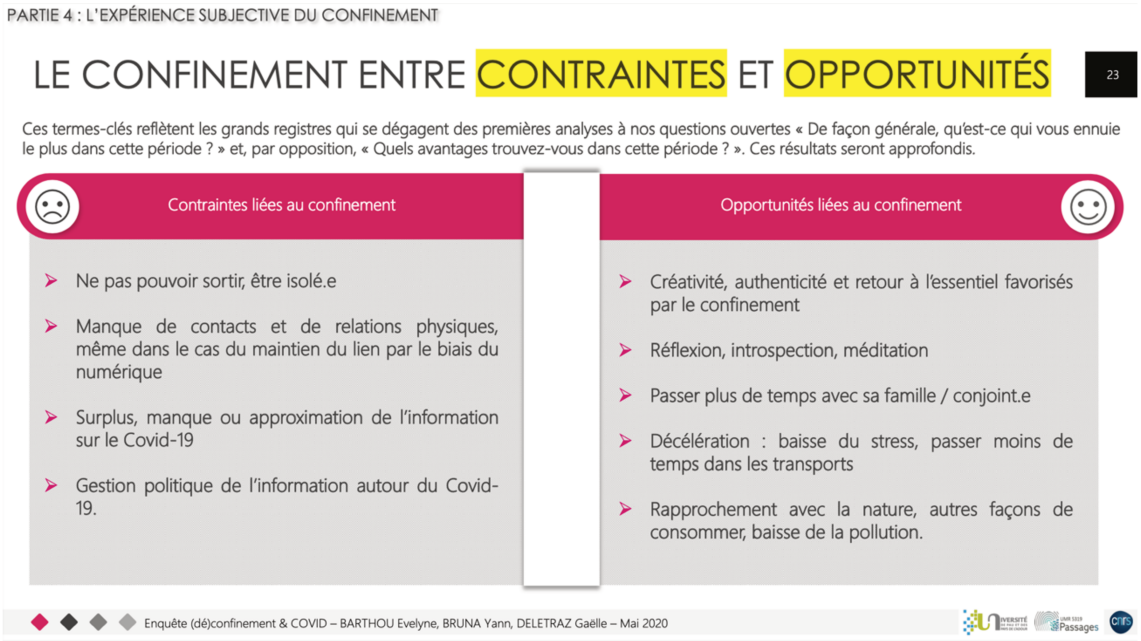


Figure 3. Synthèses des contraintes et opportunités relevées dans l'étude de Barthou et al. (2020 : 23).

De même, nous relèverons la dualité contraintes / opportunités qui forme l'une des caractéristiques de cette période singulière. Autrement dit, le confinement n'est appréhendé ni en noir, ni en blanc. Du moins, en posant des questions ciblées sur les avantages et les inconvénients, on constate que certains enquêtés se sont saisis d'occasions propices à la « réflexion », aux moments conjugaux ou familiaux tout en se prêtant à une « décélération » générale. Quand dans le même temps, ces derniers (ainsi que d'autres) ont subi l'isolement, l'atteinte aux sociabilités et « relations physiques » (*Ibid.* : 21).

La « décélération » est d'ailleurs à rapprocher de la « lenteur », qui est re-contextualisée dans l'ouvrage *L'individu hypermoderne*, sous la direction de N. Aubert (2010). On nous rappelle à juste titre qu'avant d'être un « choix », et même un « luxe »,

la « lenteur » était une « contrainte » (Aubert, 2010 : 290). Sur la même page du livre, il est aussi dit que le « face-à-face prend une valeur sociale nouvelle dans un monde où les technologies nouvelles banalisent les télécommunications et l'audiovisuel » (*Ibid.* : 290). La dimension que prennent ces propos une décennie plus tard est assez saisissante, poussant à la méditation… Afin de prolonger le propos sur cette lenteur, ce « temps suspendu » du confinement, nous pourrions aussi suivre la pensée de G. Anders, disant que « le capitalisme souhaite se débarrasser du temps ». Donc, que la « lenteur est une honte » puis évidemment que le « temps » nous est « compté », qu'il ne faut surtout pas le « perdre » (Paquot, 2014 : 34). Or, que dire de tout cela à une heure où la France, loin d'être totalement prête pour l'école à distance ou le télétravail, accusait d'un taux important de salariés en chômage partiel. Si nous nous intéressons uniquement aux jeunes dans ce travail, faute de temps et d'espace pour traiter le cas des autres (salariés, retraités, …), ces premiers ont eux aussi dû faire avec un « cadre spatio-temporel contraint et non choisi » qui a (pour certains, du moins) « transformé » leur « rapport au temps » (Ayadi & Djelassi, 2020).

Adieu les « repères temporels quotidiens » et autres « routines » (*Ibid.*) inscrivant « l'individu dans un temps répétitif » (Aubert, 2010 : 280). Bien que d'autres aient pu naître lors de ce confinement, « la fin » des routines pré-covid a forcément impliqué « un nouveau rapport au temps : d'une part, les actions des individus varient dans le temps ; d'autre part, elles sont finalisées, c'est-à-dire qu'elles visent, pour des raisons diverses, un résultat, un futur, et qu'elles supposent un projet de l'individu. » (*Ibid.* : 280). Et justement, viser un futur aussi incertain, dans le « temps explosif » (Javeau, 2011 : 14) du premier confinement (pour le situer dans les « catégories de temps sociaux » du sociologue G. Gurvitch) n'a pas été forcément facile pour certains, ni envisageable pour d'autres. D'aucuns vont jusqu'à invoquer une « distorsion temporelle » et un « temps distendu » (Ayadi & Djelassi, 2020). Nous rappellerons qu'il est essentiel de ne pas confondre le temps de la physique (la minute, qui confinement ou non, s'écoule en 60 secondes) avec les temporalités, que celles-ci soient d'ordres social, historique ou personnel, voire intime.

Nous pencherons toutefois plus vers l'« écologie temporelle » du pionnier W. Grossin, avec ce passage tiré de son ouvrage *Pour une science des temps. Introduction à l'écologie temporelle* (1996) intéressant à superposer avec la situation rencontrée au printemps 2020 : « On ne vit bien, en effet, que dans des temps à soi, dans la faculté

entière de les choisir et de les doser selon ses propres besoins et désirs, de les distribuer selon les circonstances et l'humeur. Comme ces besoins et ces désirs diffèrent d'un individu à l'autre, selon leur équation temporelle personnelle, aucune formule générale d'association de temps divers ne convient au grand nombre. » (Paquot, 2014 : 35). Effectivement, si une temporalité commune, historique et sociale, fut partagée par l'ensemble des Français lors du premier confinement, n'oublions pas que chacun de nous a dû trouver sa propre temporalité. Conditionnée par un contexte (famille, habitat, …), des choix, obligations et des « facteurs liés aux humains » faisant que « chacun » de nous « réclame un certain temps pour lire, répondre à un message, préparer le repas, faire tel geste, etc. » (*Ibid.* : 32-33).

Du point de vue du temps, nous pouvons sans mal qualifier le confinement de « chrononyme » (Bartolotti et al., 2018 : 3) en faisant appel au concept de la linguiste E. Büchi. En effet, le printemps dernier correspond bien à une « portion de temps que la communauté sociale appréhende, singularise, associe à des actes censés lui donner une cohérence, ce qui s'accompagne du besoin de la nommer » (Bacot et al., 2008 : 5). Mais au-delà de la dénomination collective, nombreux sont les scientifiques en accord sur la démultiplication de nos façons d'occuper le temps. « D'une vie « *speed* » (la course contre la montre) vers un « *slow down* » imprévu, s'est posée la question d'occuper son temps et de manière diversifiée. » (Ayadi & Djelassi, 2020). La sociologue et anthropologue de l'espace M. Segaud employait le terme « multifonctionnel » en parlant de notre espace domestique, ajoutant que ce dernier « n'est plus l'espace familial, du repos, … Mais il devient à la fois un espace de l'école, un espace de repos, un espace de travail, un espace de loisirs ».

Si le glissement vers la dimension spatiale est bien opéré, alors autant dire que « tous ces usages, qui étaient en partie faits à l'extérieur, et qui permettaient donc de donner d'autres qualités à l'espace domestique […] tout ça est complètement bouleversé. C'est-à-dire que les limites volent, les limites volent complètement en éclats. » (Letourneux & Bornand, s. d.). Pour au moins une partie des jeunes (et individus au chômage partiel, signalons-le par la même occasion), ce « temps disponible à consacrer pour soi » fut donc « démultiplié » dans des espaces nécessairement « limités » qui « amplifient » une « lenteur due à l'impossibilité de faire des activités à l'extérieur » (Ayadi & Djelassi, 2020). Le temps est donc lié, plus intimement que jamais à l'espace, par un grand nombre de « multiplicités des usages » dans un espace ouvert, « utilisé par tous » et « tout le

temps » comme l'explique M. Segaud dans son entretien pour le podcast *La bonne cage* (Letourneux & Bornand, s. d.). *In fine*, le mot est prononcé : « saturé ». Notre espace était « saturé, parce que tout » devait « se faire dans un même lieu. Toutes les pièces » étaient « utilisées en quelque sorte » (*Ibid.*, s. d.).

Etienne Klein : « *C'est-à-dire que dans la vie normale, notre existence se répartit en un barycentre de plusieurs pôles, y'a un pôle familial, personnel, professionnel, … Et puis tout d'un coup, certains de ces pôles sont anéantis par le fait qu'on est confiné. Donc on est chez soi et on sait plus très bien où on habite.* » (Trapenard, 2021)

P. Ariès et G. Duby le clamaient avec justesse dans leur *Histoire de la vie privée* (1999) : « L'indifférenciation de l'espace entraînait celle du temps. » (Ariès & Duby, 1999 : 27). Les deux historiens parlaient là du siècle dernier, où le cordonnier (prenons cet exemple) vivait encore dans son magasin et pouvait faire affaire entre la viande et le dessert. Entre temps, le domicile fut différencié du lieu de travail. La société évolua énormément en quelques décennies, passant de 9% de logements « confortables » (« disposant *à la fois* de l'eau courante, de w.-c. intérieurs et d'au moins une douche) « en 1953 à 61 % en 1973 » (*Ibid.* : 59). Loin de revenir aux domiciles de la première moitié du vingtième siècle, le confinement a largement profité de « l'agrandissement des logements » et de « leur spécialisation fonctionnelle » jusqu'à en faire des espaces domestiques multifonctionnels. Si « le droit de chaque membre de la famille à sa propre vie privée […] au sein de la vie privée familiale » (*Ibid.* : 59) a déjà pu être affecté, c'est davantage l'indifférenciation des espaces qui est revenue en force. Comme au début du siècle dernier, nos activités professionnelles (et plus, scolaires) affiliées à l'espace public se sont immiscées dans l'espace privé, voire intime. Cela pose donc la question de l'aménagement et du réaménagement des temps et espaces lors de ce premier confinement. Un point que nous questionnerons auprès de nos enquêtés, car il nous indique, en partie du moins, quel était l'espace (en minutes comme en mètres carrés) restant pour le jeu.

Comme l'a dit Etienne Klein au micro d'Augustin Trapenard, c'est un tort d'associer le confinement au temps. Nous n'avons jamais choisi et ne choisirons jamais notre « position » dans le temps, alors que « le confinement est une expérience de l'espace. Tout d'un coup, notre…notre appartement, notre maison devient une cage. » (Trapenard, 2021). Rejoignant ce point, on peut aussi préciser que les « caractéristiques des lieux et

des milieux de vie dans lesquels se déroulent les expériences habitantes, spécialement les plus longues ou celles qui sont les plus marquantes d'un point de vue émotionnel par l'originalité de la situation ou la brutalité physique de l'expérience, tiennent une place essentielle dans la construction de sa sensibilité. » (Morel-Brochet & Ortar, 2012 : 73). Le confinement est donc bien une « expérience habitante », qui participera forcément, de manière plus ou moins forte, à façonner la « relation habitante ultérieure » de chacun. Tout en sachant que c'est plus « la représentation du souvenir de l'expérience qui influence la trajectoire » que l'expérience même du confinement (*Ibid.* : 80). Ces points montrent l'importance de l'espace domestique dans une telle période. Un espace, de l'ordre du privé, que les habitants (qu'ils soient seuls, jeunes, plus âgés ou en famille) investissent de sortent à « se construire » en tant que confiné. Il serait d'ailleurs intéressant, à l'instar de L. Grésillon qui a pu énoncer « cinq manières de se construire comme parisien » (en se basant sur ses entretiens) de réaliser un travail du même type grâce à ma dizaine d'entretiens. La chercheuse de l'université de Caen a dégagé ces critères : « aménager son logement pour en faire un cocon protecteur, construire un vivre ensemble, être entouré affectivement, circuler facilement dans Paris, admirer la beauté de Paris » (*Ibid.* : 95). Si d'évidence, transposer ce modèle tel quel n'aurait aucun sens pour nous, s'en inspirer pour définir plusieurs manières de « se sentir bien » en tant que confiné est une voie que nous suivrons lors de la phase d'analyse. Enclencher cette démarche participe à tenter de suivre, voire de « rattraper » le quotidien des enquêtés, qui confinement ou non, est fondamentalement « innovant » et « changeant » (Brougère 2009a : 23) (Long, 2019 : 18).

Pour reprendre les propos de C. Javeau, puisqu'ils sont clairement d'actualité et appropriés à notre cas d'étude : « Être « libre de son temps » dans un espace confiné (prison, hôpital, asile, pensionnat ou simplement domicile familial pour les ménagères ou les retraités) peut se révéler plus contraignant et engendrer un sentiment d'ennui ou d'enlisement (donc d'aliénation) beaucoup plus fort que subir des obligations temporelles dans un espace plus vaste et/ou plus ouvert. » (Javeau, 2011 : 23). Cette aliénation, nombreux sont les confinés l'ayant malheureusement vécu avec beaucoup d'intensité. Cependant, comme le montre l'analyse qualitative du CRÉDOC notamment fondée sur « un échantillonnage représentatif des messages postés sur Twitter », au final, « 27% seulement des messages postés sur Twitter concernant le confinement sont associés à une humeur négative » (Bigot et al., 2020 : 2). Un réseau social « où environ 20 millions de

Français s'expriment régulièrement » avec « ses propres biais » ne représente pas le peuple d'un pays, évidemment, mais notons tout de même que « le confinement fait partie des sujets de discussion dont la connotation dominante est positive : 42% des tweets sont positifs et 31% sont neutres » (*Ibid.* : 2). Puis sans nécessairement éprouver un fort sentiment d'ennui, « certains ne voient » même « pas le temps passer », « beaucoup trouvent le temps long » (Zaffran, 2010) dans des espaces où « la promiscuité est parfois compliquée : « Tu m'étonnes ! Être enfermé 24h / 24 h avec cette buse, qu'elle épreuve ! » » (*Ibid.* : 5). Comme le montre ce dernier exemple de tweet, parfois plus que la petitesse ou la délimitation des espaces, ce sont aussi les sociabilités qui fâchent… Vivre cette période en couple, en colocation ou en famille peut aussi se révéler difficile. C'est presque paradoxal, alors que « pour beaucoup, l'isolement et le manque de contacts avec ses proches sont pesants » (*Ibid.* : 5).

Dans un contexte de pandémie où la « réduction » forcée « des territoires » publics « propices à des activités librement organisées » (Zaffran, 2010 : 50-51) a orienté nos journées vers la « maison » et un « retour à l'entre-soi familial et/ou au retour à soi », les notions d'« intimité » et d'« appropriation » des espaces furent primordiales (Serfaty, 2020 : 90). Alors habituellement cantonnée à la frontière entre l'espace domestique et le « monde extérieur », l'intimité, « toujours liée à cette part de soi et de sa maison que l'on ne partage pas avec n'importe qui » (*Ibid.* : 90), s'est vue réinvestie dans les espaces les plus privés de nos foyers. Que ce soit de la chambre, d'un balcon ou d'un recoin du foyer, nous avons pu développer lors de ce premier confinement notre « saveur des lieux », celle qui « s'établit entre la sensibilité géographique d'un habitant et les caractères du lieu » (Morel-Brochet & Ortar, 2012 : 89). Puis, il s'agissait également pour les confinés de trouver un « espace propre (*Eigenraum*) qu'ils organisent et aménagent et qui s'oppose dialectiquement au décor, aux alentours, aux domaines des autres » (Fischer, 1981 : 13). Si celui qui est « un « facteur » parmi d'autres de nos conduites » (*Ibid.* : 31) « devient » habituellement « un territoire valorisé par l'emprise que les individus exercent sur lui » (*Ibid.* : 36), l'espace a eu cette fois une emprise non négligeable et inhabituelle sur les individus. Cela n'enlève aucunement notre « pouvoir » sur ce dernier mais souligne l'effet miroir, en quelque sorte, qui a pu se produire au printemps 2020. Enfin, selon G-N. Fischer, c'est « de la familiarité avec un espace que naît l'appropriation. Cette familiarité est un apprentissage progressif de la spécificité d'un lieu, de ses aspects quotidiens. » (*Ibid.* : 89). On peut se demander face à une situation si singulière s'il n'a

pas fallu dans certains cas, et pour certains confinés, désapprendre les spécificités d'un lieu ? Pour ensuite le découvrir sous un nouveau jour, le réapprendre, et se le réapproprier.

c. Loisirs et jeu

Face à un espace extérieur devenu véritable « lieu de comportement » autorisant et même nécessitant « un ordre d'interaction » (Goffman, 1988 : 196) bien précis, la maison ou l'appartement sont passés terres d'accueil des loisirs. Dérivé « du latin *licere*, qui signifie « il est loisible », proche de *licet*, « il est permis » […] il conviendrait de considérer le loisir comme ce qu'on se permet à soi-même pour soi-même » (Paquot, 2014 : 26). Comme le mentionne l'enquête sur les pratiques culturelles (des individus de quinze ans et plus) en temps de confinement, « un nouveau cadre spatiotemporel, restreint et non choisi, centré sur le domicile, a redistribué le rapport au temps et notamment au temps de loisir. Ce temps libre s'est trouvé contraint par l'espace domestique au sein duquel la culture d'écran et les équipements numériques n'ont été quant à eux ni affectés ni entravés par la crise sanitaire. » (Jonchery & Lombardo, 2020 : 2).

Le jeu vidéo, objet premier de notre étude, a « renforcé » sa place dans les pratiques culturelles des français avec « 53 % de joueurs pendant le confinement, contre 44 % en 2018 » (*Ibid.* : 15), pourcentage que l'on retrouvait dans la dernière édition de l'enquête *Pratiques culturelles des Français* (DEPS, ministère de la Culture et de la Communication, 2018). Notons quand même que cet essor n'est pas dû aux 15-24 ans (notre cœur de cible), qui ont même connu un léger recul dans leurs pratiques vidéoludiques, mais aux « populations initialement les moins consommatrices », soit « les personnes de 60 ans et plus, les ouvriers et les non-diplômés » (Jonchery & Lombardo, 2020 : 12). Aussi, car nous souhaitons donner une certaine vue d'ensemble des loisirs dans cet état de l'art, il est d'importance de souligner que « le visionnage de vidéos sur Internet (clip, reportage, vidéo YouTube, etc.) a fortement augmenté : deux tiers de la population s'y sont adonnés, contre la moitié en 2018. L'usage plus répandu des réseaux sociaux (consultés par 78 % de la population pendant le confinement quand 53 % les utilisaient en 2018) a très certainement contribué à cet intérêt pour les vidéos en ligne » (*Ibid.* : 15).

Puisque nous sommes dans le volet jeu et confinement, il n'y a pas meilleur « moment » pour confirmer ce que l'on pouvait présager : « la sociabilité familiale semble stimuler l'engouement pour le jeu vidéo, tout comme, à l'autre extrême, le

confinement seul ». Au passage, nous nous devons de souligner le comportement curieux de « l'Organisation mondiale de la santé, qui alertait en 2019 sur les dangers de l'addiction aux jeux vidéo en la classant comme pathologie » avant de préconiser « la pratique vidéoludique pendant le confinement, en s'associant à la campagne "Play Apart Together" ». Un drôle de revirement, bien que facilement compréhensible, une fois considéré le fait que la « sociabilité numérique est en effet une des potentialités du jeu vidéo : il s'agit de l'activité culturelle la plus pratiquée avec des personnes à distance […] Ceux qui jouent à distance avec d'autres personnes pendant le confinement sont particulièrement jeunes (58 % ont moins de 25 ans et 22 % entre 25 et 39 ans), et 20 % d'entre eux sont confinés seuls, cette pratique vidéoludique participant à rompre l'isolement. » (*Ibid.* : 16). Au vu de ces statistiques, il faudra nécessairement s'intéresser aux pratiques multijoueurs de nos enquêtés ainsi qu'à leurs sociabilités numériques, dont le jeu vidéo est sans doute un des piliers. Au rayon des solutions numériques motivées par le confinement, le jeu fut également investi de manière plus ou moins créative, des « enseignants » créant « de nombreux jeux et *escape games* virtuels pour aider et suivre les élèves » à ces « 3 filles d'Amsterdam » qui « ont inventé le jeu le plus poétique et drôle et génial du confinement[16] : nous faire jouer des personnages de grands tableaux. La planète entière joue le jeu ! » (Bigot et al., 2020 : 3-4). Au-delà de s'emparer de dispositifs ludiques conventionnels (du jeu de cartes au jeu vidéo), réglés par le concepteur / développeur, les confinés ont donc pu faire montre d'une attitude résolument ludique et inventive.

L'enquête *Loisirs des enfants de 9 ans en situation de confinement au printemps 2020* de N. Berthomier et S. Octobre, associées toutes deux aux Département des études de la prospective et des statistiques (DEPS), est riche à bien des égards. Si nous rediscuterons certains choix méthodologiques dans notre partie empirique, un peu plus tard, l'importance d'une étude basée sur « 5 094 enfants issus de cohortes représentatives de notre pays dans sa diversité géographique » n'est pas à prouver. Le sujet de l'enquête englobe en partie le nôtre, à la différence près qu'ici, ce sont exclusivement des enfants de 9 ans qui ont été questionnés sur leurs loisirs. L'échantillon observé est donc différent. Surtout à un âge où les comportements (sociaux, individuels, …) mutent rapidement et parfois brutalement. Entre un « petit » de 9 ans et un jeune de 13 ans, il y a bien souvent des changements profonds qui s'opèrent, ne serait-ce que sur le plan de l'autonomie. Cela

[16] https://bit.ly/3BdkrQV

dit, cet ensemble de données concernant les loisirs d'enfants de 9 ans (via un échantillon large et représentatif de nos futurs jeunes français) peut nous livrer quelques marqueurs sociaux, démographiques, temporels et spatiaux d'une jeunesse à venir. Le tout soumis à un cadre bien particulier : celui du premier confinement.

Dans ce qui ressort de plus marquant, on commencera par relever que « les enfants vivant dans des logements sans espace extérieur ont deux fois moins de chances que les enfants vivant dans une maison avec un espace extérieur de faire partie de ceux qui ont bénéficié du plus grand temps de loisir total » (Berthomier & Octobre, 2020 : 23). Cela prouve donc, avec 75% d'enfants logés en maison parmi ceux bénéficiant de minimum 8h20 dédiées quotidiennement aux loisirs, que les « conditions de logement ont joué un rôle prépondérant durant le confinement » (*Ibid.* : 23). Aussi, « les parents dont le rapport au travail a été affecté par le confinement ont, plus que les autres, des enfants qui se sont investis fortement dans les loisirs » (*Ibid.* : 8). Au total, ce sont « près de huit enfants sur dix » qui « ont joué aux jeux vidéo, tandis qu'environ six sur dix ont fait du sport, des promenades hors du domicile ou des activités physiques à l'intérieur du domicile » (*Ibid.* : 4). Et le niveau de diplôme des parents a joué un rôle certain dans un cadre où la « pression temporelle (cumul du télétravail, du suivi scolaire et des tâches domestiques) » a pu complexifier le quotidien de certaines familles. « Ce sont ainsi les enfants de cadres qui ont le plus augmenté leur consommation de télévision et autres écrans pour le loisir pendant le confinement : 72 % des enfants de mères cadres […] contre 62 % des enfants de mères employées » (*Ibid.* : 8). Le choix de mettre en avant les mères n'est pas laissé au hasard, ce fut en effet les plus présentes pour accompagner les enfants dans leurs loisirs et pire, puisque « dans 84 % des cas », elles ont « assuré seules l'aide aux devoirs » (*Ibid.* : 12-13). Enfin, il faut le souligner, mais le confinement du printemps a « par ailleurs renforcé la dimension genrée de certaines activités » comme le jeu vidéo avec une augmentation du temps alloué à la pratique plus importante chez les garçons : « 59 % en ont fait plus qu'avant le confinement, contre 47 % des filles » basé sur un échantillon composé de 51% de garçons pour 49% de filles (*Ibid.* : 9).

Si un graphique détaillé et minuté de la répartition des temps de loisirs chez les enfants de 9 ans durant le confinement nous fait le plaisir d'être présent, les sept catégories de loisirs laissent parfois à désirer. Sans trop s'étendre, ce n'est pas le lieu pour, notons qu'il nous est difficile d'avoir une idée du temps dédié aux jeux de société lorsque ceux-ci sont regroupés dans la case « Lecture, activité artistique ou jeux de société

non connectés » (*Ibid.* : 16). Si cela limite les écarts, « notamment sociaux et de genre, observables d'ordinaire » (*Ibid.* : 3) entre ces trois activités, les 106 minutes passées (en moyenne) par jour pour ce loisir restent trop imprécises, donc dégagent un intérêt limité. À l'inverse, les 67 minutes quotidiennes dédiées aux « Jeux sur consoles ou en ligne » nous semblent bien plus éclairantes, sans toutefois entrer dans le détail des pratiques vidéoludiques, ce qui est tout à fait normal. Dans le domaine des écrans, nous ajouterons les 93 minutes moyennes par jour dédiées à la « Télévision ou autres écrans (hors programmes scolaires) » (*Ibid.* : 16). Tout mis ensemble, cela montre à un âge relativement « précoce », la prépondérance des loisirs affiliés aux écrans. Ce qui n'empêche aucunement d'avoir en troisième position 88 minutes environ, par jour, dédiées aux « Activités physiques dans la cour ou le jardin du domicile » (pour les enfants ayant la chance de disposer de telles conditions de vie et de logement).

Finalement, environ un an après le premier confinement, nous pouvons dire que le monde de la recherche ne s'est que trop peu saisi de cet espace-temps aussi singulier qu'inédit. Ou du moins, dans notre champ d'intérêt, celui des pratiques ludiques. Alors forcément, on sait que la Covid-19 « a eu des effets certains sur les pratiques vidéoludiques. Plusieurs sites Internet professionnels ont, par exemple, fait état d'une augmentation significative des ventes de jeux vidéo en ligne (+63 % lors de la semaine du 16 mars 2020 par rapport à la semaine précédente, selon le site gamesindustry.biz) » (Ter Minassian et al., 2021 : 27-28). Au sein du récent ouvrage *La fin du game ? Les jeux vidéo au quotidien* écrit dans une démarche pluridisciplinaire, les chercheurs annoncent sans trop de risque que « les jeux vidéo pouvaient être planche de salut pour certains, ou la famille entière trouvait dans *Animal Crossing*, par exemple, un potager partagé, tandis que pour d'autres parents, au contraire, ils furent le cauchemar de leur confinement au cours duquel il se sentirent réduits au rôle de flicage d'une pratique de *Fortnite* qu'ils jugeaient trop passionnée » (*Ibid.* : 28). Certes… Cependant, des études qualitatives (mais aussi quantitatives) manquent cruellement à l'appel. Il aurait été intéressant de suivre de près les pratiques des joueurs (pas uniquement ceux âgés de 9 ans) dès les premières semaines du confinement et questionner leurs représentations, leurs souvenirs de celui-ci plusieurs mois après. C'est ce que nous allons tenter d'amorcer à un niveau qualitatif microscopique, qui laissera un espace à quelques jeunes joueurs pour conter leur(s) histoire(s) de confinés. Nôtre rôle consistera justement à trouver l'équilibre entre récit de vie, de carrière ludique et données à caractère moins complexe. Malheureusement, bien

souvent, nous verrons que cet espace-temps n'a qu'aminci les frontières entre les activités du quotidien. Car « comment catégoriser le temps passé devant un terminal lorsqu'il permet à la fois de lire le journal, de regarder la télévision, d'envoyer des messages et de jouer à un jeu vidéo ? » (Rufat et al., 2014 : 313). Posée en 2014, cette interrogation est encore plus censée lors d'un temps compressé au sein d'un même espace, comme celui provoqué par le confinement.

Méthodologie du travail de terrain

I. Préambule

« *L'enquête de terrain est nécessairement limitée, étroitement circonscrite, locale, spécifique, et n'a pas vocation à fournir des résultats généraux.* » (Beaud & Weber, 2017 : 20)

C'est une phrase à se répéter, encore et encore, pour veiller au succès de l'enquête de terrain. D'une part, elle replace l'exercice dans sa portée, infiniment plus qualitative que quantitative. D'autre part, elle rappelle au chercheur en début d'apprentissage que je suis de ne jamais s'emballer. Même si pas mal de réponses se confondent, jusqu'à donner l'envie de généraliser, il ne faudra jamais succomber à cette mauvaise tentation… Cela reviendrait à faire un vrai faux pas.

Maintenant que cet aspect est pris en considération, la documentation est très utile dans la préparation concrète du terrain, mais aussi pour alimenter la réflexion sur la ou les « pratique(s) d'investigation » (Steck, 2012 : 76) à retenir pour l'enquête. J-F. Steck ne manque pas de rappeler que « Tout terrain est complexe, tout objet scientifique l'est, et chacun a ses spécificités. » Notre terrain, emporte déjà la particularité du contexte, qui est encore « chaud », d'actualité, avec paradoxalement une réalité : le premier confinement a commencé le dix-sept mars 2020 et s'est achevé le onze mai. Les étapes se sont succédées et mêlées, entre attestations à remplir, réouverture des restaurants, bars et salles de cinéma (entre autres), re-confinements puis couvre-feux. Il faudra donc déclencher un processus mémoriel chez les individus que nous aurons l'occasion d'interroger. Lorsque le souvenir (encore frais, certes…) s'affaisse peu à peu et au grès du présent, le risque d'avoir des propos majoritairement bâtis autour de représentations du vécu et des rapports aux dispositifs, attitudes et pratiques ludiques ne cessera de

grandir. Cela ne peut qu'aller dans le sens de S. Beaud et F. Weber qui pointent leur doigt sur le fait « qu'il faudra que vous puissiez démarrer assez vite votre enquête, ne pas rencontrer trop d'embûches, engranger rapidement quelques petits résultats (des bons entretiens, des situations d'observation intéressantes), repérer des points à approfondir, bref enclencher une dynamique d'enquête qui permettra à celle-ci de trouver par la suite un rythme de croisière. » (Beaud & Weber, 2017 : 22)

En matière de difficulté ou de manque à combler supplémentaire, si « l'espace domestique constitue encore, et de loin, le premier espace où se pratiquent les jeux vidéo » (Minassian, 2016 : 51), les espaces de pratiques restent « peu pris en considération, à l'exception de quelques travaux d'ethnographie (Boutet, 2012 ; Paberz, 2012) » (Rufat et al., 2014 : 309). Hors approche médicale et psychologique, le jeu vidéo, du côté des pratiques et attitudes ludiques reste encore tristement peu approché. Comme si c'était dans le *game* que les chercheurs se plaisaient, au point d'en oublier le *play*. Du côté des jeux de société, on s'attendrait à une documentation plus riche, mais elle reste étonnamment concise. Mis à part le livre d'O. Périno, *Des espaces pour jouer* (2012), les lectures francophones sur l'aménagement des espaces et les conditions de jeu se comptent presque sur les doigts d'une main qu'on cherche encore. Les jouets ont, eux, suscité bien plus d'intérêt auprès des acteurs du monde de la recherche. On pense notamment et nécessairement à G. Brougères sur ce sujet.

« *Le trop-plein de lectures préparatoires constituera une sorte d'écran entre la réalité observée et vous : vous risquez l'interprétation hâtive, vous risquez surtout de vous arrêter trop vite aux phénomènes qui satisfont votre théorie préférée et de ne pas poursuivre les investigations empiriques.* » (Beaud & Weber, 2017 : 55)

Pour la préparation de notre terrain, nous avons forcément beaucoup lu, et parcouru d'enquêtes sur les espaces-temps des pratiques ludiques puis d'autres sur le rapport des jeunes (et moins jeunes) français au confinement. Alors, lorsque nous conscientisons qu'un « trop-plein de lectures » pourrait faire « écran » entre la (future) réalité observée et nous-même, il est de bon ton de reculer d'un pas. Nous en faisions part succinctement à la fin de l'état de l'art : c'est en découvrant les catégories, critères et données de l'étude intitulée *Loisirs des enfants de 9 ans en situation de confinement au printemps 2020* (Berthomier & Octobre, 2020) que l'on aurait pu avoir envie de reprendre certaines méthodes à l'identique. Sans doute par facilité, d'abord. Ensuite par peur et

sécurité. Ce serait une grossière erreur. Il est, au contraire, bien plus pertinent de réfléchir sur leur étude dans sa structure comme dans son fond. S'en inspirer dans une certaine mesure (forcément…) mais aussi et surtout redéfinir les lignes, en ajouter et en supprimer afin de dessiner notre propre enquête de terrain.

Une enquête comme la nôtre, avec un échantillon infinitésimal à côté du leur, aura toujours cet avantage de permettre une lecture (je l'espère) plus fine du découpage d'une journée type et de la place des activités ludiques dans ce premier confinement. Pour certes une dizaine de jeunes âgés de 12 ans et plus, qui ne nous permettront absolument pas de créer un ou plusieurs « cas type(s) ». Mais de toute manière, pour reprendre H. Becker, « ceux qui pensent que la sociologie doit produire un modèle simple qui explique tout ne trouveront guère d'attrait à cette approche. » (Becker, 2016 : 13) Loin de m'adosser les qualités de tout sociologue, je veille simplement à faire en sorte que la philosophie de mon approche soit aussi ancrée dans ce champ d'études.

C'est en partie pourquoi, après une courte (au regard des autres) réflexion monologique à haute voix, j'ai décidé de me limiter aux entretiens. C'était une évidence pas si bien cachée en moi. J'aime à penser, de mes quelques expériences d'interview (pour du *podcasting* et un *fan site* dédié à PlayStation) ou même de conversations banales et sans cadres professionnels que c'est dans le dialogue qu'on parvient à *faire dire* des choses à autrui. Sans forcer la parole, ou déformer le propos mais en offrant une occasion à l'autre de *dire* librement et facilement ce qu'il *veut et peut dire*. Une approche que le cocréateur du chef d'œuvre *The Wire*, en la personne de David Simon, démontre avec une rare brillance dans sa série TV « disséquée en thèses et conférences » à Harvard et présentée en grandes pompes par la radio *France Culture* comme une « fiction » qui « s'empare de la sociologie » (Broué, 2012) Sans savoir ce que nous allons trouver chez nos jeunes à interroger, je cherche en tout cas à « susciter la rencontre avec l'ailleurs, l'autre et l'objet de recherche par la (supposée) proximité ainsi créée. » (Steck, 2012 : 82).

II. Avant : la préparation

Ce que nous nommerons préparation est au terrain une phase divisée en plusieurs sous-phases et questionnements. D'abord, et après avoir cadré notre corpus de terrain lors de l'introduction de ce mémoire, il semble important de définir les critères sur lesquels nous interrogerons nos enquêtés. Il est donc important de réfléchir assez tôt à des points

de comparaison, qui pourraient amenaient une vraie plus-value à notre travail de recherche. Sans oublier que nos premières réflexions et modèles établis en amont de l'entrée sur le terrain risquent assurément de subir des modifications, voire des chocs plus ou moins radicaux. Cela étant dit, nous avons pu définir quelques critères qu'il nous a semblé intéressant d'étudier durant les entretiens et ensuite de confronter entre enquêtés ou faire dialoguer certains points avec les rares études quantitatives parues sur le confinement (Bigot et al., 2020 ; Berthomier & Octobre, 2020 ; Barthou et al., 2020). Cette démarche sera amorcée dans la phase d'analyse, bien après le déroulement des entretiens, leur collecte, et leur retranscription.

La portée de notre méthodologie de recherche, qualitative, comporte indéniablement des avantages. Si elle a l'inconvénient ou la limite de ne jamais nous permettre de généraliser, voire de catégoriser, elle nous offre en retour la possibilité d'aller chercher chez nos enquêtés des données souvent moins superficielles. Ainsi, nous confronterons notre échantillon de jeunes joueurs français à différents critères :

- Journée type
- Mode d'habiter (milieu de vie, humains en présence, espace, ...)
- Présence de jeux (classiques et/ou jeux vidéo)
- Aménagement de l'espace et du temps pour les dispositifs ludiques
- Relation au jeu :
    - Attitude
    - Carrière, biographie ludique
    - Pratiques
- Le jeu au service de l'apprentissage, des savoirs
- Le jeu qui s'immisce dans le quotidien
- Le confinement de l'enquêté, en profondeur :
    - Annonce et déroulement du confinement
    - Ennui
    - Liberté/contraintes
    - Temps
    - Espaces
    - Réel/virtuel
- Jeu et rapports sociaux

- Jeu et espaces-temps
- Nostalgie et souvenirs

Concernant l'ensemble des critères exposées ci-dessus, nous insistons pour que l'enquêté nous décrive la situation, la relation ou les expériences pré-confinement, confinement et post-confinement. C'est en partie grâce à des comparaisons entre ces trois périodes que nous pourrons avancer de possibles nouveautés ou changements, que ces derniers soient liés à l'espace, aux temps ludiques comme à la relation globale que le confiné entretient avec le jeu. De même, ne négligeons pas le « pouvoir » de questionner différentes époques pour susciter implicitement chez l'enquêté de nouvelles pensées, qui l'aideront à (re)matérialiser les éventuelles mutations dans sa vie, sa carrière (ludique). En effet, susciter le souvenir, que ce dernier remonte à six mois ou six ans est loin d'être aisé chez nombre d'enquêtés. Sans doute « car ce qui est *fait* s'oublie vite, ayant trouvé sa place dans un passé avalisé, tandis que ce qui *reste à faire* s'impose, impérieux, comme un défi pour demain » (Chabot, 2021 : 14). Ceci montre bien que questionner les opinions, envies et activités présentes ou à venir est un exercice bien moins délicat que celui consistant à faire appel aux facultés mémorielles de l'individu.

Sans trop s'éloigner de la première partie de notre préparation, liée au choix des critères (présentés un peu plus haut), abordons dès lors la question du guide d'entretiens. Sur ce point, je rejoins la réflexion de F. Weber et S. Beaud : « Vous vous croyez obligé de suivre et de respecter (même de manière lâche) un ordre de questions. Vous n'êtes pas entièrement attentif aux propos de l'enquêté » » (Beaud & Weber, 2017 : 178). Toutefois, ce genre d'outils présente en retour de sacrés avantages, en nous rassurant déjà, nous préservant de la seconde (ou parfois, minute) de silence. Il offre en effet une réserve et même une base à laquelle nous pouvons nous rattacher à tout moment. Ce n'est pas tout car « il autorise des comparaisons systématiques entre entretiens et légitime la conception quantitaviste des entretiens » » (*Ibid.* : 178). C'est indéniable, à fortiori pour un jeune chercheur. Après, nous n'irons pas jusqu'à parler de quantité avec notre terrain, cela friserait le ridicule. Cependant, si l'intérêt d'un tel guide est encore en débat dans mes pensées, nous choisirons d'instaurer une trame pour nos futurs entretiens. Sans avoir une « batterie de questions préétablies », savoir qu'un temps est réservé à l'organisation des journées durant le confinement, un autre aux rapports ludiques, et ainsi de suite, semble une excellente manière de « conduire l'entretien », de « lui imprimer une direction » pour citer une énième fois le *Guide de l'enquête de terrain* (2017). Nous retiendrons encore

moults conseils de cet ouvrage, comme : « invitez-les à parler de ce qu'ils font (ou on fait) », « ne lui donnez pas d'emblée toute latitude, maintenez-le dans un couloir que vous agrandirez par la suite « n'hésitez pas à demander des anecdotes aux interviewés ».

Enfin, nous tâcherons de répondre à l'interrogation légitime qui est la suivante : mais comment et où trouver les enquêtés ? Dans notre cas (et fort heureusement en dépit de la situation vécue), « au printemps 2020, 98 % des enfants ont été confinés à leur domicile » (Berthomier & Octobre, 2020 : 1). Si notre population ne commence qu'à douze ans, au-delà de l'enfance, on peut supposer qu'elle reste large et importante. Je n'ai donc pas trop eu de mal à dénicher une dizaine de profils intéressants. Que ce soit via l'entourage de mes proches, les moyens offerts par les réseaux sociaux ou via quelques rencontres passées dans mon rôle de rédacteur et *podcaster* pour deux sites dédiés aux jeux vidéo. De plus, il faut savoir tirer profit de notre position « d'étudiant » qui « rassure ». En fin de compte, « nombreux sont les enquêtés qui en connaissent dans leur entourage (enfants, neveux et nièces, voisins, etc.). Les gens veulent vous rendre service, vous aider. Vous n'êtes pas menaçant socialement, vous êtes avant l'entrée dans la vie active, et surtout en situation d'apprentissage, les gens seront ravis de pouvoir vous aider. » (Beaud & Weber, 2017 : 82). En revanche, vigilance doit être de mise car si « l'enquête de terrain se fait par contacts successifs, par arborescence » (*Ibid.* : 105), « un autre phénomène dont il faut être conscient est l'effet « boule de neige » (Derèze, 2009 : 112). Le fait de n'interroger que des gens appartenant à une même guilde peut mener à récolter le même type de discours puisque les membres partagent souvent un même point de vue sur le jeu. » Si nous n'interrogerons pas l'intégralité d'une guilde, jouer sur cet effet de contacts et « d'arborescence » pourrait nous amener à être confronté à des individus trop « similaires ». Cela étant, il faut aussi relativiser le risque au regard des critères étudiés, qui seront assez personnels pour instaurer une dialectique entre diverses expériences de confinés.

III. Pendant : les entretiens

> « *Si difficile soit-elle en réalité, l'observation reste le principal outil de l'ethnographe, sa meilleure arme. L'entretien en est le complément plus ou moins indispensable. Selon les enquêtes, on s'appuiera plus sur l'un que sur l'autre.* » (Beaud & Weber, 2017 : 155)

Difficile d'observer sur place, pour ne pas dire quasi impossible dans notre réalité, celle d'une année 2021 encore sous le joug d'une maladie touchant le monde entier (notre

pays inclus, zone à laquelle je me limite pour ce TER). Avec des mesures de vie particulières et des effets directs sur les sociabilités et mobilités, il est du devoir de tout chercheur (confirmé ou non) de penser des alternatives. Nous pouvons rattacher ceci aux propos du Centre de sociologie des organisations de Sciences Po qui annonce sans mal dans un article rédigé le dix-sept juin 2020 que « la reconnaissance d'une pandémie de Covid-19 a imposé une réorganisation du monde social. La capacité du travail scientifique à rendre compte de ce monde social est également touchée. [...] En premier lieu, certaines méthodes ont été écartées d'emblée. C'est le cas de la démarche ethnographique ou de l'observation directe des salarié.e.s, inenvisageable depuis mars. » (Clouet et al., 2020).

Cela ne peut que renforcer, via la nécessité de distanciation physique, à composer avec plus de contraintes et des moyens restreints. Toutefois, qui dit plus de contraintes, dit aussi plus d'inventivité à déployer, plus d'outils (en marge habituellement) à employer et exploiter de fond en comble. Une chose est certaine, pour des entretiens, il existe deux options : l'appel téléphonique et/ou la visioconférence. Nous avons naturellement opté pour la visioconférence puisque des logiciels comme *Skype*, *Discord* ou *Messenger* (tous trois utilisés) offrent déjà des avantages non négligeables en tant que jeune chercheur. Alors dans le contexte que nous traversons, nous pesons leur valeur : « gain de temps, pas de déplacements, réduction des contraintes géographiques (accès aux terrains difficiles et lointains), gain financier, plus confortable pour l'enquêté, flexibilité temporelle » (Féliu, 2020). Aussi, il n'est pas impensable d'imaginer des visites virtuelles de l'habitat de l'individu, de ses configurations de jeu. Notamment grâce à la portabilité des caméras au cœur de cet outil que beaucoup gardent dans leur poche de pantalon : le *smartphone*. La messagerie instantanée présente sur ces services offre aussi de belles possibilités de transmission. Parfois l'enquêté peut se sentir plus à l'aise à partager des données à l'écrit (ou éprouver l'envie de le faire), cela peut également rendre service si le nom d'une œuvre ludique est difficile à prononcer pour l'un de nous deux. Aide de plus à la compréhension mutuelle, la messagerie instantanée peut aussi offrir un moyen de nouer du lien, de revenir éventuellement vers l'enquêté pour un nouvel entretien (si le besoin se présentait).

Après, comme le soulèvent les chercheurs H. Clouet, J. Madon et J. Oudot du CSO, les contraintes peuvent être plus ou moins importantes. À commencer par notre plus grande crainte, les soucis d'ordre technique. Si la peur de perdre l'enregistrement ou l'oubli malencontreux nous guettent, « la latence ou le son médiocre, ne sont pas » non plus « anodins. Ils affectent la qualité de la communication et, par là, la fluidité que tentent

d'instaurer les chercheur.e.s dans l'échange. L'enquêteur.trice peut être amené.e à relancer de manière moins pertinente qu'habituellement et ses relances sont davantage susceptibles d'être perçues comme des interruptions par l'enquêté.e » (Clouet et al., 2020). Les temporalités dédiées aux entretiens sont aussi chamboulées : des heures et jours moins conventionnels (week-end, tard en soirée, …) risquent d'être proposés par certains individus interrogés et nous risquons fort de connaître des annulations de dernière minute (pour x raisons). Cela va avec le côté moins engageant que la rencontre physique, qui, elle, impose plus de responsabilité aux deux parties d'ailleurs : le chercheur et l'enquêté. Au passage, la littérature francophone reste désertique sur les outils de visioconférence dans le cadre de recherches, heureusement c'est moins le cas outre-manche et atlantique. Dans le papier *Skype as a Tool for Qualitative Research Interviews* (2016), les expériences des chercheurs traduisent un certain nombre de points observés suite à des enquêtes réalisées en grande partie (pour la plupart) via des outils de visioconférence. On apprend par exemple que certains jeunes ne sont pas des plus enthousiastes à l'idée de se confier, de converser sur Skype : « *Furthermore, younger people are not always necessarily keen on Skype* » (Lo Iacono et al., 2016 : 9). M'adressant à cette (large) catégorie d'individus, il faudra éventuellement redoubler d'effort pour que le jeune se prête au « jeu de l'entretien » …

Malgré tous les efforts du monde, *Skype* ne vaudra jamais la présence physique, qui permet d'observer, de comprendre et de consigner en détail le *parler* de l'enquêté. Lui qui communique également avec le langage corporel et le regard ; ce qui est plus ou moins difficile à saisir, selon les conditions de la visioconférence. Mais cela reste une solution avec laquelle je serait peut-être plus confortable dans le sens où je l'ai déjà bien pratiqué : « *Skype can also be a useful method for some researchers to feel more at ease*. » (*Ibid. : 11)*. Puis si l'on souhaite créer un lien au préalable avec l'individu interrogé, des premiers échanges par mail ou messagerie instantanée constituent deux options à privilégier : « *In order to create a connection with participants over time, they exchanged a series of emails before the interview* » (*Ibid.* : 10).

Se pose enfin la question, d'ordre technique, de collecte des données. Nous avons opté pour un double système, comme on peut mettre en place une redondance pour les serveurs informatiques d'une société. L'idée est toujours de doubler les sauvegardes et de se parer d'une éventuelle panne, que celle-ci soit liée à la machine ou à l'enquêteur. Nous ferons donc confiance à une installation complexe configurée à l'aide de plusieurs

logiciels de la suite *Rogue Amoeba*[17]. Disponibles exclusivement sur macOS, ces outils sont d'une grande aide, si tant est qu'on soit assez à l'aise avec les principes de routage audio. Schématiquement, une fois configurés, les logiciels permettent de capturer l'écran de l'ordinateur (donc l'affichage de la conversation vidéo *Skype, Discord* ou *Messenger*) mais aussi le son. Et c'est ici que le routage audio intervient, puisque sans lui, impossible d'enregistrer notre piste audio (autrement dit, les questions) avec la piste audio de notre enquêté (les réponses). Seul *Skype* propose une fonction gratuite et préréglée à portée de clics, le problème auquel nous fûmes confrontés était le suivant : tous les enquêtés ne disposent pas d'un compte affilié au service de visioconférence signé Microsoft. De plus, il est inenvisageable pour certains d'en créer un.

À noter que j'ai décidé, personnellement, de veiller à être le moins exigeant possible envers de possibles enquêtés. On peut considérer que le chercheur est déjà assez demandeur, en accaparant facilement une heure de temps et d'attention d'un inconnu de la veille. Ayant évoqué un double système, assurant une certaine fiabilité, nous enregistrerons également le dialogue avec l'enquêté via la fonctionnalité « dictaphone » ou « enregistreur vocal » de notre *smartphone*. Ainsi, à défaut d'avoir la vidéo, nous aurons toujours une version audio (forcément dégradée) de l'entretien. Sur onze entretiens, cette solution de secours n'a jamais été utile, mais nous gardons les enregistrements sur notre appareil. En effet, nous ne sommes pas non plus à l'abri d'une perte des fichiers vidéo, que nous avons aussi pris le soin de dupliquer sur plusieurs disques durs. Par ailleurs, il faut relever qu'une enquêtée souhaitait passer uniquement par le téléphone pour effectuer l'entretien, nous avons donc dû nous contenter de sa présence vocale.

Enfin, il est important de replacer nos onze entretiens dans la temporalité du mémoire. Ces derniers ont donc été répartis entre le vingt février et le treize mai, soit sur une période de 82 jours, ce qui peut sembler long pour un premier travail de recherche. Pour autant, cela nous a permis d'espacer les entretiens d'une à deux semaines parfois, ce qui s'est montré utile au minimum à deux égards. D'une part, la prise de recul entre les premiers entretiens et les derniers est évidente, autant que nécessaire. D'ailleurs, les critères (présenté plus tôt) sur lesquels nous avons questionné nos enquêtés ont évolué au fil de cette période. Certains ont notamment été approfondis, comme la carrière de joueur, suite

[17] https://rogueamoeba.com

à une réflexion personnelle mais aussi collective lors d'un module où chaque élève du Master I CDL (session 2020/2021) était amené à présenter ses avancées sur le TER. D'autre part, effectuer ces entretiens dans le temps long nous a permis d'anticiper du mieux que nous l'avons pu la prochaine phase, dédiée à la transcription des données.

IV. Après : retranscription, analyse

Nous en arrivons ensuite, logiquement, à la retranscription de ces onze entretiens. Une fois notre enregistrement vidéo prêt, l'entretien terminé, il nous reste sans doute l'étape la plus longue et répétitive : le passage du support audiovisuel à la trace écrite. Comme nous l'entendions juste avant, il a donc été question d'anticiper au maximum ce travail. Par anticipation, nous voulons dire que les espaces de temps entre les entretiens ont été investis dans cet exercice de retranscription. Ce mode d'organisation présente un double intérêt : éviter de se retrouver enseveli dans un tunnel d'entretiens à retranscrire mais aussi s'imprégner des entretiens au fur et à mesure, donc ajuster notre position d'enquêteur. Finalement, le chercheur doit remettre en question le pendant (soit, la temporalité de l'entretien) lors de l'après. Ainsi, cela permet réellement de procéder à quelques ajustements utiles pour retirer « le meilleur » des individus interrogés. Pour mener à bien cette retranscription, il a fallu s'intéresser aux éventuels gains de temps que nous pouvions réaliser. Effectivement, lorsqu'un entretien d'une heure peut se retranscrire en dix, douze, voire quinze heures selon le débit de paroles de l'enquêté, il est bon d'employer quelques astuces informatiques. Comme la saisie vocale. Pour des raisons de fiabilité, nous sommes passé par le service *Google Docs* du géant californien éponyme. Ce dernier, en plus de proposer des sauvegardes automatiques récurrentes et un stockage sur ses serveurs (donc sécurisant face à une potentielle panne d'ordinateur de notre côté) offre un système de saisie vocale relativement performant. L'astuce consiste donc à bien paramétrer l'entrée audio du PC ou du mac, et de démarrer l'outil. Il va de sorte retranscrire ce que l'enquêté dit, en omettant toutefois la ponctuation et en accusant de nombreux *bugs*, incompréhensions, fautes et blocages… Le gain de temps est donc bien réel, puisque l'exercice est moins fatiguant pour le chercheur, qui tapote moins son clavier. Cependant, l'avenir devrait aider à améliorer ce type de systèmes pour un captage plus précis des voix, accents et des mots.

Une fois les entretiens passés, et la grosse centaine de pages prête à être examinée, lue, relue et analysée ; il est désormais de première importance de trouver la méthode de

traitement adéquate. La retranscription écrite des entretiens est déjà organisée par des catégories englobant tout ce qui a trait au confinement, à la relation jeu / espaces-temps, … Cela permet de parcourir et de relire assez confortablement les entretiens. Mais pour mettre en place des analyses croisées entre enquêtés, il faut idéalement avoir recours à un système d'étiquettes. Au cours d'un entretien avec mes encadrants de mémoire, ils m'ont fait part de l'existence de *Taguette*[18], un site libre et gratuit construit notamment pour « simplifier » les recherches qualitatives. Grâce à des outils (très bien agencés) de surlignage et d'étiquettes (ou *tag*), le chercheur peut à loisir créer autant d'étiquettes qu'il souhaite. Une fois nos onze entretiens hébergés sur les serveurs de *Taguette*, il nous suffit donc de relire attentivement ces derniers et d'organiser les propos de nos enquêtés via plusieurs *tags*.

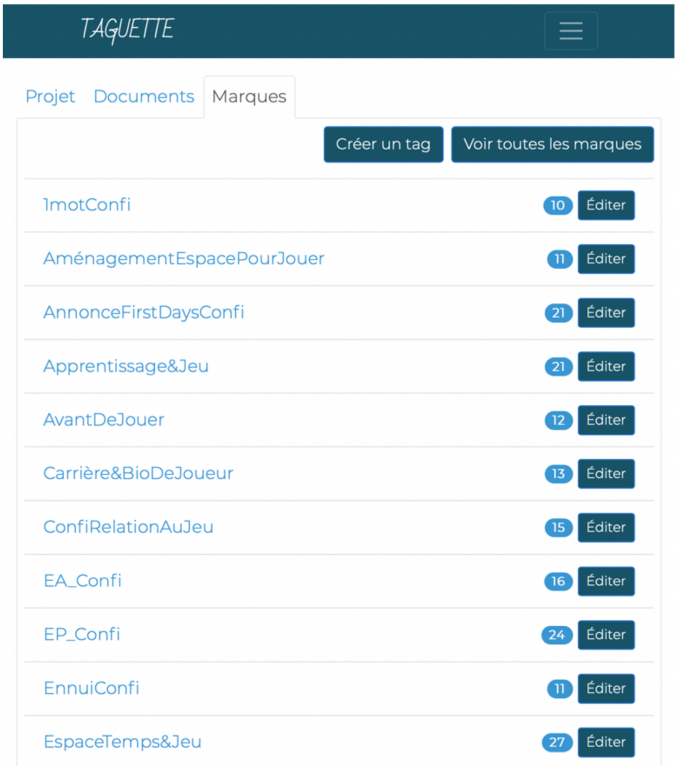


Figure 4. Quelques-unes de mes étiquettes sur Taguette.

S'il est difficile, nous pouvons bien le concevoir, de comprendre la nomenclature choisie pour écourter les *tags*, l'essentiel reste que le chercheur ne se perde pas dans son système. Ici, comme vous pouvez l'apercevoir, l'avantage d'un tel outil réside avant tout dans le fait de mêler les propos de plusieurs enquêtés sur un sujet comme l'ennui lors du confinement ou la relation jeu / apprentissage. Par la même occasion, on peut tirer

[18] https://www.taguette.org

avantage de ces étiquettes qui offrent aussi un nouveau niveau de critères, plus fin que celui établi en amont des entretiens. Avec 26 *tags*, nous avons une idée concrète et rapide du matériau de terrain à disposition. Finalement, nous entrons déjà en phase d'analyse…

« En fait les analyses que l'on dit "qualitatives" ou, pire, "littéraires", sont capitales pour comprendre, c'est-à-dire expliquer complètement ce que les statistiques ne font que constater » (Dietrich et al., 2012 : 217). Cette phrase est reprise de la publication *Toward a conceptual framework for mixed-method evaluation designs* (1989) des chercheurs Jennifer C. Greene, Valerie J. Caracelli et Wendy F. Graham. Essentielle, elle nous rappellera l'un des intérêts de notre démarche d'analyse, et plus encore, de la discussion qui s'en suivra. Car nous veillerons toujours à instaurer un dialogue entre nos données qualitatives et les quelques publications quantitatives sur la jeunesse et / ou le premier confinement (Barthou et al., 2020; Bigot et al., 2020; INJEP, 2021; Berthomier et Octobre, 2020; Jonchery et Lombardo, 2020). Sans aller jusqu'à présenter notre démarche comme une véritable « alliance des méthodes », n'ayant ni le temps ni les moyens de mener une double enquête (qualitative et quantitative), nous serons tout de même très ouvert et attentif aux données accessibles sur les annuaires de recherche. Ainsi, et dans notre « posture scientifique » de jeune chercheur, nous tâcherons de ne pas oublier que « la méthode qualitative a pour avantage d'éviter au chercheur la distanciation excessive qui menace tout statisticien. » Puis que « réciproquement, le travail quantitatif aide à ne pas se laisser « phagocyter » par le terrain, à ne pas perdre toute distance critique et à ne pas « tomber » dans le pathos. » (Dietrich et al., 2012 : 221). Le cœur de notre démarche d'analyse sera donc constitué de la sorte, dans une discussion permanente entre nos propos, nos récits d'entretiens et des données plus chiffrées, étayées par un grand nombre d'enquêtés. Un nombre avec lequel nous ne pouvons, ni souhaitons concurrencer. En revanche, nous restons persuadé que le négliger, le mettre de côté, serait une erreur.

« Comment préserver « l'équation particulière de l'individu », tout en faisant la synthèse de la totalité des données verbales provenant de l'échantillon des personnes interrogées ? Ou encore, comme le dit Michelat, comment « se servir de la singularité individuelle pour atteindre le social » ? » (Bardin, 2013 : 95). Voilà un des grands défis de l'analyse, parvenir à dégager des processus ou phénomènes partagés par plusieurs de nos jeunes joueurs confinés, en conservant leur singularité respective. Nous le disions un peu plus haut, commencer à étiqueter les propos de nos enquêtés via un outil comme *Taguette* est un premier pas vers l'analyse. Cependant, cela nous porte vers une démarche

thématique. Celle-ci a fait ses preuves, et octroie bien des facilités à organiser le propos sur les données. Cependant, toute « manipulation thématique » revient « à jeter l'ensemble des éléments signifiants dans une sorte de « sac à thèmes », détruisant définitivement l'architecture cognitive et affective des personnes singulières. » (*Ibid.* : 95). Nous n'axerons donc pas uniquement notre démarche analytique autour d'un certain nombre de thèmes. Si parfois, nous comptabiliserons des occurrences ou rapprocherons des champs lexicaux, nous veillerons systématiquement à recontextualiser les propos de chaque individu. C'est aussi à cet instant qu'interviendront des éléments biographiques. L'idée est d'aller plus en profondeur que n'importe qu'elle enquête quantitative ne pourrait le faire. Sur quelques cas précis, certes, mais nous pourrons étudier la carrière ludique d'une personne en tentant de déterminer finement son rapport à tel jeu, genre ou pratique. Puis en reliant des éléments du passé avec des comportements ludiques propres au premier confinement. Parfois, il n'y a qu'en étudiant l'« introduction au jeu » ou les « bifurcations » dans une carrière ludique que l'on peut commencer à comprendre l'attitude et les pratiques ludiques d'un jeune enquêté. Cette plus-value, nous en sommes bien conscient, est permise par l'aspect qualitatif et circonscrit (onze enquêtés) de notre travail de terrain.

Enfin, au-delà de nous fournir une catégorisation d'intérêt discutable, *Taguette* nous permettra de repérer plus aisément les tensions entre divers critères. Par exemple, nous pourrions remarquer que les enquêtés ayant passé le confinement en famille ont joué à plus de titres en solo. Ce n'est qu'une corrélation inventée à titre d'illustration, nous ne doutons point que la réalité sera infiniment plus riche et nuancée. Avant de refermer la sous-partie dédiée à « l'après-entretien », il faut souligner la dimension définitionnelle de notre démarche. Si un propos ne ressort qu'une fois, chez un unique enquêté, ce ne sera pas une raison recevable pour ne pas en parler. Au contraire, ne partant d'aucune hypothèse, nous serons « dans une logique dite « de la découverte », dans une démarche de construction progressive d'éléments d'une connaissance » (Mucchielli, 1996 : 4) . Autrement dit, une approche empirico-inductive où chaque phénomène, comportement, attitude ou fait intéressant doit être remonté à la surface. Après le travail quantitatif des uns, donc rassurant quelque part, il est de notre rôle d'apporter une « compréhension véritable » des jeunes (joueurs) lors de ce premier confinement. En laissant nos idées reçues dans un coin de notre esprit car on ne peut « comprendre » sans « perdre un peu

de soi pour gagner un peu de l'autre, accueillir l'inconnu pour se dégager du connu » (Paillé & Mucchielli, 2016 : 147).

V. Biais et dangers

Une certaine quantité de biais de terrain, parfois inévitables, est à considérer. D'une manière générale d'abord, pour tout chercheur se prêtant au jeu de l'entretien : « Écouter n'est jamais facile. Cela exige un certain silence intérieur et une disponibilité à ce qui est, à ce qui se présente à soi. » (Paillé & Mucchielli, 2016 : 143). Aucun confrère, aussi profane que je peux l'être ou bien plus aguerri, ne niera ce point. Plus qu'un biais, c'est une limite humaine qu'il s'agit de cerner, individuellement et le plus tôt possible, afin de se conditionner en amont de chaque entretien. Le piège serait de se reposer sur l'enregistrement de l'entretien, or ce dernier ne doit pas faire office de première écoute attentive mais de rappel. C'est seulement une « matière passée », indispensable évidemment, mais le temps de l'entretien ne se vit qu'une fois. C'est parfois (si ce n'est souvent) lors de ce dernier que notre intelligibilité est la plus forte et que nous sommes le plus réceptif. Du moins, nous devons l'être.

Il existe deux autres biais d'entretiens assez évidents mais importants à rappeler en ces lieux. D'une part, il est vrai qu'une « analyse qualitative n'est pas un acte de divination. À la base de cette interrogation, il y a toujours un projet, un angle d'approche, au minimum une sensibilité aiguisée par des référents interprétatifs. D'une certaine manière, la réponse est déjà en partie dans la question. » (*Ibid.* : 122). À l'image des idées reçues, dont nous sommes tous victimes (à différents degrés selon le sujet), on ne peut réaliser un entretien sans « angle d'approche » pour reprendre l'expression usitée par le professeur P. Paillé et le sociologue français L. Mucchielli. Je pouvais idéaliser l'inverse, mais c'est en se confrontant à l'exercice que l'on réalise immédiatement qu'un « matériau ne parle jamais de lui-même, il doit être interrogé » (*Ibid.* : 122). Incontournable, ce biais issu de l'acte inaugural d'interrogation peut être complété par un second, découlant de l'autre face de la pièce : l'enquêté.

« La subjectivité est toute présente : un sujet parle. Il dit « Je », avec son propre système de pensées, ses processus cognitifs, ses systèmes de valeurs et de représentations, ses émotions, son affectivité, et l'affleurement de son inconscient. » (Bardin, 2013 : 93-94). Que faire donc, face à cette subjectivité inéluctable, si ce n'est se prêter aussi à une prise de recul subjective. En dépit de toute analyse lexicale ou verbale (toutefois

nécessaires) que l'on peut réaliser, aucun chercheur ne pourra prétendre percer les émotions, mystères et l'inconscient d'un individu interviewé. Il subsistera de tout entretien une part de subjectivité, et il faudra faire avec, s'en contenter. Pour pallier aux effets d'une « mise en scène libre de ce que cette personne a vécu, ressenti, pensé à propos de quelque chose » (*Ibid.* : 93), le mieux serait encore de se prêter à une démarche ethnographique rigoureuse où l'on peut observer en situation la personne. Que ce soit en se rendant à son domicile sur des périodes assez longues et répétées ou en disposant chez elle des caméras. Dans ce dernier cas, bien que cela soit très discutable déontologiquement, il faudrait que les dispositifs soient placés sans que l'enquêté ne soit au courant. Sinon, un nouveau biais apparaît…

Pour borner la réflexion sur les biais rencontrés à notre cas précis, nous pouvons commencer par mettre en exergue le fait que nos onze enquêtés sont pour l'immense majorité des connaissances d'amis. Excepté une enquêtée qui a gentiment accepté de participer à un entretien, après l'avoir contacté via *Twitter*, sans la connaître plus que cela. Donc si aucun enquêté n'est un ami ou une connaissance directe, un biais subsiste tout de même. Celui de ne pas évoquer certains points avec moi ou d'altérer certains propos, puisque sans se connaître, nous avons quand même un ami ou une connaissance en commun. Cependant, j'ai fait part à mes enquêtés de l'obligation de confidentialité qui nous est de rigueur en tant que chercheur ; en leur expliquant, que de toute manière, leur véritable prénom serait modifié dans le manuscrit. Aucun n'a montré d'attitude négative ou de blocage face à cette situation. Cela étant, le point devait être abordé.

Ensuite, il est bon de dire que les entretiens sont inégaux. Inégaux, ou devrait-on dire irréguliers, voire particuliers, dans le sens où nous n'avons jamais revécu le même type d'entretien. Si le chercheur tend à se positionner entre l'entretien directif, semi-directif ou carrément non directif, notre petite expérience nous permet de souligner la variabilité de ces cadres. Suivant l'individu en face de l'enquêteur, il faut être agile et adapter à minima notre démarche. Si nous avons décidé de faire appel à un guide d'entretien, nous propulsant dans une semi-directivité, les relances présentes dans ce dernier n'ont pas été toujours employées. Face à certains individus, lancer un thème suffit à déclencher la parole lorsque face à d'autres, il faut être plus persévérant, d'une certaine manière. Cela signifie que l'on doit, dans ces cas, se montrer plus directif. Les réponses, selon la (non) directivité de l'entretien seront nécessairement différentes. C'est un biais, puisque cela risque de nous sous ou sur-impliquer dans la conversation avec l'interviewé.

Enfin, nous avons pu notifier un dernier danger constaté au cours de quelques entretiens : celui du besoin de délivrer sa pensée en lieu et place de son vécu (lorsque ce dernier est pourtant convoqué par l'enquêteur). En effet, une partie des individus de notre échantillon répondait plus ou moins régulièrement au nom de proches, amis ou au nom de la société. Il était parfois difficile de les ramener vers leur expérience, puisqu'ils préféraient décentrer l'attention vers des généralités. Nous avons pu même sentir chez un enquêté certains moments de gêne, où il ne souhaitait probablement pas répondre au thème abordé en son nom. Ainsi, on peut même se retrouver face à des situations où l'individu interrogé donne son avis sur un sujet pour vite étouffer la réponse personnelle attendue derrière des phénomènes de société : « Je voulais parler de *Animal Crossing*, en fait du phénomène *Animal Crossing* qui est survenu, j'estime, moi personnellement, dans un timing parfait avec le confinement. » (Quentin)

Résultats, analyse et discussion

Le jeu(ne) français…

I. Être jeune à l'aube de la décennie 2020

Notre corpus de terrain, centré sur la jeunesse a déjà bénéficié d'un cadrage dès l'introduction de ce TER. Nous jugions indispensable de clarifier de qui nous parlerons tout au long de la partie empirique qui prend place ici-même. L'Institut national de la jeunesse et de l'éducation populaire (INJEP) a écrit pour sa dernière étude dédiée aux jeunes français, un encart qui va particulièrement retenir notre attention.

« *La jeunesse est la phase transitoire entre enfance et âge adulte. Pendant longtemps, cette phase était relativement courte et structurée par différentes étapes (indépendance résidentielle, obtention d'un emploi, naissance du premier enfant, etc.).* ***Les parcours d'entrée dans la vie adulte se sont aujourd'hui complexifiés et diversifiés rendant difficile l'identification de bornes d'âges***.

Les données statistiques sur la jeunesse reflètent cette situation. La définition de la catégorie jeunes varie selon les sources et les besoins des enquêtes : 15-29 ans, 18-24 ans, 10-29 ans, 18-34 ans, etc. Par conséquent, les chiffres présentés dans ce recueil

portent sur des âges divers, mais correspondant, la plupart du temps, aux moins de 30 ans. » (INJEP, 2021 : 5)

Être jeune en 2021, c'est donc entrer dans la vie d'adulte de différentes manières, à différents âges. À la lecture de ces deux paragraphes, nous avons réalisé que nos difficultés à fixer des « bornes d'âges » pour reprendre les propos de l'INJEP, sont partagées par d'autres. C'est rassurant dans un premier temps, mais moins dans un second puisque nous risquons de mettre dans le même « panier » des jeunes d'horizons peut-être parfois trop éloignés. Dans leur diversité, nous établirons une brève et première présentation des onze jeunes interviewés, que vous retrouverez en annexe I. Leurs prénoms ont été modifiés pour veiller à un respect de la confidentialité. De même, certains enquêtés n'ont pas souhaité partager quelques données (comme l'âge de leurs parents), cependant rien d'handicapant pour l'analyse de nos entretiens.

Au 1er janvier 2021, les « 15-29 ans » représentaient « 17,3 % de la population totale » (INJEP, 2021 : 6). Trois de nos enquêtés ne rentrent pas dans cette statistique (étant plus jeunes) mais cela (re)situe sur un plan démographique la majorité de notre échantillon d'individus interrogés environ un an après le premier confinement. Concernant six de nos interviewés (les plus âgés), seuls Gael et Esteban vivent en permanence chez leurs parents. Pauline, Sofia, Axel et Léa vivent quant à eux en appartement, tous recevant une aide financière plus ou moins conséquente de leurs parents. Axel vit en colocation, à la différence des trois autres évoqués juste avant qui occupent seuls leur appartement. Gael est le seul à avoir une situation professionnel stable, les cinq autres jeunes de 21 ans et plus sont soit en études, en fin d'études, ou en début de carrière professionnelle. Nos cinq enquêtés restants étudient au lycée (Quentin, Rachel) ou au collège (Harry, Jade, Bastien).

Notre but dans cette partie, n'est pas tant de livrer toute la panoplie de chiffres de l'INSEE, de l'INJEP et du CRÉDOC concernant les jeunes français, mais plutôt d'aller les questionner directement. En leur demandant de nous décrire une journée type, correspondant à l'époque pré-Covid-19, nous pourrons recomposer à minima leur quotidien. Ainsi, nous verrons quel place (et temps) occupe leur scolarité/travail en entrevoyant déjà les modalités d'occupation de leur temps libre.

« *Puis sinon, quand je vais à l'école, ben du coup ça me prend une grande partie de la journée. Donc j'ai pas trop le temps de voir le temps passer justement.* » (Rachel)

Les quelques mots de Rachel symbolisent bien ce qui ressort de l'un des pans majeurs à traiter : la scolarité. Si nos enquêtés toujours en études nous font part (pour l'extrême majorité) de sept à huit heures de cours par jour, paradoxalement, ils ne s'attardent pas sur ces heures. Comme si la temporalité scolaire était figée. Ils en ont conscience mais n'ont pas grand-chose à en dire, voire manifestent une envie de vite passer à d'autres activités, moments : « Y'a les études… Mais plutôt en weekend [...] c'était plus intéressant que juste, juste métro école et puis ensuite, devoirs et dodo. » Ces premiers mots d'Esteban démontrent aussi l'aspect routinier des jours de semaine. Notons tout de même que nombreux sont ceux dont la vie continue après leur journée scolaire, notamment pour les jeunes en études supérieures. Pauline nous confie qu'elle pouvait, un soir de semaine comme de week-end, « aller boire des verres en ville, faire des soirées ». Ou Sofia qui rejoignait souvent « des potes, pour boire en terrasse ». Toutefois, cette dernière explique que ces sorties ont souvent été motivées par la nécessité de promener son chien, allant jusqu'à dire que « c'était assez routinier ».

Nous devons souligner et opposer à des schémas de vie plus ruraux les situations de deux enquêtés résidant en Île-de-France. Que ce soit Esteban ou Léa, ils ont tous deux pu insister sur la place prépondérante que prennent les transports dans leur quotidien, le premier semblant subir encore plus ces temps longs : « Les transports, c'était vraiment un truc qui me faisait perdre énormément de temps et j'étais crevé. » Nous pouvons comprendre sa fatigue, avec deux heures aller pour rejoindre son école, et deux heures retour pour regagner le domicile familial. Si l'on ajoute les devoirs, qui étaient relativement abondants, effectivement, il ne restait que très peu de place et de temps libre. On peut le démontrer avec l'exercice des pratiques ludiques en période pré-confinement : « Avant le confinement, je vais pas te mentir c'était extrêmement rare que je jouais… ». Tout cela explique la venue très rapide, au cours de l'entretien, du schéma « métro-école-devoirs-dodo » dont nous avait parlé l'enquêté.

La situation de Léa paraît un peu plus nuancée, celle-ci n'ayant « qu'une heure et demie » matin et soir de transport vers son lieu de stage (et de travail, en CDD, désormais). Un temps de transport aussi répété qu'Esteban mais dont elle se saisit assidûment pour « regarder une série », nous dit-elle. Là où ce premier l'investit moins régulièrement, via le jeu : « Parfois je sortais pas plus qu'une petite console portable pour les transports par exemple. » Une fois de retour chez elle, après le travail (donc pas avant 19h), elle va dédier au moins une heure aux jeux vidéo. Elle mange ensuite, vers 20h30.

Contrairement à Esteban qui devait gérer ses devoirs, Léa pouvait « craquer » et reprendre la manette « jusqu'à 22h ». « Si je suis sérieuse je joue pas, je regarde une série, et après je lis avant de dormir, en mode “bon, t’as fait des écrans toute la journée, donc lis !” ». Cette prise de conscience de Léa doit être mise en avant, notamment lorsqu’on sait qu’en 2018 « 50 % des 15-24 ans » déclaraient « regarder quotidiennement des vidéos sur Internet » face à « 3% des 60 ans et plus » (INJEP, 2021 : 38). Ce n’est qu’un exemple ciblé mais le jeune français, en 2021, ancre beaucoup ses activités autour du numérique. Il est alors de notre devoir de le constater.

Quand les devoirs ne sont plus ou à défaut, moins au rendez-vous, les jours de semaines de nos enquêtés s’articulaient aussi autour des loisirs et de la culture. Gael nous le prouve bien, une fois la journée de travail effectuée : « je rentrais chez moi vers 17h et puis à ce moment-là c'est là où je fais mes passions, donc ça peut être des jeux, des films, des séries. Bah, tout ce qui est englobé par la culture. » Axel, de son côté, « allume son PC » ou « fait ses devoirs », selon ses obligations mais aussi ses envies. Une souplesse que l’on retrouve moins fréquemment chez nos enquêtés collégiens et lycéens, qui bien souvent comme le relate Quentin, attendront la fin du dîner pour véritablement avoir du temps à eux : « On mange plutôt vers 8h et puis bah le reste de la soirée c'est temps libre. »

« *Alors le weekend, déjà, il y a grasse matinée souvent. (rires) Après, il y a souvent ménage. Après on mange. Après, il y a leçons. Et après leçons, si on a du monde à la maison, c'est...bah du coup c'est une après-midi amis ou famille. Sinon, c'est plus activité avec les potes si je peux sortir. Ou alors, c'est après-midi famille : jeux de société, écran. Je lis, fin je m'occupe.* » (Bastien)

Ce fameux temps libre, tant convoité, devient plus accessible le week-end. Sur ce point, nos enquêtés corroborent facilement les résultats du baromètre DJEPVA sur la jeunesse (2019) montrant que les jeunes de 18-30 ans sont 45 % à aimer occuper leur temps libre en passant du temps avec leur proche. Notons aussi que 27 % et 26 % de cette même tranche d’âge passent ce temps sur Internet et/ou pratiquent des activités physiques (INJEP, 2021 : 36). Le weekend est aussi synonyme de sommeil, de repos : « en weekend, c'est plutôt réveil plus tranquille vers 8h-9h » (Quentin), « Alors le weekend, déjà, il y a grasse matinée souvent » (Bastien), « Y’avait juste le weekend où il y avait la grasse matinée parce que je dors énormément. » (Sofia). Si tous nos enquêtés ne font pas montre d’une appétence pour les matinées qui se prolongent à n’en plus finir, une bonne partie

assimilent le samedi et/ou le dimanche à la récupération. Voire même, lorsqu'un emploi étudiant s'insère dans l'équation du jeune, les moments d'accalmie ne sont possiblement pas réinvestis dans les loisirs : « bah le dimanche c'était vraiment la journée où je faisais rien du tout parce que j'étais épuisée de la semaine en fait » (Axel).

D'autres jeunes illustrent parfaitement le découpage variable de leurs journées selon le lieu de vie occupé. Lorsqu'ils reviennent au domicile familial, les activités varient, et l'aspect social prend facilement le dessus. Cela ne fait que confirmer le premier résultat du baromètre présenté un peu plus haut. Léa prouve bien le contraste qu'il peut exister entre ses journées au cœur de son petit appartement parisien et celles où elle revient voir ses parents et sa sœur : « chez mes parents, c'était pas trop ça parce que j'étais chez mes parents donc je faisais plus des jeux de société, on faisait beaucoup de jeux de société mais je faisais pas des sessions entières. C'est quand je suis toute seule. Là, à Paris, laisse tomber. Je joue le samedi, je joue le dimanche. Je pense que je cumule vingt heures de jeu rien que sur le weekend. » Si le jeu, nous aurons l'occasion d'y revenir plus tard, est central chez Léa, il est convivial et partagé dans la maison de famille, là où il est vidéoludique et solitaire dans son logement personnel. Pourtant, elle dispose aussi d'un téléviseur et d'une console de jeux vidéo dans son foyer d'origine…mais encore une fois, elle privilégie les moments partagés avec ses proches lorsqu'elle a la possibilité de les retrouver.

II. Relations au jeu

a. Le jeu

Comme nous avons pu le voir lors de notre état de l'art ludique, et particulièrement à travers notre indéfinition du jeu, nous ne pouvons que nous contenter de réunir les « attributs qui sont tenus pour constitutifs » de ce dernier (Genvo, 2009 : 111). En sachant bien que ces attributs seront culturellement teintés de notre époque, et de ce que notre société dit du jeu. Par une question sciemment libre et finalement vague où nous avons demandé à nos enquêtés de nous dire ce qu'était le jeu pour eux, nous avons tenté de recueillir leur parole la plus sincère et spontanée.



Figure 5. Nuage de mots résultant de l'analyse lexicale des réponses à la question « Qu'est-ce que le jeu pour toi ? »

Alors que la plupart des pratiques culturelles font d'abord l'objet d'une justification par « l'amour de l'art », nos enquêtés n'utilisent que très rarement ce vocabulaire. (Coavoux & Gerber, 2016 : 145). C'est aussi vrai de notre côté. De l'analyse lexicale croisée, il en ressort que le jeu est affilié le plus régulièrement à l'évasion (huit occurrences) puis au divertissement (six occurrences). Le plaisir, le rêve, la libération (de l'esprit) et d'autres mots moins cités comme l'amusement sont fortement connectés aux deux termes dominants. On retrouve très bien chez nos enquêtés cette idée selon laquelle le jeu serait bien « un principe d'ouverture des possibles par rapport à la réalité » (Leclerc, 2011 : 7). Puis on relèvera l'importance, variable, qui est accordée au jeu d'un enquêté à l'autre. Certains peuvent nous dire que le jeu, c'est simplement « quand tu t'amuses » (Jade), alors que d'autres nous livrent des descriptions bien plus complètes.

« *Alors le jeu en général pour moi, c'est un moyen de divertissement. Ça peut ça peut être très expressif, il peut y avoir des jeux légers qui se jouent très légèrement et peut y avoir des jeux avec du sens ou qui demandent des compétences, qui demandent au joueur ou aux joueurs un effort qui va permettre d'exercer une compétence. Par exemple, y'a des jeux qui demandent de la réflexion comme les échecs et qui permettent*

réellement de ressortir mûri, qui permet au joueur de ressortir mûri. Alors qu'il y a des jeux qui sont juste là pour qu'on apprécie le moment, qu'on s'amuse avec les autres joueurs comme des jeux de plateau, comme les petits chevaux. » (Quentin)

Cela en dit déjà beaucoup sur leur relation au jeu et sur la possible diversité de leurs pratiques bien qu'il faille garder un certain recul et ne pas oublier d'observer les entretiens dans leur globalité. Dans l'opposition présentée ci-dessus, nous ne manquerons pas de souligner la volubilité générale de Quentin, là où Jade se présente comme le parfait inverse.

À la simple et première question « qu'est-ce que le jeu pour toi ? », on peut aussi chez certains constater, si ce n'est une prise de conscience, au moins une démonstration de toute l'importance du *play*. En effet, un jeu est un objet réglé et sans doute conçu pour susciter une attitude ludique chez le joueur, mais sans « travail pour faire exister le jeu » » (Triclot, 2013 : 9), ce dernier restera un objet inerte. « C'est, c'est, ouais c'est un moyen de faire ce que je ne peux pas faire dans la vraie vie. Ça me permet de découvrir des univers, d'être, je sais, d'être pirate, d'être archéologue, fin d'être plein de trucs en fait. […] C'est un moyen de briser, voilà, disons que c'est un rêve qui est accessible. Si je dois donner une définition exacte, je dirais que le jeu...bon après quel que soit le jeu, c'est un rêve accessible en fait. » (Axel). Cela ne peut que nous évoquer l'illusion, dont nous avions présenté l'étymologie ludique. Pour jouer, il faut y croire ; alors l'illusion « n'a rien d'illusoire puisque c'est elle qui fait être le jeu » (Henriot, 1989 : 155).

b. *Avant de jouer*

Entre apaisement et excitation, nos enquêtés nous ont tous fait part de leurs comportements et état émotionnel juste avant d'entrer dans le jeu. Il y a de nombreux points à développer puisque nous pouvons identifier différentes « attitudes pré-ludiques » si l'on peut les qualifier ainsi. D'une part, nous avons les joueurs planificateurs, à l'instar de Gael, Quentin et Bastien. Ces derniers se rejoignent dans le fait d'anticiper, voire carrément de paramétrer leur session de jeu qui s'apprête à commencer : « Ben, je me programme déjà. Je me dis "oh, je vais commencer par faire ça, après j'irai ça, après j'irai dans ce jeu-là comme ça je pourrais augmenter mes progressions dans les deux. J'essaierai d'atteindre ce but-là aujourd'hui, enfin je me prépare quoi". » (Bastien). Le jeu est aussi opposé au travail et aux diverses obligations du quotidien : « Franchement, le jeu, ça a jamais été une contrainte. », « On faisait du travail, on faisait une petite pause de 15 minutes où on jouait. Forcément, euh...j'attendais cette pause. ». Léa puis Harry illustrent

par leurs propos tout le plaisir, l'attente et l'excitation qu'ils peuvent placer derrière le jeu, un jeu parfois libérateur.

Les bienfaits du jeu sur Sofia sont aussi importants à mettre en avant : « Je peux juste faire un chapitre sur un jeu, ça peut durer vraiment une demi-heure. Comme ça peut durer parfois, où je me laisse un peu trop entraîner, ça peut durer cinq heures d'affilée. Mais c'est toujours le même plaisir, que ce soit vraiment 20 minutes ou cinq heures, c'est le même apaisement pour le coup. » Pour elle, peu importe la durée de la session ludique, l'effet est toujours au rendez-vous. À contrario, deux enquêtées ont livré des réponses nettement plus contrastées : « Bah avant de jouer à un jeu, je suis contente de me dire qu'on va passer un bon moment, voilà. Donc c'est de la joie que je ressens en général. (rires) Ou je peux être blasée parce qu'il y a des moments où on m'invite à jouer à des jeux ; et je vais accepter par plaisir alors que je n'ai pas forcément envie. » (Pauline) et « Si je suis dans un bon *mood*, je me dis "oui, trop bien, on va passer du temps, tout ça". Mais si j'ai pas forcément envie de jouer, j'ai pas envie de forcément de me divertir, là, actuellement ou alors je suis bien en train de faire ce que je fais et j'ai pas forcément envie : ça m'embête un peu plus » (Rachel). Les deux sœurs démontrent, sans même le savoir, une nuance essentielle des pratiques ludiques conditionnées par les sociabilités, comme peuvent l'être les jeux de société auxquels toutes deux s'adonnent de temps à autre. En effet, et au-delà des envies de chacun, il peut même arriver que « la pratique » de quelques jeux (comme le célèbre *Monopoly*) « persiste dans certaines familles sans que ni les parents ni les enfants n'aiment le jeu ». Mais relativisons car « le plaisir n'est » que rarement « absent du jeu, ne serait-ce que parce qu'il est pris simplement dans l'interaction que permet celui-ci » entre les joueurs (Coavoux & Gerber, 2016 : 149).

c. *Préférences ludiques*

En termes de préférences ludiques, nous retrouvons une belle variété de profils au cœur de notre échantillon. De ceux qui vont porter une attention toute particulière au récit, aux personnages et à l'écriture à ceux qui s'axeront plus sur les classements et/ou la victoire. Sans oublier les joueurs adeptes du coopératif et des moments partagés en famille, entre amis ou avec de simples inconnus. Finalement, nous pouvons lire dans les quelques mots de Gael un excellent condensé des préférences ludiques de nos (jeunes) français : « c'est être à fond dans quelque chose, c'est parfois juste s'amuser, c'est parfois profiter qu'il y ait un jeu pour être avec des potes. » Pour développer les deux premiers points, nous pourrions dire : « être à fond » dans un scénario (vidéo)ludique, « juste

s'amuser » avec des mécaniques de jeux bien réglés (entres autres facteurs d'amusement). Quoiqu'il en soit, à propos des affinités ludiques, nous rappellerons « qu'on peut tirer différemment du plaisir pour un même jeu, avoir des attentes différentes. » et ne pas se bloquer derrière le genre de jeu. Un jeu vidéo de course pourra bien être joué différemment, du flâneur au *speedrunner*[19], alors ne faisons plus « comme si un genre de jeu était réductible à un seul style et à un seul type d'expérience ludique » (Ter Minassian et al., 2021 : 159).

d. Carrières et biographies ludiques

Via l'exposé de trois carrières ludiques, choisies parmi celles de nos onze enquêtés, nous tenterons de montrer toute l'importance de la notion déjà présentée lors de l'état de l'art. Comme le signale H. Becker dans son ouvrage *Outsiders. Études de sociologie de la déviance* paru originellement en 1965, « La carrière, en effet, permet de centrer l'analyse sur les pratiques plutôt que sur les individus » (Coavoux, 2010 : 4). C'est ce que nous allons donc essayer de faire, car nous croyons qu'il n'y a guère plus révélatrices que les pratiques pour nous conter la relation d'un individu au jeu. Dans leur singularité ou leur banalité, leur régularité ou leur instabilité, celles-ci sont précieuses pour comprendre les joueurs.

« *Et je me souviens qu'on a passé l'après-midi dessus et j'étais complètement traumatisé par ce qui s'était passé à l'écran. Mais c'était le premier jeu vidéo que j'ai vu, du coup. J'y ai pas joué, j'aurais beaucoup aimé* » (Sofia)

La carrière ludique de Sofia est ce que l'on pourrait (trop ?) facilement qualifier de cas d'école, à différents égards. D'une part, adepte de jeux vidéo d'horreur, on peut expliquer la relation particulière qu'elle entretient au genre via son expérience vidéoludique inaugurale. Elle avait, si l'on remonte le temps de presque deux décennies, huit ans. Très jeune face au titre qu'elle s'apprêtait à découvrir, puisqu'elle fut spectatrice (mais pas encore joueuse) de *Silent Hill*[20], premier du nom. Cette découverte, permise par un moment partagé avec son frère et un ami plus avancé en âge, participa à conditionner ses goûts en matière de productions ludiques. Ce serait cependant réducteur de tout expliquer par ce premier contact vidéoludique alors que Sofia nous confesse : « depuis

[19] Le *speedrunner* est un joueur dont le but premier est d'atteindre un objectif précis (voire la fin du jeu) le plus rapidement possible.
[20] « L'univers de *Silent Hill* aborde et exploite des thèmes communs aux *survival horror*, tels que les créatures monstrueuses, les munitions à trouver, les séquences de boss, et la peur en général » (Wikipédia, le 27/07/2021)

toujours, avec mes parents, on regarde pas mal de films d'horreur, ce genre de choses… Donc j'ai toujours vu des films que j'aurais pas dû voir, j'ai lu des livres que j'aurais pas dû lire. J'ai lu *Shining* a 10 ans. » Cet ajout est essentiel, car dans les sciences du jeu, les influences culturelles diverses et variées ne sont que trop peu citées et corrélées avec des pratiques d'ordre ludique.

« Y'avait vraiment les deux parties où je pouvais jouer pendant trois heures à *Mario Kart* avec mon frère et après on se faisait un *Resident Evil* juste après, ou un *Silent Hill*. Et j'ai gardé ça, aujourd'hui c'est toujours la même chose. Je pourrais passer des heures sur un Mario comme des heures sur un *Death Stranding* ou sur un *Resident Evil*. » (Sofia) L'enquêtée prouve aussi qu'avoir un genre de jeu de prédilection n'empêche absolument pas d'être curieux d'autres horizons, ici vidéoludiques. Montrant même qu'une après-midi ou une soirée sous le signe du jeu peut s'entremêler d'expériences *quasi* opposées. Du moins, à certains niveaux (ambiance, rythme, narration, …).

Puis, comme le signale S. Coavoux, « a une échelle individuelle, enfin, les sorties de carrières permettent de mieux comprendre les déterminants de la pratiques et les raisons de sa persistance. » (Coavoux, 2010 : 22). Sofia en est, pour changer, l'exemple parfait : « Bah disons que j'ai eu toute une période où je ne jouais plus. Du tout. Ouais, une très grosse période où j'avais plus le temps, en fait. Parce que, en fait, au collège du coup, j'ai fait partie d'une chorale. Et on voyageait énormément. J'étais jamais là, j'étais déjà jamais vraiment au collège. […] Donc on va dire que de la sixième à la terminale, j'ai pas joué aux jeux vidéo du tout. J'ai plus touché à une manette, j'ai plus rien fait. Et du coup, j'avais revendu ma GameCube, j'avais revendu ma Wii. Et je me souviens très bien que j'ai découvert un jeu vidéo, je devais avoir dix-huit ans, dix-sept, c'était la fin du lycée. Et j'ai découvert *Alan Wake*, la bande-annonce. Je suis tombée dessus par hasard sur YouTube. […] j'avais vu sa bande-annonce et j'avais été tellement intriguée que j'étais parti acheter la Xbox 360 juste pour ce jeu ». Alors que S. Coavoux parle de « persistance », on comprend via l'histoire de Sofia que revenir au passé ludique d'un joueur permet de cerner la portée d'une pause dans la carrière ludique de ce dernier. Sa sortie forcée (par la chorale) n'aura été qu'un long moment de veille avant l'étincelle provoquée par *Alan Wake*[21], jeu qui signera son retour dans la sphère vidéoludique par la porte empruntée dès le premier pas de Sofia dans le jeu vidéo : celle du genre horrifique.

[21] Paru en 2010 sur Xbox 360, *Alan Wake* est un jeu mêlant les genres : aventure, *thriller*, *survival horror*.

« *J'ai commencé à jouer très très tôt. Je pense qu'à deux ans, j'étais devant un jeu vidéo. Mais en fait, c'est ma mère qui m'a fait jouer au début sur notre vieux Windows 95. Et c'étaient des jeux pour enfants, tu sais.* » (Léa)

Cette enquêtée symbolise un autre cas rencontré, celui d'une carrière ludique sans arrêt mais avec plusieurs évolutions (ou phases). On ne peut guère plus jeune, Léa se prêta aux jeux vidéo, accompagnée de près par sa mère. Jusqu'à ses cinq ou six ans, elle enchaînera les jeux éducatifs (*Marine Malice*, *Pouce-pouce*, *Lapins Malins*, …) avant qu'une fois encore, sa mère l'introduise à tout un nouveau pan vidéoludique : « Ma mère y jouait, en fait, à *CivNet*. Et du coup, elle m'a fait jouer à *CivNet*[22], ouais. Ça devait peut-être être le premier, on va dire, "jeu vidéo", en dehors des jeux interactifs ou jeux pour enfants tu vois. » On constate dans la situation de Léa le rôle prépondérant qu'a pu jouer l'un de ses parents. Si l'on entend régulièrement que « dans le domicile familial, le jeu vidéo s'inscrit ainsi fortement au sein de la fratrie où frères et sœurs partagent un goût commun, voire jouent ensemble. », ne négligeons pas non plus le rôle de ceux auxquels on adosse plus facilement l'image de régulateurs ou de surveillants en chefs de la pratique vidéoludique (Berry & Andlauer, 2019 : 46). Les parents peuvent aussi, et plus souvent qu'on peut le penser, faire office de portes d'entrée vers les mondes du jeu vidéo.

« Et c'est à partir de ce moment-là que j'ai décidé de rattraper tout mon retard sur tous les jeux de la Terre et là, bah après c'était fini. J'ai commencé, avec la Xbox j'ai acheté toute la série des Halo et ç'a été le début. Je me suis dit "maintenant, je vais rattraper tous les jeux" : les *Dark Souls*, les machins, les *Uncharted*. » Avant d'en venir aux machines des célèbres consoliers (Sony, Microsoft, Nintendo), Léa a continué son chemin ludique sur PC pendant de longues années. De *CivNet*, elle en est venue à faire religieusement tous les prochains opus de la licence *Civilization* mais pas uniquement… Loin d'être fermée au genre de la stratégie, elle a également fait « tous les *point'n click*[23] de la terre , les vieux jeux type *Atlantis* et tout ça ». Longtemps « restreinte » au jeu vidéo sur PC, c'est bien un événement majeur personnel qui étendra et complexifiera sa relation au jeu. En 2019, Léa partait au Canada au contact d'un nouvel environnement et de nouvelles

[22] *CivNet*, disponible sur Windows 95, fut un *remake* du jeu de stratégie au tour par tour *Sid Meier's Civilization* (1991), ajoutant notamment un mode multijoueur.

[23] Exposant l'unique (ou presque) interaction que l'on peut exercer souris en main, le genre *point'n click* décrit finalement plus une action (pointer et cliquer) qu'un genre. Nombre de jeux d'aventure étaient jouables sous forme de *point'n click* au cours des années 90. Le genre persiste aujourd'hui, avec cependant quelques variantes et libertés de *gameplay* (les jeux de *Telltale Games*, *Life is Strange*, *The Room*, …).

sociabilités, ce qui aida à provoquer un déclic : « Parce que je me suis dit, attend, en fait, j'ai joué, je connaissais plein de jeux PC…mais tous les jeux consoles que j'ai loupé ! »

Nettement moins férue de jeux vidéo que Léa et Sofia, Rachel aussi plus jeune de quelques années, a une carrière ludique intéressante car riche et singulière. Ou plutôt, sans être atypique, c'est sa manière de nous la retracer qui se détache de nos autres enquêtés. Elle décide de mêler jeux numériques (pour reprendre son expression), scolarité, dessins animés et jeux en extérieur. Sœur de Pauline, nous pouvons faire des liens entre les deux. Par exemple, et à l'image de Léa, c'est cette fois la figure paternelle qui introduisit Rachel et Pauline aux jeux vidéo : « à la maison, bah c'est papa, il était vachement sur l'ordinateur. C'était les premiers, en vrai c'était la première génération, y'avait vraiment des gros ordinateurs là avec les souris avec les billes à l'intérieur. Et du coup, il était à fond sur l'ordinateur et il voulait quand même nous faire un peu jouer à ça. Donc je me souviens que j'ai eu, même en cadeau, des jeux numériques que je pouvais mettre avec les CD, tout ça, les CD-Rom. »

Hormis le père, joueur d'antan (sur PS1 et PC notamment), Rachel identifie bien les autres milieux et individus qui ont pu l'amener vers le jeu : « Bah l'école, c'est les autres, c'est un effet de groupe. […] Voilà, et puis sinon, les filles aussi. Quand on était petites, on jouait vachement ensemble : au poney, tout ça. Ouais, mes sœurs, la famille, les amis. » Sinon, elle réalise d'elle-même les pauses qu'elle a pu avoir au cours de sa carrière ludique, souvent motivées par l'apparition d'autres activités culturelles : « Après il y a un creux à un moment quand...je sais pas...quand on découvre la musique, tout ça, les MP3, on est moins sur les jeux numériques. » L'exemple est applicable à bien d'autres enquêtés, avec d'autres modalités, mais surtout tâchons de ne pas oublier que « les jeux vidéo sont une pratique culturelle parmi d'autres. » (Ter Minassian et al., 2021 : 194) On peut même dire, une pratique ludique parmi d'autres. À ce sujet, Rachel nous a fait part d'un moment de sa carrière de joueuse qu'on n'aurait pas facilement imaginé : « Sinon, y'a vraiment une période où je jouais tous les soirs dehors quand il commençait à faire beau. Je jouais tous les soirs, toute seule, dans le jardin, en train de me raconter des histoires donc bon... (rires) Voilà. Dans le jardin, je jouais à ce que je regardais en ce moment à la télé, donc les dessins animés aussi. »

C'est dans toute sa dimension personnelle, voire intime, que cette parole prend une valeur particulière. Elle nous montre d'abord les influences des dessins animés sur le jeu

et l'imagination (au sens large) de l'enquêtée. Puis, en relisant l'entretien de Rachel, on réalise qu'elle refait une connexion entre ces instants ludiques dans le jardin et leur dimension solitaire. Ensuite, lorsque nous lui demandons si elle a une préférence pour les jeux solo ou multijoueur, voici ce qu'elle nous dit : « Solitaire, je pense hein, en vrai. Je pense que ça va changer avec le temps, je vais vouloir...euh, voilà. Mais en ce moment, ouais, plus ça. » Nous pouvons en conclure que depuis son enfance, et ses démonstrations théâtrales dans les espaces verts du domicile familial, Rachel penche plus vers le jeu solo.

Après avoir approfondi la relation au jeu de trois enquêtés, via leur carrière ludique, nous nous accorderons avec S. Coavoux lorsqu'il affirme que « si l'abstraction interactionniste qui consiste à considérer, dans l'étude d'une pratique, l'action sociale seulement dans son présent, et l'acteur comme vierge de socialisations antérieures, produit de puissants effets d'objectivation, elle n'est pas tenable quand il s'agit de restituer l'intégralité de l'engagement dans la pratique. » (Coavoux, 2010 : 25). Il est essentiel de questionner l'entrée sur l'autoroute du jeu, les premiers kilomètres ainsi que les sorties, accidents et possible(s) fin(s) de trajet(s), afin de rester dans la métaphore routière. Ce n'est que de cette manière, à notre sens, que nous pouvons saisir par l'exercice de l'entretien un ensemble de facteurs souvent négligées, enfouis… Des éléments pourtant éclairants, voire nécessaires pour cerner la relation d'un enquêté au jeu.

e. Jeu et apprentissage

Alors que l'on peut découvrir dans le dernier volet de l'enquête sur la jeunesse produite par l'INJEP que 81% des 15-19 ans et 88% des 20-24 ans (INJEP, 2021 : 37) ont une pratique des jeux vidéo, on peut se demander laquelle ? En résonnance directe avec cette sous-partie dédiée aux relations ludiques, nous conclurons par l'étroite relation entre les apprentissages et le jeu. Finalement, nos enquêtés conscientisent-ils un ou plusieurs apprentissage(s) derrière leur(s) session(s) vidéoludique(s) ? Comme le rappelle C. Kellner dans son ouvrage *Les cédéroms, pour jouer ou pour apprendre ?* : « Le jeu est une activité libre, gratuite. Mais une question de fond se pose : auto-télique par essence comment peut-il être mis au service d'un apprentissage, activité au contraire totalement hétéro-télique ? » (2008 : 23).

« *Pas vraiment parce que j'avoue que quand je lance un jeu, c'est pas à but de dire "je vais apprendre quelque chose derrière". Mais par contre, après, je suis très curieuse, quand même, de ce qu'il peut y avoir. Par exemple, quand je lance un Assassin's Creed ou un God of War, j'aime bien la culture que ça peut m'apprendre. Tu*

vois, genre sur la culture nordique ou dans Assassin's Creed l'Égypte ou la Grèce. Ce que je peux apprendre dessus, je le prends tu vois, ça m'intéresse. » (Léa)

La réponse de notre enquêtée est à corréler avec cette condition pointée du doigt par C. Kellner : « le jeu peut exister sans gratuité subséquente - c'est-à-dire qu'il peut y avoir des conséquences en terme d'apprentissage - mais la condition *sine qua non* à la mise en place d'un jeu est la gratuité antécédente. S'il y a un but extérieur annoncé, le jeu n'en sera certainement pas un. En revanche, il peut y avoir des conséquences en termes d'apprentissage, sans que cela ne gêne le déroulement du jeu. Le contexte d'utilisation du produit devient alors un paramètre déterminant. » (2008 : 24). Effectivement, et même sur des jeux qui ne sont point pensés par les développeurs pour l'apprentissage (ou de manière très secondaire), le joueur peut apprendre. Léa n'est pas la seule dans ce cas, à « prendre » ce qu'il y a à apprendre, sans le chercher à l'origine.

Considérons « pour peu que ces règles soient transférables au monde réel, » que « les schémas de pensée qu'il aura activés dans le jeu pourront être reproduits dans la réalité » (Kellner, 2008 : 23). Un défi d'apprentissage difficile à conceptualiser, et pire, à admettre pour l'ensemble de nos enquêtés qui s'explique souvent de la manière suivante : « je sais pas si je peux vraiment dire apprendre, je dirai plus me perfectionner en fait dans des domaines que je connais un minimum. **Mais ça reste du fictif, faut pas se leurrer**. Donc non, je sais qu'il y a des jeux qui nous permettent vraiment d'apprendre des choses mais non moi je dirais pas qu'il y a des jeux vraiment...sauf pour mon imagination ou ma réflexion personnelle quoi, voilà. » (Axel) La considération fictive du jeu est antinomique dans la relation de certains enquêtés au jeu car le jeu « nécessite » pourtant « une complète adhésion du joueur pour remplir sa fonction de divertissement. Il faut y croire, et donc déployer pour le jeu la même concentration que pour les occupations les plus sérieuses. » (Koster, 2013 : 100). Mais comment croire à quelque chose de faux ?

Enfin, que ce soit Quentin, Rachel, Léa, Sofia, Gael ou Esteban, tous peuvent citer des jeux les aidant à développer des qualités ou capacités applicables et utiles au quotidien. Que ce soit par la force des choses : « Par exemple, je prends une saga que j'aime beaucoup, les Ace Attorney. Je les ai connus à l'époque sur DS, ils étaient en français. Et dès qu'ils ont basculé sur la 3DS, ils étaient full anglais. Mais je voulais pas manquer la suite évidemment, du coup j'ai dû m'y mettre à fond. » (Esteban) Par choix, comme Sofia qui nous parle d'un effet « toile d'araignées » où suite à la découverte d'un

nouveau jeu, elle va se renseigner sur les inspirations des créateurs, compositeurs, … Ou que ce soit un apprentissage très implicite mais bien existant et efficace, ce qui se rapproche des propos de C. Kellner présentés juste avant. C'est au fil des entretiens, lorsque les enquêtés détaillent leurs pratiques ludiques qu'ils peuvent réaliser et verbaliser ce type d'apprentissages : « même la coopération ou ce genre de choses, je trouve que ça s'apprend vachement avec les jeux » (Léa) ; « en jouant sur le site internet chess.com, je me suis intéressé aux échecs. Et c'est vrai que ça apporte beaucoup de savoir jouer aux échecs, c'est très sympathique. […] Tu dois prévoir en fait, ce que joue l'adversaire, ce que va jouer l'adversaire. Prévoir le mouvement de tes pièces parce que quand tu bouges une pièce, ça a forcément un impact. » (Quentin).

III. Sociabilités ludiques

« *Alors que les jeux vidéo sont parfois accusés de nuire aux liens sociaux, les enquêtes montrent qu'ils sont au contraire fortement inscrits dans des réseaux de sociabilité (Pasquier, 2005). C'est d'autant plus vrai des adolescents. [...] Durant l'adolescence, donc, la pratique même du jeu vidéo est sociable. Cela ne signifie pas que les jeunes ne jouent jamais seuls. [...] Mais même lorsque la pratique peut être solitaire, elle demeure le support de sociabilités, notamment de pairs : échange de jeux vidéo à l'école, discussions, etc.* » (Berry & Andlauer, 2019 : 27)

Étudier les sociabilités ludiques revient à être attentif tout au long de l'entretien, puis après, lorsqu'il s'agit de faire du lien et du sens entre les propos de l'enquêté. S'il y a bien un sujet sur lequel les informations sont souvent nombreuses, et toujours (ou presque) délivrées au fil de la conversation, c'est celui-ci. Et comme le soutient D. Pasquier dans ses travaux, les jeux vidéo sont bien ancrés dans des « réseaux de sociabilités ». On peut identifier deux phases majeures. D'abord l'enfance, qui n'est pas notre objet, mais où l'accompagnement et la participation des parents aux jeux, que ceux-ci soient classiques ou vidéoludiques, restent conséquents. Puis vient l'adolescence, où le jeune s'émancipera aussi sur le plan ludique, préférant alors le jeu entre amis que celui impliquant ses parents. Une période propice à un jeu choisi, où le goût pour un genre, un titre se définira et l'emportera sur les dimanches après-midi où chacun jouait avant tout pour faire plaisir à l'autre et partager un moment familial. En somme, dès l'adolescence, le choix domine. Ce qui ne signifie pas que l'ado n'est plus influençable, au contraire… Dans un double

mouvement, il peut convaincre des amis ou camarades de s'essayer à tel jeu, et inversement. Tout cela dépendra de l'individu étudié.

Une lecture au cas par cas s'impose donc, car c'est uniquement « l'interrelation entre les trajectoires biographiques des individus, leurs sociabilités, leurs goûts et leurs pratiques qui explique les attachements émotionnels à certains titres ou genres de jeux. » (Ter Minassian et al., 2021 : 189-190). Ce sont ensuite ces « émotions » qui permettront à l'individu « de se situer dans un collectif plus large » et d'éprouver un certain « sentiment d'appartenance, que ce soit à une fratrie, un réseau d'amis, voire une génération de joueurs ayant grandi avec les jeux vidéo et qui se sont appropriés les codes de cette culture » (*Ibid.* : 189-190). Ce sentiment d'appartenance peut effectivement être éprouvé à plusieurs strates de sociabilités. Gael, avec sa mère, qui confie à propos de *Nomad Soul* : « on adore tous les deux ce jeu et du coup elle me regardait jouer à ça vu que c'est un jeu qu'on adorait tous les deux ». Mais ce même enquêté ajouta aussi derrière que « faire une discussion sur un jeu avec une personne que tu connais pas, ça élève la discussion car tu ne connais pas la personne », concluant en avouant que « le jeu ça peut aussi être un facteur de sociabilités, vu que tu peux être plus sociable avec des jeux. Tu peux faire des rencontres plus facilement. » Le ton est donc donné par Gael, qui a su identifier très facilement et sans insistance de notre part l'ancrage de ses pratiques ludiques autour d'un certain nombre de facteurs sociaux complexes. De sa propre mère à de véritables inconnus, possibles amis en devenir, il fait partie de ces jeunes joueurs qui vont même jusqu'à investir le jeu au cœur des sociabilités. Donc plus qu'un ancrage « autour de », le jeu vient (re)définir ou au moins affiner les relations sociales de l'enquêté.

Gael partage l'âge (23 ans) d'Esteban et de Léa, ainsi que des sociabilités vidéoludiques très fortes. Pourtant, à la différence des deux derniers, il ne travaille pas dans le milieu du jeu vidéo. Léa n'hésite pas à nous le mentionner : « le jeu comme je te dis, c'est omniprésent ». Le terme est fort, mais il faut souligner qu'une grande partie de ses discussions, entre amis ou collègues, « sont souvent très orientés autour des jeux ». Elle pourra parler de son dernier jeu terminé, de l'actualité ludique ou de tout ce qui est connexe aux jeux de société comme aux jeux vidéo. « Et...et ouais, et puis même euh, oui avec des inconnus ou des gens...ouais, fin franchement, je peux pas m'empêcher de parler de jeu vu que c'est… Dès qu'on va me demander, comme c'est ma vie aujourd'hui, que ce soit professionnelle ou beaucoup dans ma vie personnelle, peu importe, même si je

commence à parler à un inconnu, il va me dire “bah tu travailles dans quoi ?” : je vais dire les jeux vidéo et puis après c’est parti tu vois. » (Léa)

Loin d’être subies, ces sociabilités ludiques (l’expression est ici plus que légitime) sont même créées par l’enquêtée : « Je pense que peu importe de quoi tu me parles, au bout d'un moment, je vais réussir à reconnecter avec le jeu vidéo ». Si Esteban, également futur travailleur dans l’industrie vidéoludique, ne s’est pas montré aussi descriptif sur ses conversations du quotidien, il a exprimé de fortes sociabilités ludiques et numériques à sa manière. En créant et alimentant régulièrement son serveur sur Discord[24], il a pu réunir « beaucoup de personnes » qu’il connait depuis Twitter et d’autres connaissances « *IRL*[25] ». Si nous aurons évidemment l’occasion de revenir sur ses sociabilités en ligne et distanciées dans notre grande partie dédiée au confinement, il est important de noter qu’il n’a pas attendu une telle situation de crise pour s’investir dans cette initiative de partage. Créé en janvier 2018, le serveur sert de plateforme de discussion entre passionnés, de réunion vocale ou textuelle et même de support à des soirées ludiques. L’enquêté a d’ailleurs hésité à nous en parler, ne pensant pas immédiatement que la démarche était ludique, pourtant… : « Ce que je fais, c'est vrai que j’en ai pas parlé mais ça compte comme du jeu..? Ouais, on peut dire que c’est du jeu. Y’a un truc que j’ai fait sur mon *Discord* et que je propose à d’autres : j’aime bien faire des petits *blind tests* (JV, animés). C’est un truc sympa à faire ! » (Esteban)

[24] Un serveur sur le logiciel Discord (lancé en 2015) s’apparente à un groupe privé de discussion et de partage qu’un individu peut créer pour ensuite inviter et réunir les personnes de son choix, entre autres.
[25] *IRL = In Real Life*, autrement dit des amis de la « vraie vie », connus de chair et d’os.

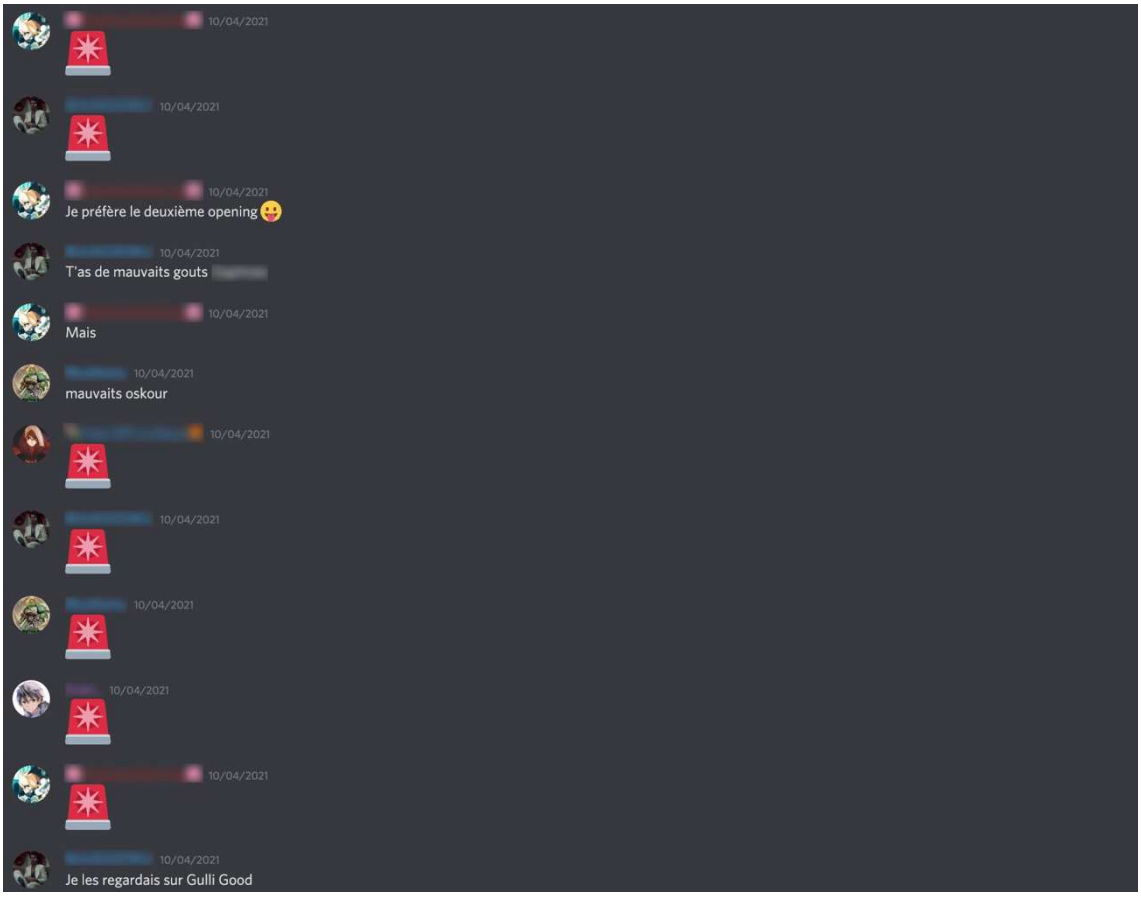


Figure 6. Blind test du 10/04/2021 sur le serveur Discord d'Esteban.

Comme nous pouvons l'observer sur cette capture d'écran du serveur Discord de notre enquêté, le jeu et ses références culturelles connexes (cinéma, manga, bande originale, …) sont réinvestis dans des moments de convivialité. Pour créer et nourrir ces sociabilités numériques, Esteban a utilisé astucieusement les possibilités offertes par les émoticônes. À défaut d'avoir un *buzzer* à marteler, dans une configuration où chacun partagerait le même canapé, c'est ici au premier qui reconnaît la musique d'inscrire son émoticône alarme et d'énoncer sa réponse. Encore une fois, nous y reviendrons, mais il est de notre devoir de souligner que bien avant le premier confinement, un certain nombre de joueurs ont pu se saisir de logiciels et d'outils de communication distanciée pour entretenir des sociabilités ludiques.

« Le jeu vidéo n'est donc pas une arène symbolique close – un « cercle magique » selon l'expression de l'historien Johan Huizinga (Huizinga, 1988). Il donne lieu, lorsque sa pratique est partagée, même à distance, à la construction d'identités collectives, fussent-elles éphémères » (Flichy et al., 2012 : 210). Que celle-ci se borne au temps d'un *blind test* ou qu'elle persiste à travers des sessions répétées, l'identité créée est bel et bien

une réalité. Et même avec une participation restreinte d'un des membres, comme la mère de Sofia qui regarde sa fille jouer avec beaucoup de curiosité, une identité collective se dessine. Cela confère une dimension sociale très forte au jouer. « Et c'est vrai que ma mère adorait se mettre à côté de moi et me poser 50 000 questions sur l'histoire, sur ce qui fallait faire, etc. Mais elle joue pas. Mais du coup, j'aime bien ce genre de petits moments où elle reste une après-midi entière avec moi devant un jeu vidéo en me posant des questions, en s'intéressant, en étant à fond dans le jeu vidéo alors qu'elle y joue pas. Donc ça, c'est toujours très très cool pour le coup. » (Sofia)

Avec onze enquêtés et une densité de réponses importante, il a fallu effectuer des croisements, observer les situations qui se répètent, … Sans prétendre basculer dans une démarche quantitative, nous diviserons les sociabilités ludiques en deux types : amicales et familiales. À l'âge de nos enquêtés, soit entre 12 et 26 ans (au moment du premier confinement), différencier les deux se révèle essentiel. D'une part, il faut bien saisir que « la famille constitue […] le groupe le plus propice aux activités de loisirs, par sa disponibilité quotidienne » mais qu'elle « est également un groupe contraignant, alors que l'activité de loisir est souvent définie par sa liberté (Harrington, 2006) » (Coavoux & Gerber, 2016 : 135). C'est une dualité complexe, conflictuelle mais un passage obligatoire aux âges de nos enquêtés qui sont soient encore très rattachés au foyer familial (donc à leur parents, frères et sœurs), soient détachés ou souvent en phase de détachement et de prise d'indépendance. Même pour nos enquêtées les plus âgées, Léa et Sofia, la famille reste assez (voire très) présente dans leurs pensées. Si nous sommes bien d'accord que « sauf exception, l'entrée dans l'adolescence marque une transition vers un retrait progressif des pratiques ludiques partagées en famille » (Berry & Andlauer, 2019 : 38), cela ne changera pas le fait que « la pratique des jeux vidéo demeure ancrée dans des sociabilités électives, alors que la pratique des jeux classiques est extrêmement liée à la configuration familiale » (Coavoux & Gerber, 2016 : 139).

a. Sociabilités familiales

La famille reste donc essentielle dans les sociabilités ludiques, notamment à travers les pratiques de jeux de société : « Après avec la famille, c'est plus, bah des jeux de société, tout ça » (Rachel). Ainsi, au moins sept de nos enquêtés s'adonnent plus ou moins régulièrement à des après-midis ou soirées jeu en famille. Cela peut se matérialiser lors d'occasions particulières, où la famille étendue est réunie : « Quand j'invitais mes cousins et cousines, fin les plus jeunes du coup, c'est vrai qu'on aimait bien se faire des petites

parties. Genre, je sortais ma vieille Wii, on se faisait des *Wii Party* ou des *Mario Kart*, c'était toujours cool. » (Esteban) ; « Avec la famille, surtout d'un côté (rires), c'est le jeu de société quoi. Quand on vient, quand ils viennent. Voilà, quand ils viennent à la maison, c'est hop, un petit jeu de société, on va rigoler. » (Bastien).

Mais il ne faudrait pas non plus laisser de côté les sociabilités ludiques émanant d'instants de vie à nos yeux plus modestes, voire négligeables. Ceux-ci doivent être considérés avec la même attention. Le cas de Jade en est un exemple type, elle qui joue parfois « qu'avec » sa « sœur », l'un de ses parents, ou tous ensemble. Cela nous en dit déjà assez pour commencer à sonder son contexte familial, qui est sans doute le critère premier à examiner à l'adolescence (Jade a 12 ans, pour rappel). « Loin d'être homogènes, les pratiques adolescentes, notamment dans leur mode de régulation et de partage au sein du domicile, prennent des significations et des formes diverses liées à l'espace social et au contexte familial plus ou moins favorable aux pratiques (vidéo)ludiques, au divertissement et aux loisirs en général. » (2019 : 178). Nous nous devions de mettre en relief les propos de V. Berry et L. Andlauer, puisqu'ils démontrent bien le besoin, avec un corpus comme le nôtre, d'interroger les sociabilités ludiques et intrafamiliales des enquêtés.

Une précision concernant les sociabilités vidéoludiques familiales d'Harry nous paraît essentielle, derrière son apparente banalité, puisqu'elle démontre une fois de plus que les pratiques des jeunes joueurs sont très diversifiées (souvent plus que celles des adultes). Autant par « la diversité des genres qu'ils expérimentent », les « significations qu'ils accordent aux jeux » mais aussi « par le temps qu'ils peuvent y consacrer » et les modalités des sessions ludiques (*Ibid.* : 180). Alors que nous demandions à Harry s'il jouait seul sur la Xbox 360 du foyer ou avec son frère, il nous répondit : « Ça dépend, ça dépend. Je dirais à moitié moitié. Donc en fait, on a *Minecraft* forcément. Et du coup, bah on jouait souvent tous les deux, comme des fois on jouait pas du tout ensemble, en fait. Franchement, ça dépendait, il n'y avait pas de règles quoi. » Dans notre position de chercheur inexpérimenté, la tentation reste de vouloir généraliser ou simplifier toute situation. Ici, l'enquêté nous a ramené à la variabilité de ses configurations de jeu, prouvant qu'il n'y a forcément pas de rituels inviolables en la matière. Que tout au plus, « les pratiques ludiques familiales » peuvent présenter « malgré leur caractère sporadique quelques régularités temporelles » (Coavoux & Gerber, 2016 : 145).

Dernier point notable à propos des sociabilités ludiques familiales, celui mis en exergue par la relation entre Léa et sa petite sœur. Déjà, avec cette enquêtée, il faut bien saisir la place du jeu de société : « le jeu société moi, au sein de ma famille, on va dire que c'est un peu quelque chose d'important. Dès qu'on peut, dès que je reviens les weekends, on essaye de se faire des jeux. C'est quand même un peu un ciment, on va dire. On adore ça et en même temps, ça nous permet de, ça renforce les liens en fait, de jouer. » Cela suffit à discerner le rôle et les effets sociaux prépondérants que peut avoir le jeu pour Léa et les autres membres de sa famille.

Mais son propos se précise et devient encore plus signifiant lorsqu'elle ajoute : « on fait pas mal de jeux coop aussi. Je sais que par exemple avec ma petite sœur, on a pas mal d'écart. Au début, on ne pouvait pas faire de jeux coop, on s'écharpaient. On mettait de la compétition dans la coop en fait, tu vois. À force, ça nous a appris à jouer ensemble. Et du coup, je pense que c'est...on s'entend aussi très bien par exemple parce qu'on a réussi à se créer des centres d'intérêts communs qui ont été le jeu, principalement. On a huit ans d'écart, quand même, et je sais que je connais des gens avec huit ans d'écarts qui ne partagent pas énormément avec leur petit frère, leur petite sœur, parce que voilà, il y a beaucoup d'écart. » Ce qu'il faut bien comprendre, c'est que son cas n'est pas forcément isolé, mais Léa exprime facilement ce qui est tu par d'autres enquêtés. Le jeu, qu'il soit coopératif ou compétitif, classique ou vidéoludique, peut être source d'apprentissages et d'évolutions, relatives aux savoir-faire ou savoir-être des joueurs. Puis, comme toute activité partagée, on peut en retirer un bénéfice social majeur. Léa l'exprime plus naturellement, donc laissons-lui la parole : « Ça fait que bah du coup, on s'est fait des centres d'intérêts communs […] avec des sujets de discussion communs, du coup. »

Au milieu de chaque entretien, lorsque nous formulons la question « Plutôt jeu solo ou multijoueur ? », une majorité de réponses (huit sur onze) ont fait la part belle au jeu solitaire. Pourtant, il est vrai qu'après un examen rigoureux des préférences de chacun de nos enquêtés et lorsque l'on aborde le sujet des sociabilités ludiques, on réalise bien que la réalité de nos enquêtés est plus complexe qu'un simple « oui ou non ». C'est avec des questions aussi binaires que l'on perçoit la limite première des enquêtes qualitatives. Comment prendre en compte, sans se prêter au jeu de l'entretien, la singularité et la richesse de certains cas. Bien que joueur à dominante solo, Harry, nous confesse qu'il n'aime pas se retrouver tout seul dans une pièce pour jouer. « Ou même genre il y a maman dans la cuisine ou même à regarder des films, maman, elle s'assoit à côté de moi,

il y a Léopaul. Non franchement, je passe plus de temps à côté de personnes que de temps tout seul. » Difficile de mettre dans une case ce type de joueur, qui partage un moment ludique, pourtant conçu afin d'être vécu de façon solitaire. En reprenant la typologie des joueurs conçue pour le bilan du marché français vidéoludique (SELL, 2021) déjà étudiée lors de l'état de l'art, Harry se situerait où ? Pourrait-il faire partie des joueurs conviviaux ? Ou ferait-il au moins partie des 14 % d'individus qui « jouent à plusieurs en présence physique » ? Pas certain, car la catégorie semble uniquement comptabiliser les situations où plusieurs personnes dans une même pièce se saisissent d'une manette pour jouer ensemble à un jeu (on parle donc de multijoueur local).

b. *Sociabilités amicales*

Réaliser une étude qualitative qui considère les sociabilités ludiques permet donc de pointer du doigt la nécessité de revoir et d'affiner perpétuellement les grilles de classements et d'analyses quantitatives. Après s'être penché sur les sociabilités familiales, « il est intéressant de souligner que certains types de jeux sont plutôt joués en famille, tandis que d'autres sont plutôt joués entre amis. » (Ter Minassian et al., 2021 : 195). C'est donc vers les sociabilités amicales que nous allons déplacer notre loupe de chercheur, en essayant de rester exhaustif sans tirer de généralités trop évidentes afin d'exprimer une réalité infiniment plus complexe et segmentée.

> « *Le jeu vidéo est, chez deux tiers des adultes au moins, inscrit dans d'autres relations que la parenté. D'ailleurs, chez les enfants également, les parents n'apparaissent pas comme un partenaire privilégié du jeu vidéo : ils sont loin derrière les frères et sœurs, ainsi que les amis. Durant l'enfance et l'adolescence, le jeu vidéo est prioritairement associé aux sociabilités affinitaires (Pasquier, 2005a)* » (Berry & Andlauer, 2019 : 141)

Nous en faisions part quelques lignes avant, nos enquêtés ont pour une grande majorité (huit sur onze) vanté leur préférence pour le jeu solo. Plus qu'une réponse immédiate et chiffrée basée sur leurs temps de jeu, ceux-ci évoquent de véritables raisons derrière cette attirance pour le jeu solitaire : « Pour les jeux vidéo, je préfère les jeux solo. J'aime pas les jeux d'équipe ou autre parce que je sais pas qui il y a de l'autre côté, donc je préfère jouer toute seule. » (Pauline) ; « je me considérais toujours...je suis un joueur solo. Ça, c'est indéniable. Ça m'arrive de jouer à des jeux en ligne bien sûr, mais j'ai beaucoup de mal avec l'idée de jouer avec d'autres gens parce que les gens sont pas comme les robots. Ils sont non seulement imprévisibles et des fois méchants de manière

gratuite. » (Axel) ; « Non non, jeu solo. Pour le coup, j'appréhende le jeu vidéo comme une série ou un film et c'est des choses que je préfère appréhender seule pour le coup. […] j'adore aller au cinéma toute seule et j'adore découvrir un film seule et je suis un peu comme ça dans les jeux vidéo où j'ai besoin de rentrer dans l'histoire toute seule. » (Sofia).

Effectivement, chacun a ses raisons et arguments justifiant un manque d'intérêt pour les expériences multijoueurs. Mais ce n'est pas pour autant qu'il faut s'empresser de faire l'impasse sur la facette multijoueur, car nombreux et hétérogènes sont les récits de nos enquêtés ayant trait aux sociabilités ludiques amicales. C'est assez paradoxal mais notons tout de même que c'est le multijoueur local, non en ligne et avec de purs inconnus, qui ressort régulièrement. « J'suis plus team local à la base, à l'ancienne. Pour moi, le *online*, c'est bien quand tu peux voir tes potes qui sont loin… » (Esteban). Cet enquêté résume assez bien la parole du groupe. Se disant « *full solo* », Esteban accorde une place pourtant essentiel au multijoueur, que ce soit sur le canapé en présence de ses cousins, d'amis ou à distance, via son serveur Discord présenté plus tôt. De même pour Bastien, qui sur le sujet du multijoueur nous a avancé cela : « je suis pas du genre à m'aventurer et à mettre "recherche d'adversaires au pif", tu vois. Je suis plus : soit je joue solo, tout seul ou soit on joue avec les potes pour rigoler ou pour *tryhard*[26] quoi. »

Or, quelques minutes plus tard, il nous apprend que sur les jeux mobiles du studio Supercell à l'instar de *Brawl Stars* qu'il pratique quotidiennement, il lui est arrivé de nouer des amitiés avec de véritables inconnus : « Mais c'est vrai que quand tu te lances en duo et que tu joues plusieurs parties, que tu gagnes plusieurs parties avec ce gars. Après tu le retrouves, tu le demandes en ami. Après, sur Supercell, ils ont ils ont un menu d'échange quoi, pas un menu mais un espace, mais je sais pas comment on peut appeler ça… Et puis quand tu te retrouves dessus, tu redemandes l'invitation, tu acceptes. Après de là, tu demandes l'invitation sur Snap[27]. Sur Snap après, tu vas sur tes contacts et ça devient une bonne connaissance. Donc ouais, il y en a deux. Deux que comme ça j'ai rencontré, comme ça. » Nous ne voulons aucunement généraliser un comportement qui n'est pas systématique chez notre enquêté, cependant il est de notre devoir de montrer que les sociabilités ludiques s'avèrent chez certains plus nuancées que leur premier propos peut nous le laisser entendre. Seule une conversation assez approfondie permet de

[26] Faire de son mieux, tout tenter pour gagner.
[27] Snapchat

faire émerger ces moments où le jeu, couplé aux réseaux sociaux (ici Snapchat) devient créateur de nouvelles amitiés. À minima de nouvelles connaissances.

Il faut maintenant y venir et le dire, les sociabilités amicales perpétuées par le jeu sont légion chez nos enquêtés. Quoiqu'ils puissent nous dire sur leurs préférences en matière de solo/multijoueur, tous ou presque ont partagé ou partagent encore (plus ou moins) régulièrement des instants (vidéo)ludiques. Chacun avec des singularités. Harry, le petit frère de Bastien, mêle discussions et sessions de jeu mobile/tablette avec un ami : « Forcément, des fois, on parlait du jeu. Mais euh, des fois ça nous arrivait de parler de notre vie, tout simplement. » Si à la différence de Bastien, il nous dit ne pas avoir « créé des liens » par l'intermédiaire du jeu, cela ne l'empêche point de pérenniser des amitiés préexistantes via un acte de partage ludique. Quentin, à son tour, joue avec quelques amis du collège/lycée depuis plusieurs années déjà : « pas une fois par semaine mais ça peut m'arriver plusieurs fois mais ce n'est pas majoritaire ». Fait intéressant, il ne joue qu'à certaines productions vidéoludiques avec eux, « comme *Dead by Daylight*, *Apex Legends* et *Call of Duty* ». On peut en conclure que la pratique orientée autour des sociabilités amicales peut se détacher des autres, plus solitaires. Il y a souvent au cœur des sociabilités un consensus à trouver, que ce soit en termes de goûts comme de temps et de disponibilités. Ensuite, des habitudes peuvent s'installer, avec une certaine souplesse, comme le cas de Quentin tend à nous le prouver.

Rachel a aussi fait remonter une difficulté ou une caractéristique des sociabilités ludiques amicales : la compréhension et l'application des règles. Parfois, chaque joueur les transgresse rapidement et la partie vire au (gentil) conflit. « Avec mes amis, des fois on joue au *Uno*. Bon, ça part souvent en vrille parce que personne a les mêmes règles. » (Rachel) Suite à une observation de terrain, les chercheurs de l'ouvrage *La fin du game ? Les jeux vidéo au quotidien* en venait à la réflexion suivante : « Cette session de *FIFA* jouée dans l'intimité d'un après-midi passé entre amis entremêle une situation de jeux réglée, celle du match de football médié par le jeu vidéo, et les plaisirs du dérèglement, de l'émulation débridée, du charivari, de la bagarre entre amis. « *On joue mal et on s'embrouille* », finit par lâcher l'un d'entre eux, mais **cela ne fait-il pas justement partie du plaisir de jouer ensemble ?** » (Ter Minassian et al., 2021) L'interrogation (rhétorique) est tout à fait légitime, nous la considérerons même comme un des possibles aspects des sociabilités ludiques. Chaque moment de partage ludique autour d'un jeu de cartes ou d'une production vidéoludique n'est pas nécessairement composé de mauvaise

foi, de réappropriations douteuses ou de triche éhontée ; mais cela arrive que cet aspect soit de la partie et contribue possiblement au « plaisir de jouer ensemble ».

Les sociabilités peuvent révéler à l'enquêteur des éléments primordiaux. Nous avons rencontré une situation de ce type avec notre enquêtée Jade. Pas très volubile, nous lui avions demandé en début d'entretien à quels jeux elle pouvait jouer habituellement. Si Jade nous avait présenté deux trois jeux de société, elle avait omis tout un pan de ses pratiques. C'est lorsque nous en sommes venus à lui demander si elle avait joué au cours du confinement avec ses amis qu'elle nous répondit ceci : « Oui, oui. […] Euh, Animal Crossing ». Nous lui demandions donc si c'était *Animal Crossing: Pocket Camp* (disponible sur smartphone/tablette), mais il s'avéra qu'elle nous parlait bien d'un opus canonique de la saga paru sur DS. Pourtant, elle nous avait explicitement formulé ne pas posséder de consoles de jeux vidéo quelques minutes avant cela. Questionner cette enquêtée sur ses amis nous a donc permis de découvrir et d'explorer une autre de ses pratiques vidéoludiques, très ancrée autour de sociabilités amicales. Sofia nous confia jouer exclusivement à *Animal Crossing* sur sa Nintendo DS[28], et exclusivement avec ses « amis de l'école ». Ils se réunissaient à « quatre » et « s'attendaient pour jouer ». Une pratique qui revenait « de temps en temps », sans être répétée systématiquement chaque semaine. Cet exemple est l'illustration parfaite de l'importance de questionner les sociabilités d'un joueur pour recomposer ses pratiques et sonder en miroir l'impact de celles-ci sur les moments ludiques. Sans ces modalités de jeu particulières et conviviales, Jade continuerait-elle à jouer à *Animal Crossing* sur sa première et unique console de jeu qu'elle a en possession depuis ses huit ans ?

Enfin, Sofia est la dernière enquêtée que nous déciderons d'étudier au prisme des sociabilités amicales. « J'ai des amis qui ne jouent pas mais qui aiment bien, mais qui sont pas du tout des joueurs. On en parle souvent mais c'est vrai qu'on se fait pas de session disons. » Comme Léa, qu'il soit question de l'actualité vidéoludique ou technologique, Sofia alimente certaines sociabilités amicales par des conversations planant autour du jeu vidéo. Elle regrette d'ailleurs que d'autres amis ne montrent aucun intérêt pour ce dernier : « Après, j'ai des potes avec qui ça ne les intéresse pas du tout et c'est vrai que bon, je trouve ça toujours dommage, parce que c'est une partie de moi. Une partie très importante de moi, donc c'est vrai que c'est toujours dommage de ne pas

[28] Console portable de la firme japonaise Nintendo (parution du modèle original en Europe : 2005)

partager ça avec des amis très proches, qui sont pas du tout intéressés par la sphère et par le médium jeu vidéo. » Cette observation sur notre enquêtée rappelle que le jeu exerce aussi une influence sur le hors-jeu. Qu'il peut même participer à modeler les sociabilités, en s'immisçant dans les conversations du quotidien. Tout ceci soulève la question des espaces réels et virtuels (tant débattus ci et là) que nous ré-aborderons plus tard, alors que nous pouvons d'ores et déjà dire avec l'exemple de Sofia qu'il existe évidemment une continuité entre ces deux espaces. La session de jeu ne reste bloquée ni dans le téléviseur, ni dans le matériel du jeu de société, et ce sont avant tout des êtres humains (avec leurs émotions, corps, mémoire, …) qui sont acteurs et parties prenantes du jeu.

IV. Espaces-temps ludiques

Avec une démarche empirico-inductive, nous prenons le risque de ne pas nécessairement récolter de réponses en lien étroit avec nos lectures condensées dans l'état de l'art, présenté dans la première partie du TER. Pour autant, comme avec tout travail définitionnel et exploratoire, il faut s'intéresser à ce qui sort de la bouche de nos enquêtés. En les lançant sur la thématique des espaces-temps mêlés aux actes ludiques, nous pensions qu'ils reviendraient naturellement sur leurs engagements ludiques, explicitant d'eux-mêmes les temps forts, faibles et décrochements (Ter Minassian et al., 2021). Autrement dit, nous imaginions encore, à tort, pouvoir recomposer une session de jeu avec toute la finesse d'une démarche ethnographique, où une observation et une présence sur le terrain de jeu de l'enquêté est tout bonnement indispensable. En lieu et place, il s'avère que nos onze enquêtés n'ont évidemment pas saisi la question des espaces-temps ludiques sous cet angle. Tant mieux, car c'est « en leur laissant la main » et sans trop les avoir dirigés (vers ce que nous aurions pu attendre), que nous pouvons désormais divulguer ce que leur évoquent les notions d'espace et de temps articulées avec le jeu.

a. Le jeu à travers le temps

Huit de nos onze enquêtés ont immédiatement rattaché l'acte ludique à un défilement plus rapide du temps, comme si soudainement, le jeu avait le pouvoir de transformer les heures en minutes. « Quand je commençais par exemple à jouer à 20h et que j'avais l'impression deux minutes plus tard de descendre la tête pour regarder l'heure, il était minuit… Bon, c'était un peu bizarre mais ouais ouais, cette impression que ça passe excessivement vite quand on est dans une histoire et que...et qu'on se rend pas forcément compte... » (Sofia). Le jeu est souvent opposé à l'ennui, sur le plan temporel : « c'est comme quand tu fais une activité qui est passionnante et que tu as l'impression que le

temps passe vite. Contrairement à quand tu t'ennuies, que trois minutes représentent une heure. » (Quentin).

Sur ce point, Axel livre une perception et une gestion du temps assez atypique. « Écriture exclue », puisque cet enquêté s'adonne à la poésie et à la rédaction de nouvelles sur son temps libre, il confesse n'avoir aucune maîtrise du temps passé sur son ordinateur. Et il semble assimiler le jeu à une occupation et/ou un plaisir face à un ennui qui peut survenir à divers moments de sa journée. Dès lors, il peut jouer pour combler cet ennui : « Le temps passe vraiment vite, parce que la plupart du temps, quand je joue, c'est parce que je m'ennuyais avant. Et donc pendant que je joue, normalement je m'ennuie pas. Si je commence à m'ennuyer, j'arrête. » En revanche, la lassitude n'est pas exclue du jeu, ce qu'Axel nous précise bien. Il montre que le jeu n'est pas une activité magique, où l'ennui serait inconcevable. Comme avec toute activité, même celle que l'on chérit le plus, une pratique prolongée peut amener à une forme d'ennui.

De même, si très nombreux sont ceux à avouer qu'avec le jeu vidéo, le temps passe plus vite, c'est également valable avec d'autres formes de jeux et occupations : « il passe très rapidement quand je joue, même quand je regarde la télé ou même quand on fait des jeux de société. Je trouve que le temps, il passe beaucoup plus rapidement quoi. Et du coup, bah des fois, du coup quand je sais pas quoi faire du coup, je me mets sur le jeu vidéo. Quand maman veut bien. Et du coup, je sais que ça va passer le plus vite quoi, je vais moins m'ennuyer. » (Harry) Troisième enquêté à évoquer l'ennui, Harry montre aussi qu'à douze ans, certains parents conservent leur rôle de régulation sur les temps ludiques. Nous remarquerons d'ailleurs « la répartition genrée traditionnelle des rôles » parentaux (Berthomier & Octobre, 2020 : 12) avec Harry et son frère Bastien. Ce qui ne nous étonnera pas, et rejoindra les résultats de l'enquête centrée sur les enfants de neuf ans lors du premier confinement où « ce sont le plus souvent les mères qui ont accompagné les loisirs de leur enfant » (*Ibid.* : 1).

Toujours à propos des temps ludiques, deux enquêtés ont abordé la notion sous un autre angle, celui de l'investissement temporel. « Bah j'ai soit plus ou moins de temps. Et le jeu, ça prend du temps. Et j'en accorde beaucoup, donc […] ça influe sur mon temps et […] suivant les occasions, si tu me dis que j'ai une heure, tu peux avoir 60 % de chance que je la dédie à jouer. » Finalement, Léa a tout à fait conscience de l'emprise du jeu sur le temps de l'horloge, incompressible et identique pour tout un chacun. Il est donc

question d'organisation et de choix, que notre enquêtée axera souvent vers la proposition ludique. D'un autre côté, Quentin est aussi conscient de l'investissement temporel nécessaire pour « devenir bon » sur certains titres. Joueur de *World of Warcraft*[29], il donne son avis sur les prérequis pour progresser dans le jeu : « si tu veux devenir bon à ce jeu, il faut vraiment que tu y joues beaucoup. Moi je connais des joueurs de la communauté qui jouent six heures et plus par jour mais qui en contrepartie ont un niveau qui est très bon. Et *World of Warcraft*, vraiment, si tu ne joues pas un certain nombre d'heures...alors je dis pas après, que si tu joues cinq heures, hop tu es devenu le meilleur joueur. Mais de jouer beaucoup va forcément t'amener à un niveau qui est supérieur. Donc oui, y'a vraiment un rapport au temps. »

Quentin poursuit sur ce qu'il qualifie de « rapport au temps », évoquant ensuite ce qui concerne « le temps qu'on attribue à remplir des objectifs ». Selon le but recherché par le joueur, si celui-ci est « d'essayer de finir un jeu ou d'accomplir un objectif dans le jeu le plus rapidement possible », alors un autre rapport au temps est instauré. Il conclut en parlant spécifiquement de sa perception et gestion du temps : « ça m'arrivait des fois de jouer vraiment la majeure partie de mon temps de la journée quoi. Et du coup bah, après on se disait...alors, c'est un peu de mauvaise foi, mais après on se disait "bah merde, j'ai pas le temps de faire ce que je veux finalement" ». Tout est donc question de choix et d'investissements temporels, et c'est autour de ces décisions que les autres activités du joueur (voulues ou imposées) s'organiseront. Par le prisme de Quentin et de Léa, nous venons de voir que le jeu peut bénéficier d'une place d'envergure sur l'échelle des priorités. Une systématisation de cette configuration des temps quotidiens ne doit pas absolument pas s'appliquer à tous les jeunes joueurs français. Mais souligner ce genre de priorisations est impératif, alors que cette démarche n'est que peu suivie dans les travaux qualitatifs réalisés autour des espaces-temps ludiques.

Avant de traiter les espaces ludiques, Sofia nous a fait part d'une attitude ludique que l'on peut retrouver chez de nombreux passionnés, tous domaines confondus : ce désir de ne pas en finir avec l'œuvre dont on se délecte. « Ça me l'a fait avec *The Last of Us II* où j'étais incapable de lâcher ma manette mais j'avais pas envie de finir le jeu vite. Donc j'avais ce côté de "je veux savoir la suite, mais une fois que ça va être fini, ça va m'énerver en fait que ce soit fini" Du coup, j'ai pris énormément mon temps. » Elle qui trouve que

[29] *World of Warcraft* (souvent abrégé en *WoW*) est un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur.

la perception du temps « très étrange […] dans un jeu », est aussi parfois habitée par les univers vidéoludiques, au point qu'elle ne voit ni défiler le temps (« une zone de combat où t'as impression que ça dure cinq minutes et que y'a très peu d'ennemis, tu te rends compte que bah en fait, tu y as passé une demi-heure »), ni n'accepte de mettre fin, de limiter sa session de jeu par la montre. Elle ne se laisse guider que par son énergie, emportée par l'apaisement ludique qu'elle nous évoquait plus haut : « Je sais que c'est mon moment, que je sais pas combien de temps ça va durer, parce que ça dépend de ma fatigue aussi. »

b. *Le jeu à travers l'espace*

« *Quand on est vraiment investi à 100 % dans un jeu, on n'est plus dans sa chambre, on est dans le jeu.* » (Axel)

Légèrement moins expressifs concernant les espaces que les temps ludiques, sept de nos enquêtés ont tout de même abordé la question. Quatre d'entre eux, Axel, Harry, Rachel et Sofia, ont pu exprimer chacun à leur manière un certain sentiment de détachement ressenti lors de certaines sessions (vidéo)ludiques. Si Axel éprouve effectivement un fort sentiment d'immersion (« on est dans le jeu ») derrière sa manette, comme il l'explique : « encore, avec un écran, c'est compliqué ». Cela l'est déjà moins avec la réalité virtuelle ! Axel, justement néo-possesseur (au moment de l'entretien) d'un casque *Oculus Quest 2*, en parle comme si l'appareil était une porte vers de nouveaux espaces : « Qui rêve pas, pour un joueur vraiment...qui rêve pas d'être allongé sur son lit comme dans *Sword Art Online* et puis, et puis jouer juste en ayant un truc sur les yeux. Je trouverais ça incroyable quoi. Après là je te parle vraiment dans le domaine du jeu vidéo. Le virtuel reste illusoire au final, donc il faut garder les pieds sur terre. »

« Quand on joue un personnage, on est le personnage. Et des fois, on vit même ce que vit le personnage, alors que c'est jamais arrivé. Mais ça, à la limite le dernier point que je viens de dire, ça s'adapte…fin, c'est pareil pour un manga ou c'est pareil avec un film. Ça dépend de nos sensibilités, enfin la sensibilité de chacun. » (Axel) Il a aussi conscience du rôle joué par nos sensibilités. Chacun a (ou n'a pas) une œuvre avec un univers et/ou un propos qui entrent tellement en résonnance avec son être qu'une fusion illusoire pourrait opérer avec le personnage (incarné dans le cadre du jeu vidéo). Ce qui explique que l'on puisse occulter l'espace où le jeu vidéo prend place, quel que soit ce dernier, et qu'on occasionne ou rencontre de telles situations : « combien de fois quelqu'un vient à ma porte ou je vais à la porte de quelqu'un qui est en train de jouer et il me dit "écoute

mec, là je suis occupé, tu me déranges". Alors qu'en vrai, il est juste en train de jouer, il peut mettre en pause quoi. » Axel a raison de le signaler, le joueur n'est très souvent qu'à deux trois clics du menu pause, pourtant la réaction qu'il évoque est assez commune…

« Quand je jouais, quand je jouais surtout à la Xbox qui est dans le salon, je me focalisais sur ça et bah j'oubliais un peu le reste quoi. J'étais focalisé dans ça et puis bah, voilà. » (Harry). Cet autre enquêté l'exprime différemment mais la résultante est la même : il est immergé dans le jeu au point de pouvoir oublier « ce qui se passe autour » comme nous le confesse Rachel. « Bon après, ça ramène un peu les pieds sur terre quand on n'est pas seul, quand on est avec les autres, ça nous aide aussi. » (Rachel). Ce sont en effet les autres, parfois par leur simple présence, qui peuvent nous empêcher de connaître ce sentiment de détachement. À minima, ils nous rappelleront à l'espace où se déroule la partie. « Ça m'est arrivé avec *Alan Wake* parce que j'étais peut-être plus jeune et que l'histoire et l'ambiance disons, que les décors de *Alan Wake* m'ont beaucoup plu. Et du coup j'avais vraiment l'impression d'être dans un petit village de pêcheurs au fin fond du Maine alors que j'étais totalement dans le salon. Mais non, ça m'est pas arrivé beaucoup de fois, mais ça m'est déjà arrivé. D'être tellement pris dedans que y'a le mouvement de recul en disant "ah oui, c'est vrai, j'suis dans le salon". » (Sofia) Justement, voici une de nos enquêtées qui a déjà, plusieurs fois, perdu la conscience de l'espace où se déroulait sa partie.

Cela dénote un engagement très fort dans la session de jeu. L'engagement doit d'ailleurs réunir « un investissement de temps, d'effort et d'attention de la part du joueur ainsi qu'une manipulation appropriée » pour exister et perdurer (Bonenfant & Philippette, 2018 : 5). Des paramètres sur lesquels, notre enquêtée, n'a jamais lésiné. Elle qui joue sans minuter sa session et en faisant assez facilement corps avec l'univers, l'ambiance et la narration du jeu : « Mais y avait ce côté de, j'étais tellement dans le truc où j'ai dû, j'ai eu un moment de recul en me disant "ah oui, c'est vrai que je suis dans mon salon". Ça m'est très peu arrivé pour être franche, sur très peu de jeux ça m'est arrivé. Je crois que ça m'est arrivé avec *The Last of Us II*. Pas avec le I, mais avec le II. Peut-être parce qu'il est un peu plus intense où tu es obligé d'être un peu plus dedans. Ça m'est arrivé avec *Silent Hill 2* parce qu'on est dans le fond du glauque et soit t'es dedans, soit t'es pas dedans. Je pense que c'est ce genre de jeu où tu peux pas être à moitié dedans. ». On pressent chez Sofia un attrait pour « l'expérience de *flow* » qui est « caractéristique des individus autotéliques, c'est-à-dire qui sont naturellement et intrinsèquement motivés à

faire ce qu'ils font (Csikszentmihalyi, 1997, p. 117). » (Bonenfant & Philippette, 2018 : 4).

Pauline et Rachel, les deux sœurs de notre échantillon, ont toutes deux (sans se passer le mot) associé les espaces-temps ludiques à une expérience d'*escape game*[30] qu'elles ont partagé au sein du domicile familial. « Mais sinon pour la perception de l'espace, je trouve que ça change rien dans les jeux vidéo par contre dans les jeux de société, ça peut être modifié. Par exemple quand on prend un jeu qui nous demande beaucoup d'espace comme par exemple le jeu qu'on avait fait pendant confinement c'était un...merde comment ça s'appelle...un *escape game*. Un *escape game* qui nous avait demandé de mobiliser vraiment tout le salon. Et même d'autres pièces. Oui, y'avait la cuisine et le salon qui avaient été mobilisés. Donc là pour le coup, y'a une perception de l'espace qui peut changer. » (Pauline)

Réalisé dans leur maison, et non dans un centre spécialisé commercialisant ce type d'expériences, elles ont donc dû littéralement transformer et mouvoir différents meubles et espaces. Autrement dit, le temps de l'expérience, oublier les usages initiaux de certains espaces (comme la cuisine), les observer avec un œil ludique, voire idéalement se les réapproprier. « Par exemple, quand on fait des *escape game*, on change complètement d'espace, on s'imagine pas forcément chez nous mais dans un jeu quoi. » Ce genre de situations fait forcément écho aux théories d'E. Goffman et surtout à son ouvrage *La mise en scène de la vie quotidienne* (1959). Du moins, si l'on assimile l'*escape game* à une nouvelle scène au sein de l'espace domestique (habituellement refuge, voire coulisse), où tous les acteurs (membres de la famille participants à l'expérience) s'accordent vers « une définition commune de la situation »[31] vécue. Toute « fausse note » briserait cette scène, d'où le poids et l'importance de l'attitude ludique de chacun des joueurs. Ils doivent, respectivement, croire à la composition d'un nouvel espace et univers de jeu au sein de pièces affiliées habituellement à des habitudes et usages quotidiens.

L'espace ludique a également été approché de manière concrète, si l'on peut dire, par nos enquêtés. Sous un angle technique, par Esteban, qui a immédiatement pensé à la qualité et la grandeur du téléviseur lorsque nous avons évoqué la notion d'espace de jeu : « Je vais pas te mentir que vu que la télé en bas c'est du bon *Full HD*, moi ma télé c'est

[30] Jeu immersif constitué d'énigmes, à réaliser en équipe, souvent dans des lieux/zones délimités et clos.
[31] https://fr.wikipedia.org/wiki/Erving_Goffman#Métaphore_théâtrale

du faux 1080p, c'est un peu dégueu. C'est vrai quand y'a personne en bas, j'en profite aussi, je vais pas mentir… » Le partage de l'espace devient donc un sujet à part entière, puisque selon le nombre d'individus en présence dans le salon familial, Esteban peut se permettre de déplacer sa console de jeux d'une pièce à l'autre. S'il joue aux mêmes jeux sur deux télés différentes, l'expérience subit des variations graphiques et sonores plus ou moins majeures, en tout cas assez pour être remontées lors de l'entretien par notre enquêté sans aucune requête/question préalable de notre part.

c. *Des pièces pour jouer*

L'espace amène donc des contraintes et opportunités sur le plan ludique. Esteban se saisit assez régulièrement du téléviseur familial pour des avantages techniques que nous avons explicités juste avant, mais cela fait sens lorsque l'on apprend que ce dernier dispose également de deux téléviseurs dans sa chambre. Un pour les jeux vidéo récents et « une télé vintage pour faire un peu de *retrogaming*[32] ». Puis lorsque nous précisons qu'Esteban descend sa console de jeux sur la belle télé du salon pour bénéficier d'une expérience plus qualitative (graphiquement notamment), cela ne semble pas être sa seule motivation : « Ça peut m'arriver des fois de jouer en bas. Puis des fois de partager des petites expériences, surtout narratives avec mes parents. Par exemple, ils m'ont regardé jouer y'a pas si longtemps à *Uncharted*. Bah c'est comme si on regardait un petit film, ça passe bien. Surtout que ça leur rappelle un peu *Indiana Jones*, l'aventure et tout, donc c'est cool. »

Le partage des espaces domestiques définit aussi beaucoup les configurations des espaces ludiques. Chaque membre de la famille peut rechercher, par moments ou plus durablement, un petit coin à soi, afin de se ménager un « petit temps à soi » (pour faire référence au cas de Chantal étudié lors de l'état de l'art). Cette recherche de tranquillité et d'espace personnel, voire intime, peut s'exprimer différemment. On le voit à travers nos enquêtés : « Partager la télé avec ma mère, c'est pas évident car on l'utilise tous les deux. Ce qui fait que j'ai mon écran, j'ai mon espace et j'ai ma mère qui occupe la télévision. » (Gael) ; « On jouait principalement dans le salon mais quand il fallait qu'on soit dans un endroit plus tranquille, on allait jouer dans la chambre de ma sœur à l'étage. » (Pauline) ; « Pour ce qui concerne les jeux vidéo, du coup on a un étage dans la maison avec la chambre des parents, la chambre de Laureen et un couloir qui permet d'accéder

[32] Pratique consistant à collectionner et/ou (re)jouer à des jeux vidéo du passé.

aux deux chambres. Et tout ce qui est jeux vidéo de mon côté se situe dans la chambre de mes parents. » (Quentin).

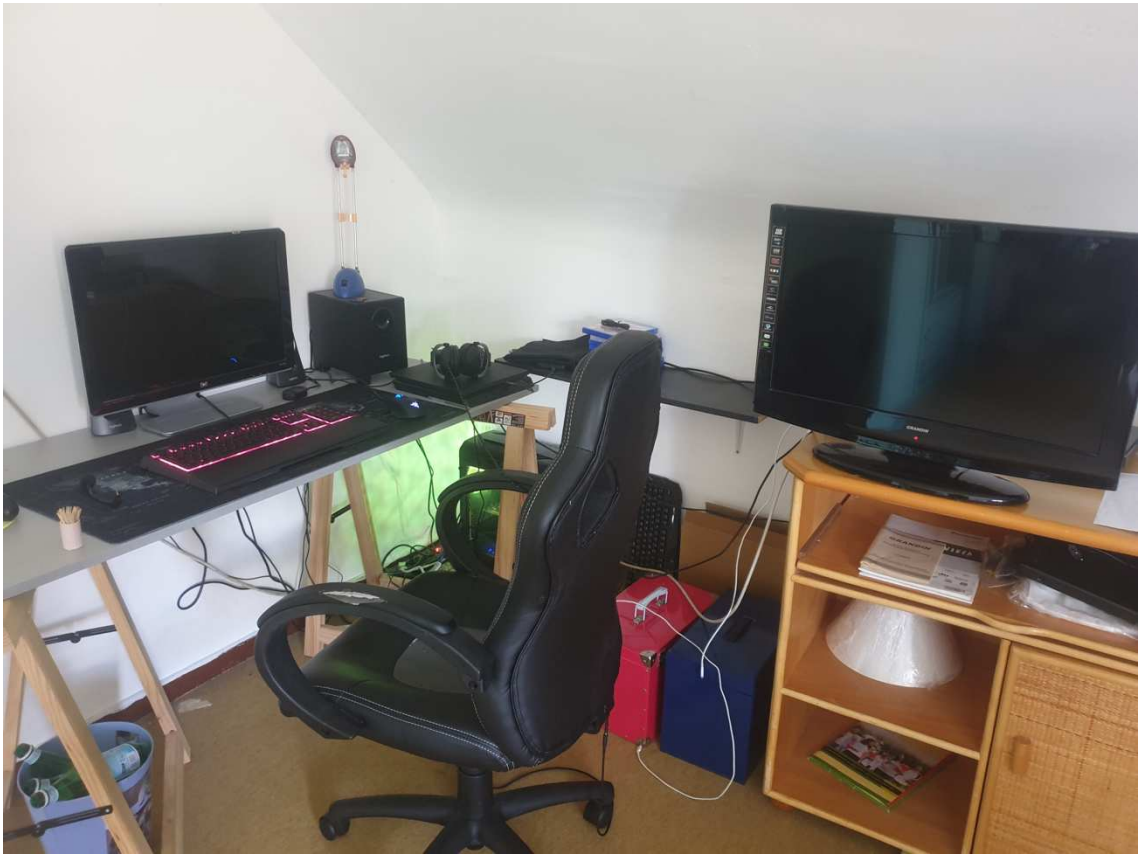


Figure 7. La configuration vidéoludique de Quentin, nichée dans un coin de la chambre parentale.

Ce cliché, proposé par l'enquêté durant l'entretien, nous permet de bien confirmer le lien entre espace et culture ludique. C'est le géographe français H. Ter Minassian qui rapprochait les deux notions, soulignant que les « cultures ludiques correspondent donc aussi à des espaces ludiques, c'est-à-dire à un partage de l'espace domestique dans lequel chaque membre de la famille dispose de son propre territoire de jeu et de son propre matériel. » (2016 : 61-62). Ici, notre enquêté Quentin, partage l'espace domestique avec ses parents mais aussi sa sœur. Une sœur joueuse qui plus est, avec qui nous pourrions penser, qu'il ait envie de partager un espace ludique. L'entretien et notre conversation a montré tout l'inverse, Quentin nous a même parlé de son évolution dans l'espace domestique. S'il parle à la troisième personne du singulier, cherchant peut-être à ne pas trop s'inclure, nous n'avons que peu de doute sur la direction de ses propos… Voici donc sa vision de la vie en famille, au prisme de l'adolescence qu'il traverse actuellement : « Oui, on est obligé de vivre en communauté avec sa famille, on vit sous la même maison. Mais le vivre qui demande d'avoir un espace intime, c'est plutôt pour soi, c'est plus

personnel. Parce que petit à petit, on va un petit peu se détacher, voilà du coup, des sphères familiales et sociales. Et on a besoin, de plus en plus, plus ça avance, plus on se détache de la famille, des frères et sœurs. Et plus on apprécie ces espaces qui sont les nôtres en fait et qui sont personnels. »

Cette émancipation n'est pas partagée par tous nos enquêtés, en revanche, l'appropriation et l'aménagement d'espaces (ludiques mais pas uniquement) personnels se retrouvent régulièrement chez nos jeunes enquêtés. Cela peut aussi être motivé par d'autres membres du foyer. Dans le cas de Léa, par exemple, ses parents ont dédié une pièce au jeu, pour être tranquille mais pas que… : « Alors, en fait, on a une pièce pour jouer. Ouais, on a une chambre à jouer qu'on appelle. Donc, quand on était jeune, c'était la chambre où on mettait tous nos *Playmobil* et tout ça. Et en grandissant, c'est devenu la chambre ou la pièce un peu au centre de la maison où maintenant on a une télé pour nous. Et où ma sœur met ses consoles parce qu'en fait, avant j'utilisais aussi cette pièce-là mais en fait depuis que j'ai eu ma télé à moi, je l'ai monté dans ma chambre et je joue dans ma chambre. Et comme ça, on se prend plus la tête. Parce que ça arrive qu'on se prenait la tête avec ma sœur entre elle, moi : qui joue, qui met sa console, qui branche sa console sur la télé tu vois. Donc après, quand j'ai eu la mienne, c'est bon. Mais en effet, on a une pièce pour, parce que mes parents, ils veulent pas qu'on… Fin eux, tu vois, ils ont leur vie tranquille et ils ont pas envie à 20h… Tu sais, ils sont...19h, on regarde "N'oubliez pas les paroles", 20h on regarde les infos. Ils veulent pas qu'on soit là en train de jouer en plein milieu et être en mode "oh non, vous dégagez". Donc voilà, ils nous ont parqués dans notre coin et comme ça, chacun tranquille peut faire ses affaires. » Avec les années, il n'est pas si étonnant de constater que la pièce commune est devenue celle de la petite sœur de Léa, et que cette dernière a monté ses équipements (TV et console) dans son espace personnel. Cela rejoint la recherche d'un espace personnel, à soi, de Quentin, Gael et Esteban.

Nous parlions de contraintes et d'opportunités spatiales : avec Sofia, Quentin, et nos deux frères, Bastien et Harry, nous sommes face aux premières. La contrainte peut être d'espace, comme pour Sofia qui aimerait bien avoir une salle dédiée à ses loisirs (jeux vidéo, cinéma, …) mais ne peut pas, limitée par les 60 mètres carrés et le nombre de pièces de son appartement. Elle peut aussi être technique, comme c'est le cas pour Quentin qui a choisi d'investir une partie de la chambre de ses parents (cf. photo ci-dessus) afin de profiter de la connexion filaire et fibrée sur des jeux en ligne comme *World*

of Warcraft. Mais parfois, le degré de gêne technique est tel que l'espace de jeu peut être défini par la connexion internet du domicile : « Franchement, je joue qu'au salon. Bah déjà, on avait, et là on a encore un petit peu, des problèmes de connexion. A partir des escaliers, on a plus de connexion, donc bah moi souvent, je joue dans le salon. » (Harry). Les espaces ludiques doivent donc également être étudiés sous l'angle, on ne peut plus concret, des obstacles et limitations environnementales. Nous avons en effet pu voir qu'une partie de nos enquêtés n'a pas la chance de choisir un lieu dédié au jeu, bien que l'envie soit souvent là.

Après « avoir regardé où jouent les joueurs de jeux vidéo, nous pouvons regarder ce qu'ils font de leur équipement de jeu. À côté des jeux et des équipements qui sont effectivement utilisés par nos enquêtés, nous pouvons identifier trois autres rapports à l'objet, que nous avons choisi de qualifier d'oubli, de conservation, et d'exposition. » (Minassian, 2016 : 62). Nous pouvons confronter le cas d'une de nos enquêtés, Léa, à ces rapports aux objets dérivés de jeux : « À force, je cumule pas juste les jeux mais tout ce qui est lié à l'univers de jeu vidéo et j'achète beaucoup de figurines ou ce genre de trucs : ça commence à prendre de la place. Et en effet, dans mon appart… Quoi que si, tu vois mon appart il est tout petit et j'ai pas pu emmener mes deux consoles par exemple. Alors, ne pas avoir d'espace, oui c'est un peu compliqué mais sinon après, quand j'étais chez mes parents pendant le confinement, c'était pas un problème. »

Léa illustre très bien une problématique rencontrée par un certain nombre de jeunes joueurs en transition vers une vie d'adulte ou tout au moins vers une indépendance du foyer familial. Avec un appartement parisien, d'une douzaine de mètres carrés, nous imaginons facilement qu'il peut lui être difficile, pour ne pas dire impossible, de récupérer et déplacer ses nombreux objets, consoles et jeux de société. Elle se retrouve donc d'abord dans une situation de conservation, en suivant le modèle de H. Ter Minassian, où son (ancienne) chambre devient un véritable temple : « Ma chambre, c'est un gros foutoir mais en fait c'est un mélange de tout ce que j'ai ramassé durant ma vie, de tout. T'sais, il y a plein de...il y a tous mes bouquins, il y a tous mes jeux, il y a ma télé, mes consoles, mes figurines, mes POP. Tout ce que j'ai pu ramasser de mon univers de geek se trouve dans ma chambre. Et du coup, c'est un gros bordel, mais que j'adore et je me sens bien du coup, au milieu de tout ça. »

Sans invoquer le rapport d'oubli, Léa a aussi forcément une volonté d'exposer, de mettre en avant son « univers geek ». Nous nous devons, une fois encore, de faire dialoguer sa situation avec les explications de H. Ter Minassian : « Ces jeux et équipements conservés renvoient peut-être à deux logiques, parfois concomitantes : une logique biographique et une logique sociale. Dans le premier cas, il s'agit d'affirmer sa passion du jeu vidéo, y compris pour le visiteur extérieur, quand bien même cette pratique a diminué dans la vie quotidienne du joueur suite à différents épisodes de la vie (changement d'emploi, mise en couple, déménagement, etc.). La fonction de ces objets et équipements est alors autant une fonction de marquage de l'espace domestique, qu'une fonction mémorielle. Comme le rappelle l'anthropologue Marion Segaud, « rendre propre (sien) l'espace, c'est le singulariser pour le construire selon mes sentiments et ma culture » (2010, p. 72). » (2016 : 64-65).

d. Jeu et quotidien

Dans cette sous-partie consacrée aux espaces-temps ludiques, nous trouvons approprié de conclure en s'échappant des pratiques de jeux situées dans les espaces et temps domestiques pour cette fois questionner l'influence du jeu sur le quotidien des enquêtés. C'est une manière de retourner notre sujet et de voir si le jeu a un ancrage indirect, détourné sur la vie de nos jeunes joueurs. Afin d'aiguiller nos individus interviewés sur la thématique, nous leur avons simplement demandé s'ils mettaient volontairement du jeu dans leur quotidien ou s'ils trouvaient que celui-ci était présent de diverses façons.

Il en résulte des retours assez disparates. Si une moitié de nos enquêtés a bien pu nous décrire différents types de situations où le jeu peut s'immiscer dans leur quotidien, l'autre partie de notre échantillon d'individus interrogés s'est montrée plus distante sur le sujet. Parmi ces derniers chacun d'eux a reçu la question, ou plutôt la demande, à sa manière. C'est aussi ce qu'il y a d'instructif car nous pouvons par la même occasion recenser les multiples associations que nos enquêtés ont pu faire entre « jeu » et « quotidien ». « Alors, non, pas vraiment. Même pas du tout. Ça n'a jamais été trop mon truc de "*gamifier*" ma vie quotidienne. » (Quentin) ; « J'aime bien séparer, histoire de ne pas être trop dans certains trucs. Je veux dire, il y a ce moment où je travaille, il y a ce moment où je suis dans la vie IRL, il y a ce moment où je suis dans les jeux. » (Gael).

De l'autre côté, une légère appétence pour les gages s'est dessinée puisque trois de nos enquêtés nous ont automatiquement parlé de l'utilisation de ceux-ci au quotidien.

Sofia a directement nommé l'action « *Mario Kart*, énormément où on se faisait des gages avec mon frère, tous les jours. » quand d'autres en parlent sans mettre le mot gage derrière : « pour les jeux de société, vraiment, quand on faisait une partie en famille, on faisait : "oh bah tiens, celui qui perd ou celui qui gagne passe l'aspirateur !". » (Bastien) ; « juste pour faire chier notre père parce qu'on savait qu'on allait le faire perdre. Et comme ça, on négociait la vaisselle » (Léa). En revanche, nous avons trouvé assez curieux qu'Harry, frère de Bastien, omette ces sessions ludiques avec un enjeux autour de l'aspirateur, entre autres. Il a préféré nous confier que lorsqu'ils essaient de mettre du jeu entre frères, « par exemple, genre on se fait un parcours un peu sportif et on essaie de se battre », il semblerait que tout ne se déroule pas dans le plus grand des calmes : « souvent, ça termine mal. Souvent genre une prise de tête, ça termine mal. » (Harry).

Finalement assez proche d'Harry dans sa vision « jeu & quotidien » où il associait cela à un défi sportif, notre autre enquêtée, Rachel, a aussi rapproché le jeu du challenge. « Moi je le fais, mais après je sais pas si c'est tout le monde... Par exemple, quand je cours et je me dis "là, faut que j'atteigne jusque là-bas parce que sinon, machin et tout". Fin, on se met des challenges un petit peu tout le temps. Fin, moi perso je le fais. » Dans ce cas, nous pouvons voir chez Rachel que le jeu peut devenir facteur de motivation. La démarche reste assez proche de celle des gages, d'ailleurs. Ce qui sera moins le cas du dernier rapport entre jeu et quotidien dont nous allons parler.

Cette fois, et pour au moins trois de nos enquêtés, la place du jeu dans le quotidien a été vue sous un autre angle : celui de la conversation partagée entre initiés. Et ce sont avant tout les références ludiques et culturelles qui sont (ré)investies dans la quotidienneté de nos interviewés, avec beaucoup d'originalité quelquefois : « (Dans le jeu *No More Heroes*), quand tu sauvegardes, tu vas aux toilettes. Et bah du coup, bon c'est plus entre moi et ma copine, en gros quand je dis "je vais aller sauvegarder", c'est que je vais aux toilettes. (rires) Ce jeu nous a marqué, du coup on l'utilise au quotidien, mais plus en mode *private joke*. » (Esteban) ; « Quand je fais des jeux, souvent après, ma sœur les fait aussi parce que je lui refile les jeux gratuits. Et après on en parle, après on se fait des refs[33] entre nous. Voilà, après c'est sûr que quand y'a un jeu qui marque quand il y a un truc… Après, ça nous arrive aussi par exemple après de faire des *blind tests* de musiques de jeu, par exemple. Parce que comme on adorait les jeux et puis j'ai voulu voir sa culture. Je lui

[33] refs : abréviation du mot « références ».

ai dit “attends, tu les as vraiment fait ces jeux-là, bah vas-y, on va se faire un *blind test* de musiques, on va voir si tu les reconnais”. » (Léa).

Pour Esteban comme pour Léa, recueillir de tels propos, connexes aux pratiques (vidéo)ludiques, nous permet de sonder un peu plus leur profil de joueur et l’ancrage du jeu vidéo (notamment) dans leur quotidien. La démarche est donc très utile, si ce n’est à investir systématiquement lors de la réalisation d’une étude qualitative dédiée à des joueurs. Notre dernière enquêtée, Sofia, s’est aussi montrée très bavarde sur le sujet : « Généralement avec une copine, de temps à autre, quand on joue au jeu vidéo, en plus on est pareil donc on aime les jeux solo, donc c’est la première qui perd doit faire quelque chose donc peu importe. Et oui, on a beaucoup de références aux personnages de jeu vidéo, donc que ce soit Nathan Drake de *Uncharted*, ce genre de choses avec deux trois potes, on a énormément...on se réfère beaucoup à ces personnages et on en parle beaucoup du coup. Plus parfois que certains personnages de cinéma, par exemple. Donc oui, **c’est totalement ancré dans mon quotidien pour le coup**. » D’une interrogation mêlant le jeu au quotidien, nous en apprenons beaucoup sur ses préférences de jeu (solo, aventure, narratif) tout en s’apercevant que de nombreuses références (vidéo)ludiques sont au cœur de ses conversations et sociabilités.

« Soulignons enfin que la littérature sur les jeux vidéo met justement beaucoup l’accent sur les pratiques en ligne, au risque d’en oublier les pratiques hors ligne qui se déroulent dans les espaces de l’intimité domestique » (Minassian, 2016 : 56). Ce serait bien dommage de négliger les notes de bas de page lors de nos lectures scientifiques car c’est de temps à autre dans ces petits caractères que se situe l’essentiel. C’est dans l’une d’elle que le chercheur H. Ter Minassian faisait une constatation notable sur le manque d’intérêt des *game studies* pour les pratiques hors ligne. De notre siège de jeune chercheur, derrière notre caméra et notre micro, nous avons tout fait pour récolter des propos sincères et variés afin de mieux cerner les pratiques, relations, sociabilités et espaces-temps ludiques de quelques jeunes joueurs français. D’évidence, notre démarche aurait tant gagné à s’étendre dans le temps et dans l’espace, en allant à la rencontre (physique) de nos enquêtés. Toutefois, cette limite ne nous empêchera pas, dès maintenant, de glisser vers le premier confinement pour écouter attentivement et tenter de comprendre ce que nos jeunes ont pu vivre pendant 55 jours.

…s'empare du premier confinement

I. Jeune et confiné

Au tout début de la partie empirique de ce mémoire, nous avons dédié quelques pages à une tentative (non exhaustive, évidemment) de cadrage du jeune de 2020. Si nous avons décelé ou cerné plusieurs caractéristiques types (entrée dans la vie d'adulte à des âges très variés, place des études, forte présence du numérique, sociabilités très importantes dans les choix relatifs au temps libre, …), il est dès lors nécessaire d'interroger le ressenti des jeunes sur leur vécu du premier confinement français. Encore loin des problématiques ludiques, ce processus de compréhension des jeunes au prisme d'une période exceptionnelle, doit être réalisé avec soin et précision. Ainsi, nous pourrons confronter l'expérience de vie de chacun de nos enquêtés avec la relation jeu-confinement qui s'est instaurée durant ces huit semaines pour le moins atypiques.

a. Annonce et premiers jours

Dans l'enquête quantitative d'E. Barthou, Y. Bruna et G. Deletraz, l'entrée en confinement est l'un des points examiné dans la quatrième partie de l'étude relative à « l'expérience subjective du confinement » (Barthou et al., 2020 : 19). Nous en parlions déjà dans l'état de l'art dédié au confinement. Ensuite, nous avons pu questionner nos enquêtés sur l'annonce du confinement et le vécu des premiers jours, nous pouvons donc désormais mêler avec beaucoup de prudence les résultats de deux démarches bien différentes, et centrées sur des échantillons tout aussi hétéroclites. L'idée n'est pas de se prêter à un simple jeu de comparaisons, mais d'essayer d'enrichir les résultats pour gagner en finesse dans notre compréhension des jeunes confinés.

Notre gros avantage face aux 109 questions traitées en 22 minutes par les 8 412 participants de 18 ans et plus de l'*Enquête (dé)confinement et COVID-19* réside justement dans la longueur et la forme de l'entretien. Nos enquêtés ont pris le temps, très souvent, d'expliquer pourquoi ils ont pu réagir de telle ou telle manière face à l'annonce et l'entrée en confinement. « Les premiers jours : oui trop contente. Voilà, je me suis dit "pépère, du repos. Je vais pouvoir m'amuser, faire des jeux, faire des promenades à la campagne. Je sais pas pour combien de temps ça dure mais tant que ça dure, c'est bien. » Cette réponse de Pauline montre par exemple qu'elle a « trop bien vécue » les premiers jours tout en augurant une suite de confinement sous les meilleurs auspices. Ce fut bel et bien le cas, nous pourrons le constater avec différents éléments de son récit de confinée.

Elle n'est d'ailleurs pas la seule à avoir vécu cette entrée en confinement de manière positive. Trois de nos interviewés ont eu des premiers jours plus nuancés, avec une adaptation au contexte ni forcément évidente, ni instantanée : « les premiers jours, il a fallu s'adapter car on n'est pas habitué à rester 24 heures sur 24 à la maison. On a une forme de vie qui nous dit qu'à tel moment on doit faire si, à tel moment on doit faire ça. On doit travailler...on doit faire des tâches quotidiennes. Notre quotidien est fait pour qu'on sorte, pour qu'on puisse avoir des loisirs extérieurs. On doit faire du sport, c'est important. Et là tout à coup, tout ça s'est balayé. » (Gael) ; « À l'annonce de la fermeture des librairies, ça piquait. Car j'aime bien sortir pour bouquiner dans les librairies. En fait, je crois que c'est plus l'interdiction des sorties dans les magasins qui a piqué. C'était aussi une des raisons pour sortir. Ça m'a fait mal clairement, ça bouscule nos habitudes mine de rien. » (Esteban) ; « La première semaine, justement, en fait, c'était un peu le bordel parce que… Nous, au boulot, ils savaient pas sur quel pied danser non plus. Ils savaient pas ce qui était autorisé, ce qui l'était pas donc ils nous avaient dit "on met tout le monde en chômage partiel" et du coup, nous on n'a pas travaillé au début mais après, au bout de trois jours, nous, ils nous ont dit "faut faire du télétravail parce que les stagiaires, vous avez pas le droit au chômage partiel". […] C'était vraiment très bizarre au début parce que on a du coup dû installer des logiciels pour pouvoir contrôler à distance nos ordi avec TeamViewer et tout ça. Et c'était très bizarre. En plus, comme je venais d'arriver depuis un mois, moi j'avais pas encore trop, ouais trop les codes. Enfin tu ne connais pas encore tout et c'était franchement le bazar. » (Léa).

Que ce soit sur le plan professionnel pour Léa ou plus personnel pour Esteban et Gael, il y a eu un réel chambardement dans les habitudes des jeunes français. Ce sentiment d'être perdu, de devoir un peu faire table rase a aussi pu se retrouver sur le plan scolaire et occasionner quelques sentiments plus négatifs : « quand Emmanuel Macron avait annoncé que les écoles allaient fermer, on était tous un petit peu content. Après, moi de mon côté, ça m'ennuyait un peu, légèrement. Parce que ça me permettait de pas voir mes amis en fait, ça peut être long, chiant sur le long terme. C'est vraiment coupé socialement… » (Axel) ; « Alors, les premiers jours, j'en ai profité à masse. Les premiers jours, je te cache pas, on s'est levé à 10h, 10h30. Après, on s'est régulé vers neuf heures pour suivre les cours. Les deux, trois premiers jours, c'était "waouh, les vacances quoi". Après on a vu le tonnes de leçons qu'ils mettaient, les profs. Qui nous disaient "non, c'est pas les vacances, faut bosser". Aïe, ça a fait mal quoi. Suivre les leçons de loin, c'était

dur. » (Bastien). On retrouve ces deux difficultés chez bon nombre de nos jeunes enquêtés : la **coupure sociale**, les empêchant de voir régulièrement des amis et camarades de classe ainsi qu'une certaine **difficulté à rester attentif lors des cours en visioconférence**.

En dehors des obstacles que nous venons de présenter, une majorité de nos enquêtés gardent un bon souvenir de l'annonce puis de la première semaine de confinement. Le mot « content » dont l'étymologie à la résonnance curieusement appropriée, est ressorti dans les réponses de sept interviewés. « Du latin *contentus*, participe passé de *continere*, retenu, qui se borne à, qui a sa suffisance de, et, de là, satisfait[34] », le terme exprime finalement assez bien la position de nos jeunes confinés, qui se sont satisfaits, contentés de la situation : « J'étais contente, j'étais bien en fait chez moi. » (Sofia) ; « Franchement, les premières semaines, j'ai bien vécu. » (Rachel). On pourrait même se demander si la définition suivante n'est pas encore plus adaptée au ressenti de certains individus de notre échantillon comme Rachel et Sofia : « Qui a le cœur et l'esprit satisfaits, dont les désirs sont comblés, qui ne souhaite plus rien.[35] »

Si les milliers de réponses des trois chercheurs de l'université de Pau tournent principalement autour de registres moins agréables (frustration, inquiétude, indifférence, surprise) que ceux sollicités par nos enquêtés, il faut notifier une différence majeure : leur enquête fut réalisée lors du confinement quand la nôtre appelle aux souvenirs des ex-confinés, dix à douze mois après le déroulement des événements. Cela, couplé aux âges de nos interviewés (cinq d'entre eux sont mineurs) peut expliquer de tels écarts dans le ressenti de ce début de confinement. Néanmoins, nous ne pouvons que réagir avec un certain étonnement lorsque nous lisons que les 18-25 ans « représentent la tranche d'âge la plus stressée, déprimée et angoissée » et la moins paisible (seuls 21% de ces jeunes ont déclaré être « globalement sereins ») (Barthou et al., 2020 : 20). S'il y a parfois un peu d'inquiétude, ou de peur, c'est surtout le soulagement, la joie, le ressourcement et même un champ lexical de vacances qui est majoritairement ressorti de ces premiers pas dans le confinement du printemps 2020. Nous pourrions donc mettre cette divergence, principalement, sur le compte des mois qui se sont écoulés entre le moment vécu et le moment raconté. Mais d'évidence, notre population de onze enquêtés a aussi fait partie des privilégiés de ce confinement, car n'oublions pas que neuf enquêtés ont eu la chance

[34] https://www.littre.org/definition/content
[35] https://www.cnrtl.fr/definition/CONTENT

de vivre ce confinement dans leur maison familiale, *quasi* systématiquement accompagnée d'un jardin ou d'une cour.

b. *Journée type*

Après s'être penché sur les prémices du confinement printanier, il est temps d'essayer de recomposer leurs journées types. D'abord, intéressons-nous aux enquêtés encore en études en 2020, soit neuf d'entre eux. Ces derniers ont présenté des difficultés, tantôt mineures (distractions), tantôt majeures (décrochages), face à des journées où les cours occupaient un nombre d'heures variables selon les cas. Pour la plupart, si les heures de cours furent allégées, l'investissement résidait ailleurs : « ça m'a changé, oui. Parce qu'on avait beaucoup plus de travaux à rendre pendant le confinement, donc ça demandait beaucoup plus de travail sur le temps personnel. » Pauline l'exprime bien, quand d'autres le prouvent par une organisation rigoureuse afin de ne pas perdre le fil : « de neuf heures à 11h30, on faisait nos leçons. Après, on faisait une pause, on mangeait. On reprenait à 13h30-14h, ça dépend si euh...si on était motivé. (rires légers) Après, on essayait d'aller au moins jusqu'à 16h30-16h45 pour l'heure des cours. Et après, on arrêtait tout. » (Bastien) ; Je me levais à huit heures, je faisais mes devoirs. (Jade) ; « je pouvais avoir un cours d'une heure à 11h et puis un deuxième à 14h et puis ça s'arrêtait là, pendant 1h. Du coup 11h-midi et 14h-15h et puis ma journée était finie. On laisse place à l'autonomie du coup. On n'est plus sous les règles du lycée. » (Quentin).

L'autonomie, une faculté inégalement développée chez nos jeunes au moment du premier confinement. Ce ne fut donc pas de tout repos sur le plan scolaire pour quelques-uns de nos enquêtés. « Bah disons que moi je suis pas quelqu'un qui arrive facilement à travailler et je t'admets que j'ai fait un gros décrochage en fait pendant, pendant ce premier confinement. En fait, j'étais présent pendant les cours, c'est-à-dire que j'étais présent mais uniquement dans le vocal. Voilà, j'étais là mais je n'étais pas forcément actif pendant ces cours et généralement je faisais autre chose à côté. C'est très facile, après voilà, c'est facile de faire autre chose à côté ; les profs ne savent pas forcément ce que tu fais. » (Quentin). Le déplacement de l'espace de travail, qui est venu s'immiscer par obligation dans un lieu habituellement dédié au repos, aux sociabilités familiales et aux loisirs, n'a pas forcément simplifié le déroulement de l'année scolaires de nos enquêtés, à fortiori les plus jeunes : « personnellement, c'était dur de faire les leçons à la maison. Vu que j'étais déconcentré. Chez nous, y' a plein de baies vitrées, donc forcément tu as envie d'aller dehors et tout. » (Harry)

Deux de nos enquêtés, ont aussi vécu ce confinement en décalage. Tous deux insomniaques, nous ne pouvons pas dire qu'une telle période leur ait rendu service. « Je dormais pas de la nuit et je dormais de huit heures à quinze heures à peu près. » (Sofia) ; « Au départ, je me donnais vraiment la peine de le faire (les cours en distanciel, N.D.R.). Je me réveillais aux heures normales et tout. A un moment donné, j'ai lâché et...bah disons que comme je te disais tout à l'heure, je suis plutôt insomniaque. Donc, j'avais tendance à me retrouver à sortir du lit vers 14h, 15h, voire 16h » (Axel). Juste avant ses examens, le confinement fut pour Axel, « à la fois un bon moyen […] de récupérer mais en même temps ça a été très stressant ». Quant à Sofia, il ne lui restait que très peu de cours asynchrones et quelques travaux à rendre au moment du confinement, son année universitaire s'achevant doucement dès le mois de mars, donc elle n'en pâtit pas plus que cela. Au contraire, à son réveil, elle en profitait pour « essayer de découvrir des films ou de regarder une série. » Ensuite, elle s'était aussi « remise dans énormément de lectures ». Jusqu'à passer « le soir, quatre-cinq heures à lire ». Elle aurait donc pu faire partie des 35% de répondants titulaires d'une Maîtrise ou d'un Master ayant « augmenté leur temps de lecture depuis le début du confinement » (Barthou et al., 2020 : 16). Enfin, le « reste de la nuit » était dédié aux jeux vidéo pour Sofia.

Si le rythme décalé de quelques jeunes confinés est loin d'être une généralité au sein de notre échantillon, force est de constater que Sofia n'a pas été la seule à accroître et diversifier ses loisirs. « Je pouvais beaucoup jouer, je pouvais regarder beaucoup de films, je pouvais lire beaucoup de livres. C'est à ce moment-là que je me suis remis à la lecture. Et c'était que ça quasiment toute la journée. Et puis bien sûr, j'en profitai pour faire le petit kilomètre de marche. C'était surtout très orienté vers la culture histoire de m'occuper un peu ! » À lire Gael, on réalise à quel point ses journées furent remplies de temps de loisirs, qui habituellement, s'articulaient avec sa journée de travail. En chômage partiel lors de ce premier confinement, il s'est réveillé aux mêmes heures, pour vivre des journées qu'il qualifie de « bizarres » où il avait « le temps pour faire plein de trucs ». Léa a pu elle aussi étendre ses heures de jeu et profiter de sa passion première, tout en télé-travaillant. Si elle nous confiait plus tôt que les deux trois heures de transports parisiens lui fermaient des opportunités de jeu, ce ne fut plus le cas pendant ces deux mois : « Avec le confinement, c'est simple, l'heure que je passais dans les transports, on va dire même l'heure et demie que je pouvais perdre dans les transports, ça s'est transformé en heure de jeu. On a décalé en fait nos horaires de travail. Même avant, on

faisait du 9h30-18h et on avait cette fameuse heure et demie dont je te parlais ; et on s'est dit "en fait, on a pas besoin d'une heure et demi quand on est en télétravail, on a besoin que d'une heure". Du coup, on a décidé de réduire notre pause du midi et on finissait à 17h30. Et du coup, cette heure et demie entre 17h30 et 19h, bah je jouais. » (Léa)

Selon une étude du Ministère de la Culture sur les *Pratiques culturelles en temps de confinement*, « en termes de diversité des consommations culturelles, être jeune exerce aussi une forte influence positive : un individu âgé de 15 à 24 ans aura près de trois fois plus de chances de réaliser au moins cinq formes de consommations qu'un individu de 40 à 59 ans » (Jonchery & Lombardo, 2020 : 36). Cela se confirme aussi chez nos enquêtés étudiants, que ceux-ci soient au collège, au lycée ou en études supérieures : « Je faisais beaucoup de choses dans le jardin. Souvent, le soir, on regardait un petit film ou on jouait. » (Harry) ; « On jouait… Moi je sais que je regardais des animés. » (Bastien) ; « Et le soir, quand y'avait encore un petit peu le temps, on faisait des jeux de société ou des jeux vidéo. On regardait des films avec mes sœurs et mon beau-frère. » (Pauline) ; « Heureusement, comme tu peux le voir un petit peu derrière-moi, un petit peu là, j'avais de quoi bouquiner. J'ai aussi les jeux qui sont derrière » (Esteban). En sus de la diversité des consommations culturelles, ce confinement a généré ou conforté des habitudes culturelles, comme pour Harry et Bastien qui dès 16h30 (après leur travail scolaire) s'investissait dans les jeux vidéo, le visionnage de séries, de films, …

« *Heureusement que j'avais de quoi m'occuper. Je m'estime même chanceux, parce que j'ai vraiment de quoi m'occuper. Même j'ai encore mes parents chez moi, donc je m'estime vraiment chanceux, parce que je pense vraiment aux étudiants qui sont tout seuls, ça doit vraiment être horrible, vraiment, j'imagine même pas… Donc moi j'ai la chance d'avoir une petite présence physique mine de rien. […] J'avais de quoi bouquiner et jouer, donc ça allait.* » (Esteban)

Nous pouvons identifier deux facteurs générateurs d'équilibre au sein du premier confinement. D'abord, l'environnement partagé avec une présence physique, que celle-ci s'apparente à des parents, un colocataire (Axel) ou un animal de compagnie (Sofia). D'ailleurs, le confinement de cette enquêtée fut radicalement bouleversé par la perte de son chien : « Et la fin du confinement, c'était...je me réveillais plus tôt, mon chien entre-temps était décédé, malheureusement, avant que j'ai Pablo. Et, euh… Et, du coup, bah, la fin de confinement, ça a été, où j'étais complètement léthargique. Où je faisais plus rien,

où je déprimais, je pouvais plus sortir. J'arrivais pas à suivre les films que je voulais regarder, et j'arrivais pas à lire » (Sofia). L'isolement induit par le confinement n'a pu que décupler et retarder le processus de deuil… Ensuite, l'accès à des œuvres culturelles (films, livres, musique, jeux, …) fut essentiel pour bon nombre de nos enquêtés. Esteban le dit bien, il avait de quoi bouquiner et jouer, « donc ça allait ». Autrement dit, il avait de quoi tromper l'ennui.

c. *Ennui et confinement*

Hormis trois enquêtés, tout au plus, nos interviewés ne se sont pas vraiment ennuyés ou ont accepté ce sentiment de manière plutôt positive, jusqu'à le transformer en temps pour soi : « Et même si j'ai pu m'ennuyer et trouver le temps long certains weekends où j'avais pas de travail à faire. Où voilà, mes sœurs et mon beau-frère travaillaient leurs cours et moi j'avais j'avais plus rien à faire ; je prenais le temps de lire des livres alors que bah d'habitude j'ai pas forcément le temps de lire. Voilà quoi, je prenais du temps pour moi et franchement c'est pas mal aussi de faire des choses qu'on a pas l'habitude de faire d'habitude. » (Pauline). Nos résultats s'accordent finalement avec les 4% de répondants de l'*Enquête (dé)confinement et COVID-19* qui déclaraient avoir « peur de s'ennuyer durant le week-end » (Barthou et al., 2020 : 18). Si rétrospectivement, très peu de nos enquêtés se sont ennuyés, seul l'un d'entre eux semble avoir éprouvé ce sentiment de manière plus forte : « Oui oui je me suis ennuyé, bien sûr. Parce que...au début en fait, on se dit "oh là là, je suis chez moi, c'est l'heure de faire tout ce que j'ai pas pu faire d'habitude". Alors, oui, y'a eu cet état d'esprit là. J'ai fait des choses que je ne faisais pas avant mais au bout d'un moment, bah on a vite fait le tour. Et on se retrouve chez soi à avoir fait toutes nos activités. On se dit "bah c'est très bien, j'ai fait ce que j'ai fait, maintenant qu'est-ce que je fais ?". Puis là, c'est là où on commence réellement à s'ennuyer. » (Quentin).

Quant aux propos des autres, ils confirment souvent que le « confinement aurait encore renforcé les pratiques (culturelles, N.D.R.) des jeunes générations, dont la singularité s'ancrait déjà dans les pratiques numériques » (Jonchery & Lombardo, 2020 : 38). Comme Rachel le dit : « on trouve toujours quelque chose à faire maintenant avec les réseaux sociaux, on s'ennuie plus trop. Donc voilà, on se divertit facilement. » Puis, il y a ce phénomène de suggestions, notamment sur les plateformes de vidéo à la demande (Netflix, Disney+, …), qui va presque bannir, interdire l'ennui : « T'sais, y a toujours des

trucs. Quand tu as fini un anime[36], ils proposent toujours trois autres animes à commencer, à débuter. Donc tu t'ennuies jamais. » (Bastien). Face à une infinité de propositions culturelles, et de temps libre pour s'en délecter, certains jeunes peuvent rencontrer la situation d'Axel : « En fait, j'ai commencé à m'ennuyer quand j'ai réalisé que ma vie était tellement chargée hors confinement que maintenant que j'ai énormément de choses à faire, je sais pas quoi faire. Je sais pas si on peut vraiment appeler ça de l'ennui, mais c'est le fait de découvrir que finalement j'ai autant de temps devant moi qui fait que je me suis dit "mais qu'est-ce que je vais foutre quoi ?". Et au final, je faisais rien. »

Pour d'autres, cela n'a pas été du tout le cas, les sociabilités familiales aidant forcément à passer le temps avec bien plus de facilité : « franchement je me suis pas ennuyé vu que je trouvais des occupations dehors, de la pâtisserie, j'aidais au jardin, je construisais des trucs. Donc non, non j'ai pas souvenir de m'être dit "oh, je m'ennuie, j'aimerais bien retourner comme avant". » (Harry) Les mots de notre jeune enquêté sont forts, puisque l'idée de revenir à une situation pré-covid ne semble pas lui avoir traversé l'esprit, il avait trouvé une certaine liberté et un équilibre dans cette période pourtant faite de restrictions. « Et après, j'étais pas toute seule donc soit je pouvais jouer, j'avais ma famille, on faisait des trucs le soir. Je te dis weekend, je finissais dans les champs de temps en temps ou sinon bah on faisait des barbeucs, on faisait des sorties. J'allais balader mon chien, je m'ennuyais vraiment pas. **Il y avait vraiment toujours plein d'activités partout, autour de moi**. » (Léa) Là encore, cette précision est essentielle, puisqu'elle montre que l'enquêtée baignait dans un environnement en mouvement, plein de vie et d'occupations.

d. Libertés et contraintes

Le contraste entre les libertés et les contraintes fut un sujet d'intérêt à nos yeux. En interrogeant cette dualité chez nos enquêtés, il est assez facile de se faire une idée de la perception du confinement par ces derniers. Et de voir à quel point le manque de sociabilités, par exemple, a pu se faire ressentir chez certains. Quatre de nos enquêtés (Quentin, Bastien, Harry et Rachel) ont trouvé qu'il y avait plus de contraintes que de libertés durant cette période singulière du printemps 2020. « Il y avait plus de contraintes que de libertés parce que physiquement, vraiment, on était enfermés donc…(rires)...c'était plus compliqué. Puis même avec les masques et tout ça, quand on

[36] Le terme fait référence aux séries d'animation japonaises.

a commencé à les mettre, bah on perd tout le contact avec les autres niveau facial » (Rachel).

Notre enquêtée, Rachel, pointe du doigt l'enfermement et les masques, là où Quentin et Bastien pointent du doigt le dehors inaccessible (une autre manière de parler d'enfermement) : « Je dirais plus de contraintes quand même parce que bah...c'était des restrictions sur la liberté. La liberté s'exerce pas uniquement à la maison, elle s'exerce aussi dehors. Donc cette liberté-là, on nous l'a enlevée en majorité. » (Quentin) ; « Beaucoup plus de contraintes que de liberté. On pouvait pas sortir… Non, non, non, bah...la question est un peu...ouais. Mais y'avait forcément plus de contraintes ! » (Bastien). On ressent bien que pour Bastien, notre question n'avait que peu de sens, c'était absolument évident à ses yeux que les contraintes prenaient le dessus sur les libertés. Quant à son frère, Harry, il est surtout embêté de ne « plus voir les amis ». C'est d'ailleurs les sociabilités qui ont guidé l'avis de quelques autres enquêtés, pour qui le confinement a pu, paradoxalement, amener un certain vent de liberté…

« *Il y avait des choses qui me gênaient pas obligatoirement et je l'ai un peu vu comme* ***une chance****. Je me suis dit "pouvoir être trois mois chez moi", c'est quelque chose que je, à l'époque, je pensais ne pas pouvoir revivre un jour et je me suis dit "franchement, si c'est juste ça" tu vois, bah moi je veux bien prendre. Ça me fait trois mois chez moi, je peux revoir mes parents, ma famille, alors qu'avant j'avais vécu quasiment deux ans sur Lyon* » (Léa)

L'avis de Léa est diamétralement inversé, au regard des propos que nous avons exposé juste avant, mais il est important de comprendre que ce confinement fut aussi une immense opportunité de partage intrafamilial pour un certain nombre de jeunes confinés. Et parfois, cela s'étendait au-delà du cercle familial : « Donc non, j'ai pas vraiment vécu ça comme une contrainte en fait au final. Mais là-encore, c'est la présence de mon colocataire » (Axel). Même seule, notre enquêtée Sofia, a elle aussi éprouvée une grande liberté, de diverses manières : « j'avais pas la contrainte d'aller en cours […] y'avait une forme de liberté où j'organisais mes journées comme je voulais, j'y faisais ce que je voulais. Et une forme de liberté qui est encore autre quand je promenais mon chien où Lyon était vide, là y avait une autre forme de liberté encore, où j'étais toute seule dans Lyon avec mon chien. C'était encore une autre forme de liberté qui faisait du bien. » Cependant, elle est consciente que sans la superficie assez conséquente de son logement

lyonnais (60m^2), les choses auraient pu être vécues totalement différemment : « je sais que j'ai des amis qui ont passé leur confinement dans un dix-sept mètres carrés à Paris donc on pourrait pas parler de liberté à ce stade-là ». Puis de toute manière, il faut noter que Sofia, qui se dit « casanière », apprécie particulièrement son chez-soi : « c'est un peu ma bulle, ça me fait plaisir de rester chez moi, j'aime mon chez moi ».

Enfin, les contraintes de la vie quotidienne, ont soudainement pu s'envoler, ce qui peut également expliquer qu'une majorité d'enquêtés ne s'est pas sentie plus contrainte que cela. « Les transports, je m'en sens presque libéré ! Liberté de temps, c'est pour ça que j'ai plus de temps pour me reposer, faire autre chose à côté parce que...je rentrais chez moi je faisais quoi : je devais faire mes devoirs quoi. […] C'est quand même une certaine liberté, ne serait-ce que pour ma santé ! » Esteban a instantanément saisit la question des transports dont nous soulignons antérieurement tout le poids sur ses journées. Le retour passager de beaucoup de jeunes vers le foyer familial a aussi pu réduire (ou du moins occulter) bien des obligations : « j'étais pas contrainte d'aller faire les courses, parce que c'est ma mère qui y allait (rires). Et puis on faisait des *drive*, voilà quoi. Et donc au final, je me suis sentie plus libre de faire ce que je voulais pendant le confinement que hors confinement. » (Pauline)

e. Espace et confinement

Pour cerner la relation des jeunes au confinement, il ne suffit pas d'interroger leur journée type, leur rapport à l'ennui ou aux contraintes. Il est de notre devoir de voir quelles modifications les espaces-temps de nos enquêtés ont pu subir à l'occasion de cette période sans précédent. Nous commencerons par les espaces, ceux qui selon le physicien et philosophe des sciences E. Klein restent les plus associés au confinement. Ce sera l'occasion de voir si les maisons et appartements des uns et des autres sont bel et bien devenus des « cages ». En questionnant deux facteurs, la perception puis la (ré)appropriation, nous explorerons la dimension spatiale des enquêtés et verrons s'il est question de véritable chamboulement, de nouvelles routines, …

Après examen de tous nos retours d'enquêtés, on identifiera trois éléments spatiaux essentiels durant ce premier confinement : **l'espace intime, l'extérieur et les routines**. En commençant par le dernier point, nous noterons tout simplement que des habitudes naissent au fil de journées qui peuvent vite se ressembler, et celles-ci semblent même être équilibrantes à en juger les réponses de nos enquêtés : « mine de rien quand les jours avancent, t'as cette routine du confinement qui se met en place : avec des pièces que tu

aimes bien, des pièces tu as pas trop envie de rester dedans car t'as l'impression d'être enfermé. Non au bout d'un moment t'as cette routine qui se met en place vu que tu commences à t'y habituer et à y prendre goût parfois en fait. » Gael n'est pas le seul à faire part d'une certaine routine et déjà d'une première appropriation des différents espaces de vie. Sofia s'était, elle, carrément fixée une règle : « Disons que j'allais jamais dans la chambre la journée. J'avais pris cette habitude d'ouvrir toutes les fenêtres quand je me levais et de ne jamais retourner dans ma chambre. Euh… parce que je ne voulais pas faire de sieste, parce que je voulais pas dormir trop tard, parce que voilà, je voulais pas juste traîner dans mon lit. Donc voilà, j'étais dans mon espace qu'est mon salon. »

Les espaces extérieurs ont également eu une importance considérable lors de cette période d'enfermement. Que ce soit Sofia, qui pouvait quitter son appartement dès qu'elle le souhaitait, ou presque : « j'en ai pas vraiment eu marre de l'appartement parce que j'étais pas tout le temps dedans. Je sortais mon chien à peu près trois heures par jour » On le voit bien, c'est la possibilité d'accéder à l'extérieur qui compte, tout autant, si ce n'est plus que la sortie finalement.

« *Je faisais beaucoup d'appels avec Cindy, on s'appelait toutes les semaines pendant le confinement parce que elle justement, elle était enfermée dans un appart de vingt mètres carrés et elle déprimait. Et de savoir à quel point c'était dur pour elle, ça me fait encore plus savourer et me dire "j'ai de la chance", tu vois. Moi ça va, j'ai vraiment pas à me plaindre de là où je suis. J'ai un jardin, j'en profite tu vois. J'suis chanceuse de pouvoir faire le confinement dans ces conditions-là.* » (Léa)

Le jardin qui va avec le domicile familial, une chance partagée par neuf de nos enquêtés. *Quasi* à l'unanimité, ils nous ont cité cet espace extérieur d'eux-mêmes, lorsqu'est arrivé le sujet des spatialités durant l'entretien : « le jardin c'est toujours apaisant. Fin, ça fait du bien, surtout quand il fait beau, c'était super agréable. » (Rachel) ; « je me plains pas, vu que on a quand même un jardin qui est relativement grand. Et du coup, bah quand même, nous on allait marcher avec l'attestation. Donc non, j'ai pas, je me suis pas senti enfermé quoi. » (Harry) ; « J'ai un jardin, je pense à tous les étudiants qui sont dans les petits studios ou en coloc ou là c'est plus compliqué. » (Gael) ; « Il y avait un jardin et les champs à côté. C'était quand même beaucoup plus grand et beaucoup plus confortable à vivre. J'avais ma petite chambre à l'étage donc quand je voulais m'isoler, c'était plus simple aussi » (Pauline)

Avec Pauline, nous en venons au troisième critère spatial essentiel de ce confinement, l'espace à soi, de l'intimité et de la solitude. Presque tous nos jeunes, comme bien d'autre confinés, se sont retrouvés à (ré)habiter au sein de la demeure familiale. Si certains, comme Bastien, Harry, Rachel ou Quentin pouvaient déjà partager cet espace à l'année (étant encore au collège ou lycée), l'*habiter* revêt un sens bien différent lorsque celui-ci implique désormais de rester cloîtré avec les membres de sa famille du matin au soir. « A la fin, j'en pouvais plus quoi, j'avais envie de partir ailleurs, ça devenait lourd. Avec les parents tout le temps sur ton dos, c'était chiant. Après, c'est vrai que dehors, sur la terrasse, on est bien. Sur notre butte, le paysage, le vent, les oiseaux : on se croirait en vacances. Mais c'est vrai qu'à la fin, ça devenait quand même lourd. » Bastien montre à nouveau l'importance de l'extérieur comme échappatoire, même lorsque ce dernier commence juste derrière la baie vitrée de la maison.

D'autres jeunes n'ont pas éprouvé la même sensation de « lourdeur » puisqu'ils parvenaient, semblerait-il, à vivre indépendamment des autres tout en étant avec eux : « Bah pas forcément d'étouffement, parce que j'avais pas d'obligation de partager des moments forcément avec ma famille. Alors si, j'en partageais bien sûr. Mais je ne devais pas faire des choses précises avec la famille tout le temps. Non non, on était assez libre sur ça. Puis même, ils devaient travailler, donc on les avait pas tous les jours 24h/24h. Et puis non, pas vraiment d'étouffement. » (Quentin). Soulignons, puisque cela change complètement la donne, que les parents de cet enquêté travaillaient dans la restauration à emporter. Ce qui n'est pas le cas de ceux de Bastien, tous deux en chômage partiel, donc présents en permanence.

Tous n'ont donc pas pu ou su trouver cet espace (que ce soit une chambre, un salon ou une autre pièce spécifique) source d'intimité qui « était le bienvenu » pour Quentin. Axel a même employé un mot très fort pour qualifier le rapport qu'il a développé avec son lieu d'habitat : « c'est paradoxal. Parce que je me suis senti plus libre, vu que j'avais plus cette contrainte du métro-boulot-dodo mais en même temps, j'aurais aimé faire autre chose de ce temps. Sortir, voir des amis, voyager à la limite… C'était improbable mais comme je te le disais, les premières semaines, je les ai bien vécues. Mais à force, la maison (son appartement, N.D.R.) est devenue une prison en fait. Je pense que c'est normal mais ça a fini par devenir une prison. Aujourd'hui, je m'y suis beaucoup plus habitué vu que ça va faire quand même six mois que je suis en chômage partiel. » Il illustre bien le paradoxe spatial que certains confinés ont pu endurer : avoir nettement moins de

contraintes d'un côté mais développer des envies (de voyage, de sociabilités) inassouvissables de l'autre. Ce qui génère de la frustration et peut amener à voir l'espace de vie comme un lieu d'enfermement, ou pire : une « cage », voire une « prison ».

« *J'ai aménagé mon bureau, pour pouvoir travailler quotidiennement dessus vu que… Moi, j'étais en télétravail tous les jours mais sinon après, j'ai...rien avait trop bougé hein. Voilà, je me suis réapproprié les lieux mais au final j'ai pas modifié tellement de choses. À part, gérer tout ce qu'il y avait sur le bureau pour pouvoir travailler tranquillement quoi.* » (Léa)

Concernant les détournements et réappropriations spatiales, on ne peut pas dire que nos enquêtés furent très impliqués derrière de telles démarches. Au plus, ce seront quelques modifications ou légères adaptations d'espaces déjà bien ancrés dans les lieux de vie et habitudes de nos jeunes confinés. « j'ai adapté mon coin de jeu et ma chambre pour que je sois toujours aussi en mouvement » (Gael) ; « Je me suis fait mon petit setup "confinement". J'ai bien organisé ma bibliothèque, niveau jeux aussi (j'essaye de mettre par marques). C'est des espaces qui bougeaient le plus, parce que c'est ceux que j'utilise le plus, forcément. » (Esteban)

Au final, ce sera plus « sur l'adaptation à vivre ensemble » que nos enquêtés auront parfois dû prendre de nouvelles marques. Partager un espace 24h/24h avec d'autres individus, nous avons déjà pu le constater, n'est pas aisé. À fortiori lorsque le jeune confiné était de retour dans le foyer familial, où il ne vivait plus depuis plusieurs mois/années. Léa peut nous le confirmer : « on pourrait croire que c'est sur le long terme que c'était difficile. Non, c'était plutôt début parce que moi je vis toute seule normalement, et là, revenir chez mes parents, ça demande quand même un temps de réadaptation. Tu vois, genre, il y a des horaires de repas. Il y a des horaires où genre quand ils voient à 23h30 que tu joues, ils sont là "c'est pas bien, tu devrais aller te coucher, c'est pas bien de jouer le soir" ou ce genre de trucs. Tu vois, ils commencent à te...bah t'es de nouveau leur enfant tu vois, chez eux. Et toi, t'es en mode "ouais, mais attends, j'ai 24 ans, je sais gérer ma vie, vous allez pas me faire chier, laissez-moi". Donc y'avait un petit clash au début, même avec ma petite sœur, qui était...elle avait l'habitude d'être toute seule. Tu vois, d'être un peu la reine de la maison. Là, elle se retrouve avec de nouveau quelqu'un qui est là, il faut qu'elle apprenne à partager, fin qu'elle réapprenne à partager. »

f. Temps et confinement

Au sein d'espaces devenus multifonctionnels, quelle a été la perception du temps ? Nombre de médias et de chercheurs ont dit de cette période qu'elle était celle du « temps suspendu » (Bigot et al., 2020 : 1). Des retours de nos onze enquêtés, et après une analyse lexicale, nous pouvons dire que ce premier confinement a créé des rapports temporels loin d'être anodins ou mesurés. **Déséquilibré, disproportionné, très long, hyper rapide, étiré** : voici quelques-uns des qualificatifs choisis par nos enquêtés. Certains n'ont pas vu les heures s'écouler quand d'autres les ont trouvées bien longues, alors que d'autres font preuve d'un sentiment plus partagé…

« *Ça me paraissait hyper lointain la fin des deux mois. Et au final, quand les deux mois se sont écoulés, je me suis dit "mais c'est passé hyper vite, j'ai pas vu le temps passer". Donc au final, je me suis peut-être pas tant ennuyé que ça si c'est passé très vite. Et maintenant avec du recul, quand je repense au premier confinement, c'est vrai que je perçois quand même la longueur. Fin, c'est assez étrange… c'est-à-dire que quand je l'ai vécu, j'ai trouvé que c'est passé trop vite. Et avec du recul quand je repense à tout ce qui s'est passé pendant tout ce confinement : bah, je me dis qu'au final, c'était quand même long et il s'est passé plein de choses entre le début du confinement et la fin du confinement.* » (Pauline)

Ce décalage entre le souvenir du confinement et le moment vécu est assez fascinant. Nous pensons qu'il peut expliquer à lui seul le fait que certains enquêtés n'aient pas nécessairement mal vécu cette temporalité décousue du réel du fait de sa singularité et des sommes de temps passé au sein de mêmes espaces avec les mêmes personnes. « Par ce mouvement du temps qui avance, il y a l'usure. Donc on peut pas, voilà, être H24 actif. Et je disais déséquilibre parce que du coup, en confinement, on manque de travail et on manque du coup d'activités où le temps à son importance. Ce qui fait que des fois, même pas que moi, les gens dans ma famille : ça nous arrivait de plus savoir quel jour on était précisément. » (Quentin) Cet enquêté est loin d'être le seul à avoir oublié quel jour était en place. Comme il le dit très bien, « on manque [...] de ces activités qui nous rappellent en fait, qu'on bouge, qu'on avance dans le temps. » Esteban, Rachel et Sofia partageaient cette même désorientation temporelle. « Vu que notre rythme peut être un peu chamboulé, des fois on sait même plus quel jour on est. (rires) C'est un peu comme les vacances, des fois tu sais pas quel jour t'es. J'ai eu ce sentiment la à plusieurs reprises… » (Esteban)

Rachel et Sofia, quant à elles, ne voyaient même plus de réel intérêt à prendre connaissance de la date du jour : « Des fois, je regardais pas tout le temps la date dans laquelle on était, le jour lequel on était. Parce qu'on en avait pas forcément besoin vu qu'on avait pas besoin de sortir. » (Rachel) ; « Mais je regardais pas l'heure, je regardais plus l'heure du tout en fait. À part quand il fallait que je sorte faire des courses ou quoi que ce soit mais vraiment je regardais plus l'heure, plus le jour. J'avais mis ça de côté en disant "on verra quand ce sera fini quoi". » (Sofia). En cela, et pour certains, le temps du confinement a peut-être bien été distendu. Comme si la période s'était étirée sur une unique longue journée. Les insomnies auxquelles sont sujets Axel et Sofia n'ont rien arrangé à cette possible désorientation temporelle : « Comme je te disais, j'avais tendance à me réveiller vers 14h, 13h, etcetera. Je vais te dire que la journée passait beaucoup trop vite et la nuit me semblait beaucoup trop longue. » (Axel)

Pour deux de nos enquêtés, le temps passait plus vite en travaillant : « En cours, bon forcément le temps passe vite aussi » (Esteban) ; « Le temps s'arrêtait quand je travaillais parce que je voyais pas le temps passer » (Rachel). Ce n'est pourtant pas le cas pour tous les jeunes confinés, cela peut même tendre vers le parfait inverse. Prenons l'exemple d'Harry : « Bah en fait, il y avait deux parties. Moi dans ma journée, il y a deux parties. Il y a le temps des leçons, que je trouvais hyper long, genre je trouvais que ça faisait 25 heures, genre c'était hyper long. Et après il y avait le temps loisirs, par contre il passait hyper vite ! En fait le temps loisirs, j'ai eu l'impression qu'il passait beaucoup plus vite que le temps qui faisait les leçons en fait. » Étudier la perception du temps, comme de l'espace, nous permet en fin de compte de réaliser toute la subjectivité de l'expérience de ce premier confinement.

En matière d'appropriation du temps, on peut plus facilement répertorier nos enquêtés. Il suffit de situer nos interviewés entre les deux pôles de la gestion du temps que sont l'**improvisation** et **l'organisation** (légère, rigoureuse ou minutée). En partant de là, nous pouvons affiner notre connaissance du tempérament des enquêtés. « Bah, je me suis pas vraiment organisé […] j'avais pas d'heure précise, j'avais pas de moment précis auquel je devais faire une certaine activité en dehors du coup des cours en distanciel. Qui faisait que des fois, je pouvais travailler le matin comme le soir, j'avais pas vraiment de planning en fait. C'était vraiment très volatile. » (Quentin) Nous pouvons voir que cet enquêté va plutôt se classer dans les improvisateurs, ceux qui construisent

leur journée, ni forcément la veille ou le matin au réveil mais au fil du déroulement de cette première.

Selon l'improvisation temporelle de Quentin, il lui est arrivé d'attendre « un peu que l'heure passe » et « que les jours passent », on trouve à l'extrême opposé Léa : « Tout est chronométré dans ma tête. Mes emplois du temps, c'est des petites cases, tu vois de… Donc j'étais là : "attends, j'ai une heure et demie là, donc allez, on va l'optimiser, on va faire ça, ça, ça". J'aime bien enchainer mes trucs, tout carré. » D'autres peuvent associer le fait d'avoir un peu plus en main le contrôle des temporalités à de véritables libertés : « Déjà le matin, je m'autorisais à prendre plus d'heures de sommeil. Je me laissais 30 minutes/une heure, le temps de bien me préparer et m'installer pour les cours. Autre chose : l'avantage c'est que vu que je suis à la maison du coup, je peux me préparer à manger tranquillement. C'est vrai que j'ai de la liberté pour manger mine de rien ! » (Esteban) Que ce soit en matière de sommeil ou d'alimentation, cet enquêté a profité du contexte pour se sentir mieux, ce qui est tout bonnement positif.

Enfin, nous noterons que le confinement a aussi pu susciter des réflexions autour du temps. Ce fut le cas chez Gael, l'un de nos enquêtés, qui avait pu prendre du recul sur la place de ses temps de loisirs lors de cette période confinée : « J'y ai beaucoup pensé (à la gestion du temps, N.D.R.) car je pense que c'est assez dangereux d'avoir qu'une seule passion en fait. Si tu restes toute la journée dans les jeux vidéo par exemple, même si j'adore ça, au bout d'un moment tu te renfermes là-dedans et tu vois plus ce qui se passe ailleurs, ce qui se passe dans ta vie. Donc au bout d'un moment, je me suis dit : "bon, c'est bien de jouer, c'est bien de regarder des films mais au bout d'un moment il faut que tu te raccroches à la réalité". Et c'est important, c'est important aussi dans notre rapport avec les jeux de toujours être rattaché à la réalité. »

Garder le sens du réel a pu constituer un véritable défi pour un certain nombre de jeunes durant ces 55 jours. Des individus détachés de tout un ensemble de routines parfois connues et vécues depuis plusieurs années. Nous ne sommes donc pas étonné de constater que « seulement 29% des plus jeunes (18-25) ont réussi à se réorganiser complètement » et nous pourrions presque féliciter les 43% de jeunes ayant réorganisé ne serait-ce qu'« un peu » leur quotidien (Barthou et al., 2020 : 13).

g. *Le jeune confiné*

« *Au mois de janvier 2020, 80% des Français déclaraient ainsi que, dans l'idéal, ils préféraient « ralentir, prendre plus le temps », plutôt que « vivre la vie à cent à l'heure » (20%). Fin avril 2020, après 5 semaines de confinement, alors que la moitié de la planète tourne au ralenti, 80% de la population continuent de penser qu'il est préférable de ralentir.* » (Bigot et al., 2020 : 13)

Un tel écart pourrait sembler étonnant, surtout lorsque le Crédoc situe son enquête en plein milieu du premier confinement. Mais après toutes nos lectures sur le confinement et nos longues conversations avec onze jeunes confinés, nous pouvons confier ne pas être si surpris. L'une de nos premières et rapide question sur le confinement fut de demander à nos enquêtés de définir le leur le plus succinctement possible. Cela s'est traduit souvent en un mot, mais parfois plus longuement, par un petit paragraphe. Fait rare dans notre manière de procéder, nous voulions volontairement contraindre l'enquêté à n'utiliser qu'un mot qui symboliserait cette période atypique. Démarche empirico-inductive oblige, nous n'imaginions rien, mais force est d'avouer que certains résultats ont quand même pu nous étonner au cours des entretiens.

« Ça reste quand même **drôle**, ça reste quand même drôle. Une bonne expérience. Drôle parce qu'on est jeune, donc on voit pas le mal en fait. […] Sur les réseaux, on a bien rigolé. On faisait des vidéos entre nous. Même si on était loin, on arrivait à communiquer, à rigoler tu vois. » (Bastien) Il n'est pas notre seul enquêté à avoir apprécié « l'expérience ». D'autres, plus âgés, gardent aussi une image positive, un agréable souvenir du premier confinement : « Généralement, c'était des après-midis très **relaxants**, c'est probablement le premier mot qui me viendrait en tête. » (Sofia) ; « Mais franchement, le confinement pour moi, ç'a été **un retour aux sources, à la famille**. Se recentrer dans notre petite bulle familiale, c'était vraiment… En plus, je me souviens, il faisait beau à cette époque-là, donc c'était vraiment que du bonheur. (rires) Ça me manque… » (Pauline) ; « j'ai envie de te dire que c'était **tranquille**, moi. Moi je l'ai très bien vécu le premier confinement. J'étais chez mes parents, j'avais 150 mètres carrés, 500 mètres carrés de jardin. Euh...il a fait super beau, on a fait des barbeucs. J'étais avec ma famille et du coup on a pu faire des jeux de société tous les weekends et le télétravail, c'était là mais c'était encore un peu...donc on n'était pas dans le rush non plus, tu vois. Donc, franchement je l'ai très bien vécu. En plus, c'était le début, on n'avait pas toutes ces restrictions » (Léa).

Cela concentre bien tout ce que nous avons pu voir dans les pages précédentes, à savoir la place essentielle de divers critères propices à passer un bon confinement : l'accompagnement et les sociabilités familiales, l'espace extérieur disponible, les loisirs, … Sans compter que comme le souligne Léa, ce confinement était le premier donc la population française était nettement plus compréhensive face aux restrictions en place. Puis pour faire le pont avec la statistique sur le ralentissement de nos vies, le choix de Gael pour définir la période est intéressant : « Bah le **temps**. J'avais le temps en fait, on avait le temps, on n'était pas pressé. On est dans une société qui nous presse beaucoup, qui nous stresse beaucoup. »

Seul un de nos enquêtés semble avoir plutôt mal vécu ce confinement, ou du moins, n'en garde pas un souvenir positif puisqu'il nous confie que ce dernier était : « stressant, stressant. Clairement, stressant, il y a pas de...stressant, dans la globalité stressant. Je me suis pas vraiment reposé l'esprit au final, donc c'était très stressant. » (Axel) La répétition du mot, à six reprises, montre bien que c'est le sentiment qui a dominé son confinement. Cela nous permet aussi de faire la part des choses et de considérer que certains jeunes ont pu, selon leur environnement et leur contexte (Axel était confiné dans un appartement, avec des examens en approche), ne pas vivre une expérience aussi agréable que d'autres.

Au moment de conclure cette partie centrée sur la relation de nos enquêtés au confinement, nous pouvons faire preuve de synthèse et tenter d'établir le modèle du jeune confiné.

> « *Cinq manières de se construire comme parisien se dégagent des entretiens. […] Les investissements sont divers et produisent des façons de se sentir bien à Paris. L'analyse a permis d'en catégoriser cinq : aménager son logement pour en faire un cocon protecteur, construire un vivre ensemble, être entouré affectivement, circuler facilement dans Paris, admirer la beauté de Paris. Elles synthétisent des tendances autour desquelles chacune des personnes rencontrées gravite, sans jamais s'y réduire.* »
>
> (Morel-Brochet & Ortar, 2012 : 95)

L. Grésillon a pour rappel pensé un modèle de construction en tant que parisien. Au premier contact, le rapport entre nos jeunes confinés et les habitants de la capitale peut sembler abscons, pourtant nous voyons là des rapprochements tout à fait intéressants. Ce serait inapproprié d'appliquer le modèle, sans modification, à nos sujets d'étude. En revanche, trois critères déjà présents dans le modèle parisien peuvent, à notre goût, très

bien s'appliquer aux jeunes confinés. En réunissant un ou plusieurs de ces critères, l'individu multiplie les chances de se sentir bien, ou mieux (à défaut), en tant que confiné.

Les trois critères originaux, que nous reprendrons, sont les suivants : **aménager son logement pour en faire un cocon protecteur, construire un vivre ensemble** et **être entouré affectivement**. Pour être transparent, c'est à la lecture de l'ouvrage présentant ce modèle que nous avons immédiatement réalisé la pertinence de certains critères au regard des différents vécus de nos enquêtés. Nous avons pu le constater, avec bien des exemples, parmi nos onze entretiens : les sociabilités intra et extrafamiliales et le logement sont deux éléments d'une importance toute particulière dans un contexte de quarantaine imposé à nos concitoyens. De nos nombreuses relectures, réflexions et analyses, les propos d'enquêtés nous ont aidé à définir les autres manières de se construire comme jeune confiné. Complémentaires des critères originaux, voici quatre autres façons de mieux vivre le confinement, de traverser la période avec plus de facilités : **garder un contact avec l'extérieur (sport, jardin, promenade, …), se ménager des espaces-temps à soi, (ré)organiser son quotidien, varier ses loisirs et pratiques culturelles**.

Pouvant se cumuler, ces sept manières de se construire en tant que jeune confiné peuvent aussi être réunies indépendamment. Chacune d'elle ne peut que contribuer au bien-être du jeune lors du confinement. Tombant très facilement dans la case des « bouleversements domestiques », ce « temps *explosif* » (Javeau, 2011 : 14) du premier confinement mobilisa les capacités de réappropriation et de réinvention (sociale, spatiale et temporelle) de nos jeunes confinés. Nous allons désormais étudier la relation entre jeu et confinement pour dégager des pistes de réponse à notre problématique et aux nombreuses questions subsidiaires, mais non moins essentielles, qui en émanent.

II. Jeu et confinement

Sans aller jusqu'à fonder des attentes démesurées sur nos enquêtés, nous devons bien confesser que nous en attendions peut-être trop de leur part sur le sujet du confinement mêlé au jeu. Après avoir examiné dans le détail leur environnements, conditions et milieux de vie du confinement comme du pré-confinement, puis leur relation au jeu ainsi que la place de ce dernier dans l'espace, le temps et les rapports sociaux, voilà venu le moment d'analyser les impacts du jeu sur le confinement, et inversement. Nous nous disions, intimement, qu'une telle période devait forcément chambouler les attitudes, pratiques et façons de s'emparer des dispositifs ludiques. Après tout, c'est un tort bien

humain. Même avec une démarche de découverte, d'exploration, à un moment donné de nos recherches, nous voulons à tout prix faire émerger le plus spectaculaire ou surprenant.

En préambule de cette dernière sous-partie, nous souhaitons alerter sur les lignes qui vont suivre. Celles-ci seront tantôt nuancées, tantôt plus tranchées. Lorsque nous aborderons le confinement sous l'angle de la relation ludique par exemple, les effets de ce premier seront présents avec plus ou moins de parcimonie et de finesse. En revanche, lorsque nous parlerons de fréquence de jeu, chiffrée en heure (majoritairement), ce n'en sera que plus direct, sans appel et instantanément préhensible. C'est sans doute pour cette raison que les premières publications scientifiques sur les loisirs et pratiques culturelles au cours du confinement sont restées très centrées autour de démarches quantitatives, principalement appuyées de statistiques, tableaux et schémas comparatifs (Berthomier & Octobre, 2020 ; Jonchery & Lombardo, 2020). Peut-être limité par le temps et un échantillon restreint, nous veillerons quand même jusqu'au bout à conjuguer éléments biographiques, carrières ludiques, ressentis, moments et habitudes de nos onze enquêtés. Ainsi, nous proposerons une lecture que nous espérons assez fine de la place du jeu chez onze jeunes, tout au long d'un printemps 2020 pour le moins différent des précédents.

a. Relation au jeu

« *Ah oui ça a complètement changé mon rapport avec les jeux. Avant confinement, allez, quand je jouais trois heures, c'était vraiment une grosse session de jeu pour moi. Mais pendant le confinement, ça a plutôt multiplié. Et notre rapport a changé, vu que ça nous a occupés, ça nous a permis de penser à autre chose, ça nous a permis de voyager. On pouvait pas bouger. Je pense que pour plein de gens, notre rapport avec le jeu vidéo a beaucoup changé...car on jouait pas plus pour nous divertir mais plus pour nous occuper, pour respirer ! Ça va plus jamais revenir comme avant notre rapport au jeu vidéo.* » (Gael)

De tous nos enquêtés, Gael est sans doute celui qui a été le plus loquace concernant les effets du confinement sur son rapport au jeu. Comme beaucoup d'autres, il a immédiatement invoqué les fluctuations dans sa fréquence de jeu, mais il ne s'est pas contenté de cet unique point. Il a ensuite relié le jeu à l'occupationnel puis à une manière de voyager, un mot fort au sein d'une période où les restrictions de déplacements furent prédominantes. Rappelons-nous, à cette occasion, que le jeu fut le plus affilié à « l'évasion » lorsque nous avions demandé à nos interviewés de le définir succinctement, par un mot ou une phrase qui leur venait immédiatement à l'esprit. Gael avait répondu

que le jeu, à ses yeux, « c'est surtout vivre une histoire, être en immersion avec l'histoire, voyager, ce que j'ai beaucoup fait pendant le confinement en faisant des *open world*[37] ». Nous pouvons en conclure que cet enquêté a voyagé, un peu plus qu'à l'accoutumée, dans des mondes vidéoludiques vastes, et ce grâce au temps libre offert par le confinement du printemps 2020.

Alors en chômage partiel, Gael bénéficiait automatiquement de plus d'heures à « remplir ». Lui qui, encore une fois, nous avouait ressentir les « moments creux » de ces journées qui se répètent, de journées qui « étaient très longues. Très longues car, bon certes on avait le temps pour nous faire plaisir mais on avait trop de temps en fait, on avait trop de temps libre. » Ce temps libre à profusion ouvrit des opportunités de jeu, non pas tant dans la possibilité de jouer, puisque notre enquêté était déjà joueur régulier. Non, c'est plus dans la possibilité de jouer différemment, avec un autre rythme, à la fois plus lentement et plus longuement. Pour quelqu'un qui recherche ou se complaît dans une réelle immersion avec l'histoire, cette période fut presque une aubaine : « Je pense à toutes les parties où ça se passe dans les camps, où j'me suis mis à vivre la vie du camp, à faire les p'tites tâches, à faire les jeux de cartes, à faire la fête. Je pense que tout ça avant le confinement, je ne l'aurais pas fait. J'aurais juste fait l'histoire principale. Mais là, je voulais juste profiter. Il y a cette envie de profiter de l'ambiance, d'être un peu dans la peau d'Arthur Morgan. **J'avais vraiment envie de le vivre comme lui, pendant ce voyage en fait**. » Faire corps, calquer son rythme de jeu sur le rythme du périple d'Arthur Morgan, le personnage incarné dans *Red Dead Redemption II* : sans le confinement, ce n'est pas certain que Gael aurait pu vivre l'aventure de cette manière.

Une fois que Gael nous avait présenté cette nouvelle approche face aux jeux à monde ouvert (*open world*), nous lui avons demandé si celle-ci avait subsisté, après le confinement. « Oui oui, j'ai complètement un changement, je vais te donner un exemple. En ce moment, je suis en train de faire *Yakuza 7* et je me dis que voilà l'endroit est assez vaste, il y a pleins de trucs à faire. Et je me dis que c'est seulement de la volonté des développeurs et des auteurs d'avoir fait ce monde et que...il faut aussi en profiter de ce que nous offre le jeu. Que ça fait partie de l'expérience globale du jeu. » Sa réponse montre bien qu'il a pu enrichir, voire développer une nouvelle vision du jeu vidéo. Ce aussi et un peu grâce à ces deux mois où les journées étaient longues à ses yeux. Où sa

[37] Jeux dont les environnements sont très ouverts et où la progression s'effectue dans une large zone, contrairement à des jeux qui peuvent être beaucoup plus segmentés et découpés en petites zones.

disponibilité pour le jeu vidéo était sans doute plus grande et où selon ses propres mots : « on jouait pas plus pour nous divertir mais plus pour nous occuper, pour respirer ». L'occupation et le souffle retrouvé furent donc pour Gael, au moins en partie, au cœur des univers vidéoludiques de *Star Wars Jedi: Fallen Order*, *Red Dead Redemption II* et *Final Fantasy VII Remake*. Trois productions aussi vastes que riches, auxquelles il a dédié une partie de son confinement.

D'autres enquêtés nous ont aussi fait part de changements que l'on peut rattacher à leur relation au jeu. C'est le cas de Quentin, qui au début, nous disait que le confinement n'avait pas changé sa relation, qu'il était de toute manière « pris dans le moule du jeu vidéo ». Cet interviewé aux pratiques diversifiés, de *World of Warcraft* à *Call of Duty* en passant par des jeux aux univers plus doux et colorés sur Wii. Une console avec laquelle il commença ses pérégrinations vidéoludiques d'ailleurs : « la première console que j'ai réellement eue, c'était quand j'avais 5 ans et demi à Noël quand j'ai eu la Nintendo Wii. Et puis depuis, j'ai jamais arrêté de jouer aux jeux vidéo réellement. J'ai toujours aimé ça, et encore aujourd'hui, j'aime beaucoup. C'est vraiment quelque chose qui me passionne ou du moins qui est très important pour moi. ». Plus de 10 après le début de sa carrière ludique, au moment du premier confinement, il a tout de même atteint un certain paroxysme dans ces pratiques. Il confesse avoir joué « un petit peu trop » et « un peu trop souvent ».

Cela l'a amené, depuis ces deux mois d'isolement, à apprécier les moments de pause, de non-jeu : « Voilà, il faut savoir ne pas tout le temps jouer parce que après on a voilà du coup cette excitation, cette envie de jouer au jeu vidéo qui s'estompe plus au fur et à mesure du temps de jeu que tu fais. Donc, c'est bien parfois de couper en faisant des choses qui n'ont absolument pas rapport ou alors si, mais de couper en soi. Pour avoir cette excitation qui est renouvelée. ». À la fin de notre entretien, il nous donnera même son ressenti sur les adeptes de FPS[38], teinté d'un petit conseil à leur égard : « Moi je pense que tous les joueurs ou du moins la plupart des joueurs de FPS ; y'en a qui joue qu'à ça, faudrait qu'ils fassent parfois une pause et qu'ils jouent en fait, entre-temps? Je leur demande pas de laisser tomber *Call of Duty*, *Rainbow Six Siege* et tous ces jeux FPS frénétiques, mêmes les *battle royale*. Mais plutôt parfois de faire une pause en jouant avec des jeux qui ont moins besoin ou qui sont moins basés sur un rythme toujours frénétique

[38] Jeux vidéo de tir où la vue est subjective, donc où le joueur vit l'action à travers les yeux du personnage incarné.

et stressant comme la saga *Zelda* ou bah du coup les *Mario Galaxy*. Et plus récemment avec la Switch, *Super Mario Odyssey*. » Pour Quentin, le confinement aura constitué un moyen de prendre du recul sur ses pratiques, afin de (ré)apprendre à les (ré)apprécier en jouant différemment. Avec plus de pauses et de transitions d'un genre de jeu à l'autre.

En restant sur la relation entre le joueur, le jeu et le confinement, nous allons cependant opérer un virage à 180 degrés avec Axel. Cet enquêté, insomniaque pour rappel, a eu beaucoup de mal à rester rigoureux et attentif lors de ces deux mois, qui tombaient pour lui juste avant ses examens de fin d'études. Il est alors intéressant de voir la perception de l'enquêté à propos du confinement et surtout de ses impacts sur le rapport qu'entretient Axel avec le jeu. Il nous affirme d'abord que « non », le printemps 2020 n'a « pas particulièrement » changé sa relation au jeu. Juste avant de nous confier que sans le jeu, ces deux mois auraient pu être très compliqués : « Je dois avouer que ça m'a un peu sauvé la vie parce que comme je disais, ça tue l'ennui. » Nous parlions tantôt de virage à 180 degrés car jusque-là, avec Gael et Quentin, nous avons exploré le cas d'enquêtés pour qui le confinement a eu un impact sur leur perception et (ré)appropriation des dispositifs vidéoludiques.

Ici, la donne est renversée. C'est le jeu qui a eu un impact sur le confinement et les autres activités composant les journées de l'enquêté. Il est d'ailleurs intriguant de constater que notre interviewé nous dise que le jeu lui a « sauvé la vie » alors même qu'il nous confessait en début d'entretien que la découverte des cours en distanciel fut très « compliquée » pour lui. Puis que très vite, il avait « totalement lâché prise » pour se mettre « littéralement à beaucoup jouer, regarder des séries, à regarder des animes ». Le jeu a donc peut-être sauvé Axel de l'ennui, mais pas ne l'a pas nécessairement aidé à se (re)concentrer sur ses premières obligations et devoirs scolaires. S'il est bien trop délicat et inapproprié, dans notre position, de statuer des effets négatifs et/ou positifs du jeu sur le quotidien de notre enquêté, il est tout à fait possible de noter que le jeu a bel et bien eu un impact sur le confinement de cet interviewé.

Cette fois-ci, nous allons nous pencher sur le cas d'une autre enquêtée pour qui le confinement fut un vecteur de découvertes ludiques. Lorsque nous lui avons demandé si ces 55 jours loin de son lycée avaient eu un impact sur sa relation au jeu, elle fut l'une des rares personnes interrogées à nous répondre par la positive. Avant de nous expliquer pourquoi : « Ouais, je pense parce que j'ai découvert plus de jeux de société, avec le

confinement. Et puis même, maintenant, le fait qu'il y ait beaucoup plus de possibilités même pour les jeux numériques et tout ça, ben j'en ai appris forcément, pendant cette période-là. En plus, vu qu'on était tous confinés, fallait trouver des moyens de se divertir avec euh...bah, sans sortir. » Notons d'abord ce que Rachel nous dîmes à propos du confinement, qui fut selon elle une période avec « des moments où c'était compliqué, forcément, mais sinon c'était bien ».

Cette phrase est importante car elle symbolise tout l'entretien d'une enquêtée, qui un an après les événements, nous a surtout fait part des opportunités et aspects positifs générés par le printemps dernier. Pas uniquement sur le plan ludique d'ailleurs : « Y'a plein de choses qui m'ont marqué en vrai… Les challenges de sport, tout ça, pour garder la ligne. C'était vraiment la période où on pouvait être tranquille, sans sortir forcément, donc on prenait soin de nous. Et je trouve que c'est quand même important. Et ouais, ça a été une période qui a pas mal aidé aussi au niveau santé. » Lorsqu'elle nous annonça que le confinement fut un moyen de découvrir de nouveaux jeux, par le prisme de son beau-frère (pour rappel, il avait ramené un certain nombre de jeux) mais aussi via des voies plus numériques, nous n'avons pas été surpris.

Grâce à des sociabilités riches et complexes, en ayant (re)partagé son domicile familial avec ses deux sœurs (qui vivaient en appartement, hors période de confinement, car plus âgées), ses parents et son beau-frère, elle fut l'une des rares jeunes personnes interrogées à pouvoir démentir les statistiques. L'étude sur les pratiques culturelles en temps de confinement dénotait, en effet, une « légère baisse de la pratique des jeux de société (y compris des jeux de cartes, de chiffres et de lettres) pendant le confinement (50 % en 2018 contre 47 % de mars à mai 2020) » (Jonchery & Lombardo, 2020 : 16). Ce qui s'explique très bien par une « sociabilité familiale ou amicale à la fois nécessaire et recherchée dans les jeux de société » qui fut « largement contrainte pendant le confinement » (*Ibid.* : 16). En parcourant attentivement l'étude de A. Jonchery et P. Lombardo, on réalise que Rachel fut dans une des configurations (ménage complexe) qui alla à contre-courant durant cette période en augmentant ses pratiques ludiques de quatre points. Finalement, la pratique des jeux de société fut en baisse pour les 40 ans et plus, échantillon dans lequel Rachel, ses sœurs et son beau-frère ne rentrent pas, du fait de leur plus jeune âge.

Ce qui reste intéressant, au-delà de la discussion avec les chiffres et diverses statistiques, c'est l'état d'esprit de notre enquêtée qui nous fit remonter immédiatement à la surface ses découvertes ludiques. D'autres enquêtés ont eux aussi dû découvrir de nouvelles productions et/ou manières de partager des moments ludiques, via l'utilisation d'outils ou de plateformes pour jouer en ligne et à distance à des jeux de société par exemple (nous pensons notamment à *Board Game Arena*[39]), mais aucun autre nous en a fait part. À commencer par la sœur de l'interviewée, Pauline, qui n'a pas associé la découverte de nouveaux titres à sa relation au jeu, elle qui ne pense pas que le confinement a « eu une énorme influence parce qu'un jeu de société reste un jeu de société. » Une fois encore, cela ne fait que renforcer l'intérêt d'une démarche qualitative, car elle seule permet de déchiffrer la subjectivité des réponses de quelques enquêtés. Et comme dans ce cas de figure, de réaliser que chacun met ce qu'il veut et pense derrière sa « relation au jeu ». Une expression à questionner, plus en profondeur, par le biais d'autres travaux de recherche.

Lorsque nous avons soumis Bastien à la question des possibles effets du confinement sur sa relation au jeu, il nous répondit : « C'est vrai qu'il nous a fait plus jouer au jeu (le confinement) parce que forcément, on avait beaucoup plus de temps libre quand on était à la maison. » C'est un premier élément que nous aborderons juste après, dans un segment dédié à la fréquence de jeu de nos enquêtés lors du premier confinement. Toutefois, le lien entre temps libre et jeu est à relever. Il rejoint les propos de N. Berthomier et S. Octobre qui rappelaient que pour les enfants de neuf ans, le temps de travail scolaire ne représentait que deux à quatre heures par jour. Elles en concluaient que « le confinement s'est traduit par une diminution très sensible du temps scolaire des enfants. Ce temps libéré a permis que les loisirs – consommation et pratiques culturelles domestiques et activités physiques – prennent une plus large place dans leur quotidien. » (Berthomier & Octobre, 2020 : 4)

Les premiers mots de la réponse de Bastien vont totalement dans ce sens, bien qu'il ait allégrement dépassé le stade de l'enfance, du haut de ses quatorze ans. Avec cinq années de plus au compteur et cinq heures de travail scolaire par jour (soit deux heures de plus, en moyenne, que la cohorte d'enfants de neuf ans, étudiée par N. Berthomier et S. Octobre), il reste tout de même beaucoup (plus qu'ordinaire) de temps libre à Bastien

[39] https://fr.boardgamearena.com

pour jouer, entre ses autres loisirs. Deuxième point d'examen succinctement cité par notre enquêté : le smartphone. « Fin moi j'avais beaucoup de...j'avais besoin de mon portable pour le collège. Et quand tu reviens au menu principal de ton portable, tu as les jeux qui te guettent. T'as Netflix, t'as YouTube qui te regardent, qui attendent qu'une chose, c'est que t'appuie dessus. Et te lancer dans plein de notifs. Donc ça, ça m'a beaucoup plus attiré quoi. C'est vrai que j'ai beaucoup plus joué ».

Cette remarque sur sa relation au jeu est intéressante, elle confirme déjà « l'influence positive de la jeunesse (être âgé de 15-24 ans et, dans une certaine mesure, de 25-39 ans) sur le développement des pratiques culturelles et tout particulièrement sur les consommations. Puis elle résonne avec les univers du « tout numérique » et de « l'éclectisme augmenté » identifiés dans l'enquête sur les pratiques culturelles en France de 2018, deux univers en plein essor et incarnés par près de la moitié des plus jeunes, alors qu'ils émergeaient à peine en 2008 » (Jonchery & Lombardo, 2020 : 38). On en déduit, puisque Bastien n'est pas le seul à nous faire part de ce rapport au numérique, qu'étudier la relation du jeune confiné au jeu et ses pratiques exige aussi une prise en compte toute particulière des équipements ludiques. Mais parfois pas ludiques, via leur première utilité, comme pour le smartphone. Nos équipements sont de plus en plus multifonctionnels, à l'image de notre espace domestique pendant le confinement, qui « est devenu multifonctionnel. Il n'est plus l'espace familial, du repos, … Mais il devient à la fois un espace de l'école, un espace de repos, un espace de travail, un espace de loisirs. » (Letourneux & Bornand, s. d.).

Le rapprochement est lourd de sens, et comme nous allons le voir en étudiant la fréquence de jeu de certains enquêtés, il devient de plus en plus délicat de distinguer les différents loisirs et activités de leur quotidien. Ce qui fait écho à l'interrogation soulevée dans cette publication : « comment catégoriser le temps passé devant un terminal lorsqu'il permet à la fois de lire le journal, de regarder la télévision, d'envoyer des messages et de jouer à un jeu vidéo ? » (Rufat et al., 2014 : 313). Nous concluions notre état de l'art sur cette question et nous cherchons encore la réponse, tant il est de plus en plus difficile, si ce n'est impossible de détourer les usages et pratiques des joueurs, en 2021. Nous pouvons cependant (et nous pourrons toujours le faire) se référer au ressenti et à l'attitude ludique prétendue de l'enquêté. Lorsqu'Axel nous dit cela à propos de sa fréquence et de ses temps de jeu, « si tu considères que jouer à une application sur téléphone, c'est jouer : je vais te dire que j'ai dû jouer, peut-être une heure aujourd'hui, tu vois. », on peut se

questionner sur son attitude ludique. Joue-t-il vraiment sur son mobile ? En lui demandant d'approfondir sa pensée, nous en avons déduit qu'il passait simplement du temps sur son smartphone pour pallier un ennui qu'il qualifie lui-même de « profond » : « C'est vraiment pour faire quelque chose. […] Je sais que il y a un gros débat dessus. Mais pour moi, c'est pas jouer en fait, d'être sur son téléphone. Et pour moi, c'est au même titre qu'ouvrir Insta et puis regarder les vidéos défiler quoi. C'est la même chose. Donc pour moi, c'est pas jouer. »

Après avoir exposé et remis en contexte les réponses de Gael, Quentin, Axel, Rachel et Bastien à propos des potentiels impacts du confinement sur leur relation au jeu, force est d'avouer que nos autres enquêtés n'ont pas perçu et relaté de changements particuliers. Dans le cas d'Esteban, on pourra revenir sur le jeu du point de vue des sociabilités, mais nous le ferons dans un temps ultérieur. Sinon, pour les cinq interviewés restants (que sont Jade, Léa, Sofia, Harry et Pauline), le confinement n'a pas modifié, de quelconque manière, ce qu'ils englobent dans l'expression relation ludique ou relation au jeu.

b. *Fréquence et temps de jeu*

« *Après, pendant le confinement… Bah comme je te disais tout à l'heure, on va dire que j'étais en pleine période de découverte et amélioration sur League of Legends. Donc clairement je pense que je jouais, allez on va dire l'histoire de donner un truc assez basique, je jouais douze heures (par jour) peut-être, quelque chose comme ça. Parce que le temps passe totalement différemment quand on joue à un jeu où chaque partie dure 40 minutes.* » (Axel)

Douze heures par jour est un extrême qu'aucun autre de nos enquêtés n'a avancé. D'évidence et au vu des propos de notre enquêté, douze peut être considéré comme un nombre générique, pour montrer qu'il jouait énormément durant cette période. Bien que cela puisse être moins (ou parfois légèrement plus), n'oublions pas qu'Axel est insomniaque, ce qui ouvre une porte vers les très longues sessions vidéoludiques nocturnes. Tout en considérant que *League of Legends* est effectivement un titre où chaque partie est assez longue, et où pour progresser, les joueurs jouent souvent à répétition. De plus, comme Sofia, Axel s'est retrouvé dans son appartement lors du confinement. S'il était bien en présence d'un de ses colocataires, c'est tout de même très différent d'une période d'isolement vécue dans une maison avec un espace extérieur accessible et des proches avec qui parler, voire rattraper le temps passé loin d'eux (comme dans le cas de Léa).

Une dizaine, ou une douzaine d'heures passées derrière l'écran, à jouer, ce n'est donc pas impossible. Surtout lorsque l'on sait qu'un quart des enfants de neuf ans des cohortes *Elfe* et *Epipage 2* ont eu « plus de 500 minutes par jour, soit plus de 8 heures et 20 minutes » dédiées aux loisirs. Même les enfants de ces cohortes qui ont consacré le moins de temps aux loisirs s'approchent des cinq heures par jour. Cela n'est pas rien ! En considérant le type de joueur qu'est notre enquêté, on réalise facilement que son résultat n'est sans doute pas si exagéré. « Aujourd'hui, je joue beaucoup moins quand même qu'avant. Peut-être parce que j'ai fait le tour de ce que je voulais un peu, mais quand je me donne à fond, vraiment, quand je me donne à fond, je me souviens *Horizon Zero Dawn*, je l'ai fini en une semaine seulement. Donc j'ai fait 40 heures de jeu. »

Pendant le confinement, comme il nous l'a dit, il découvrait encore et chercher à améliorer son niveau sur le jeu en multijoueur *League of Legends*. Autrement dit, il s'est permis de se donner à fond et sans compter les heures sur un même titre, lors du confinement. Ce qui ne veut pas dire qu'il a gardé cette habitude puisqu'au moment de l'entretien, il avouait jouer beaucoup moins, voire peu. À 14h30 (heure de l'entretien), il nous disait : « j'ai pas encore allumé mon PC par exemple de la journée ». Ce qui sous-entend qu'il ne passait plus douze heures par jour à jouer. Et avant le confinement, les cours en présentiel cadraient nettement plus ses temps de loisirs et de jeu, lui qui s'adonnait à « une heure et demie, deux heures » de jeu par jour. Le fossé est phénoménal entre ses temps de jeu pré-Covid-19 et ceux prenant place dans la première période d'isolement vécue par les Français, au printemps 2020.

Un peu dans cette même logique où l'on oublie la montre et l'on joue sans compter, il y a Gael : « Ah bah on est sur six, sept heures de jeu. C'est comme quand tu regardes une série et que tu te dis "ah non, il faut que je continue en fait", c'était pareil. ». Au chômage partiel et avec des journées qu'il qualifie lui-même de « très longues », nous ne serons pas du tout étonnés par cette quantification du temps de jeu quotidien. En revanche, nous soulignerons que ces longues sessions n'étaient pas orientées autour du même but qu'Axel. Ce premier visait en premier l'amélioration de son jeu sur *League of Legends*, la progression. Quand Gael recherche d'abord l'immersion, le voyage.

« *C'est très difficile à évaluer parce que là tu vois, ça fait deux semaines que j'ai pas joué, que j'ai pas touché ma manette pour jouer. En fait, c'est très variable…* ***Alors, pendant le confinement, c'était tous les jours par contre****. C'était tous les jours parce*

que je me suis acheté un jeu et j'ai fait exprès qu'il soit très long. Donc c'était Assassin's Creed Odyssey. Parce que j'y avais jamais joué et je savais qu'il fallait plus de cent heures de jeu pour voilà, faire le truc, donc je me suis dit "bon, on va s'y mettre, au moins j'aurais quelque chose pour m'occuper". Donc j'ai joué tous les jours minimum trois heures, ça pouvait aller à beaucoup plus mais c'était, voilà, aux environs de trois quatre heures et puis après j'arrêtais et faisais autre chose. » (Sofia)

Cette enquêtée présente des temps de jeu et une fréquence conditionnés par les sorties, hors période de confinement. Elle nous avoue qu'elle « joue à peu de jeux et en fait y'a beaucoup de jeux qui m'intéressent mais qui sortent dans un an par exemple et on va dire qu'à l'année, y'a pas tant de jeux qui m'intéressent que ça qui sortent et j'en achète pas tant que ça. Et du coup j'ai tendance à passer parfois deux mois sans jouer, sans toucher à ma PS4 pour jouer. » Il est donc très intéressant de notifier qu'elle a fait l'acquisition d'un jeu long et dense au moment de cette première période d'isolement, qu'elle a vécu seule (accompagnée de son chien), rappelons-nous. Se rapprochant de la manière de jouer de Gael, Sofia nous en a d'ailleurs dit plus sur sa fréquence de jeu : « je préfère les sessions un peu plus longues. En fait, j'ai du mal à m'arrêter. En fait, c'est toujours le côté de...j'ai parfois la flemme d'allumer pour rentrer dans un jeu vidéo et une fois que je suis dedans, j'ai du mal à m'arrêter. »

Bien qu'adepte des jeux vidéo aux sessions courtes, « le matin, je peux jouer vingt minutes. En fait, ça dépend du jeu. Tu vois, un jeu comme *Darkest Dungeon* », Léa ressemble aussi à Sofia, Gael et Axel dans le sens où elle peut aussi jouer sur de longues sessions. « J'avoue que quand je joue à la console, comme c'est souvent des jeux narratifs ou des jeux d'aventure, ce genre de trucs, j'essaye de jouer au minimum une heure. Parce que au moins, tu vois le temps de "pouvoir faire une quête". Arrêter en plein milieu d'une quête, j'aime pas ça. Faut au moins que je l'ai fini. […] Sinon après le weekend, je joue autant que je veux. Mais voilà, le soir, je préfère si j'ai vingt-cinq minutes le soir, de ne pas jouer et de me mater le début d'une série plutôt que me mettre parce que je vais être frustrée. » Son raisonnement fait sens, et il faut bien noter qu'elle affirme jouer autant qu'elle le veut le week-end, ce qui se confirme lorsqu'elle nous dit ceci : « quand j'ai joué à *Divinity* là, j'y étais à 9h30 et je m'arrêtais à 21h. J'ai fait des sessions, je m'arrêtais plus. »

C’est précisément maintenant et avec Léa que la notion de mode d’habiter peut être réinvestie. Avec un mode d’habiter particulier lors du confinement, puisque notre enquêtée a retrouvé sa famille et son domicile familial, une régulation des temps et fréquence de jeu s’est déployée d’elle-même. À contexte (retrouvailles en famille et télétravail) et lieu de vie (maison, en lieu et place d’un tout petit appartement) différents, pratiques de jeux différentes. Léa peut nous le confirmer : « quand c’était le premier confinement chez mes parents, c'était pas trop ça parce que j'étais chez mes parents donc je faisais plus des jeux de société, on faisait beaucoup de jeux de société mais je faisais pas des sessions entières. C'est quand je suis toute seule. Là, à Paris, laisse tomber. Je joue le samedi, je joue le dimanche. Je pense que je cumule vingt heures de jeu rien que sur le weekend. » Nous citions ce passage lors de notre tentative de définition du jeune de 2021. Loin d’être exhaustive, cette définition montrait déjà que le découpage des journées de nos enquêtés était très variable selon leur mode d’habiter et leurs sociabilités entre autres facteurs d’influence. Le cas de Léa nous l’a très bien montré, avec des écarts conséquents sur ses temps de jeu et pratiques, d’un premier confinement vécu aux côtés de ses proches à un second nettement plus solitaire...

Rappelons-nous de Léa, mais aussi et surtout d’Esteban, sur le plan des transports en commun. Tous deux travaillant ou faisant leurs études à Paris, Esteban semblait encore plus en pâtir et nous déclarait être « crevé » par ses quatre heures quotidiennes de RER, métro et consorts. Puis cela lui faisait « perdre énormément de temps », au mieux, il lui arrivait d’emporter avec lui sa « petite console portable ». Mais comme il le dit très bien, « c'était très très restreint ». Pendant le confinement, si notre enquêté ne joua pas sans compter les heures, il put jouer et même diffuser (ou *streamer*) sa partie : « Vraiment le weekend puisque bon en semaine, je me consacre aux cours. Je me garde deux ou trois heures pour le weekend. *Streamer*, c’est comme jouer au final. » Le confinement lui aura au moins permis de faire de plus longues sessions vidéoludiques. Hors confinement, il était encore plus limité, et ce à cause des transports : « En dehors, bah du coup je pense que par semaine, ça devait être une heure ou deux. C’est plus des petites sessions très rapides. J’avais pas trop le temps de jouer donc du coup, je regardais des *let’s play* en même temps que je bossais. » Notons tout de même que s’il jouait moins, il regardait des gens jouer en travaillant, en tâche de fond, disons. Une manière de ne pas tout perdre, de garder contact avec l’une de ses passions, parmi la lecture : « Niveau loisirs, je lis aussi beaucoup. »

« Avant le confinement, je jouais presque jamais aux jeux de société. Si j'y jouais, c'était peut-être...allez : 3 fois par an. Et pendant le confinement ça a été beaucoup plus important, c'était peut-être… Je dirais déjà minimum une fois par jour. » Pauline montre à nouveau l'influence du mode d'habiter et des sociabilités sur la fréquence de jeu des jeunes français. Là où l'on aurait pu penser que le jeu deviendrait une activité plus présente dans son quotidien post-confinement, elle nous a immédiatement tempéré via ses propos : « Aujourd'hui c'est redevenu comme avant. J'y joue presque jamais ou quand je reviens dans ma famille les weekends. Donc ça peut être une fois tous les deux mois quoi. » Au mieux, nous passons de trois fois par an à six ou sept fois sur l'année, c'est déjà plus. Mais dépassons cette bataille des chiffres pour surtout souligner que grâce à l'interrogation de sa fréquence de jeu, nous pouvons en déduire son profil de joueuse : Pauline est une joueuse muée *quasi* uniquement par les sociabilités intra et extrafamiliales.

Un trait assez partagé par sa sœur, Rachel, à la différence que pour cette dernière, le confinement a servi de (re)découverte et (ré)initiation au monde des jeux de société. Elle nous a parlé d'un moment familial ayant eu lieu après le confinement, et ce dernier à toute son importance pour deux raisons : « Bah maintenant, je joue plus beaucoup aux jeux de société ou quoi que ce soit... […] La dernière fois, on a quand même pas mal joué avec Anne-Cécile, on a fait une après-midi entière où on a joué au *Perudo* et *When I Dream*. Donc ouais, là, ça y allait ! » Si l'occasion familiale ou amicale semble indispensable pour qu'une session de jeu se déploie, nous noterons que l'enquêtée « joue beaucoup plus » désormais. Ses termes couplés à l'évocation de deux titres (*Perudo* et *When I Dream)* plutôt récents et pour les joueurs déjà assez avertis et/ou connaisseurs confirment bien que le confinement a enrichi sa connaissance et sa relation au jeu. Sans doute grâce à la présence d'une sorte de médiateur ludique, en la personne du beau-frère, que Pauline comme Rachel ont toutes deux cités à plusieurs reprises lors de leurs entretiens respectifs. Ce dernier semblant être un joueur confirmé, il a pu jouer le rôle de passeur, voire d'initiateur. Ce genre de situations, loin d'être répétée dans tous les foyers, a sans doute dû se produire dans d'autres familles. On pourrait la qualifier d'**opportunité ludique** induite par le confinement.

Nous ne rentrerons pas autant dans le détail pour les quatre enquêtés restants, mais l'essentiel est de relever qu'ils se confondent sur un point : l'augmentation de leurs temps de jeu. Cela va du double au triple, pour Bastien : « Avant le confinement, j'avais pas trop

le droit, c'était une demi-heure de téléphone chaque soir […] Pendant le confinement, ça a été plus long, ça a été 45 minutes, une heure trente de jeu chaque soir. » Quant à Quentin, il a facilement dépassé les cinq heures de jeu vidéo par jour : « pendant le confinement vu que j'étais exclusivement à la maison, ça m'arrivait de jouer parfois minimum 5h par jour […] je pense que je suis revenu aux 3h-4h, vu que je suis de retour un petit peu au lycée. Oui voilà, je pense que je suis revenu à un rythme d'avant confinement ». Il n'a donc pas gardé ses temps de jeu de confiné, c'est important à relever car cela replace aussi le lycée dans « les différentes institutions chargées d'éduquer et de socialiser (qui) sont, pour reprendre la métaphore de Lasen, des « **donneuses de temps** » : elles sont régies par un principe de régularité des temporalités quotidiennes dans un contexte où prévalent l'interdépendance institutionnelle, la continuité ainsi que l'harmonisation des temps sociaux. » (Zaffran, 2010 : 131)

Dans une période comme le premier confinement où les classes, tableaux et vidéoprojecteurs furent remplacés par des devoirs en PDF à réaliser seul et des visioconférences mâtinée d'une relation de confiance professeur-élèves parfois tumultueuse, l'école a sans doute un peu perdu de son rôle de « donneuse de temps » … Les heures et minutes ont pu s'échapper, être volées du cadre scolaire, un cadre très difficile à réguler à distance, en voici la preuve avec notre enquêté : « par exemple pour l'SVT[40], parce que c'est la seule matière où j'ai fait comme ça : je ne suivais plus rien du tout, c'est-à-dire que le professeur donnait des devoirs et vraiment, je ne faisais rien. » Évidemment, Quentin n'a pas joué plus uniquement à cause de son décrochage en SVT, mais c'est un temps (normalement investi dans des devoirs scolaires) qu'il a pu détourner pour jouer, entre autres activités.

Avant d'aborder les sociabilités ludiques, au prisme de ce premier confinement, nous mentionnerons le dénominateur commun reliant tous nos jeunes enquêtés à une période vécue différemment mais simultanément : l'**accroissement des opportunités, temps et fréquence de jeu**.

c. Sociabilités ludiques et confinement

Le jeu vidéo, si l'on s'en tient à l'étude intitulée *Pratiques culturelles en temps de confinement* a profité d'un nouvel élan, « avec 53 % de joueurs pendant le confinement17, contre 44 % en 2018 ». Notamment en allant conquérir un public plus âgé et plus féminin :

[40] SVT = Sciences de la Vie et de la Terre

« Cette progression bénéficie d'abord aux femmes qui sont 51 % à jouer quand elles n'étaient que 39 % en 2018 » (Jonchery & Lombardo, 2020 : 15). Cela fait sans doute écho à l'« augmentation significative des ventes de jeux vidéo en ligne » (Ter Minassian et al., 2021 : 27-28) de la mi-mars 2020, hausse signalée bien plus tôt dans notre état de l'art lié au confinement. Mais nous avions aussi dit que nous reviendrons, en temps voulu, sur l'étude de S. Octobre et N. Berthomier. Le moment est venu.

De cette étude, nous voulons exposer des résultats et interprétations pour le moins discutables, que nous modérerons par une autre étude et quelques situations relatées par nos enquêtés. Selon les deux chercheuses spécialisées dans les pratiques culturelles enfantines et adolescentes, les jeux vidéo sont automatiquement catégorisés dans la case « activité plus solitaire » (Berthomier & Octobre, 2020 : 15) que sociale. Pour ensuite souligner que « des liens apparaissent entre investissement dans certains loisirs et entente familiale, que celle-ci soit saisie à travers les relations entre parents et enfants ou entre enfants de la famille. Ainsi, les familles dans lesquelles les enfants s'adonnent le plus à des loisirs solitaires sont celles où les relations entre parents et enfant se sont le plus tendues. Par exemple, 83 % des parents qui déclarent que les relations avec leur enfant sont plus tendues depuis le confinement déclarent que leur enfant joue aux jeux vidéo (contre 77 % pour les familles où les relations se sont améliorées). En revanche, 64 % des parents qui déclarent que les relations avec leur enfant sont meilleures que d'habitude depuis le confinement déclarent que leur enfant pratique des activités physiques dans le domicile, plus souvent faites à plusieurs, contre 52 % pour les familles où les relations se sont tendues. »

L'opposition activités physiques/pratique vidéoludique n'est déjà pas nécessairement la bienvenue. Mais les chiffres parlent d'eux-mêmes, indéniablement. Ce qu'il y a de curieux et de véritablement dommageable, c'est l'absence d'intérêt pour l'autre versant du jeu vidéo, la pratique sociale (qu'elle soit familiale ou amicale). L'autre étude du Ministère de la Culture est pourtant formelle : « la sociabilité familiale semble stimuler l'engouement pour le jeu vidéo, tout comme, à l'autre extrême, le confinement seul, révélant **deux modalités de pratique** : d'une part une pratique partagée et collective (parmi les familles monoparentales joueuses, 48 % des individus jouent ensemble, et parmi les couples avec enfants, 53 % jouent ensemble) ; d'autre part une pratique solitaire (87 % des individus confinés seuls jouent seuls). » (Jonchery & Lombardo, 2020 : 16) On peut déjà en conclure que l'étude portant sur les *Loisirs des enfants de 9 ans en situation*

de confinement au printemps 2020 a peut-être mis l'accent sur la modalité de pratique solitaire en omettant les aspects sociabilisant du jeu. C'est tout à fait regrettable, pour l'image du médium mais également pour préciser scientifiquement une pratique qui a connu un envol important « au sein des familles monoparentales (+ 25 points) » comme « au sein des couples avec enfants (+ 14 points) » (*Ibid.* : 16). Deux configurations familiales partagées par 94% des 4 989 enfants de neuf ans examinés (Berthomier & Octobre, 2020 : 27).

De nos enquêtés, on retrouve différents jeunes joueurs, avec des modalités de pratiques variées. Pauline et Jade sont sans doute nos deux seules enquêtées qui jouent presque uniquement par le biais du collectif, de la réunion familiale mais aussi amicale. On se rappellera à ce sujet de Jade et ses sessions de jeux répétées sur *Animal Crossing*, uniquement entre amis du collège. Elle a d'ailleurs prolongé cette habitude durant le confinement. Ensuite, nous avons aussi eu des enquêtés qui mêlent la pratique solitaire à la pratique collective, que ce soient les deux frères (Bastien et Harry), Esteban (du *Wii Party* en famille à la session d'*Uncharted* observée par les parents), Gael, Quentin, Rachel, Sofia, Léa et Axel. Finalement, l'immense majorité de nos enquêtés se retrouvent dans une balance nuancée entre pratiques (vidéo)ludiques solitaires et partagées.

Le confinement n'a pas été que source de parties conviviales à plusieurs, dans le sens où il a aussi nettement ralenti les sociabilités ludiques. On le lit dans les propos d'Esteban, qui se reprend et parle au passé de certaines configurations de jeu : « La chambre c'est plus mon espace, aussi quand y'a les amis qui venaient. Mais sinon l'espace global pour la famille, c'est plus le salon, où on se rassemble. On se rassemblait plutôt. Là, c'est plus compliqué. » En effet, la période limitait et restreignait moults pratiques collectives, ce ressort à une autre reprise dans le récit d'Esteban : « Mais après, c'est vrai, il y a un truc qui me manque, quand on faisait des réunions de famille : c'est vrai que j'aimais bien installer la Wii en bas parce que c'est des jeux très familiaux, ça j'aimais bien le faire avec mon grand frère c'est super cool quand il jouait à *Mario Kart*, c'était sympa ! C'est vrai que ça, c'est un truc qui me manque beaucoup. Après, la famille vient quand même de temps en temps mais c'est beaucoup plus rare et on peut pas inviter une dizaine de personnes. C'est plus au compte-goutte, quand on peut. C'est vrai que c'est plus comme avant, comme tu peux imaginer avec les gestes barrières et tout ça… »

Entre temps, le vaccin est arrivé, ce qui a pu réamorcer l'organisation de réunions familiales. En tout cas, l'insistance de notre enquêté sur ce point montre bien qu'il a ressenti ce manque, cette impossibilité de réitérer certains moments de partage ludique, lors du premier confinement mais aussi des mois qui se sont écoulés juste après. En s'intéressant aux pièces dédiées au jeu, nous avons aussi pu déceler une pratique multijoueur occasionnelle d'Axel, qui fut rendue impossible par les conséquences du confinement : « avant le confinement, il y a quand même un truc que je faisais...c'était la Xbox 360 avec mes colocataires de temps en temps, on faisait un *Black Ops 2 Zombie*, fin des trucs du genre quoi. Donc, c'était quand même un bon point dans la cuisine. » Seul un de ses colocataires était resté avec lui pendant le premier confinement, ce qui empêcha le groupe de perpétuer ce temps de jeu vidéo partagé lors du confinement.

Gael a, lui, pu faire perdurer une pratique sociale du jeu vidéo, avec sa mère : « pour du *Mario Kart*, on se faisait une bonne session d'une heure. Puis parfois, elle me regardait jouer à *Zelda* vu qu'elle adore *Zelda*. » Mieux que rien, bien évidemment, cette pratique partagée ne fut pas égale à celles de l'avant-Covid-19 où notre enquêté pouvait déplacer sa console jusqu'au salon quand la famille était réunie : « mes sœurs arrivent et me disent "oh bah tiens on joue à *Mario Kart*". Du coup, ma mère nous rejoint et voilà. Et c'est des bons moments familiaux. » Ses sœurs s'étant émancipées de leur maison d'origine, elles n'ont pas vécu ces deux mois avec Gael, notre enquêté.

Nous venons de constater que le confinement a pu être à l'origine de frustrations, de limitations des sociabilités ludiques. Mais il fut aussi instigateur, générateur d'occasions ludiques multijoueurs. Pour Léa, ces deux mois constituèrent même une fenêtre de temps parfaite pour jouer à des jeux de société encore neufs et emballés, qu'elle fait envoyer chez ses parents, faute de place au cœur de ses douze mètres carrés parisiens. « En fait, on va dire que moi j'achète beaucoup de Kickstarter[41] et sauf que après, je suis jamais là pour les jouer. Du coup, ils sont tous chez mes parents et on a profité, on va dire, du premier confinement, pour, pour rattraper ça. » Une circonstance en or, surtout en présence de toute sa famille, pour qui le jeu de société est « un peu quelque chose d'important ».

[41] Correspond au jeux que notre enquêtée achète, via un processus de cofinancement sur la plateforme éponyme (Kickstarter).

Remarquons d'ailleurs que lors des deux confinements suivants, Léa pris la décision d'acheter de nouveaux jeux vidéo, contrairement au premier, principalement puisqu'elle s'est retrouvée seule à Paris : « le premier confinement, j'ai joué (aux jeux vidéo) mais pas non plus énormément plus, vu que j'étais chez mes parents, que d'habitude. Donc j'ai peut-être, ouais, je jouais peut-être quelques heures de plus que d'habitude mais pas au point de justifier d'acheter des jeux. Pas comme là. Les deux confinements suivants, ça a été plus le cas, mais pas le premier ».

Le premier confinement, lorsqu'il était vécu en famille par nos jeunes joueurs, a décuplé certaines pratiques ludiques familiales et amicales. Au point que pour Léa comme pour Quentin, le jeu de société à (re)pris une place conséquente à l'échelle des loisirs ludiques : « c'est vrai qu'il y a eu des moments où je pense on a pu jouer plus souvent à des jeux de société » (Quentin). La **réinsertion de pratiques antérieures** est aussi une éventualité, qui s'est développée chez notre enquêté Bastien : « j'avais réinstallé un jeu sur mon portable parce qu'on avait fait un concours entre potes. Je sais plus c'était quoi, mais bref c'était un autre jeu… C'est Hempire[42] (sourire malicieux). Bref, du coup c'était un petit concours. Voilà on avait réinstallé ça et puis à la fin du confinement, on devait voir celui qui avait le plus avancé. Du coup voilà, c'était un petit jeu entre nous. »

Nous sommes donc face à des sessions de jeu mobile motivées par un groupe social, avec une dimension additionnelle « que Vinciane Zabban (2014, p. 18-19) appelle le « métajeu », c'est-à-dire des « espaces de coordination et de communication », à la fois en amont et en aval du jeu, qui influencent les manières de jouer. » (Buzy-Christmann et al., 2016 : 6) Lorsqu'ils décident d'ajouter un défi supplémentaire entre eux, Bastien et ses quelques amis jouent sur le jeu. On peut supposer que le confinement a pu accentuer cette envie de communiquer sur le jeu, de l'utiliser aussi et peut-être majoritairement comme un agent social. L'analyse du Crédoc, basée notamment sur un échantillon représentatif de messages postés sur Twitter, montre bien qu'une partie des français a redoublé de « créativité pour tromper l'ennui » mais pas uniquement comme nous venons de le voir avec notre enquêté (Bigot et al., 2020 : 3).

Il n'y pas que Sofia, Léa et Harry qui s'adonnent au plaisir des gages et autres défis, le confinement fut aussi un excellent moyen d'étendre ces pratiques mineures, mais pas pour autant moins ludiques que d'autres. Si Harry nous avait signalé que les gages

[42] http://urlr.me/Gvgn2

pouvaient vite finir en chamaillerie dans la maison, son frère Bastien nous a simplement signalé que la pratique se perpétuait lors du printemps 2020 : « On l'a fait pendant le confinement pour le Monopoly. Celui qui avait le moins bon score, il faisait ça, ça, ça. » Là encore, nous restons dans une forme de métajeu, où les participants ajoutent des enjeux au jeu.

Axel, un autre de nos enquêtés, a lui carrément développé une pratique conjointement avec son colocataire l'ayant accompagné durant les 55 jours d'isolement. « Alors pendant le confinement, ce qui était à la mode, c'était les paris, en général. C'était pas forcément tourné autour du jeu vidéo mais c'était les paris. On aimait bien parier un pack de bières, des trucs du genre quoi. Histoire de voir qui était le meilleur ou qui était le plus chanceux de nous deux. » Pour autant, l'enjeu, le gain n'est pas une obligation puisque notre interviewé nous a aussi confié qu'il avait « découvert un peu l'idée, fin le fait de jouer aux cartes avec » son « colocataire sans, sans miser un shooter derrière quoi. » Il va même jusqu'à relever que c'est « incroyable » que le confinement ait permis cela, lui qui déclarait une phrase plus tôt : « avant le confinement, j'avoue que niveau jeux de société, bah c'était pas trop trop mon dada. Même maintenant, ça l'est pas trop. » Il est assez fascinant de voir qu'une situation aussi singulière que celle vécue par tous nos concitoyens pendant deux mois ait déjà eu un impact aussi fort, même de manière temporaire, sur les pratiques ludiques sociales.

À propos des pratiques éphémères, on peut aussi faire appel à Rachel : « J'avais installé une application qui s'appelle Plato[43], pendant le confinement. Et y'en avait beaucoup qui l'avaient installée. Et en fait, c'est plein de mini jeux, par exemple y'avait du *Uno* ou quoi que ce soit. Et du coup, je, j'avais fait ça et même avec ma copine on y allait et on se faisait des parties et tout, ensemble. J'ai oublié de te parler de ça parce que je l'ai désinstallé. Elle m'a juste servi pendant le confinement et du coup, on passait des petites soirées à faire ça et tout ça, donc c'était cool. » La suppression de l'application dénote un réel besoin de sociabilités circonscrit au premier confinement, une période où l'isolement fut réellement un obstacle pour nos jeunes confinés, qui ont trouvé diverses parades. L'une d'elle fut le jeu, on ne peut plus social, comme le démontre une énième fois cette enquêtée.

[43] https://www.platoapp.com

De manière bien plus pérenne et via une construction de serveur requérant beaucoup d'efforts, Esteban annonce qu'il s'est « pas mal investi » sur son Discord (présenté de long en large tantôt) lors de ce premier confinement. « Je me suis dit, faut quand même pouvoir faire des petits jeux parce que c'est pas évident pour tous. Comme j'ai dit, moi je pense à ceux qui sont tout seuls : c'est pas drôle. Du coup, j'ai dit, "bon allez vous pouvez venir, on passera un bon moment"… On pourra faire des soirées films, où je partage l'écran. On peut faire des jeux sympas qui ne nécessitent pas de payer. » Cette compassion pour autrui n'est pas le seul but derrière la démarche de l'enquêté qui rappelle que « vu qu'on peut plus se voir, forcément c'est compliqué, puis c'est toujours cool d'avoir des nouvelles ».

En effet, face à de telles restrictions, communiquer via des outils numériques fut parfois la seule option viable pour recevoir et transmettre des nouvelles à nos proches (y-compris les plus proches, littéralement). Puis, dans le cas d'Esteban, c'est également une façon de préserver les « mondes ludiques », notion présentée dans notre état de l'art sur le jeu. Son serveur Discord fit, plus que jamais, partie de « l'ensemble des espaces qui renvoient à des dynamiques sociales en lien avec le ludique, sans nécessairement être investis par l'acte de jouer en tant que tel » (Ter Minassian et al., 2017 : 8).

d. Réel et virtuel

En abordant le jeu lors d'une période comme le confinement, nous sommes forcément tentés de questionner le lien (ou l'opposition, du point de vue de certains) entre le réel et le virtuel. Nous avons donc commencé par demander à nos interviewés de donner leur définition du virtuel, puis de nous dire s'ils pensaient avoir confondu cette notion avec le réel. S'ils pensaient que cela leur était arrivé lors de ces deux mois d'isolement. Seuls trois de nos enquêtés sont allés dans ce sens, les autres affirmant aidés d'arguments différents ne jamais avoir perdu pied entre le virtuel et le réel.

« *Le virtuel en fait, c'est, pour moi, la notion de liberté. Liberté d'avoir un monde qui te propose plein de choses, liberté de décider ce que tu veux faire, ce que tu veux être aussi. Et le réel, bah le réel en fait, tu vis dans une société. Avec d'autres gens et ta liberté ne doit pas être une contrainte pour la liberté des autres dans le réel. Alors que* ***dans le virtuel, tu peux être libre de ce que tu fais***. » (Gael)

La définition de Gael est particulièrement intéressante puisqu'elle assimile les mondes virtuels a des espaces de liberté absolue, là où le réel n'autoriserait pas bon

nombre de pratiques, propos et comportements. Ensuite, il nous a avoué avoir déjà perdu pied entre les deux, ajoutant que le « jeu a un rôle là-dedans car à force de faire des jeux de plus en plus réalistes ; tu le vois au niveau des visages, au niveau des graphismes. Et bah ça peut porter à confusion et c'est là où c'est dangereux car tu fais plus la différence. Tu peux croire que la vie est un jeu alors que ce n'est pas du tout le cas. Et tu perds aussi le sens de la vie car la vie c'est pas le jeu et le jeu c'est pas la vie. » Pour Gael, la frontière entre réel et virtuel est bel et bien une réalité, elle se matérialise au moins en partie à travers les graphismes des jeux vidéo. De plus en plus réalistes sur certains titres, grâce aux prouesses technologiques permanentes, Gael s'est déjà dit « bon, on va arrêter un peu et faire autre chose » lorsqu'il ressentait une certaine confusion. Ce serait intéressant désormais de voir quel impact le confinement a pu avoir sur l'accentuation (ou non) de ce genre de phénomène. Malheureusement, nous n'avons pas eu le temps d'approfondir la question…

Le virtuel est associé par nos deux sœurs au temps, mais Pauline déclara garder une certaine maîtrise sur celui-ci : « Le virtuel c'est quand tu joues aux jeux vidéo et que tu passes beaucoup de temps dedans et au bout d'un moment, bah ta perception du temps, etcétéra, elle change en fonction du jeu dans lequel tu es. Et moi étant donné que je joue très peu au jeu vidéo. » Après, elle nous confessa que la donne avait légèrement changé lors du printemps 2020 où elle accentua ses pratiques vidéoludiques : « J'y ai joué un petit peu pendant le confinement mais ça restait sur des...bon d'accord, des fois on pouvait y passer l'après-midi, donc là peut-être que la perception du temps changeait. Mais en règle générale, non, ça restait correct. » Cependant, elle n'a aucune certitude, ce qui explique le « peut-être » qui n'est pas choisi au hasard.

Sa petite sœur, Rachel, ne cache pas avoir perdu cette notion de temps justement : « quand on se divertit, bah on perd un peu la notion du temps, tout ça. Donc quand j'étais plongée dans un truc, on perd complètement la notion du réel, etc. Bah quand on regarde un film, même, ou une série, on est passionné donc on s'arrête plus. Et c'est toujours compliqué après de se dire que "ah bah non, c'est vrai, c'est pas comme ça en fait !" » Au fil de l'entretien, si l'on se tient à leur définition du virtuel, Pauline fut aussi happée, pas par le jeu mais par un réseau social basé sur des vidéos courtes : « Je me souviens...ah ouais mais là ça rentre plus dedans. Les réseaux sociaux ? Parce que pendant le premier confinement, je me suis installé TikTok et depuis, bah quand je passe du temps dessus,

ma perception du temps change complètement. J'ai l'impression de passer dix minutes sur TikTok alors que ça fait déjà une heure que je suis dessus. » (Pauline)

« Moi je pense, ça a dû m'arriver en fait, je pense. Ça devait être plus des phénomènes, c'est pas vraiment une ambiance où je confondais le réel et le virtuel. Mais bien sûr, il y a eu des journées où vraiment c'était rythmé par ce que j'allais faire dans les jeux vidéo et pas vraiment ce que j'allais faire dans la vie normale. Il y a vraiment des journées où mon activité principale, c'était remplir un objectif sur un jeu vidéo. » (Quentin) Notre enquêté nous parle d'une « ambiance » propice à la confusion entre le réel et le virtuel. Celle-ci découlerait principalement des modalités du confinement : en étant isolé chez lui, avec des cours à distance pour seul cadre régulateur, Quentin avait tout à fait l'occasion de concevoir, penser ses journées autour d'un jeu. En présentiel, hors confinement et avec le lycée comme institution éducationnelle et socialisante, il est évident que notre enquêté n'aurait pas pu vivre dans la même « ambiance »…

À l'inverse, grâce au télétravail et à une forte présence et sollicitation familiale, Léa n'a pas connu ce genre d'ambiance évoquée par Quentin : « Non parce que, alors déjà par rapport au boulot, comme j'avais ces coupures avec ma famille, du coup j'ai jamais, j'ai jamais eu ce sentiment que certains ont pu avoir pendant les confinements. Tu sais de plus trop distinguer leur vie de boulot, leur vie perso, de pas trop arriver à décrocher. » On notera que Léa parle de « coupures », en ajoutant même juste après que durant son confinement, elle ne pouvait pas se « permettre de disparaître pendant huit heures comme » lorsqu'elle est dans son petit logement parisien. Ces « coupures » confirment particulièrement bien l'existence d'un prolongement entre réel et virtuel, en lieu et place d'une opposition avec laquelle on présente habituellement ces deux notions. M. Boutet accompagné de trois autres chercheurs en parle très bien dans une publication collective : « Au fond, ce que montre la pratique vidéoludique, c'est que *le monde réel ne se dissout pas dans le monde virtuel* (Rodionoff, 2012). Les joueurs que nous avons filmés ne perdent pas pied dans les univers virtuels : ils en « sortent » sans cesse pour discuter de leur partie, répondre au téléphone ou aller se nourrir. Il y a une vie en dehors du jeu (se retrouver entre amis, passer la soirée autour d'une activité partagée), mais qui est justement favorisée par l'activité du jeu, à la fois objectif et prétexte de ces rencontres. » (Boutet et al., 2014 : 7-8).

Concernant nos autres jeunes confinés, chacun d'entre eux dit ne pas s'être égaré dans le virtuel lors du premier confinement : « j'ai toujours su qu'entre mon jeu et moi, y'a un écran quoi. Et j'en ai conscience. » (Axel) ; « Je revenais vite à la réalité une fois que le jeu était éteint. Là-dessus, pas de problème. » (Sofia) ; « j'ai encore mes parents, donc ça va j'ai encore du contact. » (Esteban). Le virtuel est donc un autre point dont nous avons pu montrer toute la subjectivité. Il est assimilé à des notions différentes, d'un enquêté à l'autre. Il est aussi traversé très différemment, au prisme d'un premier confinement avec des journées distendues, qui ont pu être vécues et organisées autour du jeu (Quentin).

e. Souvenirs ludiques

Nous avons conclu chacun de nos entretiens par un sujet qui nous tenait à cœur et que nous trouvions tout à fait important soumis à une période aussi singulière que celle traversée lors du printemps 2020 : la nostalgie. Nous voulions achever notre exploration des attitudes, pratiques et dispositifs ludiques par un questionnement portant sur les souvenirs qui ont ressurgi lors du confinement mais aussi sur la mémoire de ces 55 jours hors du commun. Finalement, qu'est-ce qu'ont pu garder nos onze enquêtés de ce confinement sur le plan du jeu ? Et ce, un an après le déroulement de ladite période.

« L*e confinement, ça m'a rappelé certaines anecdotes sur des jeux, etc. Bah je suis allée dans le comble, j'ai revu des anciens jeux, je me suis dit "tiens, si je regardais comment c'était foutu à l'intérieur". Je sais plus là...le sorte de jeu du dragon, y'avait un dragon électrique et je regardais dedans, ça m'a fait trop rire. J'ai revu aussi la marre aux canards avec les petits canards qui tournaient, tout ça ; le bruit, ça m'a rappelé quand j'étais petite, ça m'a fait plaisir de revoir ça quoi. Dans le comble, les vieilles boîtes de jeux…* » (Rachel)

Ce récit de notre enquêtée ne peut que nous ramener aux propos de S. Tisseron (1999) que nous avions exposé lors de notre rapide état de l'art sur la nostalgie. Le psychiatre avait écrit, pour rappel, que « les souvenirs associés à une chose trouvée peuvent suffire à la transformer en objet précieux. » C'est ce qu'il s'est passé avec les « vieilles boîtes de jeux » de Rachel, qui sur le temps libre de son confinement, a décidé d'ouvrir le comble et de redonner vie, de retransformer ses choses en objets, provoquant une renaissance du dispositif ludique (même pour quelques minutes). Cette démarche lui fit plaisir, et ce ne fut pas la seule de nos enquêtés à éprouver cette sensation.

« Je sais pas si tu connais *Spy Fox* ? C'est un jeu auquel je jouais quand j'étais vraiment tout petit, entre cinq et huit ans. C'était l'un des premiers jeux, je l'ai eu dans une boîte de céréales. Et je dois avouer que le confinement m'a...bon j'y pensais déjà avant un peu mais... Là, j'ai pu me lancer dans des recherches de choses que j'avais pas pu retrouver depuis, en fait. […] J'ai rejoué à *Spy Fox* par exemple, même si c'était pas pareil, vu que c'était en anglais alors qu'à l'époque, c'était en français. Ça a été sympa, ça a été une bonne période. Fin, un bon moment. » (Axel) On le constate bien, le confinement fut propice à ces minutes ou heures de recherche. L'idée avait effectivement germé avant, mais elle n'a pu qu'éclore lors de cette période propice à la réalisation de projets inachevés, voire juste mentalisés.

Pour Axel, ce fut un aussi bon moment que pour Rachel, mais pour d'autres, la nostalgie peut être mêlée d'un peu de frustration : « y'a des jeux qui malheureusement, j'ai plus pu rejouer comme la DS parce que je l'ai perdu en fait, tout simplement (rires légers). Mais j'aurais bien aimé rejouer à *Super Mario 64 DS* parce que c'est un jeu qui m'a marqué quand j'étais petit et que j'ai toujours apprécié ». Heureusement, Quentin a pu se consoler en restant dans l'univers Nintendo : « j'ai rejoué à la Wii. Je m'étais refait *Super Mario Galaxy*. » On remarque d'ailleurs que les licences de la firme japonaise suscitent un fort sentiment de nostalgie chez une autre enquêtée : « J'avais pris la Switch de ma sœur donc du coup j'étais sur Mario pendant un moment où y'avait beaucoup de nostalgie. » (Sofia)

Gael nous dit aussi qu'il eut la possibilité de refaire des jeux de son passé vidéoludique car, comme il le rappelle : « j'avais le temps, toujours le temps (rires) ». Étant au chômage partiel lors de ces deux mois, il avait, en effet, du temps devant lui. Il put, alors, « rejouer à *Nomad Soul* » et se « rendre compte de la grandeur de ce monde à cette époque, de comment Cage (le créateur) et son équipe ont pu faire cet univers. De voir l'impact d'avoir David Bowie dans ce jeu et de comment il va raconter cette histoire en fait. » Une nouvelle manière de s'emparer d'un dispositif ludique dormant au domicile, que l'on peut totalement redécouvrir : « c'étaient des jeux on était enfant, donc t'as un point de vue enfant, t'as pas un point de vue adulte qui connaît mieux le jeu vidéo, qui a pu découvrir plus d'œuvres. Ce qui fait que ton point de vue sera différent, c'est la même chose que le cinéma par exemple. » Mais Gael nous avertit aussi, selon lui, « c'est très intéressant de refaire des jeux mais sans avoir ce constat d'être nostalgique en disant : "oh la la, c'était

tellement bien avant, on peut plus faire ça maintenant". Et c'est là où je parlais de danger tout à l'heure. »

Le premier confinement est aussi, au moment de nos entretiens, soit une dizaine de mois plus tard, source de souvenirs ludiques plus ou moins forts. Cela va d'Harry qui nous fit part d'un moment avec Bastien. Il peut nous sembler anecdotique, pourtant à ses yeux, c'est tout autre chose : « on avait passé un très bon moment avec Léopaul vu qu'on avait démonté une de ces étagères et on avait fait un tremplin avec. » Le jeu réside aussi dans des détournements d'objets, parfois aussi incongrus qu'inventifs. Puis n'omettons jamais que « la condition nécessaire et suffisante pour qu'un objet quelconque prenne sens et valeur de jouets » - devienne par conséquent objet ludique - est que quelqu'un décide de s'en servir pour jouer. Un tel objet devient alors jouet, reste jouet le temps que dure le jeu. » (Henriot, 1989 : 102) Le souvenir de confiné d'Harry confirme l'idée de J. Henriot.

Léa n'est pas du tout du genre à refaire des jeux, que ces derniers soient de l'enfance ou d'une période bien plus récente. Cependant, elle nous déclara ceci : « en termes de jeux, je vais garder des très bons souvenirs parce que j'ai fait *Final Fantasy VII* pendant le confinement. » Fortement appuyé par un ami, l'enquêtée pris enfin le temps (encore et toujours le temps…) de faire ce titre qu'elle adora. Un an après, elle arrive à se rappeler qu'il fut à l'origine de moments agréables du premier confinement. Lorsqu'il repensait à ces deux mois du printemps 2020, Esteban nous déclara : « On pouvait faire des sessions plus facilement, des parties mémorables. » On ressent, justement, une certaine nostalgie dans son souvenir. Comme si cette facilité était (re)devenue inaccessible une fois la période achevée…

Sans pouvoir creuser le sujet, nous aimerions ouvrir ce pan dédié à la nostalgie et aux souvenirs de confiné vers **la matérialité des souvenirs**. Nous en parlions déjà dans notre état de l'art et il s'avère qu'une de nos interviewés, Sofia, a profité du confinement pour voyager grâce aux vidéos de différents créateurs de contenus actifs sur YouTube et/ou Twitch. Afin de revivre une expérience ludique liée au passé à travers la caméra et la manette d'un autre.

« Pendant le confinement, y'a un youtubeur que j'aime beaucoup qui s'appelle At0mium et qui est Lyonnais en plus. Il a refait tous les *Silent Hill*, les quatre premiers *Silent Hill*. […] Mais en fait c'est des jeux très difficiles à trouver actuellement, il faut un patch. C'est pas vraiment le même jeu parce que c'est des fans qui ont fait un patch spécial

pour *Silent Hill 2*. Par exemple, *Silent Hill 2* est introuvable aujourd'hui pour y jouer. C'est assez, assez chiant. Et du coup, y'avait un peu la nostalgie de "ah bah tiens, je vais en profiter pour me foutre devant". » Mais ce n'est pas tout car Sofia a carrément ritualisé le visionnage de vidéos type *let's play* : « Ça m'a fait ça avec *Alan Wake* où j'avais très envie d'y rejouer mais j'ai pas de Xbox, il est pas sur PlayStation. Et un youtubeur que j'aime bien, qui s'appelle SEROTHS, qui joue qu'à des jeux d'horreur avait fait des vidéos dessus donc j'ai décidé de prendre ça comme une série. C'était un épisode par soir par exemple. » On notera surtout que cette envie prend place car le jeu est devenu difficile, voire impossible à se procurer pour notre enquêté, que ce soit sur le plan financier ou matériel (Sofia n'a plus de Xbox à disposition par exemple).

Elle termine ensuite, en disant que si elle a regardé beaucoup de vidéos et rejoué à des jeux auxquels elle avait déjà dédié du temps, c'est en partie grâce au confinement : « J'avais plus envie, parce que j'avais le temps d'y réfléchir en fait. Et c'est pour ça qu'après le premier confinement, j'ai continué dans cette lancée du coup. […] Je me refais régulièrement des jeux auxquels j'ai pas joué depuis leur sortie ou des séries que j'ai pas vu depuis dix ans et je les revois avec un autre œil du coup, c'est vraiment très très cool. Et du coup**, j'ai gardé ça du confinement**. » Le confinement peut donc aussi, nous venons de le voir avec l'une de nos enquêtés, pérenniser des pratiques ludiques induites par un souffle de nostalgie. Ou tout simplement, une envie de gagner en perspective, via la redécouverte d'un jeu avec nos yeux de jeune adulte.

Conclusion

Avec ce mémoire, nous voulions d'abord découvrir le quotidien des jeunes joueurs français à la veille d'un premier confinement aussi soudain que singulier. Bien évidemment, confronter les attitudes, pratiques et dispositifs ludiques à ce dernier fut la suite logique et inévitable. L'intérêt premier de notre travail résidait d'ailleurs sur l'exploration de cette situation inédite d'isolement, soumise au prisme du jeu. 55 jours que nous dûmes d'ailleurs interroger, assez longuement, notamment dans la dernière partie de notre état de l'art, dédiée au confinement. Avant cela, il fut essentiel de traiter deux éléments connexes à notre réflexion : le jeu et les espaces-temps.

Nous avons donc construit notre TER autour de deux piliers aussi complémentaires que fondamentaux. Dans une première longue partie, nous avons

présenté un large cadre théorique (que nous nommons, régulièrement, « état de l'art »). Cette amplitude fut nécessaire, pour (in)définir le jeu sans dissocier le *play* du *game*. L'étude des espaces-temps, indispensable pour prendre de la hauteur sur ces deux mois d'isolement, a permis de nourrir notre réflexion. Dans une seconde partie, nous avons exposé nos résultats de recherche, issus majoritairement d'entretiens où nous avions questionné onze enquêtés sur leurs souvenirs du confinement. C'est sans doute la plus grande limite de notre travail. Nous avons alors tâché d'en faire une force, une particularité.

Puisque si des études sur les joueurs français existent bien, peu « situent socialement et spatialement l'activité de jeu » (Ter Minassian et al., 2021 : 194). Nous avons essayé, que ce soit avant l'arrivée de la Covid-19 ou lors du printemps 2020, de veiller à remplir cette mission. Limité par la temporalité du Master, nous ne pouvions revenir en arrière et questionner quelques joueurs sur leur confinement, alors qu'ils étaient en train de le vivre. Nous dûmes donc nous résoudre à les solliciter sur la représentation qu'ils avaient de cette période ; et ce une dizaine, voire une douzaine de mois après les événements.

De ce fait, notre travail vient avec cette spécificité, se différencie et s'additionne aux travaux quantitatifs qui ont pu porter sur les loisirs (entre autres critères) lors du premier confinement (Barthou et al., 2020; Berthomier & Octobre, 2020; Jonchery & Lombardo, 2020). Ceux-ci ont été réalisés quelques mois plus tôt, via des méthodologies très différentes. Les chercheurs ont eu les moyens de questionner des milliers de français lors du confinement, ce qui leur a permis de déployer des statistiques et des catégorisations utiles à la documentation d'un événement de cette ampleur.

En ancrant ces pages dans une démarche de caractérisation, via une approche empirico-inductive, nous pouvons maintenant tenter d'apporter des éléments de réponses à notre problématique qui était la suivante : De quelle(s) manière(s) les jeunes français se sont emparés des dispositifs ludiques durant le premier confinement ? Déjà, les parenthèses peuvent disparaître, puisque si une chose est sûre, c'est bien qu'il n'y a pas une unique manière, mais bien autant de manières de s'emparer des dispositifs ludiques qu'il y a de jeunes français. L'expérience du confinement est éminemment **subjective**.

Les jeunes joueurs français ont bien, d'un individu à l'autre, vécu une période où leur relation au jeu a pu connaître des changements, voire des métamorphoses pour

quelques rares enquêtés. D'une envie de vivre différemment les expériences vidéoludiques, plus lentement ou avec une alternance entre des genres de jeux parfois opposés à une (re)découverte des dispositifs ludiques, les jeunes français ont aussi beaucoup fait preuve de créativité lors du premier confinement. Pour une majorité, les sociabilités intra et extrafamiliales semblaient déjà être sources de bonheur et d'équilibre avant le confinement. La période fut alors propice à l'emparement de dispositifs variés. Certains outils et logiciels numériques, comme la plateforme Discord, ont d'ailleurs été détournés à des fins ludiques et sociales.

Examiner les espaces-temps hors période d'isolement nous a aussi permis de bien situer les pratiques de nos enquêtés au cœur de leur domicile, un lieu nécessairement très, voire surinvesti lors du printemps 2020. Nous avons appris que les temps et espaces à soi sont essentiels dans une telle situation mais aussi que le jeune confiné a pu subir (à degrés variables) la disparition momentanée de moments ludiques partagés dans un salon habité d'invités en nombre. De même, nos enquêtés ayant passé le confinement seul en appartement, au chômage partiel ou avec très peu d'obligations scolaires, ont eu des pratiques ludiques plus importantes. Ces dernières ont moins été segmentées par diverses sociabilités, à l'inverse d'autres jeunes qui sont restés (ou revenus) au cœur de la maison familiale. Cependant, la plupart des jeunes se sont saisis d'un « double jeu », si l'on peut qualifier ainsi leurs pratiques, qui oscillaient entre partage/convivialité et moment à soi.

Par une confrontation des situations vécues par les jeunes français pré-confinés à leur situation lors de ces 55 jours d'isolement, nous pouvons désormais avancer sans mal que cette période singulière fut créatrice d'opportunités, peut-être encore plus que de contraintes. Disparition pure et simple des temps de trajets (s'élevant jusqu'à quatre heures par jour pour certains), possibilité de retrouver et de relancer certains dispositifs ludiques ; le rythme (fait de temps creux et de lenteur) et les modes d'habiter imposés par le confinement furent à l'origine d'occasions de jeu inespérées. On pense également aux jeunes confinés qui ont mobilisé différentes pièces de leur logement pour installer un *escape game*, le temps d'une soirée ou d'une après-midi. Une activité initialement coutumière du monde extérieur, des salles spécialisées.

Loin de s'immiscer dans les moindres strates du quotidien avant le printemps 2020, le jeu fit parfois son apparition sous forme de gages, de défis pour ne pas se retrouver à nettoyer une énième fois la vaisselle des frères et sœurs, voire celle du beau-

frère. Un confinement, pour la jeunesse française, qui pourrait se résumer par de fortes sociabilités. Isolés durant plusieurs semaines, nos jeunes joueurs ont dû redoubler d'inventivité au sein du foyer mais aussi bien au-delà, pour garder le contact. Via notre sujet d'étude, nous avons largement vu que celui-ci pouvait être entretenu par le jeu, que la partie se déroule autour d'une table avec les parents, sur le smartphone avec un inconnu ou sur l'ancienne Nintendo DS pour une partie d'*Animal Crossing* entre amis du collège.

S'il est très difficile, voire impossible de répondre avec exactitude à notre problématique ainsi qu'à l'infinité de questions de recherche sous-jacentes, nous pourrions dire que les jeunes français ne se sont jamais emparés des dispositifs ludiques avec autant de vigueur. Les temps de jeu furent parfois multipliés au quintuple avec une présence de ce dernier quelquefois envahissante (au point de dévier certains jeunes de leurs temps scolaires) : absolument tous nos interviewés ont dédié plus de temps aux dispositifs ludique lors du premier confinement. Le jeu de société connut même une hausse de pratiques chez notre cible qui fit preuve d'un grand ludisme. Du fait de leur attitude, puis évidemment par la fréquence des sessions et la récurrence des situations de jeu. Mais pas uniquement.

En interrogeant la nostalgie et les souvenirs liés au jeu, nous avons pu constater que beaucoup de jeunes ont à minima soulevé la trappe du grenier pour dépoussiérer leur première console et revenir aux origines d'une carrière ludique parfois morcelée. D'autres ont carrément pris le temps de mener à leur terme certaines démarches souvent pensées en amont de cette période d'isolement. Que cela consiste à programmer une séance quotidienne de *let's play* à visionner sur Twitch, pour se remémorer un ancien périple via les yeux et le dispositif ludique d'un autre. Ou bien à faire de longues recherches pour rejouer à une version émulée[44] d'un des titres qui a pu initier une passion pour le jeu vidéo.

Nous avions défini plus tôt un modèle idéal afin de se construire en tant que jeune confiné, basé sur le modèle de L. Grésillon (portant sur la construction du parisien). Nous ne pourrions guère nous prêter à un exercice aussi rigoureux et cadré pour achever ce travail portant sur le quotidien des jeunes joueurs à la veille et lors du premier confinement français. Toutefois, nous sommes d'avis de signaler le besoin de perpétuer des démarches qualitatives, avec une part non négligeable de découverte. Ce ne sera qu'en

[44] L'émulation consiste « à faire fonctionner un programme, un jeu, une application informatique sur un système qui n'est pas compatible normalement. » (source : linternaute).

offrant un regard parallèle aux études quantitatives que nous parviendrons à éclairer toujours un peu plus les pratiques de diverses populations d'étude au prisme de divers événements. Il faut donc pour cela considérer le jeu comme l'une des activités d'un quotidien complexe, riche de sociabilités, d'un habiter changeant ainsi que de contraintes et opportunités (ici, principalement scolaires).

Nous avons tenté de porter notre lumière vers le premier confinement du printemps 2020, avec les frustrations qu'il a pu occasionner pour des jeunes avant tout frustrés par l'isolement et plus encore, les coupures sociales. Parallèlement, la période fut pleine de rire, de joie, de loisirs puis d'usages (vidéo)ludiques et numériques toujours plus importants. Nous n'aurons plus qu'à observer, avec attention, la sortie de pandémie. Cette autre temporalité nous offrira un nouveau point de vue pour continuer de mener le suivi des attitudes, pratiques et dispositifs ludiques instaurés ou modifiés par le premier ainsi que les autres confinements. Avant-cela, il reste donc à questionner ces deux autres confinements. Ont-ils créé des renouveaux ludiques ? Ont-ils été à l'origine de plus de frustrations ? Se sont-elles exprimées par le (non) jeu ? Tant d'interrogations à soulever avant de dresser, d'ici quelques années, un bilan des habitudes ludiques qui auront perduré, face à celles qui se seront volatilisées…

Bibliographie

Amphoux, P., & Mondada, L. (1989). Le chez-soi dans tous les sens. *Architecture et Comportement/Architecture and Behaviour*, *5*(n°2), 135-152.

Aubert, N. (Éd.). (2010). *L' individu hypermoderne*. Ed. Érès.

Ayadi, N., & Djelassi, S. (2020, mai 10). *Comment le confinement bouleverse-t-il notre rapport au temps ?* The Conversation. http://theconversation.com/comment-le-confinement-bouleverse-t-il-notre-rapport-au-temps-137117

Bacot, P., Douzou, L., & Honoré, J.-P. (2008). Chrononymes. La politisation du temps. *Mots. Les langages du politique*, *87*, 5-12. https://doi.org/10.4000/mots.11552

Bardin, L. (2013). Chapitre IV. Analyse d'entretiens : Vacances et téléphone. In *L'analyse de contenu* (p. 93-124). https://www.cairn.info/l-analyse-de-contenu--9782130627906-page-93.htm

Barnabé, F. (2015). Les détournements de jeux vidéo par les joueurs : Une incarnation du play. *RESET*, *4*. https://doi.org/10.4000/reset.527

Barthou, É., Bruna, Y., & Deletraz, G. (2020). *Enquête (dé)confinement et COVID-19—Synthèse des premiers résultats*. https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02613500

Bartolotti, F., Chopard, L., & Vignau, M. (2018, septembre 5). *JJC 2019 – Le temps en shs. ATELIER n° 1*. https://jjctelemme.hypotheses.org/1688

Beaud, S., & Weber, F. (2017). *Guide de l'enquête de terrain : Produire et analyser des données ethnographiques*.

Becker, H. S. (2013). *Les ficelles du métier : Comment conduire sa recherche en sciences sociales*.

Becker, H. S. (2016). *La bonne focale*. La Découverte. https://www.cairn.info/la-bonne-focale--9782707188465.htm

Benghozi, P.-J., & Chantepie, P. (2017). *Jeux vidéo : L'industrie culturelle du XXI siècle ?* Ministère de la Culture - DEPS. https://www.cairn.info/jeux-video-l-industrie-culturelle-du-xxi-e-siecle--9782111515192.htm

Berry, V. (2021). Que sait-on des jeux de société « modernes » ? *Sciences du jeu*, *14*, Article 14. http://journals.openedition.org/sdj/2796

Berry, V., & Andlauer, L. (2019). *Jeu vidéo et adolescence.* Hermann Editions.

Berry, V., & Coavoux, S. (2021). « Qui veut jouer au Monopoly ? » Cultures et pratiques du jeu de société en France. *Sciences du jeu*, *14*, Article 14. https://doi.org/10.4000/sdj.2819

Berry, V., Morisset, T., Benghozi, P.-J., Chantepie, P., & Stora, M. (2019). Le jeu vidéo : De l'art ou du cochon ? *NECTART*, *8*. https://www.cairn.info/revue-nectart-2019-1.htm

Berthier, N. (2010). *Les techniques d'enquête en sciences sociales - 4e éd. : Méthodes et exercices corrigés* (4e édition). Armand Colin.

Berthomier, N., & Octobre, S. (2020). Loisirs des enfants de 9 ans en situation de confinement au printemps 2020. *Culture etudes*, *n° 5*(5), 1-28.

Besson, R. (2012, septembre 26). Pour une définition de la notion de dispositif [Billet]. *Cinémadoc*. https://cinemadoc.hypotheses.org/2621

Bidet, A., Datchary, C., Gaglio, G., & Piette, A. (Éds.). (2017). *Quand travailler, c'est s'organiser : La multi-activité à l'ère numérique*. Mines ParisTech.

Bigot, R., Chateau, M., & Hoibian, S. (2020). *Le confinement amplifie l'aspiration à ralentir son rythme de vie*. https://www.credoc.fr/publications/le-confinement-amplifie-laspiration-a-ralentir-son-rythme-de-vie

Bonenfant, M., & Philippette, T. (2018). Rhétorique de l'engagement ludique dans des dispositifs de ludification. *Sciences du jeu*, *10*, Article 10. http://journals.openedition.org.bases-doc.univ-lorraine.fr/sdj/1422

Boutet, M., Carvajal, I. C. de, Minassian, H. ter, & Triclot, M. (2014). Au-delà du virtuel : Interactions sociales et spatiales dans et autour d'un univers vidéoludique. *MEI - Médiation et information*, *37*, 103-116.

Broué, C. (2012, février 9). « The Wire », quand la fiction s'empare de la sociologie. / Deux coups de cœur littéraires. In *La Grande Table*. https://www.franceculture.fr/emissions/la-grande-table-2eme-partie/wire-quand-la-fiction-sempare-de-la-sociologie-deux-coups-de

Brougère, G. (2021). Des jeux et des sociétés. *Sciences du jeu*, *14*, Article 14. https://doi.org/10.4000/sdj.2933

Buzy-Christmann, D., Filippo, L. D., Goria, S., & Thévenot, P. (2016). Correspondances et contrastes entre jeux traditionnels et jeux numériques. *Sciences du jeu*, *5*, Article 5. https://doi.org/10.4000/sdj.547

Caillois, R. (2009). *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige* (Éd. rev. et augmentée, [Nachdr.]). Gallimard.

Caïra, O. (2018). Les dimensions multiples de l'engagement ludique. *Sciences du jeu*, *10*, Article 10. https://doi.org/10.4000/sdj.1149

Chabot, P. (2021). *Avoir le temps : Essai de chronosophie*. Presses universitaires de France.

Chassay, J.-F. (2017). ANDRÉ BELLEAU, LECTEUR DE NORBERT WIENER. *Voix et Images*, *42*(2), 47-58. https://doi.org/10.7202/1039915ar

Clouet, H., Madon, J., & Oudot, J. (2020, juillet 17). *Enquêter en temps de crise. Quelles transformations pour le travail de terrain ? | Sciences Po CSO - Centre de*

sociologie des organisations. enqueter-en-temps-de-crise-quelles-transformations-pour-le-travail-de-terrain.html

Coavoux, S. (2010). *La carrière des joueurs de World of Warcraft*. 43.

Coavoux, S., & Gerber, D. (2016). Les pratiques ludiques des adultes entre affinités électives et sociabilités familiales. *Sociologie*, *Vol. 7*(2), 133-152.

Coavoux, S., Rufat, S., & Ter Minassian, H. (2012). *Espace et temps du jeu vidéo*. Questions théoriques.

CRISCO. (2021, juin 30). *espace—CRISCO - Dictionnaire des synonymes*. https://crisco2.unicaen.fr/des/synonymes/espace

DEPS, ministère de la Culture et de la Communication. (2018). *L'enquête 2018 « Pratiques culturelles des Français »*. https://www.culture.gouv.fr/Sites-thematiques/Etudes-et-statistiques/L-enquete-pratiques-culturelles/L-enquete-2018

Dietrich, P., Loison, M., & Roupnel, M. (2012). 10 – Articuler les approches quantitative et qualitative. In *L'enquête sociologique*. Presses Universitaires de France. https://www.cairn.info/l-enquete-sociologique--9782130608738-page-207.htm

Dubar, C. (2014). Du temps aux temporalités : Pour une conceptualisation multidisciplinaire. *Temporalités. Revue de sciences sociales et humaines*, *20*, Article 20. http://journals.openedition.org.bases-doc.univ-lorraine.fr/temporalites/2942

Dupuy, C., Irihs, D., Sarfati, F., Pierre-Naville, C., & Simha, J. (2020). *Les étudiant·e·s et leurs engagements temporels*. 76.

Esquerre, A. (2017). Le jeu et le hors-jeu. *Les Temps Modernes*, *n° 696*(5), 101-130.

Féliu, F. (2020, mai 3). Petit déj' méthodologique #3 : Réaliser un entretien par visio-conférence [Billet]. *Dynamiques sociales contemporaines*. https://dysolab.hypotheses.org/2071

Filippo, L. D., François, H., & Michel, A. (2012). *La position du doctorant : Trajectoires, engagements, reflexivité*. Presses Universitaires de Nancy.

Fischer, G. N. (1981). *La psychosociologie de l'espace* (1re éd). Presses universitaires de France.

Flichy, P., Simon, J.-P., & Zabban, V. (2012). *Les formes ludiques du numérique marchés et pratiques du jeu vidéo*. Découverte.

Fraisse, P. (1967). *Psychologie du temps* (Presses Universitaires de France).

Gavillet, I. (2010). Chapitre 2. Michel Foucault et le dispositif : Questions sur l'usage galvaudé d'un concept. In *Les dispositifs d'information et de communication* (p. 17-38). De Boeck Supérieur. https://www.cairn.info/les-dispositifs-d-information-et-de-communication--9782804162429-page-17.htm

Genvo, S. (2009). *Le jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo*. Harmattan.

Genvo, S. (2018, octobre). Penser et analyser l'ethos ludique comme processus de médiation. *Colloque Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations*. https://hal.univ-lorraine.fr/hal-01886189

Goffman, E. (1988). *Les moments et leurs hommes*. Seuil.

Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer : La métaphore ludique*. J. Corti.

INJEP. (2019). *Les chiffres clés de la Jeunesse 2019*. https://www.calameo.com/read/00475588089b1ecdd0b4d

INJEP. (2021, mars 25). *Les chiffres clés de la jeunesse 2021*. INJEP. https://injep.fr/publication/les-chiffres-cles-de-la-jeunesse-2021/

Javeau, C. (2011). *Sociologie de la vie quotidienne* (2. éd). PUF.

Jonchery, A., & Lombardo, P. (2020). Pratiques culturelles en temps de confinement. *Culture etudes*, *n° 6*(6), 1-44.

Kellner, C. (2008). *Les cédéroms, pour jouer ou pour apprendre ?* L'Harmattan.

Koster, R. (2013). *Le jeu vidéo comme manière d'être au monde : Socio-anthropologie de l'expérience vidéoludique* [Phdthesis, Université Panthéon-Sorbonne - Paris I]. https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01243662

Laas, O. (2017). On Game Definitions. *Journal of the Philosophy of Sport*, *44*(1), 81-94. https://doi.org/10.1080/00948705.2016.1255556

Lazăr, M., & Morelli, P. (2018). *Journalisme d'investigation et dispositifs d'information expérientiels. La gamification à des fins d'apprentissage*. 241-262. https://hal.univ-lorraine.fr/hal-02334119

Leclerc, N. (2011). Le joueur en crise(s) : Instant et répétition, néant et éternité: Dostoïevski et Zweig. *Temporalités*, *13*. https://doi.org/10.4000/temporalites.1572

Letourneux, F., & Bornand, E. (s. d.). *Hors-série Déconfinement Un espace à soi Entretien avec Marion Segaud*. Consulté 24 juin 2021, à l'adresse http://labonnecage.fr/?p=771

Littré, É. (1801-1881) A. du texte. (1873a). *Dictionnaire de la langue française.... Tome 1 / par É. Littré,...* https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k5406710m

Littré, É. (1801-1881) A. du texte. (1873b). *Dictionnaire de la langue française.... Tome 2 / par É. Littré,...* https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k5406698m

Lo Iacono, V., Symonds, P., & Brown, D. H. K. (2016). Skype as a Tool for Qualitative Research Interviews. *Sociological Research Online*, *21*(2), 103-117. https://doi.org/10.5153/sro.3952

Long, S. (2019). *La production générationnelle de l'espace domestique : Vie quotidienne et apprentissages : le cas de parents et leurs enfants âgés de 6 à 8 ans* [Phdthesis, Université Sorbonne Paris Cité]. https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-03115223

Mauger, G. (2015). *Âges et générations*. http://www.cairn.info/ages-et-generations--9782707158888.htm

Minassian, H. T. (2016). Space invaders : Les pratiques de jeux vidéo dans les espaces domestiques. *Annales de geographie*, *N° 707*(1), 51-73.

Morel-Brochet, A., & Ortar, N. (2012). *La fabrique des modes d'habiter : Homme, lieux et milieux de vie*. Editions L'Harmattan.

Mucchielli, A. (1996). Pour des recherches en communication. *Communication et organisation. Revue scientifique francophone en Communication organisationnelle*, *10*, Article 10. https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.1877

Paillé, P., & Mucchielli, A. (2016). *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales*. Armand Colin. https://doi.org/10.3917/arco.paill.2016.01

Paquot, T. (2014). Un temps à soi. *Esprit*, *Décembre*(12), 18-35.

Roustan, M. (2012). *La pratique du jeu vidéo : Réalité ou virtualité ?*

Rufat, S., Minassian, H. T., & Coavoux, S. (2014). Jouer aux jeux vidéo en France. *LEspace geographique*, *Tome 43*(4), 308-323.

Salen Katie, & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play : Game design fundamentals*. MIT Press.

Segaud, M. (2007). *Anthropologie de l'espace : Habiter, fonder, distribuer, transformer*. A. Colin.

SELL. (2019). *Bilan marché 2018*. https://www.sell.fr/news/bilan-marche-jeu-video-2018

SELL. (2021). *Bilan marché 2020*. https://www.sell.fr/news/bilan-marche-jeu-video-2020

Serfaty, P. (2020, octobre). Les territoires de l'intimité en temps de confinement. *ESPACES Contemporains*, *4*, 90-91.

Serfaty-Garzon, P. (2003). *Chez soi : Les territoires de l'intimité*. Colin.

Silva, H. (2013). La « gamification » de la vie : Sous couleur de jouer ? *Sciences du jeu*, *1*, Article 1. https://doi.org/10.4000/sdj.261

Steck, J.-F. (2012). Être sur le terrain, faire du terrain. *Hypotheses*, *15*(1), 75-84.

Ter Minassian, H., Berry, V., Boutet, M., Colón de Carvajal, I., Coavoux, S., Gerber, D., Rufat, S., Triclot, M., & Zabban, V. (2021). *La fin du game ? Les jeux vidéo au quotidien*.

Ter Minassian, H., Rufat, S., & Borzakian, M. (2017). Le jeu dans tous ses espaces. *Sciences du jeu*, *8*, Article 8. http://journals.openedition.org/sdj/822

Ter Minassian, H., & Boutet, M. (2015). Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes. *Espace populations sociétés*, *2015/1-2*. https://doi.org/10.4000/eps.5989

Thiéry-Riboulot, V. (2020). Une étude de sémantique historique du mot confinement. *Mots. Les langages du politique*, *n° 124*(3), 127-144.

Tisseron, S. (1999). Nos objets quotidiens. *Hermès, La Revue 1999/3 (n° 25)*, *25*. https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-1999-3.htm

Trapenard, A. (2021, avril 26). Etienne Klein de l'espace. In *Boomerang*. https://www.franceinter.fr/emissions/boomerang/boomerang-26-avril-2021

Triclot, M. (2013). Game studies ou études du play ? Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul. *Sciences du jeu*, *1*, Article 1. https://doi.org/10.4000/sdj.223

Trinquier, M.-P. (2013). Pratiques professionnelles. In *Dictionnaire des concepts de la professionnalisation* (p. 221-224). De Boeck Supérieur. https://www-cairn-info.bases-doc.univ-lorraine.fr//dictionnaire-des-concepts-de-la-professionnalisati--9782804188429-page-221.htm

Vassart, S. (2006). Habiter. *Pensee plurielle*, *no 12*(2), 9-19.

Winnicott, D. W. (1971). *Jeu et réalité : L'espace potentiel*.

Woitier, C. (2021, février 8). *Le jeu vidéo Animal Crossing en tête des biens culturels les plus vendus en France en 2020*. LE FIGARO. https://www.lefigaro.fr/medias/le-jeu-video-animal-crossing-en-tete-des-biens-culturels-les-plus-vendus-en-france-en-2020-20210208

Zaffran, J. (2010). *Le temps de l'adolescence : Entre contrainte et liberté*. Presses universitaires de Rennes.

Table des figures

Figure 1. Schématisation du TER établie dans les premiers mois. 12

Figure 2. Typologie des joueurs tirée de *L'essentiel du jeu vidéo* (SELL, mars 2021). 37

Figure 3. Synthèses des contraintes et opportunités relevées dans l'étude de Barthou et al. (2020 : 23). 57

Figure 4. Quelques-unes de mes étiquettes sur Taguette. 77

Figure 5. Nuage de mots résultant de l'analyse lexicale des réponses à la question « Qu'est-ce que le jeu pour toi ? » 87

Figure 6. Blind test du 10/04/2021 sur le serveur Discord d'Esteban. 99

Figure 7. La configuration vidéoludique de Quentin, nichée dans un coin de la chambre parentale. 114

Annexes

I. Présentation de nos enquêtés (cf. page suivante)

Nom (modifié)	H/F	Âge (C/A[45])	Situation (C/A)	Région occupée (C/A)	Habitation (C/A)	Autres individus en présence (C)
Harry	H	12/13 ans	6ème / 5ème	Pays de la Loire (C/A)	Maison + jardin (C/A)	- Mère : 40 ans, chômage partiel - Père : 44 ans, chômage partiel + un peu de télétravail - Frère : Bastien
Pauline	F	21/22 ans	Avant-dernière année d'études (infirmière) / Dernière année d'études (infirmière)	Pays de la Loire / Nouvelle-Aquitaine	Maison + jardin / Appartement ≤ 20 m²	- Mère : 50 ans, aide à domicile - Père : 61 ans, fonctionnaire + Maire - Grande sœur : 24 ans, études - Beau-frère : 24 ans, études - Petite sœur : Rachel
Quentin	H	15/16 ans	Seconde / Première	Pays de la Loire (C/A)	Maison + jardin (C/A)	- Mère : 48 ans, restaurateur (à emporter) - Père : 50 ans, restaurateur (à emporter) - Sœur : 20 ans, études
Sofia	F	26/27 ans	Redoublement M1 Lettres Modernes (et CAPES) + CDD temps-partiel / M1 Lettres Modernes (et CAPES)	Rhône-Alpes (C/A)	Appartement ≥ 60 m² (C/A)	- Seule avec un chien (malheureusement décédé lors de la seconde partie du confinement)
Gael	H	23/23 ans	Animateur périscolaire (C/A)	Antilles françaises (C/A)	Maison + jardin (C/A)	- Mère : entre 50 et 65 ans, chômage partiel - Père : entre 50 et 65 ans
Axel	H	21/22 ans	Fin de BTS SN IR, chômage partiel (emploi étudiant W-E) /	Nouvelle-Aquitaine (C/A)	Appartement + jardinet (avec un seul colocataire) / Appartement + jardinet	- Un colocataire : entre 18 et 25 ans, études

[45] C = Lors du premier confinement / A = Actuellement (à la passation de l'entretien)

			Chômage partiel (emploi étudiant W-E)		(avec quatre colocataires)	
Esteban	H	23/23 ans	Bachelor Game Design & Illustration (1 semaine de cours, 3 semaines de recherche d'alternance) / Suite du Bachelor Game Design & Illustration (avec alternance)	Île-de-France (C/A)	Maison + cour (C/A)	- Mère : assistant familial - Père : assistant familial - Une petite fille que ses parents hébergent ou hébergeaient (famille d'accueil)
Léa	F	23/24 ans	M2 Marketing Jeu Vidéo (période de stage) / CDD dans une entreprise vidéoludique indépendante	Pays de la Loire / Île-de-France	Maison + jardin / Appartement ≤ 15 m^2	- Mère : 47 ans, maraîcher - Père : 49 ans, maraîcher - Sœur : 15 ans, études - Animaux de compagnie
Jade	F	12/12 ans	$6^{ème}$ / $5^{ème}$	Auvergne (C/A)	Maison + jardin (C/A)	- Mère : télétravail - Père : technicien à la Banque de France - Sœur : 8 ans, études - Animal de compagnie (chien)
Bastien	H	14/14 ans	$4^{ème}$ / $3^{ème}$	Pays de la Loire (C/A)	Maison + jardin (C/A)	- Mère : 40 ans, chômage partiel - Père : 44 ans, chômage partiel + un peu de télétravail - Frère : Harry
Rachel	F	16/17 ans	Première / Terminale	Pays de la Loire (C/A)	Maison + jardin (C/A)	- Mère : 50 ans, aide à domicile - Père : 61 ans, fonctionnaire + Maire - Grande sœur : 24 ans, études - Beau-frère : 24 ans, études - Grande sœur : Pauline

II. Croisement des propos recueillis auprès de nos enquêtés

Taguette : croisement des propos recueillis auprès de nos enquêtés

Y'a les études… Mais plutôt en weekend [...] c'était plus intéressant que juste, juste métro école et puis ensuite, devoirs et dodo. ○ En weekend je passais un peu de temps en famille, tranquillou. En plus là, j'ai de la famille qui habite à côté, j'aimais bien aussi les voir. Fin, je les vois toujours… Hum, je faisais quoi d'autre ? Bah aussi, je profitais pour faire des petites sorties quand je pouvais aussi. Euuuh… Aussi des fois, faire des call avec les amis. C'est des journées un peu lambdas quoi. J'aimais bien aussi regarder quelques petits anims, bouquiner aussi. En gros le weekend, c'est là où je profitais le plus parce qu'en semaine, ça charbonnait au niveau de l'école (rires). Ah oui aussi, j'aimais bien aller sur Paris, aussi. Vu que mon école est sur Paris, je découvrais un peu Paris.

Document : Esteban **Tags :** JType_AC

Déjà, des sorties très très restreintes, on va dire. Bon des fois, je m'autorisais une sortie avec mes parents pour aller faire les courses, par exemple. Toujours masqué. C'était les seuls moments où je pouvais sortir et "prendre mon petit plaisir" même si y'avait plus de rayon livres et tout, donc ça faisait vraiment mal au coeur. Puisque j'aimais beaucoup les rayons livres, jeux et tout… J'pouvais même plus y aller puisque tout était fermé (appuyé d'un fort langage gestuel, 2'55). Surtout vers le milieu du confinement, je crois qu'ils ont été très stricts là-dessus. Donc oui, c'est vrai que ça m'a fait bizarre. Ça ne m'a pas motivé à sortir puisque mes moments de sortie, c'était des moments où je pouvais bouquiner un peu dans des librairies. Là, je pouvais même plus. ○ Heureusement, comme tu peux le voir un petit peu derrière-moi, un petit peu là, j'avais de quoi bouquiner. J'ai aussi les jeux qui sont derrière ■ Intéressant de voir que l'enquêté réagissait presque comme si j'étais physiquement avec lui, un des effet des logiciels de visioconférence ? ○ Honnêtement, on va dire, j'étais pas malheureux non plus : j'avais de quoi m'occuper. Mais c'est vrai que ce qui me manquait beaucoup, c'était le contact physique. Il n'y est toujours pas, mais on a trouvé des moyens avec Discord et les trucs comme ça. Mais c'est

vrai que c’est pas évident… ○ Encore ça va, l'école s'est plutôt bien adaptée, je trouve, pour le confinement. On a fait des cours en distanciel sur Discord, ça se passe plutôt bien d’ailleurs. On est toujours en distanciel pour l’instant. Mais j'avoue que je préfère rester en distanciel, c’est plus safe, vraiment ! ○ Heureusement que j’avais de quoi m’occuper. Je m’estime même chanceux, parce que j’ai vraiment de quoi m’occuper. Même j’ai encore mes parents chez moi, donc je m’estime vraiment chanceux, parce que je pense vraiment aux étudiants qui sont tout seuls, ça doit vraiment être horrible, vraiment, j’imagine même pas… Donc moi j’ai la chance d’avoir une petite présence physique mine de rien. Mais...ouais bon, mon confinement n’a pas été non plus désastreux, donc ç’a été plutôt. J’avais de quoi bouquiner et jouer, donc ça allait.

Document : Esteban **Tags :** JType_PC

Oui, mais j’en consommais pas autant. Vraiment les études, ça me prenait masse de temps. Comme tu le sais, les transports, c’est quand même deux heures plus deux heures, donc j’avais vraiment pas le temps. Là avec le confinement, j’ai plus le temps de me poser chez moi, pour me détendre. C’était pas pareil.

Document : Esteban **Tags :** PrésenceDeJeux_AC

L’espace où je joue le plus souvent, bah c’est ma chambre. On voit pas, mais en face de moi j’ai une télé. J’ai même une télé vintage pour faire un peu de retrogaming aussi (en souriant). J’ai mon coin lecture. J’ai de quoi lire. J’ai quand même plus de mille mangas chez moi (rires légers). ○ Après, en espaces communs, on a la télé du salon. Ça peut m’arriver des fois de jouer en bas. Puis des fois de partager des petites expériences, surtout narratives avec mes parents. Par exemple, ils m’ont regardé jouer y’a pas si longtemps à Uncharted. Bah c’est comme si on regardait un petit film, ça passe bien. Surtout que ça leur rappelle un peu Indiana Jones, l’aventure et tout, donc c'est cool. Mais bon après, beaucoup moins depuis le confinement, mais on faisait ça de temps en temps. ○ La chambre c’est plus mon espace, aussi quand y’a les amis qui venaient. Mais sinon l’espace

global pour la famille, c'est plus le salon, où on se rassemble. On se rassemblait plutôt. Là, c'est plus compliqué. Même si quand on invite des gens, on respecte les distances et tout, avec les masques.

Document : Esteban **Tags :** AménagementEspacePourJouer

Y'a un moment, quand on cherchait les œufs, c'était une petite activité en famille. Mine de rien, aller chercher les œufs dans les jardins, ça faisait un "petit jeu".

Document : Esteban **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Quand j'invitais mes cousins et cousines, fin les plus jeunes du coup, c'est vrai qu'on aimait bien se faire des petites parties. Genre, je sortais ma vieille Wii, on se faisait des Wii Party ou des Mario Kart, c'était toujours cool.

Document : Esteban **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Après, jeux de société, c'est vrai qu'on a pas beaucoup fait mais je crois que ça va revenir. En plus, y'a la petite… Quand elle grandira, on se fera des jeux de société ; Puissance 4, des jeux classiques qui fonctionnent bien.

Document : Esteban **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Quand je descendais, notamment avant que j'ai mon mon répéteur wifi, parce qu'avant ma connexion depuis ma chambre était catastrophique. Pour télécharger les démos, je devais descendre en bas, installer ma PS4 (rires). Donc du coup, voilà, mes parents passaient et regardaient ce que je faisais.

Document : Esteban **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Mais après, c’est vrai, il y a un truc qui me manque, quand on faisait des réunions de famille : c’est vrai que j'aimais bien installer la Wii en bas parce que c'est des jeux très familiaux, ça j’aimais bien le faire avec mon grand frère c'est super cool quand il jouait à Mario Kart, c’était sympa ! C’est vrai que ça, c’est un truc qui me manque beaucoup. ○ Après, la famille vient quand même de temps en temps mais c'est beaucoup plus rare et on peut pas inviter une dizaine de personnes. C’est plus au compte-goutte, quand on peut. ○ C’est vrai que c’est plus comme avant, comme tu peux imaginer avec les gestes barrières et tout ça…

Document : Esteban **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

CONCERNANT SON DISCORD : Au confinement, clairement, c’est là où je me suis pas mal investi. Je me suis dit, faut quand même pouvoir faire des petits jeux parce que c'est pas évident pour tous. Comme j'ai dit, moi je pense à ceux qui sont tout seuls : c'est pas drôle. Du coup, j’ai dit, “bon allez vous pouvez venir, on passera un bon moment”… On pourra faire des soirées films, où je partage l’écran. On peut faire des jeux sympas qui ne nécessitent pas de payer. ■ On se met dans le vocal, je fais un partage d'écran et puis je partage l'écran où il y a le film. Donc ouais, des fois on se fait des séances, et ça marche très bien. Sauf quand la connexion suit pas, mais comme là je suis fibré... (rires légers) Ç’a été le bon investissement aussi la fibre du coup. ■ Il y a beaucoup de personnes que je connais depuis Twitter [...] et aussi des personnes que je connais aussi IRL. Puisque bon, vu qu’on peut plus se voir, forcément c’est compliqué, puis c’est toujours cool d’avoir des nouvelles. ■ Ce que je fais, c'est vrai que j’en ai pas parlé mais ça compte comme du jeu..? Ouais, on peut dire que c’est du jeu. Y’a un truc que j’ai fait sur mon Discord et que je propose à d’autres : j’aime bien faire des petits blind tests (JV, animés). C’est un truc sympa à faire !

Document : Esteban **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Je pense que y'a un p'tit côté plaisir, détente, quand on pense au jeu. Aussi évasion, car on a besoin de s'évader avec le confinement. (rires légers)

Document : Esteban **Tags :** LeJeuPourToi

Jeux de rôle, c'est juste passer un bon moment avec les amis, pareil pour les jeux de société. Jeux vidéo, c'est un autre critère. En fait ça dépendra du type de jeu avant tout. Certains où je recherche le fun avant tout, la détente. D'autres où je chercherai vraiment l'immersion dans l'histoire, l'univers : des jeux beaucoup plus narratifs à la Uncharted par exemple. Et parfois, d'autres jeux, c'est du online avec les amis. Ça rejoint les jeux de société mais en mode jeu vidéo.

Document : Esteban **Tags :** TuPréfèresDansUnJeu

Ce que je cherche avant tout, c'est juste passer un bon moment. Passer le temps ou alors simplement quand j'ai envie d'inspiration vu "que je suis dans le milieu" aussi. J'aime bien voir un peu ce qui se fait. [...] Je suis un gros curieux, je ne suis pas fermé au niveau des jeux !

Document : Esteban **Tags :** TuPréfèresDansUnJeu

Avant le confinement, je vais pas te mentir c'était extrêmement rare que je jouais… Parfois je sortais pas plus qu'une petite console portable pour les transports par exemple. J'aime bien sortir la petite DS parce qu'elle prend pas de place. Mais ouais, c'est vrai que c'était très très restreint. Le weekend, je devais même bosser parce que je rentrais très tard, c'est deux heures de transports. Les transports, c'était vraiment un truc qui me faisait perdre énormément de temps et j'étais crevé.

Document : Esteban **Tags :** ConfiRelationAuJeu

J’ai repris les streams pendant le confinement. D’ailleurs, je streame toujours.

Document : Esteban **Tags :** ConfiRelationAuJeu

En semaine, c'est plus de la lecture que je fais. Et généralement le weekend, je fais plus du jeu.

Document : Esteban **Tags :** FréquenceJeu

Avant le confinement, les jeux online massif, j’étais pas trop dessus. Je voyais mes potes IRL et j'avais pas ce manque, on va dire. J’étais plus vraiment full solo. [...] J’suis plus team local à la base, à l’ancienne. Pour moi, le online, c’est bien quand tu peux voir tes potes qui sont loin…

Document : Esteban **Tags :** ConfiRelationAuJeu, Jeu&RapportsSociaux, SoloMulti?

Tout le monde a ce préjugé qui dit “ça isole” : pas du tout, en tout cas dans mon cas. Parce que ça fait des points communs, ça apporte une discussion plus facile avec des personnes et ça fait même des liens d’amitié.

Document : Esteban **Tags :** Apprentissage&Jeu

Ensuite pour ce que ça apporte même niveau pro, même dans la vie de tous les jours ; bah y'a l'anglais parce que beaucoup de jeux sont pas traduits. Beaucoup moins maintenant, il y a un changement d'ailleurs là-dessus… ■ Par exemple, je prends une saga que j'aime beaucoup, les Ace Attorney. Je les ai connus à l'époque sur DS, ils étaient en français. Et dès qu'ils ont basculé sur la 3DS, ils étaient full anglais. Mais je voulais pas manquer la suite évidemment, du coup j'ai dû m'y mettre à fond. Puis même beaucoup de visual novels sont en anglais. [...] L'anglais mine de rien, c'est un gros plus, on se force. On veut comprendre l'histoire, ce qui se dit. Donc oui, ça force l'apprentissage d'anglais.

Document : Esteban **Tags :** Apprentissage&Jeu

C'est vrai qu'Assassin's Creed, même si c'est pas copié sur l'Histoire, comme les environnement sont bien retranscrits...c'est vrai que c'est intéressant pour le côté historique pour voir comment étaient les bâtiments à l'époque.

Document : Esteban **Tags :** Apprentissage&Jeu

On peut aussi dire voyage. Y'a Assassin's Creed mais moi qui suis jamais allé au Japon, bah je joue beaucoup aux Yakuza. Et ça c'est confirmé avec des potes qui y sont allés, ils ont dit clairement "ça ressemblait vraiment à ça". [...] Donc y'a le côté culturel, mine de rien.

Document : Esteban **Tags :** Apprentissage&Jeu

(Dans le jeu No More Heroes), quand tu sauvegardes, tu vas aux toilettes. Et bah du coup, bon c'est plus entre moi et ma copine, en gros quand je dis "je vais aller sauvegarder", c'est que je vais aux toilettes. (rires) Ce jeu nous a marqué, du coup on l'utilise au quotidien, mais plus en mode private joke.

Document : Esteban **Tags :** Quotidien&Jeu

Alors déjà, un peu avant l'annonce (du confinement), je le sentais venir parce que clairement la situation était de pire en pire. Je me suis dit, bon au cas où on est vraiment restreint à sortir ou quoi, je me dis bon "heureusement que je suis équipé" (en mangas, jeux, etc) (rires).

Document : Esteban **Tags :** AnnonceFirstDaysConfi

À l'annonce de la fermeture des librairies, ça piquait. Car j'aime bien sortir pour bouquiner dans les librairies. En fait, je crois que c'est plus l'interdiction des sorties dans les magasins qui a piqué. C'était aussi une des raisons pour sortir. Ça m'a fait mal clairement, ça bouscule nos habitudes mine de rien.

Document : Esteban **Tags :** AnnonceFirstDaysConfi

Chambouler les habitudes, restriction (notamment avec les amis, ça m'a piqué aussi), adaptation.

Document : Esteban **Tags :** 1motConfi

Non c'est vrai que j'ai pas eu trop de moments ennuyeux. Sauf quand y'avait vraiment personne de connecté, heureusement j'avais toujours un truc à faire. J'avais à rattraper les bouquins qui étaient en pause depuis un an, même les jeux. Y'en a eu, mais c'est que j'avais pas d'idées sur le coup (rires nerveux).

Document : Esteban **Tags :** EnnuiConfi

Les transports, je m'en sens presque libéré ! Liberté de temps, c'est pour ça que j'ai plus de temps pour me reposer, faire autre chose à côté parce que...je rentrais chez moi je faisais quoi : je devais faire mes devoirs quoi. J'avais rien d'autre à faire et après, c'était dormir. J'avais très peu de temps pour moi, à part peut-être une heure avant de dormir, et encore… [...] C'est quand même une certaine liberté, ne serait-ce que pour ma santé !

Document : Esteban **Tags :** LibertéVContraintesConfi

Vu que notre rythme peut être un peu chamboulé, des fois on sait même plus quel jour on est. (rires) C'est un peu comme les vacances, des fois tu sais pas quel jour t'es. J'ai eu ce sentiment la à plusieurs reprises… En cours, bon forcément le temps passe vite aussi, mais tu sais quel jour tu es par rapport aux trucs à rendre.

Document : Esteban **Tags :** TP_Confi

Déjà le matin, je m'autorisais à prendre plus d'heures de sommeil. Je me laissais 30 minutes/une heure, le temps de bien me préparer et m'installer pour les cours. Autre chose : l'avantage c'est que vu que je suis à la maison du coup, je peux me préparer à manger tranquillement. C'est vrai que j'ai de la liberté pour manger mine de rien !

Document : Esteban **Tags :** TA_Confi

Du coup, fin des cours, je peux prendre ma petite pause tranquille : bouquiner ou si jamais j'ai envie de jouer rapidement. Travailler tranquillement, sereinement, sans stresser. Parce qu'avant, je crois que je rentrais vers 19h, voire 20h des fois.

Document : Esteban **Tags :** TA_Confi

L’espace chez moi me dérange pas parce que j'ai mon espace à moi. J'ai ma chambre.

Document : Esteban **Tags :** EP_Confi

Ah oui, j'ai un petit plaisir aussi à ranger ma bibliothèque et mes jeux. J'aime bien des fois changer un peu le classement. (rires légers)

Document : Esteban **Tags :** EA_Confi

Même si c’est le même espace, ça va, y’a pas tout le temps la routine. Pas tout le temps. C’est plus le fait de ne pas sortir, c’est pas l’espace qui me gène…

Document : Esteban **Tags :** EP_Confi

Je me suis fait mon petit setup “confinement”. J’ai bien organisé ma bibliothèque, niveau jeux aussi (j’essaye de mettre par marques). C’est des espaces qui bougeaient le plus, parce que c’est ceux que j’utilise le plus, forcément.

Document : Esteban **Tags :** EA_Confi

C’est vrai que ça reste du virtuel, puisqu'on n'est pas là physiquement. Après, comme j’ai dit, j’ai encore mes parents, donc ça va j’ai encore du contact.

Document : Esteban **Tags :** RéelvVirtuel_Confi

Je vais pas te mentir que vu que la télé en bas c'est du bon Full HD, moi ma télé c'est du faux 1080p, c'est un peu dégueu. C'est vrai quand y'a personne en bas, j'en profite aussi, je vais pas mentir… Mais ça prend du temps à installer. Quand t'as une bonne config et que tu te mets sur le canap, c'est sûr qu'on va pas dire non ! La télé d'en bas est plus grande, la mienne c'est le premier écran plat qu'on avait eu. C'est un peu plus fat, mais c'est les premiers écrans plats. ○ Bah après, niveau temps, ça changeait pas grand chose. Que ce soit mes journées de cours ou en jeu, le temps passe ultra vite. Après oui, peut-être en jeu, oui ça passe un peu plus vite… À la limite, le temps passe moins vite quand je lis peut-être…

Document : Esteban **Tags :** EspaceTemps&Jeu

La nostalgie, c'est les choses qui nous manquent. ○ J'sais pas si c'est hors-sujet ou pas. Mais par exemple, j'me suis lancé à quête de retrouver...puisque j'étais vraiment stupide au collège… j'avais revendu une partie de mes jeux. Ben là il y a quatre, cinq ans, je me suis mis à quête de retrouver et racheter tous mes jeux ! ○ Je me suis fait un kiff, il y avait des jeux que j'avais acheté, que j'avais pas eu le temps de faire. Justement des jeux que j'avais racheté quand j'étais petit. Retour en enfance, parfois plaisir coupable, parce qu'il y avait des jeux vraiment pas bons mais j'sais pas, des fois, il y a des plaisirs coupables… C'est vrai qu'il y'a eu des petites retrouvailles sympas dans le lot ! ○ Y'a des choses qui vont pas me manquer et d'autres, oui.

Document : Esteban **Tags :** Nostalgie&Jeu

On pouvait faire des sessions plus facilement, des parties mémorables.

Document : Esteban **Tags :** Nostalgie&Jeu

Je me levais le matin à 7h. Je vais au travail, donc à cette époque je m'occupais de la bibliothèque de l'école, donc ça prenait la journée. ○ Ensuite j'étais, le midi, avec le préscolaire pour la cantine. ○ Je continuais l'après-midi dans la bibliothèque. Après l'école, j'aidais un peu ma mère qui est maîtresse, j'aidais un peu dans son organisation de classe. Puis je rentrais chez moi vers 17h et puis à ce moment-là c'est là où je fais mes passions, donc ça peut être des jeux, des films, des séries. Bah, tout ce qui est englobé par la culture.

Document : Gael **Tags :** JType_AC

Et bah c'était très bizarre comme journée. C'était des réveils assez tôt et là au lieu de travailler, j'avais le temps pour faire plein de trucs. ○ Je pouvais beaucoup jouer, je pouvais regarder beaucoup de films, je pouvais lire beaucoup de livres. ○ C'est à ce moment-là que je me suis remis à la lecture. Et c'était que ça quasiment toute la journée. ○ Et puis bien sûr, j'en profitai pour faire le petit kilomètre de marche. ○ C'était surtout très orienté vers la culture histoire de m'occuper un peu !

Document : Gael **Tags :** JType_PC

Bah plutôt moins de jeux de société car mes deux sœurs sont parties faire leurs études. Mes parents sont pas très joueurs, enfin ma mère si, mais mon père moins… Ce qui fait que je suis surtout très jeu vidéo

Document : Gael **Tags :** PrésenceDeJeux_AC

---

on va dire que pendant le confinement comme j'ai eu plus de temps pour jouer et donc plus de temps pour finir les jeux ; il y a eu plus de jeux que j'ai acheté !

Document : Gael **Tags :** PrésenceDeJeux_PAC

Non j'avais déjà mon espace. Partager la télé avec ma mère, c'est pas évident car on l'utilise tous les deux. Ce qui fait que j'ai mon écran, j'ai mon espace et j'ai ma mère qui occupe la télévision.
○ Ça t'est jamais arrivé tu vois de prendre la console, même pour partager une partie avec ta mère ou ce genre de choses ? Tu vois, de la mettre ailleurs ? ■ Oh si, oui, ça arrive. Mais c'est plus quand mes sœurs arrivent et me disent "oh bah tiens on joue à Mario Kart". Du coup, ma mère nous rejoint et voilà. Et c'est des bons moments familiaux.

Document : Gael **Tags :** AménagementEspacePourJouer

Est-ce qu'il t'est arrivé de **partager des moments de jeu avec ta maman** pendant le confinement ? ■ Oui un petit peu, c'est arrivé. ■ Bah pour du Mario Kart, on se faisait une bonne session d'une heure. Puis parfois, elle me regardait jouer à Zelda vu qu'elle adore Zelda. ■ Ou parfois, quand j'y rejouais un peu, j'avais retrouvé Nomad Soul de Quantic Dream. Et on adore tous les deux ce jeu et du coup elle me regardait jouer à ça vu que c'est un jeu qu'on adorait tous les deux.

Document : Gael **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Est-ce qu'il t'est arrivé de **partager des moments de jeu avec ta maman** pendant le confinement ? ■ Oui un petit peu, c'est arrivé. ■ Bah pour du Mario Kart, on se faisait une bonne session d'une heure. Puis parfois, elle me regardait jouer à Zelda vu qu'elle adore Zelda. ■ Ou parfois, quand j'y rejouais un peu, j'avais retrouvé Nomad Soul de Quantic Dream. Et on adore tous les deux ce jeu et du coup elle me regardait jouer à ça vu que c'est un jeu qu'on adorait tous les deux.

Document : Gael **Tags :** ConfiRelationAuJeu

Est-ce qu'il t'est arrivé de **partager des moments de jeu avec ta maman** pendant le confinement ? ■ Oui un petit peu, c'est arrivé. ■ Bah pour du Mario Kart, on se faisait une bonne session d'une heure. Puis parfois, elle me regardait jouer à Zelda vu qu'elle adore Zelda. ■ Ou parfois, quand j'y rejouais un peu, j'avais retrouvé Nomad Soul de Quantic Dream. Et on adore tous les deux ce jeu et du coup elle me regardait jouer à ça vu que c'est un jeu qu'on adorait tous les deux.

Document : Gael **Tags :** ConfiRelationAuJeu

Non pour ça, ça a pas vraiment changé. Avec mes parents, on est chacun dans notre coin, on fait chacun sa vie. C'est un peu comme si j'étais en coloc avec mes parents (rires). Ce qui est bizarre quand tu le dis comme ça. ○ Mais disons qu'avant le confinement, je jouais à des jeux mais j'en parlais pas forcément. Et pendant le confinement, j'ai eu ce besoin de partage. Partager mes expériences de jeu, discuter avec avec des gens sur un jeu, de savoir qu'est-ce qu'ils en ont pensé. Qu'est-ce qu'une discussion peut amener dans ton expérience de jeu ? Et ça c'est fait pour les autres supports culturels où j'avais ce besoin de pas seulement dire ce que je pense mais d'en parler avec d'autres gens. Que ce soient des gens qu'on connaît ou des gens qu'on connaît pas. Je trouve d'ailleurs que faire une discussion sur un jeu avec une personne que tu connais pas, ça élève la discussion car tu ne connais pas la personne…

Document : Gael **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Alors le jeu bah...ça peut être beaucoup de choses. Le jeu pour moi, c'est surtout vivre une histoire, être en immersion avec l'histoire, voyager, ce que j'ai beaucoup fait pendant le confinement en faisant des open world.

Document : Gael **Tags :** LeJeuPourToi

C'est être à fond dans quelque chose, c'est parfois juste s'amuser, c'est parfois profiter qu'il y ait un jeu pour être avec des potes.

Document : Gael **Tags :** TuPréfèresDansUnJeu

Le jeu ça peut aussi être un facteur de sociabilités, vu que tu peux être plus sociable avec des jeux. Tu peux faire des rencontres plus facilement.

Document : Gael **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Alors moi je suis un grand joueur de jeux solos narratifs. ○ Je suis quelqu'un qui adore les auteurs (cinéma, jeux, …), j'adore les scénaristes. Voilà moi ce qui m'intéresse, c'est vraiment comment tu me racontes ton histoire, comment sont tes personnages. Qu'est-ce que tu me racontes, pourquoi tu me racontes ça, quel est ton but. C'est vraiment le fait de vivre l'histoire qui m'intéresse beaucoup.

Document : Gael **Tags :** TuPréfèresDansUnJeu

Avant de jouer, c'est un peu comme quand je regarde une série. Je me mets en mode "alors, qu'est ce que j'ai fait la dernière fois ?". Ensuite c'est d'imaginer "alors qu'est-ce qu'il va se passer ? Comment va avancer l'histoire ? Qu'est-ce qui va se passer ? Qu'est-ce que je vais faire ?" C'est beaucoup d'imagination…

Document : Gael **Tags :** AvantDeJouer

Ah oui ça a complètement changé mon rapport avec les jeux. Avant confinement, allez, quand je jouais trois heures, c'était vraiment une grosse session de jeu pour moi. Mais pendant le confinement, ça a plutôt multiplié. Et notre rapport a changé, vu que ça nous a occupés, ça nous a permis de penser à autre chose, ça nous a permis de voyager. On pouvait pas bouger. Je pense que pour plein de gens, notre rapport avec le jeu vidéo a beaucoup changé...car on jouait pas plus pour nous divertir mais plus pour nous occuper, pour respirer ! Ça va plus jamais revenir comme avant notre rapport au jeu vidéo.

Document : Gael **Tags :** ConfiRelationAuJeu

Ah bah on est sur six, sept heures de jeu. C'est comme quand tu regardes une série et que tu te dis "ah non, il faut que je continue en fait", c'était pareil. ○ Alors, j'étais sur plusieurs jeux. J'ai commencé sur le Star Wars Jedi: Fallen Order. Je suis parti, sur ensuite, Red Dead Redemption II. Et j'ai fait après Final Fantasy VII Remake. ■ Je me suis dit : "c'est bon, j'ai le temps". D'habitude, je fais des jeux courts, pour les finir. Mais là je me suis dit : "allez, j'ai du temps". J'ai acheté ces jeux et il faudrait que je les continue, donc allez : "on va s'y poser, on va les faire". Et j'ai pu les terminer. ● Je pense que je les aurais fait mais je les aurais fait plus dans la durée. Ça aurait duré plus longtemps. ● Red Dead, le II, je l'ai fini en deux semaines. Je pense que...avant le confinement, je l'aurais fait sur le mois. ● Je pense à toutes les parties où ça se passe dans les camps, où j'me suis mis à vivre la vie du camp, à faire les p'tites tâches, à faire les jeux de cartes, à faire la fête. Je pense que tout ça avant le confinement, je ne l'aurais pas fait. J'aurais juste fait l'histoire principale. Mais là, je voulais juste profiter. Il y a cette envie de profiter de l'ambiance, d'être un peu dans la peau d'Arthur Morgan. J'avais vraiment envie de le vivre comme lui, pendant ce voyage en fait.

Document : Gael **Tags :** ConfiRelationAuJeu, FréquenceJeu

Oui oui, j'ai complètement un changement, je vais te donner un exemple. En ce moment, je suis en train de faire Yakuza 7 et je me dis que voilà l'endroit est assez vaste, il y a pleins de trucs à faire. Et je me dis que c'est seulement de la volonté des développeurs et des auteurs d'avoir fait ce monde et que...il faut aussi en profiter de ce que nous offre le jeu. Que ça fait partie de l'expérience globale du jeu.

Document : Gael **Tags :** ConfiRelationAuJeu

Oui ça m'est arrivé de jouer un petit peu en multijoueur. Alors avant le confinement et avant que je sois à fond dans cette période solo narratif, j'étais un gros joueur de MMO comme beaucoup de gens. Et moi ce que j'adorais dans les MMO, c'est le fait de vivre une histoire mais à plusieurs. C'est de vivre, tu vois, c'est un peu comme si tu étais dans la terre du milieu avec tes potes et tu faisais la quête. [...] Ouais ça fait du bien parfois, juste de dire "oh, je te connais pas, mais on va vivre, faire cette quête ensemble" et on passe toujours un bon moment.

Document : Gael **Tags :** SoloMulti?

Le jeu au service de l'apprentissage : ○ C'était le cas avant le confinement, c'est toujours le cas. Moi c'est pour ça que j'adore et que j'adorais Assassin's Creed : se plonger dans une période historique et profiter du jeu. Ubisoft, ils ont eu la bonne idée d'utiliser des historiens pour leurs univers. Et c'est le fait d'approfondir mes connaissances et profiter de ce que le jeu offre vu qu'on n'a pas souvent le réflexe d'aller, de taper "Égypte antique qu'est-ce qui s'est passé ?". Alors que dans le jeu, c'est devant nous, alors on peut en profiter. ○ Moi, la narration environnementale, que ce soit pour apprendre ou juste pour le jeu, c'est quelque chose que j'adore.

Document : Gael **Tags :** Apprentissage&Jeu

Le jeu dans le quotidien : ○ Ah non pas du tout. J'aime bien séparer, histoire de ne pas être trop dans certains trucs. Je veux dire, il y a ce moment où je travaille, il y a ce moment où je suis dans la vie IRL, il y a ce moment où je suis dans les jeux.

Document : Gael **Tags :** Quotidien&Jeu

Bah l'annonce du confinement, c'était assez particulier car à Saint-Barth, on nous a dit : un coup, on va fermer les écoles et on sera confinés. Après, le même jour, la préfecture nous a dit : "non, on va laisser les écoles ouvertes". Pour finalement nous dire, que samedi : "on confine bien mais on verra pour les écoles". Du coup, lundi, finalement on ferme les écoles ; les enfants vont venir chercher leurs affaires pour travailler à la maison.

Document : Gael **Tags :** AnnonceFirstDaysConfi

Puis ensuite les premiers jours, il a fallu s'adapter car on n'est pas habitué à rester 24 heures sur 24 à la maison. On a une forme de vie qui nous dit qu'à tel moment on doit faire si, à tel moment on doit faire ça. On doit travailler...on doit faire des tâches quotidiennes. ○ Notre quotidien est fait pour qu'on sorte, pour qu'on puisse avoir des loisirs extérieurs. On doit faire du sport, c'est important. Et là tout à coup, tout ça s'est balayé. On nous dit : "vous devez rester à la maison". Donc il a fallu bien s'adapter. ○ Et puis après, moi j'y ai pris goût, car il y a un petit côté sympa d'avoir eu le temps de lire, d'avoir eu le temps de jouer, d'avoir eu le temps de regarder des films. ○ C'est même une période où j'ai pu être assez sociable vu que j'ai pu reprendre contact avec plein de potes, j'avais le temps.

Document : Gael **Tags :** AnnonceFirstDaysConfi

Bah le temps. J'avais le temps en fait, on avait le temps, on n'était pas pressé. On est dans une société qui nous presse beaucoup, qui nous stresse beaucoup. ○ Là, le confinement, c'était assez horrible. Même si je l'ai bien vécu, y'en a c'était moins le cas, y'en a ils ont du mal. Mais on avait le temps en fait, on pouvait avancer à notre rythme. ○ Nous on a pas le couvre-feu mais je pense à vous… Vous êtes pressés, il faut vite rentrer. On doit travailler mais tu peux plus avoir tes loisirs à l'extérieur, tu peux plus aller au cinéma et ça c'est très important. Tu peux plus faire de salon de jeux vidéo, tu peux plus aller au stade. Donc t'es pressé. Le confinement moins, y'avait des choses fermées mais tu pouvais avancer à ton rythme.

Document : Gael **Tags :** 1motConfi

Je pense que c'est les deux en fait : t'as la liberté car t'as le temps de faire ce que tu veux faire. T'as pas de contraintes liées à toutes les contraintes de la vie qu'on mène. Mais t'as les contraintes des salons annulés : si t'es journaliste dans la culture ou dans les jeux vidéo, t'as une bonne partie de ton travail que tu ne peux pas vraiment faire…

Document : Gael **Tags :** LibertéVContraintesConfi

Alors je suis quelqu'un qui adore l'ennui. Je trouve que c'est très important d'avoir ce rapport avec l'ennui quand tu...vu qu'en dehors de mon travail j'écris sur le cinéma et je parle beaucoup de culture sur Twitter. Et je trouve que c'est très important d'avoir ce rapport avec la culture quand tu as l'ennui et quand tu recherches l'envie de faire quelque chose. ○ Est-ce que je me suis ennuyé pendant le confinement ? Bah pas vraiment en fait, vu que non seulement j'avais le temps pour jouer mais j'avais aussi le temps pour regarder des streams. Et ça, les streams, c'est quelque chose de génial !

Document : Gael **Tags :** EnnuiConfi

Les journées étaient très longues. Très longues car, bon certes on avait le temps pour nous faire plaisir mais on avait trop de temps en fait, on avait trop de temps libre. Et ces moments creux de la journée, tu les ressentais.

Document : Gael **Tags :** TP_Confi

J'y ai beaucoup pensé (à la gestion du temps) car je pense que c'est assez dangereux d'avoir qu'une seule passion en fait. Si tu restes toute la journée dans les jeux vidéo par exemple, même si j'adore ça, au bout d'un moment tu te renfermes là-dedans et tu vois plus ce qui se passe ailleurs, ce qui se passe dans ta vie. Donc au bout d'un moment, je me suis dit : "bon, c'est bien de jouer, c'est bien de regarder des films mais au bout d'un moment il faut que tu te raccroches à la réalité". Et c'est important, c'est important aussi dans notre rapport avec les jeux de toujours être rattaché à la réalité.

Document : Gael **Tags :** TA_Confi

Le virtuel en fait, c'est, pour moi, la notion de liberté. Liberté d'avoir un monde qui te propose plein de choses, liberté de décider ce que tu veux faire, ce que tu veux être aussi. ○ Et le réel, ban le réel en fait, tu vis dans une société. Avec d'autres gens et ta liberté ne doit pas être une contrainte pour la liberté des autres dans le réel. ○ Alors que dans le virtuel, tu peux être libre de ce que tu fais. Tu as pas les autres à qui ça peut embêter, alors que dans le réel, c'est le cas.

Document : Gael **Tags :** RéelvVirtuel_Confi

Sur la confusion du réel avec le virtuel : ■ Oui oui, oui oui, ça m'est arrivé et puis dans ce cas je dis "bon, on va arrêter un peu et faire autre chose". ■ Et oui le jeu à un rôle là-dedans car à force de faire des jeux de plus en plus réalistes ; tu le vois au niveau des

visages, au niveau des graphismes. Et bah ça peut porter à confusion et c'est là où c'est dangereux car tu fais plus la différence. Tu peux croire que la vie est un jeu alors que ce n'est pas du tout le cas. Et tu perds aussi le sens de la vie car la vie c'est pas le jeu et le jeu c'est pas la vie.

Document : Gael **Tags :** RéelvVirtuel_Confi

Bah l'espace, non pas de claustrophobie, comme je te l'ai dit en début, j'habite à Saint-Barth. J'ai un jardin, je pense à tous les étudiants qui sont dans les petits studios ou en coloc ou là c'est plus compliqué. ○ En plus, nous à Saint-Barth, on a eu cette chance d'avoir accès aux plages pendant le confinement. Si t'avais noté la petite case pour le sport, tu pouvais rester le temps de faire un plouf. Donc ça c'est plutôt agréable.

Document : Gael **Tags :** EP_Confi

Donc non puis mine de rien quand les jours avancent, t'as cette routine du confinement qui se met en place : avec des pièces que tu aimes bien, des pièces tu as pas trop envie de rester dedans car t'as l'impression d'être enfermé. Non au bout d'un moment t'as cette routine qui se met en place vu que tu commences à t'y habituer et à y prendre goût parfois en fait.

Document : Gael **Tags :** EP_Confi

Oui j'ai adapté mon coin de jeu et ma chambre pour que je sois toujours aussi en mouvement. C'est aussi le danger de rester toujours assis. L'être humain est fait pour être assis, on est pas à l'aise à rester debout toute une journée. Je ne sais pas comment font les enseignants à être debout devant un tableau, c'est pour ça que je les salue.

Document : Gael **Tags :** EA_Confi

Mais c'est bien de bouger, donc du coup je dis “alors, cet espace-là, c’est l’espace jeu. Cet espace là, près de mon lit, il y a les livres.” Ensuite, j'ai mon téléphone avec l’appli de podcasts qui est ouverte pour me dire “bon allez, je bouge un peu”. Donc je mets les écouteurs et on écoute le podcast en marchant en même temps. Mais alors, je fais aussi ça pour la vaisselle où je me dis que c’est pas le truc qui m’excite le plus mais ce sera le moment de découvrir un truc en même temps. Et c’est comme ça que je me suis mis à écouter beaucoup de podcasts.

Document : Gael **Tags :** EA_Confi

Est-ce que tu penses que le jeu à un impact sur la perception et/ou gestion de l’espace-temps ? ■ Alors, j'ai pas de réponse claire et précise sur cette question car ça mérite une longue réflexion car c’est très intéressant ta question. Mais on peut commencer par dire oui, après je saurais pas dire sur quoi et comment mais je pense que oui.

Document : Gael **Tags :** EspaceTemps&Jeu

Ah oui oui complètement car j'avais le temps, toujours le temps (rires), de refaire les jeux. ○ Les anciens jeux, c’étaient des jeux on était enfant, donc t’as un point de vue enfant, t’as pas un point de vue adulte qui connaît mieux le jeu vidéo, qui a pu découvrir plus d’oeuvres. Ce qui fait que ton point de vue sera différent, c’est la même chose que le cinéma par exemple.

Document : Gael **Tags :** Nostalgie&Jeu

Et donc par exemple quand j'ai pu rejouer à Nomad Soul, j'ai pu me rendre compte de la grandeur de ce monde à cette époque, de comment Cage et son équipe ont pu faire cet

univers. De voir l'impact d'avoir David Bowie dans ce jeu et de comment il va raconter cette histoire en fait. Comment il a fait pour pour faire ce monde où tu peux changer de personnage à n'importe quel moment. Comment il a pu faire vu que t'as plusieurs quartiers. Et voilà, c'est de voir la narration dans ces quartiers… ○ Donc c'est très intéressant de refaire des jeux mais sans avoir ce constat d'être nostalgique en disant : "oh la la, c'était tellement bien avant, on peut plus faire ça maintenant". Et c'est là où je parlais de danger tout à l'heure.

Document : Gael **Tags :** Nostalgie&Jeu

Clairement, cette enquêté à un profil de jeu extrêmement lié aux rapports sociaux : elle ne joue quasiment que dans des contextes familiaux, sociaux

Document : Pauline **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Alors, avant le confinement, j'étais à La Rochelle. Je faisais des cours à l'IFSI de La Rochelle. Et donc une journée type, c'était réveil vers 8h-9h, voilà, j'allais faire mes cours dans les amphis et je revenais le soir chez moi. Et je pouvais aller boire des verres en ville, faire des soirées. On avait fait beaucoup de soirées avant le confinement. Voilà. ○ Ben en gros, c'était 7h30 de travail parce que l'IFSI c'est une formation donc c'est des 35 heures par semaine. Donc c'était à peu près 7h30 de travail par jour et du coup le reste du temps c'était du loisir mais bon...voilà quoi, j'étais chez moi. ■ On a jamais de travail à faire le soir chez nous, c'était que les cours et après c'est fini.

Document : Pauline **Tags :** JType_AC

Oui, si ça m'a changé, oui. Parce qu'on avait beaucoup plus de travaux à rendre pendant le confinement, donc ça demandait beaucoup plus de travail sur le temps personnel. ●

Journée type (pendant le confi) : ○ Et pendant le confinement, alors j'étais de retour chez mes parents à Varrains. Et le réveil c'était pareil, vers 8h-9h, plutôt 8h pour faire des cours à distance. Donc c'était toute la journée des cours à distance. Pareil avec l'IFSI, donc des visio ou des cours sur plateforme avec des PDF ou des choses comme ça. Et le soir, quand y'avait encore un petit peu le temps, on faisait des jeux de société ou des jeux vidéo. On regardait des films avec mes sœurs et mon beau-frère. Et voilà !

Document : Pauline **Tags :** JType_PC

Y'avait des jeux de société, pas mal de jeux de société et des jeux vidéos que mon beau-frère avait ramenés de chez lui. Voilà. ○ En parlant de l'après confifi et de sa vie à La Rochelle : Mon amie Déborah qui a ramené un Monopoly et Une Bonne Paye de chez elle et du coup on y a joué une fois à une soirée. Mais sinon, je joue jamais aux jeux de société, mis à part ce moment-là.

Document : Pauline **Tags :** PrésenceDeJeux_PAC

(pendant le confifi) : ○ On jouait principalement dans le salon mais quand il fallait qu'on soit dans un endroit plus tranquille, on allait jouer dans la chambre de ma sœur à l'étage. Et c'est aussi là qu'on jouait aux jeux vidéo parce qu'il y avait un écran que mon beau-frère avait également rapporté pour jouer aux jeux vidéo dans cette pièce un peu isolée du reste de la maison.

Document : Pauline **Tags :** AménagementEspacePourJouer

Bah le jeu, c'est un moment de partage avec plusieurs personnes, voilà. Qui permet de détendre ou de…(rires)...entrer en conflit…(rires)...avec d'autres personnes, quand il y a des enjeux importants. Voilà...ouais, des moments de partage !

Document : Pauline **Tags :** LeJeuPourToi

Je préfère les jeux de groupe, pas les jeux individuels où on se bat chacun pour soi. Je préfère les jeux de cohésion où on doit tous réfléchir ensemble pour réussir le jeu.

Document : Pauline **Tags :** TuPréfèresDansUnJeu

Bah avant de jouer à un jeu, je suis contente de me dire qu'on va passer un bon moment, voilà. Donc c'est de la joie que je ressens en général. (rires) Ou je peux être blasée parce qu'il y a des moments où on m'invite à jouer à des jeux ; et je vais accepter par plaisir alors que je n'ai pas forcément envie.

Document : Pauline **Tags :** AvantDeJouer

Je pense qu'il a pas **(le confinement)** eu une énorme influence parce qu'un jeu de société reste un jeu de société. Ouais non, ça a pas énormément changé ma perception du jeu.

Document : Pauline **Tags :** ConfiRelationAuJeu

Avant le confinement, je jouais presque jamais aux jeux de société. Si j'y jouais, c'était peut-être...allez : 3 fois par an.

Document : Pauline **Tags :** FréquenceJeu

Et pendant le confinement ça a été beaucoup plus important, c'était peut-être… Je dirais déjà minimum une fois par jour.

Document : Pauline **Tags :** FréquenceJeu

Aujourd'hui c'est redevenu comme avant. J'y joue presque jamais ou quand je reviens dans ma famille les weekends. Donc ça peut être une fois tous les deux mois quoi.

Document : Pauline **Tags :** FréquenceJeu

Pour les jeux vidéo, je préfère les jeux solo. J'aime pas les jeux d'équipe ou autre parce que je sais pas qui il y a de l'autre côté, donc je préfère jouer toute seule.

Document : Pauline **Tags :** SoloMulti?

Mais après, je me souviens quand j'étais plus jeune et qu'on avait une PlayStation, je crois que c'était la un ou la deux, je ne sais plus… (rires) Ça devait être la un. Et on jouait à des jeux avec mes sœurs, surtout avec ma grande sœur. Et même si on était toutes les deux à y jouer, c'était chacune notre tour donc ça restait quand même individuel. On jouait pas l'une contre l'autre. Il y a juste quand je jouais à des jeux comme Mario Kart où on pouvait s'affronter mais c'était c'était chez des amis et ça restait très ponctuel.

Document : Pauline **Tags :** SoloMulti?, Jeu&RapportsSociaux

---

Le jeu au service de l'apprentissage : ○ Alors d'abord, pour les jeux vidéos… Ouais donc ça compte, c'était des jeux ludiques sur ordinateur comme Adibou, Lapin Malin, ??? : des jeux pour enfants quand j'avais entre 5 et 10 ans on va dire. Je jouais à ça sur l'ordinateur

pour m'améliorer en maths, en anglais, en plein de matières différentes. Donc j'ai joué beaucoup, fin beaucoup, j'ai plus trop la perception de ce que c'était beaucoup à l'époque… Mais peut-être une ou deux fois par semaine sur l'ordinateur pour une durée d'environ une heure. Et les jeux de société, on avait le C'est pas sorcier en jeu de société donc y'avait des questions aussi de culture générale, de science. Voilà sur la faune et la flore, etc. Donc ça aussi c'était pas mal.

Document : Pauline **Tags :** Apprentissage&Jeu

---

dans mes études, mes formateurs diront qu'on utilise parfois le jeu aussi...mais là ça rentre plus dans le jeu dans l'apprentissage quoi. Il nous font utiliser des applications comme Kahoot ou des choses comme ça pour apprendre. Et aussi des simulations sur ordinateur pour...je sais pas comment expliquer...c'est un logiciel qui s'appelle MedicActiV. Et en gros c'est des simulations : on a des patients, bah c'est virtuel tout ça, dans des situations. Et en gros, on fait une prise en charge infirmière et tout ça, c'est de façon virtuelle quoi.

Document : Pauline **Tags :** Apprentissage&Jeu

L'annonce du confinement, je l'ai trop bien vécu, je me suis dit : "super, je vais avoir deux semaines de vacances en plus" parce que je crois que j'étais encore en vacances quand ça a été annoncé. Donc je me suis dit : "bah très bien, ils ont prévu deux semaines de confinement" parce que pour le moment c'était que deux semaines de prévues. Donc voilà, j'étais super heureuse, je me suis dit "je vais pouvoir souffler".

Document : Pauline **Tags :** AnnonceFirstDaysConfi

Les premiers jours : oui trop contente. Voilà, je me suis dit “pépère, du repos. Je vais pouvoir m’amuser, faire des jeux, faire des promenades à la campagne. Je sais pas pour combien de temps ça dure mais tant que ça dure, c’est bien.

Document : Pauline **Tags :** AnnonceFirstDaysConfi

Mais franchement, le confinement pour moi, ç’a été un retour aux sources, à la famille. Se recentrer dans notre petite bulle familiale, c'était vraiment… En plus, je me souviens, il faisait beau à cette époque-là, donc c'était vraiment que du bonheur. (rires) Ça me manque… Et ça permet aussi de reprendre du temps pour soi et voilà ; prendre le temps de s'ennuyer aussi.

Document : Pauline **Tags :** 1motConfi

Je pense que je me suis ennuyée de temps en temps. Mais fin, on trouvait quand même des choses à faire pour pallier cet ennui. Bah comme les jeux ! Franchement j'ai eu la chance de pas vivre le confinement toute seule dans mon appartement. J'étais entouré de 5 autres personnes donc franchement, comparé à d’autres, j'ai été chanceuse. Et même si j'ai pu m'ennuyer et trouver le temps long certains weekends où j'avais pas de travail à faire. Où voilà, mes sœurs et mon beau-frère travaillaient leurs cours et moi j'avais j'avais plus rien à faire ; je prenais le temps de lire des livres alors que bah d'habitude j'ai pas forcément le temps de lire. Voilà quoi, je prenais du temps pour moi et franchement c'est pas mal aussi de faire des choses qu'on a pas l'habitude de faire d’habitude.

Document : Pauline **Tags :** EnnuiConfi

Alors en fait quand on a vu que le confinement allait durer 2 mois, je me suis dit “deux mois, ça va être hyper long, on va trop s'ennuyer à la fin”. Ça me paraissait hyper lointain

la fin des deux mois. Et au final, quand les deux mois se sont écoulés, je me suis dit “mais c'est passé hyper vite, j'ai pas vu le temps passer”. Donc au final, je me suis peut-être pas tant ennuyé que ça si c'est passé très vite. Et maintenant avec du recul, quand je repense au premier confinement, c’est vrai que je perçois quand même la longueur. Fin, c'est assez étrange… c'est-à-dire que quand je l'ai vécu, j'ai trouvé que c'est passé trop vite. Et avec du recul quand je repense à tout ce qui s'est passé pendant tout ce confinement : bah, je me dis qu’au final, c'était quand même long et il s'est passé plein de choses entre le début du confinement et la fin du confinement. Voilà.

Document : Pauline **Tags :** TP_Confi

Dans la vie normale, j'ai envie de dire, hors confinement : on a tout le temps des contraintes. On est contraint d'aller, d'aller travailler, d'aller en cours. Voilà, d'aller faire nos courses, etc. Et quand on était en confinement, d'accord il y avait la contrainte “on pouvait pas sortir de chez nous”, même si on entravait un peu cette contrainte parce qu'on habite à la campagne et qu'on pouvait se balader. Mais quand même, il y avait cette contrainte-là. On était obligé de rester coincés chez nous… Mais au final, je trouve qu'il y avait quand même moins de contraintes. Parce que j'étais pas contrainte d'aller à l'école, j'étais pas contrainte d'aller faire les courses, parce que c’est ma mère qui y allait (rires). Et puis on faisait des drive, voilà quoi. Et donc au final, je me suis sentie plus libre de faire ce que je voulais pendant le confinement que hors confinement.

Document : Pauline **Tags :** LibertéVContraintesConfi

Bah en vrai ça changeait pas trop de d'habitude. Le matin je me réveillais tout le temps à peu près aux mêmes heures parce que j'avais quand même mes cours à suivre en visio. Mais à c’t’époque là, on faisait pas énormément de visio d'ailleurs. Avec l’IFSI, c'était plus des cours, des cours en PDF et des travaux à rendre le jour même ou la semaine d'après. Du coup, j'étais quand même obligé de me réveiller à des heures correctes : 8h.

Et me coucher pareil à des heures...23h, minuit. Donc non en fait, ça a pas tellement changé d'avant le confinement.

Document : Pauline **Tags :** TA_Confi

Dans mon logement actuel, je ressens ça, mais le soir quand je rentre du travail où je me dis : "oh, je suis bloqué dans cet appart, toute seule…" (rires) La solitude. (rires) Donc ouais, je ressens ça, mais quand on était confiné, bah la maison elle était quand même beaucoup plus grande et qu'on pouvait sortir. Il y avait un jardin et les champs à côté. C'était quand même beaucoup plus grand et beaucoup plus confortable à vivre. J'avais ma petite chambre à l'étage donc quand je voulais m'isoler, c'était plus simple aussi

Document : Pauline **Tags :** EP_Confi

Alors dans mon appartement, comme c'est un 24 mètres carrés, j'ai pas énormément d'endroits où placer mes meubles. Donc y'a juste ma grande table que je bouge de temps en temps pour la réduire et me faire plus de place ou l'agrandir quand je reçois du monde. Et sinon, quand on était confinés chez mes parents, je me souviens qu'on a changé une fois les meubles de ma chambre avec, avec ma grande sœur. Voilà, on a juste changé de place l'emplacement des meubles dans ma chambre et c'est tout. Pour changer, juste changer, voir si ça ferait plus grand, essayer une autre config quoi.

Document : Pauline **Tags :** EA_Confi

Le virtuel c'est quand tu joues aux jeux vidéos et que tu passes beaucoup de temps dedans et au bout d'un moment, bah ta perception du temps, excètera, elle change en fonction du jeu dans lequel tu es. Et moi étant donné que je joue très peu au jeu vidéo. J'y ai joué un petit peu pendant le confinement mais ça restait sur des...bon d'accord, des fois on pouvait

y passer l'après-midi, donc là peut-être que la perception du temps changeait. Mais en règle générale, non, ça restait correct.

Document : Pauline **Tags :** RéelvVirtuel_Confi

Je me souviens...ah ouais mais là ça rentre plus dedans. Les réseaux sociaux ? Parce que pendant le premier confinement, je me suis installé TikTok et depuis, bah quand je passe du temps dessus, ma perception du temps change complètement. J'ai l'impression de passer dix minutes sur TikTok alors que ça fait déjà une heure que je suis dessus. Donc là pour le coup, c'est à ce moment-là que ma perception du temps, elle change.

Document : Pauline **Tags :** TP_Confi

Justement quand t'es dans un jeu vidéo, le temps s'écoule différemment que dans la réalité. Dans la réalité, on sait tous comment le temps se passe : en minutes. (rires) ■ Parce que les jeux de société...pour moi il y a pas de différenciation entre le réel...fin, y'a pas de virtuel même dans un jeu de société. Un jeu de société, c'est la réalité. Pour moi, le virtuel, ça concerne que le jeu vidéo et les réseaux sociaux quoi.

Document : Pauline **Tags :** RéelvVirtuel_Confi

Avant le confinement, c'est vrai que ça j'avais oublié aussi, mais avant le confinement, on faisait des soirées. Et souvent dans les soirées, il y a des jeux d'alcool. Donc là pour le coup, voilà, on jouait à des jeux de cartes essentiellement. Donc là, c'est plus dans des rapports amicaux ou pour passer un bon temps qu'on utilise les jeux. ○ Et pendant le confinement, c'était pour passer le temps avec la famille, découvrir de nouveaux jeux. Voilà, pour apprendre à mieux se connaître parce que mes sœurs, je les connais très bien et tout mais elles changent aussi avec le temps. Donc on peut se ré-apprendre grâce au

jeu. Et puis aussi mon beau-frère que je vois pas tant que ça parce qu'il habite loin, donc ces deux mois ont permis de le connaître également. De le connaître mauvais joueur, tricheur. (rires) ○ Alors en fait, maintenant, comme y'a toujours les couvre-feu : on peut plus trop se voir entre amis. Quand je suis sur La Rochelle, je joue jamais aux jeux de société mais j'aimerais beaucoup , mais en fait j'ai pas beaucoup d'amis qui sont intéressés par les jeux de société ou par les jeux vidéos. Moi j'ai pas de jeux vidéo chez moi donc je vais pas m'incruster chez les gens pour jouer aux jeux vidéo non plus. Donc je joue pas beaucoup, je joue que quand je rentre chez mes parents et que voilà quoi… Ah si, j'ai découvert il y a pas longtemps les lunettes de réalité virtuelle. C'est un ami qui me les a fait essayer, et voilà. Première fois que je découvrais ça, c'était trop trop bien. ○ Oui, parce que… Avant le confinement je pensais pas que...fin je savais qu'on passait du bon temps à faire des jeux de société et tout mais j'en avais marre parce que c'était tout le temps les mêmes jeux. Ça m'apportait plus de plaisir, c'était juste un passe-temps. Voilà mais ça apportait pas énormément de plaisir. Alors que en fait, pendant le confinement, comme on a découvert plein plein de jeux...et ben voilà quoi, j'ai envie de les refaire après le confinement mais j'ai personne avec qui les faire et j'ai même pas des jeux sur moi quand je suis sur La Rochelle, donc c'est compliqué quoi. Mais c'est vrai que…

Document : Pauline **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Alors les jeux de société, je trouve pas, parce que comme je le disais, on est toujours dans la réalité donc **on a tout le temps conscience du temps qui passe donc c'est plus simple pour "garder les pieds sur terre"**.

Document : Pauline **Tags :** EspaceTemps&Jeu

Par contre dans les jeux vidéo, je trouve que le temps réel passe beaucoup plus vite que le temps qu'on passe dans le jeu. Donc en ça, oui, le temps change.

Document : Pauline **Tags :** EspaceTemps&Jeu

Mais sinon **pour la perception de l'espace, je trouve que ça change rien dans les jeux vidéo par contre dans les jeux de société, ça peut être modifié**. Par exemple quand on prend un jeu qui nous demande beaucoup d'espace comme par exemple le jeu qu'on avait fait pendant confinement c'était un...merde comment ça s'appelle...un escape game. **Un escape game qui nous avait demandé de mobiliser vraiment tout le salon. Et même d'autres pièces. Oui, y'avait la cuisine et le salon qui avaient été mobilisés. Donc là pour le coup, y'a une perception de l'espace qui peut changer**.

Document : Pauline **Tags :** EspaceTemps&Jeu

Crash Bandicoot, ça oui, pour le coup ça m'a ramené dans l'enfance. Parce que c'est un jeu auquel je jouais quand j'étais plus petite sur la Playstation One. Et que j'avais pas revu depuis genre dix ans, même plus. Donc ça, c'était bien. Non, sinon le reste ça m'a pas rappelé spécialement l'enfance parce que au final c'est des jeux… Par exemple, les jeux de société auxquels on a joué, soit c'étaient des nouveaux jeux, soit c'étaient des jeux auxquels j'ai joué pas que dans l'enfance mais continuellement, en grandissant. Donc euh, voilà. Non ça ne m'a pas spécialement rappelé mon enfance.

Document : Pauline **Tags :** Nostalgie&Jeu

Habituellement, quand je suis en journée de cours, je me réveille tôt le matin. Réveil habituellement vers 6h du matin, euh, je me laisse un petit peu en temps de détente jusqu'à 6h30 et après je commence à me préparer. Et puis du coup bah je prends le bus pour aller au lycée. Et puis je termine mes journées entre 16h et 17h, ça peut varier de l'emploi du temps, parfois 18h même. Et puis je reviens chez moi, euh, aussi du temps libre et puis quand il y a des devoirs, ça arrive que je révise parce que je suis pas non plus le plus

studieux mais il y a du travail parfois. On mange plutôt vers 8h et puis bah le reste de la soirée c'est temps libre. Puis, généralement par fatigue c'est plutôt 22h-23h, là on se couche. ○ Et en week-end, c'est plutôt réveil plus tranquille vers 8h-9h. La plupart du temps, je joue un petit peu, je sors aussi. Puis voilà, rien de très spécial le week-end, en somme.

Document : Quentin **Tags :** JType_AC

Les jours de confinement, donc du coup, on avait des cours en distanciel. Ça variait, en fait tous nos professeurs ne faisaient pas forcément de cours en distanciel, ce qui fait qu'on avait un emploi du temps qui n'était absolument pas le même que d'habitude. On avait maximum trois cours dans la journée contrairement à cinq ou six dans une journée normale et c'était uniquement des cours sur ordinateur. On devait rester dans un chat vocal pendant l'heure du cours en fait. Ce qui fait que je passais généralement mes journées sur l'ordinateur. On faisait pas grand-chose parce que du coup on devait attendre les cours. Mais ça m'arrivait de sortir avec l'attestation, bah sortir à l'heure prévue pendant 1h et puis voilà. ■ Ça laissait plus de temps libre du coup, parce que, pour commencer, on n'est pas au lycée, on est chez soi. Donc on est plus amené à faire du temps libre et puis les cours c'est pas parce que il y en a moins qu'ils duraient plus longtemps. Ils avaient la même durée que les cours normaux, ce qui fait que la journée était grandement réduite, vu qu'il y avait plus les autres cours pour faire en sorte que ce soit une journée avec des heures normales. ● Les journées en semaine pouvaient se faire de 8h à 16h, j'étais en travail alors que en cours je pouvais avoir un cours d'une heure à 11h et puis un deuxième à 14h et puis ça s'arrêtait là, pendant 1h. Du coup 11h-midi et 14h-15h et puis ma journée était finie. ○ On laisse place à l'autonomie du coup. On n'est plus sous les règles du lycée. Parce que le lycée, c'est un lieu de travail aussi, en dehors d'un lieu de rencontre avec les amis, du coup on n'est plus dans cette ambiance de travail. On est moins soumis aux règles ou du moins, on se sent moins soumis à ces règles énormes. ○ Bah disons que moi je suis pas quelqu'un qui arrive facilement à travailler et je t'admets que j'ai fait un gros décrochage en fait pendant, pendant ce premier confinement. En fait, j'étais présent pendant les cours, c'est-à-dire que j'étais présent mais uniquement dans le vocal. Voilà, j'étais là mais je n'étais pas forcément actif pendant ces cours et généralement je faisais

autre chose à côté. C'est très facile, après voilà, c'est facile de faire autre chose à côté ; les profs ne savent pas forcément ce que tu fais. Euh, du coup le travail, y en avait très peu. Il y avait même une matière en fait, en particulier, l'SVT que je n'avais plus du tout suivie. Parce que les autres profs ne faisaient rien forcément, il y en a qui nous donnaient des devoirs au début. Ils nous laissent une certaine marge de temps et puis fallait leur rendre les devoirs mais il y avait aucun cours en distanciel avec des interactions sociales avec le prof. Et par exemple pour l'SVT, parce que c'est la seule matière où j'ai fait comme ça : je ne suivais plus rien du tout, c'est-à-dire que le professeur donnait des devoirs et vraiment, je ne faisais rien. ○ Ouais, j'avais du mal sur le travail perso. Fallait, oui, il fallait quand même du temps pour s'y mettre. Après je finissais bien sûr par m'y mettre parce qu' il fallait les rendre, on avait des obligations. Mais oui, en général, j'avais beaucoup de mal à me motiver pour faire le travail…

Document : Quentin **Tags :** JType_PC

Alors oui, il y avait des jeux, des jeux de société. Euh, pas forcément des jeux de rôles, non même pas vraiment des jeux de rôles. Et des jeux vidéo, oui mais on y jouait pas ensemble, les jeux vidéo. C'est plus moi et puis parfois Laureen. On y joue toujours chacun de notre côté.

Document : Quentin **Tags :** PrésenceDeJeux_AC

Alors, pas forcément de nouveaux jeux, mais c'est vrai qu'il y a eu des moments où je pense on a pu jouer plus souvent à des jeux de société. Mais on n'a pas forcément plus joué aux jeux vidéo, ni même en famille et tout…

Document : Quentin **Tags :** PrésenceDeJeux_PAC

Alors, on a pas une pièce dédiée au jeu. Mais généralement quand on joue aux jeux de société, ça va être dans, dans la salle à manger. On a une grande table qui nous permet de tous s'asseoir et de poser nos jeux de société. ○ Pour ce qui concerne les jeux vidéo, du coup on a un étage dans la maison avec la chambre des parents, la chambre de Laureen et un couloir qui permet d'accéder aux deux chambres. Et tout ce qui est jeux vidéo de mon côté se situe dans la chambre de mes parents. ○ Non, il m'arrive pas de jouer en bas. Alors si j'ai une console qui est branchée en bas, j'ai une Nintendo Wii. Mais ce n'est pas ma console principale. Sur le téléviseur, il y a un téléviseur dans la chambre de mes parents, et je joue à la PS4 dessus. Et à côté, j'ai un ordinateur.

Document : Quentin **Tags :** AménagementEspacePourJouer

Je parle exclusivement de jeux vidéo et oui, c'est avec des amis de collège et lycée. ■ Il joue avec certains amis du collège/lycée depuis plusieurs années ■ Non, pas une fois par semaine mais ça peut m'arriver plusieurs fois mais ce n'est pas majoritaire, généralement je joue tout seul. ■ À vrai dire je joue jamais à World of Warcraft avec mes amis. Je joue à d'autres jeux comme Dead by Daylight, Apex Legends et Call of Duty aussi. ○ Le jeu c'est vraiment, oui oui, ça ouvre à la communauté, ça ouvre à des gens qui ont des points communs avec toi donc tu peux te faire forcément des amis. Avec la famille, pas forcément, parce que j'ai jamais eu trop l'habitude de jouer avec ma famille et du coup ça a pas tellement changé. Mais pour ce qui est de la communauté, si ça change, ça a un impact parce que c'est des gens qui sont pas forcément comme nous mais qui au moins on un point commun avec nous, c'est qu'ils jouent au même jeu. Et qui ont parfois les mêmes objectifs. Et ça permet de trouver des gens, qui ont même parfois, des caractères similaires au nôtre.

Document : Quentin **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Quand j'étais petit, ça m'arrivait de jouer avec mon père à Mario Kart Wii mais plus maintenant tu vois. En plus, je joue à des jeux qui sont solo donc en fait c'est encore plus

dur de jouer avec la famille. Puis mes parents sont pas forcément, contrairement à d'autres, des parents gamers. Ils ont pas ce même rapport-là. Donc du coup, ils proposeront pas forcément de jouer ou d'apprendre à jouer. ○ Je dirais, c'est très varié hein, mais à mon avis une fois toutes les deux semaines, ça nous arrivait de jouer. **(aux jeux de société en famille pendant le confinement**)

Document : Quentin **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Alors le jeu en général pour moi, c'est un moyen de divertissement. Ça peut ça peut être très expressif, il peut y avoir des jeux légers qui se jouent très légèrement et peut y avoir des jeux avec du sens ou qui demandent des compétences, qui demandent au joueur ou aux joueurs un effort qui va permettre d'exercer une compétence. Par exemple, y'a des jeux qui demandent de la réflexion comme les échecs et qui permettent réellement de ressortir mûri, qui permet au joueur de ressortir mûri. Alors qu'il y a des jeux qui sont juste là pour qu'on apprécie le moment, qu'on s'amuse avec les autres joueurs comme des jeux de plateau, comme les petits chevaux.

Document : Quentin **Tags :** LeJeuPourToi

Ce que je préfère quand je joue à un jeu, alors ça dépend les objectifs ; parce que il y a des jeux où il y aura par exemple des classements ou des points, des systèmes de rang et de la compétitivité. Donc dans certains jeux où j'aime vraiment, où j'aime vraiment le concept en lui-même : j'ai envie d'atteindre, j'essaye, j'arrive pas tout le temps, d'atteindre un niveau qui peut me sembler être le mieux de ce que je puisse faire. Puis y'a d'autres jeux qui te demandent vraiment pas d'objectif particulier ou qui te demandent pas de devenir meilleur ; c'est juste apprécier vraiment l'expérience vidéoludique.

Document : Quentin **Tags :** TuPréfèresDansUnJeu

Bah, euh, je joue à un jeu qui s'appelle World of Warcraft et qui est très polyvalent. Fin je veux dire, très polyvalent, il y a beaucoup de choses à faire dans le jeu et beaucoup de choses différentes. Donc généralement, avant de jouer, je peux me dire “qu'est-ce que je vais faire aujourd'hui ? Qu'est-ce que je vais faire sur ce jeu ? Est-ce que je vais faire des choses comme ça ou alors autre chose ?”. Généralement, si j'achète un nouveau jeu ou que je sais que je vais acheter un nouveau jeu, bien sûr que je peux ressentir de l'excitation. Soit c'est quand c'est un jeu que je ne connais pas et je me dis “qu'est-ce que ça va être ?”. Ou alors quand c'est un jeu que je connais, que j'ai déjà vu des vidéos ou des sujet, des articles par rapport à ce jeu, je peux me dire “je vais enfin apprécier l'expérience personnelle vidéoludique”. Donc aussi de l’excitation mais pas sur le même angle.

Document : Quentin **Tags :** AvantDeJouer

(est-ce que le confinement a changé sa relation au jeu) Pas vraiment parce que j'étais déjà de base, de toute façon pris, dans ce moulage du jeu vidéo. Donc moi j'ai continué à jouer un petit peu comme d'habitude… ○ Personnellement, ça m'a pas trop changé ou alors si, des fois ça m'arrivait pendant le confinement de jouer un petit peu trop, de jouer un peu trop souvent et puis...depuis, j'apprécie plus parfois les moments où je je ne joue pas. Voilà, il faut savoir ne pas tout le temps jouer parce que après on a voilà du coup cette excitation, cette envie de jouer au jeu vidéo qui s'estompe plus au fur et à mesure du temps de jeu que tu fais. Donc, c'est bien parfois de couper en faisant des choses qui n'ont absolument pas rapport ou alors si, mais de couper en soi. Pour avoir cette excitation qui est renouvelée.

Document : Quentin **Tags :** ConfiRelationAuJeu

(avant le confi) : Ça m'arrivait de jouer entre 2h-3h par jour, 4h voire. Et puis pendant le confinement vu que j'étais exclusivement à la maison, ça m'arrivait de jouer parfois minimum 5h par jour.

Document : Quentin **Tags :** FréquenceJeu

(aujourd'hui) : Ça varie...je pense que je suis revenu aux 3h-4h, vu que je suis de retour un petit peu au lycée. Oui voilà, je pense que je suis revenu à un rythme d'avant confinement.

Document : Quentin **Tags :** FréquenceJeu

C'est compliqué en fait comme question parce que j'aime bien en fait les deux. Après, j'ai toujours été, je pense, un joueur solo parce que j'ai jamais eu trop l'occasion en fait de jouer, d'avoir vraiment… Ça m'arrivait avant d'avoir un groupe de potes avec qui on jouait énormément et puis un petit peu ce mouvement de groupe où quand on jouait, on était vraiment tous ensemble. Et après, ça c'est un petit peu perdu, malheureusement… Donc il a fallu que...bah pendant une période, j'ai dû jouer, j'ai joué même tout seul. Et World of Warcraft qui est paradoxalement quand même un jeu MMORPG, j'y ai joué en fait la majeure partie de mon temps seul alors que c'est un jeu quand même, c'est un monde multijoueur massivement ouvert.

Document : Quentin **Tags :** SoloMulti?

(impact du confinement sur les jeux multi) : Pas forcément parce que du coup j'ai toujours été, en fait, habitué à jouer seul. Et ça me dérange pas, j'aime bien jouer seul, en général. Ou alors quand je joue avec des gens, c'est avec mes amis. Donc j'ai pas changé mes habitudes en termes de jeux multijoueur et solo. Mais non ça a pas vraiment changé, ça a toujours été assez pareil…

Document : Quentin **Tags :** SoloMulti?

Je fais partie des gens qui pensent clairement que le jeu peut apporter...que le jeu peut être mis au service de l'éducation et de l'apprentissage. Alors je pense pas qu'il faudrait uniquement se servir des jeux vidéo pour ça mais il y a certains jeux qui peuvent clairement nous aider et qui sont pour certains même nécessaires. Ça va pas nécessairement changer pendant le confinement parce que j'ai toujours eu ce point de vue-là et en exemple, c'est vrai que depuis le confinement, j'avais commencé à m'intéresser aux échecs. Et en jouant sur le site internet chess.com, je me suis intéressé aux échecs. Et c'est vrai que ça apporte beaucoup de savoir jouer aux échecs, c'est très sympathique. Et il y a des jeux qui permettent en fait, de développer des réflexes. Je pense notamment aux FPS où on dit souvent que ça permet d'améliorer ses réflexes. Je pense aussi à des jeux plus...avec un rythme moins frénétique mais qui néanmoins restent tout à fait éducatif comme les jeux à la Professeur Layton, la saga Professeur Layton. Et enfin, en jeux historiques... Alors après, faut faire attention avec ce genre de jeux, parce que faut pas faire non plus trop d'amalgames, ça reste un jeu vidéo, il y a des choses qui ont été modifiées pour en faire une expérience vidéoludique. Il y en a qui s'inspirent en fait, de leur, de l'histoire. Il y a des concepteurs de jeux vidéo qui s'inspirent de l'histoire, en partie, qui rendent ça fidèle. Et d'autres qui vont plus s'en servir comme décor.

Document : Quentin **Tags :** Apprentissage&Jeu

Alors, j'ai pas eu non plus un choc intellectuel, je suis pas devenu un génie et je me suis pas mis à comprendre la vie en jouant aux échecs. Mais on dit souvent des échecs et c'est assez vrai, que ça permet de créer un plan de jeu : alors, ça dépend parce que quand t'es débutant, tu penses pas forcément à ça mais si tu as envie de t'améliorer, il faut que tu aies un plan de jeu. Tu dois prévoir en fait, ce que joue l'adversaire, ce que va jouer l'adversaire. Prévoir le mouvement de tes pièces parce que quand tu bouges une pièce, ça a forcément un impact. Puis sans parler de moi, plus au niveau professionnel, peut y avoir des joueurs qui vont prévoir une dizaine de coups à l'avance donc il faut avoir des compétences, des compétences assez importantes intellectuellement parlant pour arriver à ce genre de choses. Mais là-encore, je parle vraiment des meilleurs joueurs d'échecs, donc c'est pas forcément relatable. Mais des joueurs lambdas qui décident de s'améliorer doivent forcément passer par, par cette étape-là de planification, d'actions qui ont des

conséquences et de rebondir sur un échec. Par exemple, tu peux faire une erreur et ton but, ça va être de rebondir sur cette erreur pour reprendre l'avantage parce que les échecs, c'est un jeu où de base, tu as les mêmes forces que l'autre. Et faut vraiment que tu arrives à dégager un avantage, soit sur une erreur de l'adversaire ou soit en faisant un mouvement optimal.

Document : Quentin **Tags :** Apprentissage&Jeu

Le jeu dans le quotidien : ○ Alors, non, pas vraiment. Même pas du tout. Ça n'a jamais été trop mon truc de "gamifier" ma vie quotidienne.

Document : Quentin **Tags :** Quotidien&Jeu

Ben alors, l'annonce du confinement, alors après, honnêtement, j'étais dans la mentalité "bah voilà on est lycéens". La mentalité des jeunes de mon âge, c'est plutôt "moins y'a de cours, plus on est content". Donc bien sûr, quand Emmanuel Macron avait annoncé que les écoles allaient fermer, on était tous un petit peu contents. Après, moi de mon côté, ça m'ennuyait un peu, légèrement. Parce que ça me permettait de pas voir mes amis en fait, ça peut être long, chiant sur le long terme. C'est vraiment coupé socialement… T'as plus d'interactions sociales et physiques parce que tu peux, t'as toujours les interactions sociales numériques… Mais pas celles qui sont physiques. Et elles sont importantes. On peut pas remplacer celles qui sont physiques avec le numérique, on a toujours besoin de voir les gens en vrai, en fait. Ça fait partie de ce processus.

Document : Quentin **Tags :** AnnonceFirstDaysConfi

Je le qualifierai de nécessaire dans le sens où on n'a pas forcément demandé notre avis, dans le sens où si on voulait pas se confiner, on se confine pas. C'était nécessaire d'être

confiné, c'était d'utilité publique bien sûr. Mais c'est vrai que dans cette optique de "on était obligé", ça démoralise un petit peu. Après, le confinement, il apporte des choses. On se dit dans notre tête que ce qu'on fait, c'est pas inutile, et heureusement parce que sinon il y aurait un problème. Donc ça nous garde un petit peu motivé de se dire qu'on fait ça quand même pour que ça aille mieux. C'est un effort de groupe, c'est un effort qu'on a pas forcément envie de faire, mais qui est nécessaire si on veut avancer et avancer plus vite !

Document : Quentin **Tags :** 1motConfi

Oui oui je me suis ennuyé, bien sûr. Parce que...au début en fait, on se dit "oh là là, je suis chez moi, c'est l'heure de faire tout ce que j'ai pas pu faire d'habitude". Alors, oui, y'a eu cet état d'esprit là. J'ai fait des choses que je ne faisais pas avant mais au bout d'un moment, bah on a vite fait le tour. Et on se retrouve chez soi à avoir fait toutes nos activités. On se dit "bah c'est très bien, j'ai fait ce que j'ai fait, maintenant qu'est-ce que je fais ?". Puis là, c'est là où on commence réellement à s'ennuyer.

Document : Quentin **Tags :** EnnuiConfi

Je dirais plus de contraintes quand même parce que bah...c'était des restrictions sur la liberté. La liberté s'exerce pas uniquement à la maison, elle s'exerce aussi dehors. Donc cette liberté-là, on nous l'a enlevée en majorité. T'avais le droit d'aller travailler, incroyable, mais c'est pas forcément grâce...les gens sont pas contents d'être dehors uniquement pour travailler en fait. C'est pour ça que je trouve ça plutôt restrictif parce que, parce qu'on était interdit... Vraiment, on pouvait aller qu'une heure maximum dehors, dans un périmètre bien précis. Et puis bah, pour ceux qui étaient en ville quand même, ça devait être encore pire. Moi, j'ai eu de la chance d'être en campagne, d'avoir la campagne autour de moi. Il y avait pas une forte densité de population mais ceux qui sont en ville comme à Paris ou Bordeaux, ça devait être un peu plus dur pour eux.

Document : Quentin **Tags :** LibertéVContraintesConfi

La perception du temps, elle a été, je pense, déséquilibrée. Parce que d'habitude, quand on est dans la vie active, quand on doit aller travailler, on a besoin du temps. Le temps est un outil, parce que notre journée est rythmée par ça. C'est pas quelque chose qu'on peut négliger. Le temps, on en a besoin en fait parce que...bah y'a le sommeil en fait qui fait ça. Le temps, on ne peut pas l'étendre comme on veut. C'est-à-dire dire qu'on doit s'arrêter en fait, au bout d'un moment, quand on fait une activité. On peut pas travailler trois jours de suite. Y a le sommeil en fait, qui s'additionne un petit peu au temps, qui rythme nos journées. Sinon, on aurait des gens qui travailleraient, bah 24h/24h, 7j/7j. Et ce n'est pas le cas, vu qu'on a besoin du sommeil et que le temps avance. Par ce mouvement du temps qui avance, il y a l'usure. Donc on peut pas, voilà, être H24 actif. Et je disais déséquilibre parce que du coup, en confinement, on manque de travail et on manque du coup d'activités où le temps à son importance. Ce qui fait que des fois, même pas que moi, les gens dans ma famille : ça nous arrivait de plus savoir quel jour on était précisément. Je parle pas forcément en chiffres mais plutôt en jour de la semaine. Des fois, on pouvait penser qu'on était mardi et en fait, on est jeudi. Être en début de semaine mais finalement en fin de semaine. Et ça nous montre réellement que, on manque voilà de ces activités qui nous rappellent en fait, qu'on bouge, qu'on avance dans le temps.

Document : Quentin **Tags :** TP_Confi

Bah, je me suis pas vraiment organisé. Je suis sûr qu'il y a des gens, en fait, qui ont décidé de faire un emploi du temps très précis mais ça a pas été forcément mon cas, même pas du tout. À vrai dire, je vivais un petit peu au jour le jour vu que j'avais pas vraiment de responsabilité, je n'avais pas d'obligation. Ce qui fait que j'attendais parfois...certains moments j'attendais un peu que l'heure passe, j'attendais un petit peu que les jours passent. Et puis voilà, j'avais pas d'heure précise, j'avais pas de moment précis auquel je devais faire une certaine activité en dehors du coup des cours en distanciel. Qui faisait

que des fois, je pouvais travailler le matin comme le soir, j'avais pas vraiment de planning en fait. C'était vraiment très volatile.

Document : Quentin **Tags :** TA_Confi

Au sujet de l'espace de vie, bah, il est grandement réduit. Dans la vie quotidienne, pas forcément, parce que bah du coup on est dans la maison, on est dans l'espace de vie principal. Mais sur un plan plus étendu, il est réduit parce que d'habitude on peut, voilà comme je le disais, on peut se balader en ville. Aller à 30 kilomètres si on veut. Alors que là, on pouvait aller qu'à trois kilomètres maximum, ce qui fait qu'on avait une certaine redondance. Et cette restriction, en fait, de l'espace, pouvait nous amener en fait à un lassement. Et du coup, à une perte de l'envie, de s'approprier cet espace en fait.

Document : Quentin **Tags :** EP_Confi

Bah pas forcément d'étouffement, parce que j'avais pas d'obligation de partager des moments forcément avec ma famille. Alors si, j'en partageais bien sûr. Mais je ne devais pas faire des choses précises avec la famille tout le temps. Non non, on était assez libre sur ça. Puis même, ils devaient travailler, donc on les avait pas tous les jours 24H/24H. Et puis non, pas vraiment d'étouffement.

Document : Quentin **Tags :** EP_Confi

Et puis oui, la chambre, la chambre, un sentiment d'intimité qui était le bienvenu. Alors, parce qu'on vivait constamment en fait avec les autres. Donc vivre tout le temps avec sa famille, c'est bien, ça apporte des bonnes choses mais on peut pas vivre en même temps avec sa famille. Quand je dis vivre, je parle de deux choses différentes. Parce que, il y a d'un côté le vivre du...euh...qui est un petit peu une généralité. Oui, on est obligé de vivre

en communauté avec sa famille, on vit sous la même maison. Mais le vivre qui demande d'avoir un espace intime, c'est plutôt pour soi, c'est plus personnel. Parce que petit à petit, on va un petit peu se détacher, voilà du coup, des sphères familiales et sociales. Et on a besoin, de plus en plus, plus ça avance, plus on se détache de la famille, des frères et sœurs. Et plus on apprécie ces espaces qui sont les nôtres en fait et qui sont personnels.

Document : Quentin **Tags :** EP_Confi

Pas forcément, l'espace je ne me l'étais pas approprié, il était déjà approprié avant le confinement. Du coup, j'ai pas eu de modification particulière sur cet espace. ○ Par exemple, pour ce qui est du setup, on a fait une table en fait avec des treillis. Parce que du coup ça empiétait un petit peu des fois sur l'espace des autres. Donc fallait bien trouver une solution. Et voilà, je me suis approprié cet espace-là qui était libre bien sûr. Et qui maintenant a créé cet espace personnel. Alors personnel, c'est drôle à dire vu que techniquement, je suis pas dans une pièce qui est personnelle pour moi mais j'ai un coin au moins qui l'est. ■ Alors, c'était plus une problématique, à vrai dire, d'Internet. Vu que...avant, on avait pas la fibre. On a eu la fibre il y a deux trois ans de ça et c'était un petit peu la guerre de la connexion entre ma sœur et moi pour se partager la connexion. On avait une connexion très faible avant. Et la fibre, c'est quelque chose qui se branche et qu'on ne peut pas déplacer. Et on avait décidé de mettre la fibre, fin mes parents avaient décidé de mettre la fibre dans leur chambre et moi je branchais mes objets informatiques par câble Ethernet ; du coup, j'étais un petit peu obligé de rester dans la chambre si je voulais bénéficier entièrement de cette connexion. ● Bah si, j'avais la wifi de la fibre qui était assez puissante, mais je pouvais avoir encore plus puissant avec les câbles.

Document : Quentin **Tags :** EA_Confi

Moi je pense, ça a dû m'arriver en fait, je pense. Ça devait être plus des phénomènes, c'est pas vraiment une ambiance où je confondais le réel et le virtuel. Mais bien sûr, il y a eu des journées où vraiment c'était rythmé par ce que j'allais faire dans les jeux vidéo

et pas vraiment ce que j'allais faire dans la vie normale. Il y a vraiment des journées où mon activité principale, c'était remplir un objectif sur un jeu vidéo.

Document : Quentin **Tags :** RéelvVirtuel_Confi

Oui, parce que c'est comme quand tu fais une activité qui est passionnante et que tu as l'impression que le temps passe vite. Contrairement à quand tu t'ennuies, que trois minutes représentent une heure.

Document : Quentin **Tags :** EspaceTemps&Jeu

En ce qui concerne les jeux vidéos, oui, parce que je reprends encore pour exemple World of Warcraft. Par expérience, je peux te dire que World of Warcraft, c'est un jeu avec investissement temporel. Si tu veux devenir fort, c'est très vague parce que c'est un MMORPG, mais si tu veux devenir bon à ce jeu, il faut vraiment que tu y joues beaucoup. Moi je connais des joueurs de la communauté qui jouent six heures et plus par jour mais qui en contrepartie ont un niveau qui est très bon. Et World of Warcraft, vraiment, si tu ne joues pas un certain nombre d'heures...alors je dis pas après, que si tu joues cinq heures, hop tu es devenu le meilleur joueur. Mais de jouer beaucoup va forcément t'amener à un niveau qui est supérieur. Donc oui, y'a vraiment un rapport au temps.

Document : Quentin **Tags :** EspaceTemps&Jeu

Et puis même, plus généralement au jeu vidéo : il y a les sessions de jeux vidéo qui se laissent un temps précis de jeux vidéo, il y en a qui se régularisent parce que tu peux être emporté par cette fougue de jouer. Tu regardes l'heure, et puis tu vois qu'il s'est passé deux heures, alors qu'en fait t'as l'impression d'avoir joué trente minutes. C'est pour ça

qu’y en a qui se régularisent, y’en a qui arrivent pas à se contrôler. Y’a un caractère addictif, bien sûr, au jeu vidéo… Et, voilà, le temps à son importance.

Document : Quentin **Tags :** EspaceTemps&Jeu

Y’a aussi le temps qu’on attribue à remplir des objectifs. Et même, je sais pas si vraiment on peut en parler, mais les speedrun aussi récemment. Où il y a par contre... là on est total antithèse avec ce que je viens de dire. Où le but est plutôt compétitif-ludique, d’essayer de finir un jeu ou de accomplir un objectif dans le jeu le plus rapidement possible. Voilà, y’a aussi ce rapport au temps.

Document : Quentin **Tags :** EspaceTemps&Jeu

Bah ouais, je dirais, oui j'ai une perception différente parce que ça m'arrivait des fois de jouer vraiment la majeure partie de mon temps de la journée quoi. Et du coup bah, après on se disait...alors, c'est un peu de mauvaise foi, mais après on se disait “bah merde, j'ai pas le temps de faire ce que je veux finalement”. Parce que tu as joué, en fait, aux jeux vidéo. Donc t’es un petit peu bête à ce moment-là. Donc oui, le temps a clairement un impact.

Document : Quentin **Tags :** EspaceTemps&Jeu

La nostalgie, c’est vraiment avec les expériences du jeu. La nostalgie, pour moi, c'est clairement quelque chose de réel dans le jeu vidéo. Il y a vraiment des gens qui ont eu des jeux vidéos qui les ont marqués ou alors des événements en fait dans les jeux vidéos qui les ont marqués. Événements, je pense soit...pas forcément des festivals ou à des événements mondiaux mais plutôt à des rencontres ou des situations de jeux vidéo. Par exemple, les gens peuvent se rappeler de coéquipiers qu'ils ont rencontré une fois dans

leur jeu et qu'ils ont malheureusement plus jamais, plus jamais revu après. Bon il y en a qui les retrouvent, mais d'autres non. Il y en a d'autres qui sont marqués parce que la première fois qu'ils ont vu Zelda, ils ont trouvé ça magnifique.

Document : Quentin **Tags :** Nostalgie&Jeu

Et en termes de nostalgie aussi, on a des jeux qui révèlent des passions. Par exemple, on avait, et on l'a toujours : la Playstation 1. On l'a à la maison. Elle est pas branchée, on y joue pas souvent mais on est toujours contents. Ça rappelle les vieux souvenirs parce que même si j'étais pas né à cette époque, bien sûr j'ai joué quand j'étais petit à la Playstation 1. Et de rebrancher un vieux Mission Impossible ou de rebrancher Crash Bandicoot, ça apporte toujours de la nostalgie parce qu'on se disait qu'on y jouait avant et que à l'époque, ça nous faisait kiffer comme pas possible.

Document : Quentin **Tags :** Nostalgie&Jeu

(confinement) Ouais, c'est vrai que j'ai ressorti, j'ai rejoué à la Wii. Je m'étais refait Super Mario Galaxy. Après y'a des jeux qui malheureusement, j'ai plus pu rejouer comme la DS parce que je l'ai perdu en fait, tout simplement (rires légers). Mais j'aurais bien aimé rejouer à Super Mario 64 DS parce que c'est un jeu qui m'a marqué quand j'étais petit et que j'ai toujours apprécié de jouer. Et puis la Playstation 1, ouais il y a un jeu qui m'a marqué quand j'étais petit, c'était Harry Potter et la chambre des secrets. C'était pas non plus un jeu de graphismes incroyables, bah oui bien sûr, c'est la Playstation 1. Mais c'est toujours un plaisir. J'y joue vraiment principalement pour la nostalgie. Je n'y joue pas pour faire quelque chose en particulier, mais si ça me manque, je sais que je peux y rejouer. C'est vraiment un jeu que je garde pour le côté nostalgique.

Document : Quentin **Tags :** Nostalgie&Jeu

C’était Super Mario Galaxy parce que… J’avais envie de ressortir la Wii parce que faut avouer que la Wii avait des supers jeux, dont Super Mario Galaxy. J’avais rejoué aussi à Mario Kart Wii, euh, non mais je me souviens plus de Super Mario Galaxy. Mario Kart Wii, en fait je m’étais juste donné un objectif de tout finir à 100 %. Objectif rempli. Puis bah Super Mario Galaxy parce que c'est un jeu qui est quand même magnifique avec Mario qui voyage à travers des galaxies plus ou moins extravagantes. Et qui est calme en fait, c'est un jeu qui est calme, où tu vas à ton rythme et qui est pas dans une optique stressante comme tous les FPS aujourd'hui. C’est vrai que Mario Galaxy, c'est pas que nostalgique, c'est un jeu qui est permet de faire une pause.

Document : Quentin **Tags :** Nostalgie&Jeu

Le jour de cours, on se lève vers sept heures, allez, ouais sept heures. Comme ça on a une bonne heure pour se préparer. On mange, on s'habille, on fait notre toilette, tout ça… On va, on va au collège. Après, on a collège jusqu'à 16h45. Moi après, je rentre à pied. Je rentre ici vers 17h30 ou 17h35 quand on prend notre temps. Après je fais mes leçons, je mange, je fais mon sport, je vais à la douche. Souvent je regarde Netflix ou un animé sur des sites streaming ou alors je joue. Après du coup on mange le plat, fin on mange le repas du soir quoi. Et après, je vais, ouais je vais lire ou je regarde la télé et je me couche.
○ Alors le weekend, déjà, il y a grasse matinée souvent. (rires) Après, il y a souvent ménage. Après on mange. Après, il y a leçons. Et après leçons, si on a du monde à la maison, c'est...bah du coup c'est une après-midi amis ou famille. Sinon, c'est plus activité avec les potes si je peux sortir. Ou alors, c'est après-midi famille : jeux de société, écran. Je lis, fin je m'occupe. Et après le soir pareil, le soir c'est le même timing.

Document : Bastien **Tags :** JType_AC

Au début du premier confinement, on a essayé de rester dans les horaires pour pouvoir suivre les cours. Du coup, on se levait vers neuf heures, tu vois neuf heures, comme ça on avait une demi-heure de préparation. Genre on mangeait, on se réveillait molo. Après,

on commencait à se connecter. Après de neuf heures à 11h30, on faisait nos leçons. Après, on faisait une pause, on mangeait. On reprenait à 13h30-14h, ça dépend si euh...si on était motivé. (rires légers) Après, on essayait d'aller au moins jusqu'à 16h30-16h45 pour l'heure des cours. Et après, on arrêtait tout. Puis après, on faisait des activités le soir, on essayait de se reposer, pour recommencer le lendemain. On jouait… Moi je sais que je regardais des animés. Ouais. Et on allait se promener aussi. ■ Il y avait des vidéos, ouais. Ouais, il y avait des vidéos à voir que eux, ils se filmaient, puis après ils mettaient sur le Cloud ou alors ils faisaient des vidéos YouTube qu'on pouvait voir quand on voulait. Il y avait des cours aussi. Il y avait des profs qui nous mettaient des cours pour toute la semaine et c'était à nous de nous organiser. Mais sinon il y avait les visios aussi, il y avait quelques horaires mais pas beaucoup.

Document : Bastien **Tags :** JType_PC

Alors, c'est pas forcément selon mes goûts, c'est plus selon la connexion, j'ai envie de te dire. Parce que dès qu'on monte les escaliers, c'est plus du tout possible quoi… d'essayer de lancer une partie. Donc c'est vrai qu'on reste beaucoup dans le salon, pour jeux de société et jeux vidéo. Parce que la connexion oblige quoi.

Document : Bastien **Tags :** AménagementEspacePourJouer

Oui, il y avait des jeux de société. Alors, tous les jeux société qu'on avait avant et qu'on a beaucoup joué : on a le Monopoly, après on a fait du Catan. On a fait du Stratego, on a fait bah du coup les basiques en famille : le UNO, Blocus. Et puis après, c'est à peu près tout, en jeux de société, on a tourné autour de ça. ○ Après, en jeux vidéo, moi je suis pas beaucoup trop jeu vidéo mais ceux que j'avais avant, c'était Call of Duty Mobile et Brawl Stars parce que j'aime bien Brawl Stars : l'animation, tout ça, je trouve ça beau.

Document : Bastien **Tags :** PrésenceDeJeux_AC

Alors, on a pas acheté de jeux de société. Mais on a la Xbox 360 et on a renouvelé un peu nos jeux. On a acheté deux nouveaux jeux de Call of Duty. Et moi j'avais réinstallé un jeu sur mon portable parce qu'on avait fait un concours entre potes. Je sais plus c'était quoi, mais bref c'était un autre jeu… C'est Hempire (sourire malicieux). Bref, du coup c'était un petit concours. Voilà on avait réinstallé ça et puis à la fin du confinement, on devait voir celui qui avait le plus avancé. Du coup voilà, c'était un petit jeu entre nous. ■ → le jeu dans le jeu ;)

Document : Bastien **Tags :** PrésenceDeJeux_PAC

Comme je te l'ai dit, moi, en multijoueur, j'étais pas vraiment du genre à m'aventurer pour trouver d'autres amis. Du genre, mettre "recherche d'adversaires inconnus" ou "recherche d'adversaires". Mais c'est vrai que quand tu te lances en duo et que tu joues plusieurs parties, que tu gagnes plusieurs parties avec ce gars. Après tu le retrouves, tu le demandes en ami. Après, sur Supercell, ils ont ils ont un menu d'échange quoi, pas un menu mais un espace, mais je sais pas comment on peut appeler ça… Et puis quand tu te retrouves dessus, tu redemandes l'invitation, tu acceptes. Après de là, tu demandes l'invitation sur snap. Sur snap après, tu vas sur tes contacts et ça devient une bonne connaissance. Donc ouais, il y en a deux. Deux que comme ça j'ai rencontré, comme ça. Mais sinon, non non, je t'ai pas du genre à me dire "oh, cette personne-là, je la connais pas. Allez tiens, si on apprenait à se connaître". Euh, non. Je suis pas du genre à avoir 300 amis ou 1500 amis sur snap que je connais pas.

Document : Bastien **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Avec la famille, surtout d'un côté (rires), c'est le jeu de société quoi. Quand on vient, quand ils viennent. Voilà, quand ils viennent à la maison, c'est hop, un petit jeu de société, on va rigoler.

Document : Bastien **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Chez les...ça dépend des amis. Il y a des amis qui sont Disney Disney, d'autres animes, d'autres films, d'autres horreur. Donc ça peut être jeu vidéo : "allez on se fait une petite partie comme la dernière fois, on se reteste ce qu'on avait fait la dernière fois ou alors on se remet le défi de la dernière fois." Fin, c'est vraiment pour se rappeler des moments ou alors pour tester d'autres moments mais on n'est pas des geeks geeks en fait. Moi et mes potes, fin on n'est pas jeux vidéo. On en parle, ils en parlent, c'est sur... PS5, PS4, les nouveaux jeux : ok. Mais dès qu'on va chez quelqu'un ou dès qu'il y a une sortie, on n'est pas là à "Eh, venez venez, on va chez moi, on va jouer au jeux vidéo". Non pas du tout, c'est pas une obligation quand on va chez quelqu'un de jouer au jeux vidéo.

Document : Bastien **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Le jeu, c'est un passe-temps. Le jeu, c'est quelque chose qui nous vide la tête, un peu. C'est quelque chose qu'on prend du plaisir, c'est quelque chose où faut programmer du temps dessus pour se détendre. C'est du jeu quoi !

Document : Bastien **Tags :** LeJeuPourToi

La progression, déjà, fin le but. Atteindre le but du jeu, même si y'en a des fois, c'est infini, il y a pas de fin quoi. Y'a aussi le style, le style du jeu, puisque chaque jeu est unique, à proprement parler quoi. Et l'animation, l'animation, les couleurs.

Document : Bastien **Tags :** TuPréfèresDansUnJeu

Ben, je me programme déjà. Je me dis “oh, je vais commencer par faire ça, après j'irai ça, après j'irai dans ce jeu-là comme ça je pourrais augmenter mes progressions dans les deux. J'essaierai d’atteindre ce but-là aujourd'hui, enfin je me prépare quoi”. Ouais, je suis un peu excité puis je me dis “bah cool quoi, je vais pouvoir me détendre”.

Document : Bastien **Tags :** AvantDeJouer

C’est vrai qu’il nous a fait plus jouer au jeu **(le confinement)** parce que forcément, on avait beaucoup plus de temps libre quand on était à la maison. Fin moi j’avais beaucoup de...j'avais besoin de mon portable pour le collège. Et quand tu reviens au menu principal de ton portable, tu as les jeux qui te guettent. T’as Netflix, t’as YouTube qui te regardent, qui attendent qu'une chose, c'est que t'appuie dessus. Et te lancer dans plein de notifs. Donc ça, ça m’a beaucoup plus attiré quoi. C'est vrai que j'ai beaucoup plus joué, avant je regardais anime sur anime quoi mais… Je joue un petit peu plus aux jeux, ouais.

Document : Bastien **Tags :** ConfiRelationAuJeu

(avant le confi) : Les jeux de société, le soir, je te le dis clairement, avant on avait plus de temps. Tu vois quand on avait moins de leçons. Maintenant que je commence à avoir des leçons, je joue beaucoup moins aux jeux de société. Puis maman arrive plus tard, alors on joue aux jeux de société, quoi, un weekend sur deux. Genre 30 minutes, allez je dirais, si on devait faire une moyenne : 30 minutes par semaine. ■ à ce moment-là, **sa maman (dans la pièce) s’exclame :** “Bah, on jouait plus que ça Léopaul ! Mais si, une heure, une heure et demie par semaine”

Document : Bastien **Tags :** FréquenceJeu

(pendant le confi) : Le soir, on allait marcher. On essayait de se faire un petit jeu de société. Le weekend, on s'occupait des jeux de société, avec les écrans, donc ouais, ça a augmenté. Après, te dire des chiffres... Jeux de société et écrans dans le même panier : cinq heures, six heures par jour.

Document : Bastien **Tags :** FréquenceJeu

Avant le confinement par soir, moi je regarde pas la télé, donc ça devait être... Avant le confinement, j'avais pas trop le droit, c'était une demi-heure de téléphone chaque soir. C'était une heure trente le mercredi, une heure trente le samedi, une heure trente le dimanche.

Document : Bastien **Tags :** FréquenceJeu

Pendant le confinement, ça a été plus long, ça a été 45 minutes, une heure trente de jeu chaque soir. Et puis le mercredi, le samedi, dimanche, ça variait : deux heures, trois heures. On s'occupait quoi. Et puis maintenant, c'est vrai que c'est plus 45 minutes par soir. Une heure, une heure trente le mercredi et puis quoi...trois heures, trois heures trente le samedi, dimanche.

Document : Bastien **Tags :** FréquenceJeu

En multijoueur, je suis pas du genre à m'aventurer et à mettre "recherche d'adversaires au pif', tu vois. Je suis plus : soit je joue solo, tout seul ou soit on joue avec les potes pour rigoler ou pour tryhard quoi. Ou il y avait la famille aussi, je jouais avec la famille. Tu vois, quand je voyais qu'il y avait quelqu'un de la famille qui se connectait : allez, "demande d'ami et c'est parti" ! Mais je suis plus solo quoi.

Document : Bastien **Tags :** SoloMulti?

Le jeu au service de l'apprentissage : ○ Non, franchement, non. On en a eu un nouveau, c'était Mystères où fallait deviner des films par rapport à des matières, tout ça, mais c'était pas...c'est de la culture G un peu, mais non… J'suis plus stratégie.

Document : Bastien **Tags :** Apprentissage&Jeu

On l'a fait pendant le confinement pour le Monopoly. Celui qui avait le moins bon score, il faisait ça, ça, ça. Ouais, pour les jeux de société, on le fait. Mais pour les jeux vidéo, vu qu'on avait pas de jeux vidéo en commun avec Anatole, trop...euh, on le faisait pas. Mais pour les jeux de société, vraiment, quand on faisait une partie en famille, on faisait : "oh bah tiens, celui qui perd ou celui qui gagne passe l'aspirateur !".

Document : Bastien **Tags :** Quotidien&Jeu

L'annonce du confinement, j'étais plutôt content. Content de pas me lever le matin tôt, d'aller à l'école, de supporter les profs, tout ça. Et j'étais déçu pour les potes, on allait plus se voir, ça allait être chiant, ça allait être lourd, long. C'était, un mélange, c'était mitigé quoi.

Document : Bastien **Tags :** AnnonceFirstDaysConfi

Alors, les premiers jours, j'en ai profité à masse. Les premiers jours, je te cache pas, on s'est levé à 10h, 10h30. Après, on s'est régulé vers neuf heures pour suivre les cours. Les deux, trois premiers jours, c'était "waouh, les vacances quoi". Après on a vu le tonnes de leçons qu'ils mettaient, les profs. Qui nous disaient "non, c'est pas les vacances, faut bosser". Aïe, ça a fait mal quoi. Suivre les leçons de loin, c'était dur.

Document : Bastien **Tags :** AnnonceFirstDaysConfi

Ça reste quand même drôle, ça reste quand même drôle. Une bonne expérience. Drôle parce qu'on est jeune, donc on voit pas le mal en fait. A part que c'est un virus qui tue énormément, fin énormément, c'est un virus qui tue mais… Nous, on a trouvé ça drôle, pendant les visios on rigolait. On a passé des moments sur les réseaux, sur les groupes. Sur les réseaux, on a bien rigolé. On faisait des vidéos entre nous. Même si on était loin, on arrivait à communiquer, à rigoler tu vois. Donc ouais, ce serait drôle quand même, drôle.

Document : Bastien **Tags :** 1motConfi

T'sais, y a toujours des trucs. Quand tu as fini un anime, ils proposent toujours trois autres animes à commencer, à débuter. Donc tu t'ennuies jamais. Mais c'est vrai qu'à la fin, ça commence à être long quoi. Plus voir les gens en vrai, plus pouvoir leur parler en vrai. Et puis les jeux, ça tourne en rond au final. Y'a que les animes et les séries qui m'ont sauvé un petit peu, mais euh... De là à m'ennuyer, m'ennuyer ferme à plus pouvoir me lever le matin : non. Mais d'être content "oh encore une journée de confinement" : pas quand même. Donc je dirais, ça commençait à être long, je m'ennuyais un petit peu, oui.

Document : Bastien **Tags :** EnnuiConfi

Beaucoup plus de contraintes que de liberté. On pouvait pas sortir… Non, non, non, bah...la question est un peu...ouais. Mais y'avait forcément plus de contraintes !

Document : Bastien **Tags :** LibertéVContraintesConfi

On le voyait pas passer. Alors honnêtement, il y a des jours où ça y allait lentement parce que tu as pas envie de travailler, les visio qui durent longtemps, on a encore tout ça comme leçons à faire. Et honnêtement, des jours “Oh, on a que ça, ça. Oh, je vais faire ce jeu-là. Oh, j’ai cette visio avec tel et tel pote. Oh, y a le groupe qui, qui fait une vidéo cet après-midi. Ah, ça !”. Donc très varié, le temps était très varié, je pourrais pas te dire. Des fois, ça passait vite et des fois, ça passait lentement. ■ Notons ici que l’enquêté a commencé par dire qu’il **ne le voyait pas passer, le temps**.

Document : Bastien **Tags :** TP_Confi

Au début, c’était à la one again, c’était “bon, on voit ce qu'on va faire”. Et après, c'était vraiment en fonction de mon emploi du temps. Tiens, vendredi, je commence par maths, anglais : “je fais mes maths, mon anglais. Après hop, là, normalement j'ai une pause de 15 minutes, allez je joue, je regarde 15 minutes. Après, là j'ai pas trop envie de travailler, je le ferai plus tard, je regarde mon anime. Mais attends, oui mais faut que je fasse attention, à partir de telle heure, faut que je recommence ça”. Donc ouais, je gérais mon temps, si je gérais mon temps…

Document : Bastien **Tags :** TA_Confi

A la fin, j'en pouvais plus quoi, j’avais envie de partir ailleurs, ça devenait lourd. Avec les parents tout le temps sur ton dos, c’était chiant. Après, c’est vrai que dehors, sur la terrasse, on est bien. Sur notre butte, le paysage, le vent, les oiseaux : on se croirait en vacances. Mais c'est vrai qu’à la fin, ça devenait quand même lourd.

Document : Bastien **Tags :** EP_Confi

(un endroit de la maison qu'il affectionne, dans lequel il aimait rester pendant le confinement) Ma chambre, ma chambre. Voilà, c'est une chambre d'ado.

Document : Bastien **Tags :** EP_Confi

(sa chambre) Ouais, bah déjà on l'a refaite toute entière. Donc, on l'a refait toute entière donc ça je l'ai remis là, un tel là, ça... Donc ouais, ouais ouais, ça a fait pas mal réfléchir, ça nous a donné un but, un peu. Savoir ça où est-ce qu'on allait le mettre, le manque de place… Si si ouais ouais, on l'a un peu rerangé quoi, modifié. Ou alors, ne serait-ce que changer le lit : "oh tiens, je vais inverser le lit et le bureau, ça change un petit peu".

Document : Bastien **Tags :** EA_Confi

(réel et virtuel) Non, c'est plus des rêves, où je me réveille le matin, je pensais c'était vrai. Mais du coup, grosse déception ou alors soulagement. Mais de là à confondre...les jeux vidéo, non. Mais des animes ou des séries avec un moment qui m'a marqué ou alors un moment qui fait réfléchir. Je me dis : "ça se trouve, ça s'est vraiment passé ou alors…" Fin, j'essaie de cogiter comme mon héros préféré aurait pensé quoi. Bref, je sais pas si c'est clair…

Document : Bastien **Tags :** RéelvVirtuel_Confi

Oui oui, bah c'est les influences du jeu. De toute façon, c'est comme ça. Quand t'es sur le jeu, tu es tellement concentré et puis tellement addict ! Ça te rend addict à rejouer. "Hop, vite, attention à droite, y'a quelqu'un. Hop". Oui tu vois pas le temps passer, c'est clair. Pour moi, c'est… Même quand tu regardes un anime. Tu sais qu'un anime, ça dure 25 minutes. Et que quand tu mets "épisode suivant", au final tu te retrouves à 1h15 ou 1h20 et t'as pas vu le temps passer quoi.

Document : Bastien **Tags :** EspaceTemps&Jeu

Oui, ouais, j'ai rejoué à Minecraft, ça faisait hyper longtemps que j'avais pas joué à Minecraft. Euh, j'ai téléchargé. Merde, comment on dit...Candy Crush. J'avais re-téléchargé Candy Crush. Bon pour deux trois jours parce que ça m'avait saoulé mais euh… Zombie Tsunami aussi, ça m'est arrivé, pendant les coupures de connexion.

Document : Bastien **Tags :** Nostalgie&Jeu

Bah c'était, me réveiller à 8h. Un peu en mode speed, parce que il fallait que, parce que j'avais tendance...fin, **je suis quelqu'un d'assez insomniaque, donc du coup j'avais tendance à me réveiller assez tard, voire d'être en retard** d'ailleurs. Vraiment l'élève pas sérieux. (rires) Et sinon, bah faire la journée de cours. Il y a pas grand chose à dire dessus, c'est une journée de cours comme une autre hein, j'ai envie de dire. Et, j'avais tendance à me taper...j'aime pas particulièrement prendre le bus, donc 30 minutes pour aller en cours, 30 minutes pour rentrer le midi, 30 minutes pour retourner en cours le midi aussi et 30 minutes pour rentrer le soir. Voilà, donc ça c'est une journée type, c'est assez bidon. **Le soir, bah la plupart du temps j'allume mon PC ou je fais mes devoirs. Ça dépend de ce que j'ai à faire et de ce que j'ai prévu de faire**. ○ Sinon, le weekend c'est un peu différent, vu que je terminais à 15h le vendredi. Donc j'avais deux heures, fin une heure, une heure et demie de liberté avant de partir travailler. Donc après je partais travailler jusqu'à minuit, une heure. Ensuite, je me réveillais le samedi, bah plutôt claqué donc vers midi, pour retourner travailler du coup vers 17h30 à peu près. Là encore pareil, minuit, une heure, voire deux heures vu que le samedi il y a quand même plus de monde dans un restaurant. Et ensuite, **ensuite, bah le dimanche c'était vraiment la journée où je faisais rien du tout parce que j'étais épuisée de la semaine en fait**. Rien du tout, voire un peu mes devoirs mais sinon, sinon vraiment rien. Voilà, donc c'était une semaine type pendant les deux dernières années où je travaillais en tant que CDI à temps partiel.

Document : Axel **Tags :** JType_AC

C'était des journées assez stressantes, parce que j'étais entre les cours, la peur de perdre mon emploi quand même, puisque bah, c'était la première fois. Et bah faire du télétravail chez soi, c'est pas évident, on va dire. Quand on n'est pas du tout habitué, quand on a pas le truc. Fin, j'ai vécu en fait ce qu'ont vécu beaucoup beaucoup de gens au final. C'est-à-dire la découverte du télétravail, ça a été très compliqué et je dois avouer que au bout de quelques semaines, j'ai totalement lâché prise. Et je me suis mis littéralement à beaucoup jouer, regarder des séries, à regarder des animes. ■ (télétravail = cours en distanciel pour lui) Au départ, je me donnais vraiment la peine de le faire. Je me réveillais aux heures normales et tout. A un moment donné, j'ai lâché et...bah disons que comme je te disais tout à l'heure, je suis plutôt insomniaque. Donc, j'avais tendance à me retrouver à sortir du lit vers 14h, 15h, voire 16h parce que le décalage du travail le weekend aidait pas non plus hein. En cumulant la fatigue, on finit par devoir tout récupérer en fait. Et on va dire que le confinement a été à la fois un bon moyen pour moi de récupérer mais en même temps ça a été très stressant quoi, parce que c'était vraiment arrivé à la pire période qui puisse arriver : juste avant les examens, donc voilà.

Document : Axel **Tags :** JType_PC

On va dire que j'ai découvert League of Legends l'année juste avant le confinement. Donc, c'est vraiment le jeu qui m'a pris le plus de temps pendant l'année, pendant et avant le confinement. Sinon après, si tu dis avant le confinement, c'est toujours pendant cette année scolaire j'imagine. Donc disons que j'ai, comme je viens d'une filière informatique, j'ai quand même pas mal bidouillé mon pc avec des amis pour pouvoir essayer de faire tourner divers jeux. Fin, des jeux auxquels je pouvais pas jouer à une certaine époque. Donc comme Skyrim, Splinter Cell, fin plein de choses comme ça. ○ Sinon, avant le confinement, j'avoue que niveau jeux de société, bah c'était pas trop trop mon dada. Même maintenant, ça l'est pas trop. Mais j'ai découvert un peu l'idée, fin le fait de jouer aux cartes avec mon colocataire sans, sans miser un shooter derrière quoi. Donc, le confinement m'a permis ça, c'est incroyable. Mais sinon, sinon, non non, c'est vrai que

niveau jeux de société, ça a jamais été trop trop mon truc. Et, oui, j'étais vraiment beaucoup sur l'ordinateur. Fin, c'était mon truc quoi, les ordis.

Document : Axel **Tags :** PrésenceDeJeux_AC

Ma pièce spécifique, ça reste ma chambre, parce que c'est là où j'ai mon ordinateur et mon matériel. Après si, avant le confinement, il y a quand même un truc que je faisais...c'était la Xbox 360 avec mes colocataires de temps en temps, on faisait un Black Ops 2 Zombie, fin des trucs du genre quoi. Donc, c'était quand même un bon point dans la cuisine. Mais sinon, ouais sinon, ma pièce spécifique, ça reste la chambre. C'est vraiment là où… Fin, pour moi, jouer c'est...on va dire...très personnel. Et si je veux jouer avec des amis, c'est souvent à distance. C'est rarement quand on est à côté ou des choses comme ça. Donc ouais, c'était ma chambre. Clairement.

Document : Axel **Tags :** AménagementEspacePourJouer

Certains de mes meilleurs, je les connaissais déjà dans la vraie vie, mais c'est clair que sans les jeux, jamais on se serait rapprochés. Ça c'est indéniable. Quand je vois par exemple vis-à-vis de mon frère. Mon frère a des amis avec qui il joue depuis des années maintenant. Il est en terminale, au collège il jouait déjà avec eux. Il les a jamais vu dans la vraie vie et pourtant, il s'est créé une vraie amitié. Et j'ai aucun doute sur le fait que quand il aura sa voiture et que il faudra faire autre chose à l'extérieur, ça puisse se faire. Fin, ça me choquerait pas en tout cas si ça devait arriver quoi.

Document : Axel **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Moi, vis-à-vis de moi, le jeu vidéo, bah ouais ça rapproche énormément certains individus. Plus que ça les éloigne, parce qu'on a toujours cette réflexion, par exemple des

parents, qui disent que tu passes trop de temps sur les jeux, machin et tout… Sauf que je pense en fait que si la personne passe autant de temps sur un jeu à jouer avec un ami par exemple, c'est peut-être parce que dans la vraie vie, il a pas réellement ce qui lui convient quoi, au final. Et c'est vrai que ça a tendance à beaucoup beaucoup rapprocher les gens. Je pense que c'est pas encore assez répandu. Fin, c'est très répandus les jeux vidéo, mais je sais pas encore assez répandu pour que tout le monde puisse le comprendre.

Document : Axel **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Pour moi, par exemple, l'expérience que j'ai vis-à-vis des gens et des jeux : c'est une expérience avec un cercle quand même assez fermé, dans le sens où, bah c'est souvent des gens que je connais dans la vraie vie avec qui joue. Et ça me permet de les voir, sans vraiment les voir. Dans le cas de mon frère, c'est différent. Lui, il joue avec des inconnus et c'est avec ces inconnus qu'il va créer des relations. Donc je pense que ça dépend des gens, en vrai.

Document : Axel **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Comme je te disais, j'ai rencontré certains de mes amis, fin j'ai commencé à jouer avec certains de mes amis IRL. Fin, certaines personnes IRL qui sont devenues mes amis, plutôt dans ce sens-là. Et j'ai réalisé en fait que, bah, comme chacun fait un peu sa vie de son côté, si on avait pas un jeu en commun, au final on se parlait plus. Et ça avait beau être un meilleur ami ou quelque chose comme ça, des fois ça… Je m'en suis rendu compte que je me rends compte encore aujourd'hui, si on a pas ce lien… Et c'est dommage dans un sens. Parce qu'on se connaissait, on s'est vu. Là je te parle vraiment d'un point de vue jeux vidéo mais en IRL aussi on se voyait. On se voyait pas que via le jeu. Mais le fait de perdre ce fil, ce lien en fait qui est le jeu vidéo, et l'intérêt qu'on y porte, fait qu'on s'est énormément éloignés. Et limite aujourd'hui, on est tout juste bons potes ou connaissances quoi. C'est des choses qui arrivent hein, ça arrive tout le temps. Mais c'est à se demander

si au final, notre amitié n'était pas liée en fait à une dépendance au jeu, au final ? Une dépendance mutuelle vis-à-vis d'un jeu.

Document : Axel **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Alors le jeu pour moi, déjà, c'est, c'est… Mais il y a tellement de trucs qu'on peut mettre derrière, c'est ça qui est incroyable parce que tu as le jeu de charme aussi, c'est totalement différent. Ça se joue pas pareil... Mais le jeu pour moi, c'est, bah j'ai envie de dire que c'est un moyen de me sentir vivant et de pouvoir faire ce que je ne peux pas faire la vraie vie. Même si j'ai quand même une forme de respect, parce que je sais qu'il y a des gens, quand ils jouent, ils vrillent totalement. C'est, c'est, ouais c'est un moyen de faire ce que je ne peux pas faire dans la vraie vie. Ça me permet de découvrir des univers, d'être, je sais, d'être pirate, d'être archéologue, fin d'être plein de trucs en fait. Le jeu pour moi, c'est, voilà, c'est un divertissement mais c'est vrai que ça a une… C'est un moyen de briser, voilà, disons que c'est un rêve qui est accessible. Si je dois donner une définition exacte, je dirais que le jeu...bon après quelque soit le jeu, c'est un rêve accessible en fait. C'est pas juste… ça brise la réalité. Ça permet de briser la réalité pour faire ce que l'on souhaite faire. D'après ce que j'ai dit, tu peux comprendre que je suis un grand fan des open world. (rires légers)

Document : Axel **Tags :** LeJeuPourToi

Alors le truc que je préfère... J'aimerais te dire que c'est avoir le choix, mais en même temps je joue beaucoup à des jeux où on te pose des questions avec des faux choix derrière. Donc, du coup c'est compliqué. Mais j'aime bien cette liberté qu'il y a derrière un jeu, en général. Le fait de pouvoir se dire que si tu as pas fait une action, ça peut avoir des répercussions ou à l'inverse, ça peut être des répercussions positives ou négatives en fait. Ouais, c'est l'idée d'avoir le choix en fait. Je trouve que je retrouve ça dans pas mal des jeux auxquels je joue. Même les jeux avec plein de questions, plein de QTE, plein de choses comme ça. Donc, donc ouais si, j'aime bien avoir le choix. Ou avoir l'impression

de me reconnaître en fait, derrière ce personnage que je joue quoi. Même si des fois, je joue des personnages féminins, mais tu vois ce que je veux dire, c'est dans l'idée...

Document : Axel **Tags :** TuPréfèresDansUnJeu

La plupart du temps, quand je me lance dans un jeu, c'est parce que j'ai envie d'en savoir plus, je suis curieux. J'ai envie d'avancer sur l'histoire, sur le lore, sur l'univers. Et, fin ça dépend des jeux en fait. Je vais te donner un exemple : Horizon Zero Dawn, par exemple, quand j'y ai joué, j'étais excité à l'idée d'en savoir plus parce que c'était un univers qui m'intriguait énormément. Et je voulais savoir comment on en était arrivé, en fait, à cette situation-là. Sur un jeu comme Detroit Become Human, comme là pour le coup, c'est moi qui ait le choix et que on m'a pas imposé un univers à proprement parler, dans le sens où c'est moi qui vait en fait déterminer on va dire "ce qui se passera après" ; j'ai envie de connaître, en fait, ce que mes choix vont avoir comme impacts en fait sur l'histoire. Même si ça reste très scénarisé. Je trouve ça très intéressant. Et puis même, c'est souvent des sujets qui m'intéressent beaucoup, la technologie, l'évolution de l'humanité en général, ...

Document : Axel **Tags :** AvantDeJouer

Mais si, quand je joue à un jeu, le sentiment que j'ai, je dirais que c'est la curiosité et l'envie bien sûr… J'ai pas nécessairement l'envie d'être le meilleur mais j'aime bien être bien en fait. Voilà, je me sens juste bien en fait. Je saurais pas décrire, disons quand j'ai envie d'être dessus, c'est parce que j'ai envie de dire que c'est comme le besoin d'y être en fait.

Document : Axel **Tags :** AvantDeJouer

Et à l'inverse quand je joue à des jeux, des fois, j'ai pas du tout envie de jouer et donc du coup je vais lancer le jeu avec ce gros besoin et puis je vais me dire “ouais, finalement j'ai pas envie” et puis je vais l'éteindre quoi. C'est… Ouais, ça dépend en fait. C’est pas toujours le même sentiment et ça dépend du jeu auquel je joue. J’élude beaucoup la question, et mes réponses surtout, mais ouais, c’est ça…

Document : Axel **Tags :** AvantDeJouer

(est-ce que le confinement a changé ta relation au jeu ?) Non, pas particulièrement. ■ Je dois avouer que ça m'a un peu sauvé la vie parce que comme je disais, ça tue l'ennui. La relation que j'ai vis-à-vis des jeux a toujours été à peu près la même. Quand je joue, c'est parce que je m'ennuie où j'ai rien d'autre à faire. Ou du moins que je considère n'avoir rien d'autre à faire, parce que des fois j'ai d'autres choses à faire, mais voilà… Donc j'ai toujours fonctionné comme ça et on va dire que pendant le confinement, bah ça m'a juste donné l'occasion en fait de le faire un peu plus quoi. Donc ça a pas changé particulièrement ce que je voyais à travers les jeux.

Document : Axel **Tags :** ConfiRelationAuJeu

(ajd) Si tu considères que jouer à une application sur téléphone, c'est jouer : je vais te dire que j'ai dû jouer, peut-être une heure aujourd'hui, tu vois. Par contre, sinon, non j'ai pas encore allumé mon PC par exemple de la journée. (à 14h30)

Document : Axel **Tags :** FréquenceJeu

Aujourd'hui, je joue beaucoup moins quand même qu'avant. Peut-être parce que j'ai fait le tour de ce que je voulais un peu, mais quand je me donne à fond, vraiment, quand je me donne à fond, je me souviens Horizon Zero Dawn, je l’ai fini en une semaine

seulement. Donc j'ai fait 40 heures de jeu. Par contre, quand j'ai pas d'objectif précis dans un jeu ou quoi que ce soit, je sais pas, je dirais à peu près...cinq, six heures quoi. Ma situation aujourd'hui et celle que j'avais pendant le premier confinement est totalement différente. Aujourd'hui, je me concentre beaucoup plus sur les séries, sur les films, les animes et tout. Et les vidéos en général. Mais ouais, aujourd'hui, je joue pratiquement...pas des masses. Je continue à jouer un peu parce que j'ai quand même des jeux qui m'intéressent mais je joue quand même moins au final. Parce que j'ai des séries à regarder qui sont très longues, des choses comme ça.

Document : Axel **Tags :** FréquenceJeu

Je m'amuse pas à compter malheureusement, donc je sais pas les heures exactes et puis ça dépend des jours aussi. Mais je pense que je passe quand même cinq heures, après dans cinq heures, ça peut comprendre plein de choses comme le modding. Pour moi, modder un jeu, c'est s'amuser aussi un peu quoi.

Document : Axel **Tags :** FréquenceJeu

Après, pendant le confinement… Bah comme je te disais tout à l'heure, on va dire que j'étais en pleine période de découverte et amélioration sur League of Legends. Donc clairement je pense que je jouais, allez on va dire l'histoire de donner un truc assez basique, je jouais douze heures **(par jour)** peut-être, quelque chose comme ça. Parce que le temps passe totalement différemment quand on joue à un jeu où chaque partie dure 40 minutes.

Document : Axel **Tags :** FréquenceJeu

Et avant le confinement, bah là encore ça dépendait. Comme j'avais cours, c'est vrai que je faisais peut-être plus, deux ou trois heures de jeu par soir quoi. Et encore, je pense que j'exagère un peu. Ça dépend vraiment à l'heure à laquelle je me couchais. Non, mais peut-être plus, ouais non plus une heure et demie, deux heures.

Document : Axel **Tags :** FréquenceJeu

Je jouais à League of Legends. Mais clairement, ça a toujours été le cas et je me considérais toujours...je suis un joueur solo. Ça, c'est indéniable. Ça m'arrive de jouer à des jeux en ligne bien sûr, mais j'ai beaucoup de mal avec l'idée de jouer avec d'autres gens parce que les gens sont pas comme les robots. Ils sont non seulement imprévisibles et des fois méchants de manière gratuite. Donc ouais, je suis clairement un joueur solo. J'apprécie beaucoup ça.

Document : Axel **Tags :** SoloMulti?

Bah le local, ouais, étrangement ouais. Je suis un joueur solo, j'aime pas jouer online, donc littéralement sur internet. Mais, mais jouer avec mon frère par exemple ou jouer avec des colocataires ou des amis sur le canapé, j'aime ça. Après, je le fais beaucoup moins souvent, parce que j'en ai beaucoup moins l'occasion. Mais si si si, j'aime bien, j'apprécie bien. Le réseau local, c'est très sympa je trouve.

Document : Axel **Tags :** SoloMulti?

Je sais pas si je peux appeler ça apprentissage mais comme je te disais tout à l'heure, j'aime beaucoup le lore, l'univers qu'il y a derrière chaque jeu. Donc au final j'en apprends toujours plus, et puis ça m'aide énormément vu que comme je te disais aussi, j'écris des livres. Ça me permet de pousser mon inspiration et mon imagination quoi.

Document : Axel **Tags :** Apprentissage&Jeu

Donc j'apprends pas à proprement parler mais si sinon, il y a un autre truc que j'aime beaucoup, c'est la stratégie, bien sûr. Les jeux stratégiques, les jeux au tour par tour aussi. Fin j'aime ça, mais on va dire que ça réveille ma réflexion et mon sens de la stratégie ou même de l'art de la guerre dans certaines situations, ça arrive. (rires)

Document : Axel **Tags :** Apprentissage&Jeu

Mais sinon...je sais pas si je peux vraiment dire apprendre, je dirai plus me perfectionner en fait dans des domaines que je connais un minimum. Mais ça reste du fictif, faut pas se leurrer. Donc non, je sais qu'il y a des jeux qui nous permettent vraiment d'apprendre des choses mais non moi je dirais pas qu'il y a des jeux vraiment...sauf pour mon imagination ou ma réflexion personnelle quoi, voilà.

Document : Axel **Tags :** Apprentissage&Jeu

Alors pendant le confinement, ce qui était à la mode, c'était les paris, en général. C'était pas forcément tourné autour du jeu vidéo mais c'était les paris. On aimait bien parier un pack de bières, des trucs du genre quoi. Histoire de voir qui était le meilleur ou qui était le plus chanceux de nous deux.

Document : Axel **Tags :** Quotidien&Jeu

Sinon aujourd'hui, bah j'ai...je peux pas vraiment appeler ça de la gamification mais comme j'ai un Oculus Quest, ça me fait perdre des calories. (rires) Voilà ! Bah sinon, dans la généralité, la globalité, non, clairement non.

Document : Axel **Tags :** Quotidien&Jeu

A part les paris un peu débiles, non, ça arrive rarement.

Document : Axel **Tags :** Quotidien&Jeu

Alors, je mentirais si je disais que ça m'avait pas fait plaisir, honnêtement, dans le fond. Parce que, comme je te disais, j'étais dans une période scolaire assez compliquée avec le travail et tout. Et savoir que j'allais avoir du temps pour me reposer, c'était nickel quoi. Après, ça m'a quand même fait peur, ça m'a fait peur et plaisir en fait, pour pas trop détailler.

Document : Axel **Tags :** AnnonceFirstDaysConfi

Bah plutôt bien : je savais que j'avais un chômage partiel donc ça me permettait de faire ce que je voulais en fait dans le fond. Mes parents payaient mon appartement, donc je touchais de l'argent et mes parents me payaient mon appartement. Fin, clairement, que demande le peuple ? Et, au départ, c'était vraiment sympa, il y avait rien à dire. C'était sympa, j'étais toujours stressé vis-à-vis des cours mais c'était pas encore à un degré suffisamment élevé pour vraiment m'atteindre quoi. Donc franchement je l'ai bien vécu.

Document : Axel **Tags :** AnnonceFirstDaysConfi

Stressant, stressant. Clairement, stressant, il y a pas de...stressant, dans la globalité stressant. Je me suis pas vraiment reposé l'esprit au final, donc c'était très stressant.

Document : Axel **Tags :** 1motConfi

Ça allait encore, en vrai. En fait, j'ai commencé à m'ennuyer quand j'ai réalisé que ma vie était tellement chargée hors confinement que maintenant que j'ai énormément de choses à faire, je sais pas quoi faire. Je sais pas si on peut vraiment appeler ça de l'ennui, mais c'est le fait de découvrir que finalement j'ai autant de temps devant moi qui fait que je me suis dit "mais qu'est-ce que je vais foutre quoi ?". Et au final, je faisais rien. Pendant une période, j'ai rien fait du tout. Donc oui, je m'ennuyais quoi, je m'ennuyais. C'est paradoxal hein, mais je pense que c'est normal en même temps. Donc, ouais, je me suis ennuyé et c'était pour ces raisons-là.

Document : Axel **Tags :** EnnuiConfi

Au début, non. Fin je trouvais que niveau liberté, c'était bien. Mise à part le fait… Fin, il fallait remplir un papier, je comprenais très bien pourquoi il fallait le remplir. Mais non, au départ ça me dérangeait pas trop, parce que j'étais pas quelqu'un… Fin, j'ai toujours été quelqu'un de... Ça m'a jamais fait peur d'être tout seul, donc au final, ça allait quoi. En général, ça allait. Après, à force, ça commençait à devenir...ouais, il y avait beaucoup de contraintes. Et plus le temps passait, plus je me rendais compte que j'avais l'impression qu'on nous en mettait de plus en plus. Mais pour autant, le confinement pour moi, était la meilleure solution qu'il y avait. Si je dois faire un parallèle avec la situation d'aujourd'hui, même sans parler politique, je pense que c'était la meilleure chose à faire à ce moment-là. Après, ouais il y avait pas mal de contraintes à un moment donné mais c'était un maigre sacrifice par rapport à ce que ça allait donner après. ■ Ça a duré que deux mois et demi, fin c'est quand même beaucoup. Après les restaurants et les bars étaient toujours pas ouverts mais on était libre de faire ce qu'on voulait. Donc j'ai une période assez détendue juste après. Donc non, j'ai pas vraiment vécu ça comme une contrainte en fait au final. Mais là-encore, c'est la présence de mon colocataire et le fait que bien qu'il y avait pas mal d'ennuis, le fait de pouvoir faire autre chose que métro-boulot-dodo, ça m'a quand même paru comme un soupçon de liberté quoi, au final.

Document : Axel **Tags :** LibertéVContraintesConfi

Comme je te disais, j'avais tendance à me réveiller vers 14h, 13h, etcetera. Je vais te dire que la journée passait beaucoup trop vite et la nuit me semblait beaucoup trop longue. Parce que du coup je vivais un peu la nuit aussi quoi, par rapport à ça. En plus les insomnies et les temps de réflexion étaient un peu trop longs. Et des fois même...c'est dur à détailler parce que, disons que quand on reflechit trop avant de dormir, le temps passe super vite. Et résultat : on se retrouve à six heure du mat' puis on se dit “ah, bon bah, je fais quoi ? Je dors ou je fais la nuit blanche quoi ?”. Après les journées étaient très courtes vu que je me réveillais tard. Donc euh, le temps, ouais le temps était disproportionné. Si il faut une réponse généralisée, c'est ça. Le temps était totalement disproportionné par rapport à la situation. Et par rapport à ce que j’avais à faire surtout.

Document : Axel **Tags :** TP_Confi

Pas du tout. Je pense pas, non. Sauf quand j'écris bien sûr, parce que c'est un peu différent. Mais sinon, non. Dire que je subissais le temps, c'était, c'était vrai au final. Le temps passait et puis je faisais les choses et puis c'est tout quoi, il y avait pas de... Même si des fois j'aurais aimé faire d'autres choses, mais après je me rendais compte que c'était trop tard. Ou quand je me réveillais le matin à huit heures du mat’ parce que j'ai fait un mauvais rêve ou parce que j'ai mal dormi : je trouvais que je me réveillais trop tôt. Donc non, je pense pas que j’ai maîtrisé le temps plus que ça au final. Fin, j'ai pas ce sentiment. Actuellement, à l'heure actuelle, par rapport à l'année dernière, j'ai pas ce sentiment.

Document : Axel **Tags :** TA_Confi

Je suis un peu dépendant de mon espace hein, donc y’a pas vraiment grand-chose à dire. Si je prends un appartement qui fait 60 mètres carrés, ce sera pas la même chose que si j'ai un appartement de 30 mètres carrés. Après j'avoue, j'ai quand même besoin de

beaucoup d’espace, parce que j'ai tendance à encombrer, on va dire, mon lieu d'habitat, assez facilement. Surtout avec l'Oculus récemment.

Document : Axel **Tags :** EP_Confi

Personnellement, j'aime quand il y a beaucoup d'espace, ça me permet vraiment d'avoir l'impression d'être quelque part en fait. Et pas juste, on va dire, dans un placard. Mais en même temps… En même temps, je sais à quel point c’est inutile, quand on sait qu'on va juste faire constamment la même chose. Et que chaque chose est à l'endroit dans lequel on la place. Je sais pas comment dire...c'est suffisant mais en même temps, j'ai envie de plus quoi en fait. C'est normal, je pense.

Document : Axel **Tags :** EP_Confi

Le cocon, dans lequel je me sens protégé, c'est quand je me réveille le matin dans mon lit. D’ailleurs, ça aide pas du tout quand on a la flemme hein.

Document : Axel **Tags :** EP_Confi

Mais sinon, pour le côté “enfermement, piégé et tout”, si je l'ai quand même… Fin, c'est paradoxal. Parce que je me suis senti plus libre, vu que j'avais plus cette contrainte du métro-boulot-dodo mais en même temps, j'aurais aimé faire autre chose de ce temps. Sortir, voir des amis, voyager à la limite… C'était improbable mais comme je te le disais, les premières semaines, je les ai bien vécues. Mais à force, la maison est devenue une prison en fait. Je pense que c'est normal mais ça a finit par devenir une prison. Aujourd'hui, je m’y suis beaucoup plus habitué vu que ça va faire quand même six mois que je suis en chômage partiel. Mais au départ, c'était compliqué quoi. Fin au départ, je veux dire...pas début confinement, mais après quoi.

Document : Axel **Tags :** EP_Confi

J'ai pas une grande chambre, donc c'est pas quelque chose que je fais tous les jours. Mais si, j'ai tendance à déplacer mon lit. Et d'ailleurs, je l'ai encore fait récemment. Je l'ai fait la semaine dernière. J'ai déplacé mon lit. Pour avoir plus d'espace au centre. Et puis des fois, je supporte pas l'idée d'avoir un grand vide en plein milieu de ma pièce et donc du coup, je vais mettre mon lit plus vers le centre. Histoire de pouvoir...fin ça dépend en fait. Je pense que c'est juste psychologique et que c'est un besoin de faux changements. Parce que au final, ça change pas. J'ai déplacé mon lit plusieurs fois ces quatre dernières années et au final, je continue à le faire encore quoi. Donc si si, j'ai quand même eu ce besoin de le faire, au final.

Document : Axel **Tags :** EA_Confi

Le problème, c'est que j'ai tendance à associer beaucoup le virtuel à un rêve. Mais paradoxalement, je fais beaucoup de rêves lucides. Donc je sais pas si ça se met dans le domaine du virtuel quoi. Mais oui, ça m'est déjà arrivé de perdre pied du coup. Si j'associe ça au rêve également, ça m'est arrivé de perdre pied. Par contre, j'ai toujours su qu'entre mon jeu et moi, y'a un écran quoi. Et j'en ai conscience. Et c'est d'ailleurs cette conscience qui fait que bah, je vais pas être un type qui va prendre une kalash parce qu'il a perdu dans GTA quoi tu vois. C'est un exemple débile, mais tu vois ce que je veux dire. J'ai conscience que c'est pas vrai, ça fait du bien. C'est comme se mettre un shoot de nicotine, mais c'est pas réel quoi.

Document : Axel **Tags :** RéelvVirtuel_Confi

(le temps quand il jouait) Quand je joue, et quand je suis sur l'ordinateur en général, l'écriture exclue, je le maîtrise pas du tout. Parce que le temps passe super vite. Par

exemple, quand je te disais que je devais jouer douze heures ou un truc comme ça, en ressenti, j'ai peut-être joué la moitié quoi. Le temps passe vraiment vite, parce que la plupart du temps, quand je joue, c'est parce que je m'ennuyais avant. Et donc pendant que je joue, normalement je m'ennuie pas. Si je commence à m'ennuyer, j'arrête. Donc, quand je joue, le temps passe super vite. Donc non, je ne le maîtrisais pas particulièrement, mais c'était pas forcément plus mal au final, pour le moment. Parce que le temps passait plus vite en même temps. Pour ça que je te dis que j'ai pas vécu le confinement comme quelque chose de super long au final. Même si vers la fin, c'était compliqué.

Document : Axel **Tags :** EspaceTemps&Jeu

(et avec le confinement ?) Non pas particulièrement. J'ai toujours trouvé que le temps passait vite quand je jouais et je l'ai remarqué très tôt. Donc, donc non, j'ai pas vraiment ressenti ça différemment quoi. Et je le savais aussi et c'est pour ça que je joue. Parce que je sais que ça fait passer le temps. Donc, donc...non non, j'ai pas trouvé que ça allait forcément plus vite.

Document : Axel **Tags :** EspaceTemps&Jeu

Quand on est vraiment investi à 100 % dans un jeu, on n'est plus dans sa chambre, on est dans le jeu. ○ Bon, là encore, avec un écran, c'est compliqué. Fin combien de fois quelqu'un vient à ma porte ou je vais à la porte de quelqu'un qui est en train de jouer et il me dit "écoute mec, là je suis occupé, tu me déranges". Alors qu'en vrai, il est juste en train de jouer, il peut mettre en pause quoi. Pas sur tous les jeux, mais voilà.

Document : Axel **Tags :** EspaceTemps&Jeu

Quand on est vraiment à fond, on se donne à fond dans un jeu, on est dans le jeu. Quand on joue un personnage, on est le personnage. Et des fois, on vit même ce que vit le personnage, alors que c'est jamais arrivé. Mais ça, à la limite le dernier point que je viens de dire, ça s'adapte…fin, c'est pareil pour un manga ou c'est pareil avec un film. Ça dépend de nos sensibilités, enfin la sensibilité de chacun. Mais ouais, ça brise les frontières de l'espace-temps, y'a aucun doute (rires).

Document : Axel **Tags :** EspaceTemps&Jeu

Je sais pas si tu connais Spy Fox ? (Non rires) C'est un jeu auquel je jouais quand j'étais vraiment tout petit, entre cinq et huit ans. C'était l'un des premiers jeux, je l'ai eu dans une boîte de céréales. Et je dois avouer que le confinement m'a...bon j'y pensais déjà avant un peu mais... Là, j'ai pu me lancer dans des recherches de choses que j'avais pas pu retrouver depuis, en fait. Par exemple, j'ai retrouvé la collection d'un ancien livre, fin d'un livre que je cherchais depuis le lycée. J'ai rejoué à Spy Fox par exemple, même si c'était pas pareil, vu que c'était en anglais alors qu'à l'époque, c'était en français. Ça a été sympa, ça a été une bonne période. Fin, un bon moment.

Document : Axel **Tags :** Nostalgie&Jeu

Après le problème, c'est que je suis quand même quelqu'un d'assez nostalgique. Fin, je repense beaucoup à mon passé. Quand je me dis "putain, faudrait que je refasse ça", j'ai tendance à le faire assez assez souvent. Confinement ou pas. Après, je dois avouer que le confinement m'a permis d'avoir le temps de le faire.

Document : Axel **Tags :** Nostalgie&Jeu

Alors déjà je me lève dans les...quand y'a collège, je me lève à sept heures, à peu près. Et puis bah du coup, après je me prépare, je mange, je fais ma toilette. Et après on va au collège dans les coups de sept heure et demi. On arrive au collège. Bah du coup, je fais ma journée de collège, je rentre le soir souvent moi vu que je rentre en vélo, je rentre dans les 17 heures, 17h05. Du coup après être rentré à la maison, ben je mange, je mange un goûter, je fais mes leçons. Quand mes leçons sont finis, souvent je regarde un peu la télé ou je joue, ça dépend. Et puis, bah après, t'as maman elle rentre. Du coup bah, elle met la table, on prépare à manger, on mange. Et puis bah, souvent moi, vu que je suis fatigué le soir, je me couche dans les 20h30-21h.

Document : Harry **Tags :** JType_AC

Alors...bah déjà on se levait plus tard, dans les coups... On essayait de respecter à peu près neuf heures, environ. Neuf heures, du coup on se réveillait. Dans les coups de neuf heures et demi, on commençait à allumer les ordinateurs pour faire les visio. Ben moi, après, c'est pas pour me plaindre mais j'avais beaucoup de leçons et beaucoup de visio. Donc, bah du coup, j'étais obligé d'être à fond et du coup bah on faisait les visio jusqu'à midi à peu près. De midi à deux heures, on mangeait. A deux heures, on se remet aux leçons. Jusqu'à 16h-16h30 à peu près. Et puis du coup, après, bah moi, j'allais beaucoup dans le jardin. Je faisais beaucoup de choses dans le jardin. Souvent, le soir, on regardait un petit film ou on jouait. Où bah on allait se coucher. ■ Je me couchais un petit peu plus tard, dans les coups de neuf heures et demi, dix heures.

Document : Harry **Tags :** JType_PC

Bah moi, en fait, je joue toujours à peu près au même jeu, après ça dépend... Des fois, j'en installe d'autres rapidement, pour découvrir. Mais souvent, moi là, je joue à Brawl Star. Voilà, je sais pas comment on dit. Du coup, ça. Du coup bah moi je fais ça ou soit moi, je regarde beaucoup la télé par contre. Et puis du coup, des fois, je regarde un peu YouTube. Mais niveau jeu de société, bah oui, on y jouait. Moi, par contre, je suis moins

jeu de société que Léopaul. ■ (pour Brawl Star) C’est une vieille tablette, elle a connu la guerre. C’est une Samsung J4, un truc comme ça. ● Bah oui, franchement ça va. Des fois, ça bug un peu, faut du temps. C'est pas hyper fluide comme sur le portable de Léopaul. Mais je me débrouille, ça va. ■ Moi du coup, bah je jouais beaucoup avec un copain. Du coup, oui c'était...bah après c’est en multijoueur mais je joue avec des gens que je connais pas quoi.

Document : Harry **Tags :** PrésenceDeJeux_AC

Franchement, je joue qu'au salon. Bah déjà, on avait, et là on a encore un petit peu, des problèmes de connexion. A partir des escaliers, on a plus de connexion, donc bah moi souvent, je joue dans le salon. ○ Ou soit je jouais dans la chambre des parents quand j'étais au téléphone, en même temps, avec mon copain.

Document : Harry **Tags :** AménagementEspacePourJouer

Ou soit je jouais dans la chambre des parents quand j'étais au téléphone, en même temps, avec mon copain. ■ Oui, voilà, on appelait avec les fixes. Et puis bah du coup, on mettait le téléphone à côté et puis on parlait, comme ça. ■ Non, ça dépend. Forcément, des fois, on parlait du jeu. Mais euh, des fois ça nous arrivait de parler de notre vie, tout simplement.

Document : Harry **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Après moi, le jeu, pour les amis... Bah je vais te citer le nom, c'est Noé. Avec Noé, moi, ça m’aidait. Vu que forcément, on est pas comme “les anciens” quoi. On s'appelle pas pour se dire la météo quoi. Genre, on s'appelle et puis du coup on joue. Mais sinon, avec, ouais, deux trois amis. Mais sinon avec la famille ou même des inconnus. Non

franchement, j'ai pas créé des liens. Je me sers pas des jeux vidéo pour communiquer avec genre, la famille, et d'autres inconnus quoi.

Document : Harry **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Bah déjà, le jeu, ça doit être du plaisir. Après, le jeu, ça doit être divertissant. Puis bah, après, moi personnellement, j'aime pas tout ce qui est jeu où faut un peu réfléchir quoi, genre les jeux d'intelligence et tout. Donc moi en fait, je joue plus à des jeux pour un peu me libérer l'esprit en fait. Pour, pour me divertir quoi. Pour me libérer l'esprit, en fait.

Document : Harry **Tags :** LeJeuPourToi

Bah moi du coup, c'est le plaisir, forcément. Et après, c'est me divertir, pas réfléchir quoi. Moi, je veux pas jouer à un jeu et réfléchir genre... Après, si, faut bien réfléchir à tous les jeux un petit peu. Mais pas réfléchir...genre, je vais pas installer un jeu de maths quoi. C'est des jeux rapides quoi.

Document : Harry **Tags :** TuPréfèresDansUnJeu

Forcément, je me sens un peu excité, vu que souvent...bah notamment pendant le confinement, on jouait au jeu en fait c'est un peu une récompense de quand on faisait du travail en fait. On faisait du travail, on faisait une petite pause de 15 minutes où on jouait. Forcément, euh...j'attendais cette pause. Du coup j'étais, oui, forcément, j'étais excité. Et puis, oui, j'étais excité quoi. Et puis, je me focalisais sur les cinq minutes avant. Je réfléchissais à ce que j'allais jouer, à ce que j'allais faire. Et, voilà.

Document : Harry **Tags :** AvantDeJouer

Non, je pense pas. Non, moi je pense pas que ça m'ait changé sur les jeux, le confinement. Vu que je jouais...non, je joue comme avant. Non, ça m'a pas changé.

Document : Harry **Tags :** ConfiRelationAuJeu

○ Souvent, par semaine, moi vu que j'ai pas de téléphone, j'en fais moins. La télé, franchement, j'en passe pas mal de temps le soir. Donc je pense, une heure de télé chaque soir. ■ Sa mère lui dit rapidement "une petite heure", donc il se reprend ○ Et puis souvent, bah les écrans du coup, j'en faisais une heure le mercredi et une heure et demie, deux heures le samedi.

Document : Harry **Tags :** FréquenceJeu

Pendant le confinement, du coup, on en faisait largement plus. Bah déjà, une heure, deux heures chaque soir vu qu'on regardait quasiment tout le temps des films. Pareil, du coup, une heure, ouais, deux heures l'après-midi. Ça nous fait déjà quatre heures par jour. ■ Sa mère : "C'est tout", après le "4h par jour". Donc il s'arrête et conclut sur 4h/j. Elle ajoute ensuite "il envenime". Et il lui rétorque que ça va vite, un film prend déjà 1h30-2h.

Document : Harry **Tags :** FréquenceJeu

Moi, j'aime pas me retrouver tout seul dans une pièce. Moi, j'aime pas trop. Donc souvent, non souvent, je passe plus de temps. Ou même genre il y a maman dans la cuisine ou même à regarder des films, maman, elle s'assoit à côté de moi, il y a Léopaul. Non franchement, je passe plus de temps à côté de personnes que de temps tout seul.

Document : Harry **Tags :** SoloMulti?

Non, franchement non. Des fois, on se la passe. Genre par exemple, moi j'ai installé un jeu, Léopaul il veut pas l'installer. Pour découvrir, je lui passe la tablette. Mais on installe pas des jeux qui se jouent à deux, en fait. Genre, c'est chacun son écran, chacun joue à ce qu'il veut.

Document : Harry **Tags :** SoloMulti?

Le jeu au service de l'apprentissage : ○ Franchement, non. Jamais. Genre, non, moi j'aime pas. En fait, moi, quand j'allume la tablette, c'est pour me divertir en fait. Moi j'allume pas la tablette pour me dire "allez, je vais faire un jeu pour apprendre en fait" Du coup, moi j'aime pas trop apprendre, donc voilà quoi.

Document : Harry **Tags :** Apprentissage&Jeu

Le jeu dans le quotidien : ○ Comme dit maman, pendant le confinement, on a essayé. Mais souvent, ça termine mal. Souvent genre une prise de tête, ça termine mal. Donc après, si : on joue à des jeux, par exemple au foot dehors. Ou par exemple, genre on se fait un parcours un peu sportif et on essaie de se battre. On en fait, mais c'est très rare, vu que souvent ça finit mal, donc voilà.

Document : Harry **Tags :** Quotidien&Jeu

Ah bah joyeux, genre moi c'était la fête, fallait faire péter le champagne quoi ! C'était incroyable. Genre le confinement, pour moi, c'était le rêve.

Document : Harry **Tags :** AnnonceFirstDaysConfi

Mais après, quand...encore les trois premiers jours, j'étais content. Mais après, quand il y a les profs qui commencent à dire “bon, il y a visio tant tant tant tant, tant de fois par semaine”, chaque prof. Je rigolais moins en fait. Vu que, en fait, pour moi personnellement, c'était dur de faire les leçons à la maison. Vu que j'étais déconcentré. Chez nous, y' a plein de baies vitrées, donc forcément tu as envie d'aller dehors et tout. Donc au début j'étais vraiment content, mais au bout d'une semaine, je commençais un peu à en avoir marre. J'en avais pas marre de rester chez soi tout seul, j'en avais marre des leçons quoi.

Document : Harry **Tags :** AnnonceFirstDaysConfi

Les leçons, simplement. En plus, bah moi déjà j’aime pas du tout le collège, l'école, j'aime pas. Moi, je préfère être dehors avec papa faire du jardin avec papy et tout. Et puis du coup, faire les leçons à la maison, puis surtout quand tu te dis “là je suis obligé de rester en visio” alors que en plus ça m'apporte pas grand-chose vu que on voit des trucs mais pour moi ça m'intéresse pas. Donc quand ça m'intéresse pas, j'ai du mal à m'y intéresser.

Document : Harry **Tags :** 1motConfi

---

non, franchement je me suis pas ennuyé vu que je trouvais des occupations dehors, de la pâtisserie, j’aidais au jardin, je construisais des trucs. Donc non, non j'ai pas souvenir de m’être dit “oh, je m'ennuie, j'aimerais bien retourner comme avant”.

Document : Harry **Tags :** EnnuiConfi

Bah forcément, liberté, non. Vu qu'on pouvait plus voir les amis et tout. Mais franchement pour moi le confinement, ça a pas trop été une contrainte en fait vu que j'étais

en sixième. Du coup bah c'était un peu à la fin de sixième. J'avais deux trois amis quand même, c'était pas des vrais vrais amis, donc pour moi, ça me dérangeait pas trop. Après, forcément, les amis qu'il y avait pas au collège, forcément je les voyais pas du tout. Du coup, ça, ça me dérangeait plus. Mais, non.

Document : Harry **Tags :** LibertéVContraintesConfi

Bah en fait, il y avait deux parties. Moi dans ma journée, il y a deux parties. Il y a le temps des leçons, que je trouvais hyper long, genre je trouvais que ça faisait 25 heures, genre c'était hyper long. Et après il y avait le temps loisirs, par contre il passait hyper vite ! En fait le temps loisirs, j'ai eu l'impression qu'il passait beaucoup plus vite que le temps qui faisait les leçons en fait.

Document : Harry **Tags :** TP_Confi

Pour moi, mon ressenti, c'est que c'était très organisé. Vu qu'on avait des visio avec des plannings très, très détaillés. Du coup, on pouvait pas dire "euh, bon…", on pouvait pas faire à l'heure, à l'heure. Genre, on pouvait pas dire "allez, tiens, je vais marcher" vu qu'on avait des visio et tout. Donc oui, c'était très programmé. Genre, on se disait "bon, demain, je me lève, je fais ça, après je fais ça, après je fais ça" Oui franchement, bah je trouve que c'était très programmé.

Document : Harry **Tags :** TP_Confi

Bah après, moi je me plains pas, vu que on a quand même un jardin qui est relativement grand. Et du coup, bah quand même, nous on allait marcher avec l'attestation. Donc non, j'ai pas, je me suis pas senti enfermé quoi. Je me sentais pas restreint comme une prison. En plus, bah je me répète un peu, mais on a des grandes baies vitrées donc on voit loin.

J’allais faire du vélo, tout ça. Donc non, j'avais pas l'impression d'être enfermé par les meubles et tout…

Document : Harry **Tags :** EP_Confi

(endroit favori, cocon) Non, j'en avais pas. Après moi, j'aime bien rester dans le salon. Nous on a un grand salon qui est dégagé avec des baies vitrées, du coup on voit partout, c'est éclairé. Du coup j'aime bien. J'aime moins aller dans ma chambre. Ma chambre, y’a qu'une toute petite fenêtre qui donne sur le jardin. Donc non, moi j'aime bien aller dans le salon. Et pour dehors, bah on a un banc. Du coup, j'aime bien, le soir, quand il y avait un peu d'ombre : m'asseoir sur le banc et puis regarder au loin, simplement.

Document : Harry **Tags :** EP_Confi

Pour moi, pendant le confinement... Ma chambre elle est assez petite, après elle est grande mais elle est petite quoi. Du coup, bah bouger des objets, ça revient toujours un petit peu au même. Le lit on va pas le mettre au milieu de la porte quoi. Le lit, il va forcément être dans cet espace quoi. T’as beau le tourner, on va pas le mettre, même on va pas le mettre en dessous la fenêtre, des trucs comme ça quoi. Donc j'ai bougé peut-être mon bureau, deux trois étagères, histoire de dire “un petit peu de changement”. Mais non, franchement : dans la globalité, tout est resté à peu près normal.

Document : Harry **Tags :** EA_Confi

Non. Bah non. Mais après, moi je...c'est surtout...moi je fais du vélo, et des fois sur le vélo, ça m'arrive. J'ai des effets, genre comme si j'étais dans un jeu vidéo. Je sais pas, genre ça me fait ça. Mais pendant le confinement, non non. Non, je me suis toujours senti

humain, genre réel quoi. ■ Intéressant rapprochement entre le réel et l'humain... à creuser pq pas !

Document : Harry **Tags :** RéelvVirtuel_Confi

Forcément, le temps quand je joue, j'ai l'impression qui défile hyper rapidement. Ça je pense que tout le monde le ressent un peu. Mais ouais bah du coup, c'est ça, il passe très rapidement quand je joue, même quand je regarde la télé ou même quand on fait des jeux de société. Je trouve que le temps, il passe beaucoup plus rapidement quoi. Et du coup, bah des fois, du coup quand je sais pas quoi faire du coup, je me mets sur le jeu vidéo. Quand maman veut bien. Et du coup, je sais que ça va passer le plus vite quoi, je vais moins m'ennuyer.

Document : Harry **Tags :** EspaceTemps&Jeu

Bah après on a une Xbox, donc pendant le confinement, on y a rejoué. C'est vrai, donc franchement, on avait acheté des nouveaux jeux.

Document : Harry **Tags :** PrésenceDeJeux_PAC

Donc oui, quand je jouais, quand je jouais surtout à la Xbox qui est dans le salon, je me focalisais sur ça et bah j'oubliais un peu le reste quoi. J'étais focalisé dans ça et puis bah, voilà.

Document : Harry **Tags :** EspaceTemps&Jeu

(tu jouais seul sur Xbox ou avec ton frère ou d'autres gens ?) Ça dépend, ça dépend. Je dirais à moitié moitié. Donc en fait, on a Minecraft forcément. Et du coup, bah on jouait souvent tous les deux, comme des fois on jouait pas du tout ensemble, en fait. Franchement, ça dépendait, il n'y avait pas de règles quoi.

Document : Harry **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Niveau jeux, non. J'ai pas réinstallé des jeux que j'avais joué quand j'étais petit. Après oui, me rappeler, ben oui vu que forcément on avait un petit peu de temps libre. Du coup, oui, je me mémorisais des bons moments que j'avais passé avec la famille, en vacances, et tout. ■ Il y avait pas d'heure, c'était, tiens voilà "je pense à ça". Je me perdais dans mes pensées, il y avait pas d'heure.

Document : Harry **Tags :** Nostalgie&Jeu

(souvenirs du confi) Bah oui, forcément, j'en garde forcément. En plus, on avait passé un très bon moment avec Léopaul vu qu'on avait démonté une de ces étagères et on avait fait un tremplin avec.

Document : Harry **Tags :** Nostalgie&Jeu

(sur le fait qu'il aimait bien les horaires variables) Ça franchement, j'aime bien. Vu que la, bah c'est un peu la même routine. On se lève, on va au collège, on rentre, on mange, on se couche. Que pendant le confinement, le soir on se dit : "oh tiens, si on se regardait un film". Puis du coup, paf, on se regardait un film. Le soir, on se dit "tiens, on se fait un Monopoly". En fait, c'était pas fixe, tout d'un coup, on pouvait marcher et tout. On était libre quoi !

Document : Harry **Tags :** Nostalgie&Jeu, EspaceTemps&Jeu

Je me levais à sept heures et demi, j'allais à l'école jusqu'à 16h30, je faisais mes devoirs et après je jouais un peu et j'allais manger.

Document : Jade **Tags :** JType_AC

Je me levais à huit heures, je faisais mes devoirs. Bah, jusqu'à tant qu'il y en ait plus et après je me reposais un peu.

Document : Jade **Tags :** JType_PC

Euh...des jeux de société. ○ (est-ce qu'il t'arrive de jouer sur mobile ou tablette ?) : Oui. ○ (par contre, vous avez pas de console à la maison ? Nintendo Switch ou ce genre de choses...) : Non.

Document : Jade **Tags :** PrésenceDeJeux_AC

Pièce spécifique pour jouer : ○ Mmh, non. ○ (jeu à plusieurs endroits possiblement, donc ?) : Oui.

Document : Jade **Tags :** AménagementEspacePourJouer

Baaaaah… Quand tu t'amuses, euuuuh. Baaah...

Document : Jade **Tags :** LeJeuPourToi

Bah, quand je gagne.

Document : Jade **Tags :** TuPréfèresDansUnJeu

(juste avant de jouer) : Bien, contente.

Document : Jade **Tags :** AvantDeJouer

(différences apportées par le confi ?) : Non.

Document : Jade **Tags :** ConfiRelationAuJeu

Euuuuh… J'avais joué, je me rappelle, j'avais joué à un jeu de société avec toute ma famille. Un jeu de cartes. Et, et j'avais gagné. ○ C'était vers huit, neuf ans.

Document : Jade **Tags :** Carrière&BioDeJoueur

(nb de fois qu'elle joue) : Une fois par semaine. ■ Oui, le weekend. ○ (est-ce que ça t'arrivait de faire des jeux sur tablette en semaine ?) : Oui. ■ Je joue une demie-heure et je joue à des jeux de voitures, des jeux… ○ (pendant le confi, elle jouait plus ou moins) : Euh non, pas trop différent. ■ (t'as essayé de garder le rythme scolaire ?) : Oui.

Document : Jade **Tags :** FréquenceJeu

(solo ou multi ?) : Le jeu en famille.

Document : Jade **Tags :** SoloMulti?

Le jeu au service de l'apprentissage : ○ Euh, oui, ça m'est déjà arrivé. ■ Euh, c'était un jeu, fallait, euh… Y'avait des petites énigmes, fallait y répondre avec des trucs que tu connaissais. → culture ● Euh, non, j'ai pas le nom du jeu. ● (pendant le confi ou avant ?) : Euh, bah les deux.

Document : Jade **Tags :** Apprentissage&Jeu

Le jeu dans le quotidien : ○ Non, pas trop, non.

Document : Jade **Tags :** Quotidien&Jeu

(annonce du confi) : Euh, ça va, un p'tit peu contente mais ça va.

Document : Jade **Tags :** AnnonceFirstDaysConfi

(vécu de la première semaine de confi) : Euh, bah bien. ○ (sentiment sur la durée du confi : du changement ?) : Non, ça va.

Document : Jade **Tags :** AnnonceFirstDaysConfi

(quand tu repenses au confi) : Bah bien mais un peu long.

Document : Jade **Tags :** 1motConfi

(ennui) : Non, ça va.

Document : Jade **Tags :** EnnuiConfi

(contraintes V libertés) : Non non… Non, j'étais normale, fin…

Document : Jade **Tags :** LibertéVContraintesConfi

Bah des fois, ça passait vite, des fois ça passait...c'était long. ■ Bah quand des fois, j'avais pas de cours, euh… Bah… ● (dans les creux entre deux cours) : Bah des fois j'attendais quelques minutes ou des fois j'allais dehors.

Document : Jade **Tags :** TP_Confi

Oui, oui, je me... j'ai pas organisé d'heures, je faisais comme…

Document : Jade **Tags :** TA_Confi

(et l'espace ? la répétition du lieu, l'étouffement ?) : Non, non, ça va.

Document : Jade **Tags :** EP_Confi

(gestion, réappropriation de l'espace) : Non.

Document : Jade **Tags :** EA_Confi

(confondre réel et virtuel) : Bah, non non, pas trop.

Document : Jade **Tags :** RéelvVirtuel_Confi

Quand je jouais à des jeux de société, ça passait plus vite.

Document : Jade **Tags :** EspaceTemps&Jeu

Bah des fois, qu'avec ma sœur, des fois en famille. ● (tes deux parents jouent ?) : Des fois, ou l'un ou l'autre.

Document : Jade **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Bah, je parlais quand même avec mes amis, mais je jouais quand même avec ma famille. ○ (pendant le confi, jeu sur tablette ou à distance avec des amis ?) : Oui, oui. ■ Euh, Animal Crossing. ● (ah, t'as quand même une DS ?) : Oui. ● Les amis de l'école. ○ (vous êtes combien à jouer ensemble du coup à AC ?) : Quatre. ● On s'attendait pour jouer. ● (tu jouais à AC tous les jours/semaines ?) : De temps en temps. ■ (d'autres jeux sur cette fameuse DS pendant le confi ?) : Non, pas trop, non. ■ (acquisition de la sainte DS) : Je l'ai depuis huit ans, je crois. ■ (c'est vraiment ta première console du coup ?) : Oui.

Document : Jade **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Oui oui. Y'avait un jeu "Qui Est-ce ?" qu'on a ressorti.

Document : Jade **Tags :** Nostalgie&Jeu

Bah écoute, moi quand je vais pas à l'école, je passe des journées plutôt rapides. Je me lève un peu tard mais sinon tranquille, ça se passe bien. j'essaie d'occuper mes après-midis comme je peux. Et puis voilà, j'essaye de sortir, de voir du monde, des fois ça fait du bien. Et puis ouais, je m'occupe vachement. Après, c'est un peu plus facile du coup maintenant, avec les réseaux sociaux etc. On a plus (+) le temps de se divertir et tout. ○ Puis sinon, quand je vais à l'école, ben du coup ça me prend une grande partie de la journée. Donc j'ai pas trop le temps de voir le temps passer justement. Et du coup voilà, je reviens après, je suis un peu fatigué, donc je vais direct me coucher, j'ai pas le temps. Voilà, mais sinon, je profite plus de mes soirées quand je vais pas à l'école. ○ Puis les vacances, c'est quand même pratique pour se reposer et tout ça. Donc j'en profite un maximum.

Document : Rachel **Tags :** JType_AC

Et puis après...pendant le confinement, ça a un peu changé. C'est compliqué au niveau de l'organisation parce que du coup même les profs s'y attendaient pas. Pour ce qui est des devoirs, c'était une galère. Et puis j'avais pas d'ordinateur en plus, au premier confinement. Donc du coup, bah j'ai dû me le faire sur le bureau des parents, c'était un peu compliqué. Et ben du coup, voilà, je me suis débrouillé comme j'ai pu mais c'est vrai que les cours, ça prenait une grosse partie de mon temps. Surtout que je savais pas si les épreuves du BAC, tout ça, elles allaient être annulées. Donc c'était un peu le stress permanent. Donc voilà. ○ Puis sinon, il faisait à peu près beau à la fin, donc j'ai pu prendre le soleil et tout ça, c'était cool. Puis après, on a bien profité des vacances d'été, donc tranquille.

Document : Rachel **Tags :** JType_PC

Avant le confinement, on avait des jeux de société mais le truc c'est qu'on jouait pas non plus régulièrement parce que bah voilà quoi, avec la vie des parents, tout ça, et puis moi j'allais à l'école… Donc ouais, le weekend, c'était plus des sorties ou des choses comme ça. Les jeux de société, c'est un petit supplément, tout ça. Ou alors, je me rappelle quand j'étais plus jeune, ouais on jouait le dimanche. Mais on avait des jeux, mais c'était plus, comment dire, pour les enfants. C'était moins des jeux d'adultes, de réflexion, tout ça. C'est pour ça après, quand mon gendre est arrivé, c'était...on a eu des mélanges de tout. On a eu des jeux plus compliqués, des jeux plus faciles, donc c'était cool ! Une grande diversité de jeux de société, on peut ouvrir une médiathèque. (rires)

- Avant, il y a très très longtemps, je crois qu'on avait une PS1, mais vraiment ça remonte. Et du coup, j'ai joué au jeux vidéo pendant, ouais, quelques années mais c'était pas énorme parce qu'elle est très vite tombée en panne, donc bon… Mais après on a eu les DS, très vite. Fin, moi, j'ai eu la première DS donc j'y jouais tout le temps. Ouais, donc c'est surtout la DS de Nintendo, surtout ça. Après, moins les jeux de… Je me souviens que Quentin, notre cousin, il avait les PSP, les trucs petits et tout ça, à emporter, c'était plutôt pratique. Après, sinon j'ai pas vraiment eu de jeux vidéo, on a pas vraiment grandi là-dedans donc bon… Et puis bah actuellement, pas vraiment. Y'a que mon gendre dans la famille qui a des jeux.

Document : Rachel **Tags :** PrésenceDeJeux_AC

C'est pour ça après, quand mon gendre est arrivé, c'était...on a eu des mélanges de tout. On a eu des jeux plus compliqués, des jeux plus faciles, donc c'était cool ! Une grande diversité de jeux de société, on peut ouvrir une médiathèque. (rires)

Document : Rachel **Tags :** PrésenceDeJeux_PAC

Non, on a pas de pièce spéciale à la maison, c'est commun. C'est à la vue de tous.

Document : Rachel **Tags :** AménagementEspacePourJouer

Ça rappelle plein de souvenirs, en vrai. Le jeu en général, bah ça permet de s'évader un petit peu, ça change, des fois on a même pas envie de s'arrêter tellement on adore. Puis ça rappelle aussi les cousins, les cousines, tout ça. On est fatigué le soir quand on rentre, et ouais, non, c'est... Après, ouais, c'est plein de bons souvenirs, moi j'aime beaucoup. Après, y'a un peu plus un côté personnel avec les jeux vidéo où là, tu te renfermes un peu plus sur toi. Et des fois, ça fait du bien parce que tu te divertis tout seul. Et puis, ouais, des fois c'est un peu plus familial avec les jeux de société, tout ça, on passe un bon moment.

Document : Rachel **Tags :** LeJeuPourToi

Ce que je préfère, je dirais...que ça soit un peu en action, qu'on nous fasse beaucoup participer. J'aime pas forcément que ça soit quelque chose qu'on nous dicte, quelque chose qu'on doit faire. Ça doit être, je sais pas, quelque chose qui nous fait...comment dire...je sais pas comment dire...mais qui nous met en action quoi. Par exemple, la marelle, on bouge, fin voilà quoi. Les mimes, c'est nous qui mimons, fin voilà. On parle, on rigole.

Document : Rachel **Tags :** TuPréfèresDansUnJeu

Si je suis dans un bon mood, je me dis "oui, trop bien, on va passer du temps, tout ça". Mais si j'ai pas forcément envie de jouer, j'ai pas envie de forcément de me divertir, là, actuellement ou alors je suis bien en train de faire ce que je fais et j'ai pas forcément envie : ça m'embête un peu plus mais après je vais dire, si c'est un truc qui me plaît vraiment,

que je me dis “ouais, j’ai kiffé la dernière fois”, ben écoute “nickel, quoi, on y retourne !”

Document : Rachel **Tags :** AvantDeJouer

(différences apportées par le confi ?) : Ouais, je pense parce que j’ai découvert plus de jeux de société, avec le confinement. Et puis même, maintenant, le fait qu’il y ait beaucoup plus de possibilités même pour les jeux numériques et tout ça, ben j’en ai appris forcément, pendant cette période là. En plus, vu qu’on était tous confinés, fallait trouver des moyens de se divertir avec euh...bah, sans sortir. Donc, c’était ça qui était le mieux quoi, pour se divertir sans forcément, avec le Covid, tout ça, contaminer les autres.

Document : Rachel **Tags :** ConfiRelationAuJeu

Bah alors, les jeux vidéo, moi, c’est surtout la PS1, tout ça. On jouait à Lara Croft, à l’ancienne, tout ça. Le petit...je sais plus comment il s’appelle, le renard ? (je lui soumet l’idée de Crash) Ouais, Crash Bandicoot. Ah oui, il y a aussi, j’ai oublié, oh la la, ça m’est sorti de la tête : Adibou. Ça, c’était vraiment un de mes premiers jeux vidéo, avec Y a qu’à cliquer, tout ça. C’était vraiment les jeux ludiques pour apprendre aux enfants, tout ça. Ça, c’est vraiment, je crois, les premiers jeux...même pas les jeux de société forcément...juste le premier jeu que je me souviens.

Document : Rachel **Tags :** Carrière&BioDeJoueur

Après sinon, bien sûr, il y avait la marraine et tout ça, mais ça, c’est basique à l’école. Des jeux qu’on fait pour se divertir pendant la récré. Et puis sinon, les jeux de cartes, y’avait des Pokémons dans la cour de récré (rires). Sinon, y’avait des...ouais, le Uno, tout ça, des jeux simples qu’on faisait en famille. Puis après, c’est des jeux spécifiques qu’on

avait quand on était petits mais qui me rappelle un petit peu, comme...y'avait le Trivial Pursuit spécial Disney. Ça, ça me rappelle quand on était petits, donc voilà.

Document : Rachel **Tags :** Carrière&BioDeJoueur

(qui t'as amené au jeu ?) : Bah l'école, c'est les autres, c'est un effet de groupe. Puis sinon, à la maison, bah c'est papa, il était vachement sur l'ordinateur. C'était les premiers, en vrai c'était la première génération, y'avait vraiment des gros ordinateur là avec les souris avec les billes à l'intérieur. Et du coup, il était à fond sur l'ordinateur et il voulait quand même nous faire un peu jouer à ça. Donc je me souviens que j'ai eu, même en cadeau, des jeux numériques que je pouvais mettre avec les CD, tout ça, les CD-Roms. Voilà, et puis sinon, les filles aussi. Quand on était petites, on jouait vachement ensemble : au poney, tout ça. Ouais, mes sœurs, la famille, les amis. Voilà voilà.

Document : Rachel **Tags :** Carrière&BioDeJoueur

(évolutions, phases) : Oui, quand j'étais plus jeune, quand j'ai découvert vraiment les jeux numériques, ouais, là, j'ai vraiment aimé. Après, ouais, c'était la DS. Qu'est-ce qu'il y a eu aussi...y'a des périodes où j'ai...ouais, quand on découvre quoi. Après il y a un creux à un moment quand...je sais pas...quand on découvre la musique, tout ça, les MP3, on est moins sur les jeux numériques.

Document : Rachel **Tags :** Carrière&BioDeJoueur

Sinon, y'a vraiment une période où je jouais tous les soirs dehors quand il commençait à faire beau. Je jouais tous les soirs, toute seule, dans le jardin, en train de me raconter des histoires donc bon... (rires) Voilà. ○ Dans le jardin, je jouais à ce que je regardais en ce moment à la télé donc les dessins animés aussi. Ça, je sais pas si je peux parler, mais les

dessins animés, c'est une grosse grosse influence donc tout ce qui était Wings, les poneys, tout ça (rires). Qu'est-ce que je regardais aussi ? Violetta. Violetta, y'a une période c'était vraiment à la mode, donc Disney Channel.

Document : Rachel **Tags :** Carrière&BioDeJoueur

Après, comme je te dis, je me répète hein, mais les jeux sur l'ordinateur, ça m'a beaucoup marqué parce que c'est là où j'ai vraiment découvert. Et sinon, qu'est-ce qui avait...je me rappelle des moments où j'étais malade et que je restais à la maison et du coup pour m'occuper, maman elle jouait à des jeux, par exemple des sept familles ou des choses comme ça. Chez mamie aussi, on avait que ça à faire donc ça partait sur des marelles, et tout ça, donc euh bon...on s'amusait comme on pouvait.

Document : Rachel **Tags :** Carrière&BioDeJoueur

(nb de fois qu'elle joue hors confi) : Bah maintenant, je joue plus beaucoup aux jeux de société ou quoi que ce soit... Aux jeux de société, je dirais, en trois mois… La dernière fois, on a quand même pas mal joué avec Anne-Cécile, on a fait une après-midi entière où on a joué au Perudo et When I Dream. Donc ouais, là, ça y allait ! Mais ouais, sinon en trois mois, on va dire, je joue à peu près...ouais, deux trois heures aux jeux de société en tout. Et encore, je suis large

Document : Rachel **Tags :** FréquenceJeu

Mais les jeux vidéo, même pas, les jeux vidéo j'en ai pas… Non, je sais pas. **(Et sur téléphone, tu joues pas ?)** Ah si ! Bah si, je joue quand j'ai plus forcément d'Internet ou quoi que ce soit. Je joue à Subway Surfers ou des trucs comme ça, ouais. En une semaine, je dois passer à peu près trente minutes sur les jeux comme ça, mobiles.

Document : Rachel **Tags :** FréquenceJeu

(nb de fois qu'elle joue en confi) : Pendant le confinement, bah j'étais à la maison donc je jouais pas forcément aux jeux mobiles. Donc je dirais beaucoup moins, je veux dire, je pense qu'en une semaine, je jouais même pas à Subway Surfers ou des trucs comme ça, sur mobile. ○ Sinon, jeux de société, j'ai pu jouer donc je dirais en deux mois de confinement, non c'était trois mois même. Trois mois de confinement, j'ai dû à peu près jouer, euh qu'est-ce que je dirais...peut-être une journée entière si je mélange tout. Mais je sais même pas, donc euh… (rires) Je sais même pas si je dirais 24 heures. Donc voilà.

Document : Rachel **Tags :** FréquenceJeu

Ah bah si, oui, avec mon gendre, avec le train. Bah ouais du coup, je dirais qu'en trois mois, j'ai dû passer, à peu près, une demie journée en tout sur les jeux vidéo, peut-être plus...une journée entière ou deux jours.

Document : Rachel **Tags :** FréquenceJeu

(entre deux questions…) : Je viens de me rappeler d'un truc là, j'ai eu un flash-back… Je jouais à une époque à MovieStarPlanet et ça durait des fois pendant… Je me souviens d'une fois, je suis resté toute une journée devant mon ordinateur à jouer à ça, c'était vraiment une passion. Du coup, je dirais que j'ai déjà passé pas mal de temps dessus. ○ Je dirais des longs moments parce que quand on joue aux jeux de société, on enchaîne un peu des fois les jeux de société. Donc, on fait pas forcément des petites séquences, donc ouais, je dirais un long moment.

Document : Rachel **Tags :** FréquenceJeu

Bah si c'est des jeux vidéos, après c'est peut-être mieux de jouer seul. Fin, moi personnellement, je préfère jouer seule à des jeux vidéo. Après les jeux de société, c'est un peu compliqué de jouer seul (rires). Donc je dirais, ouais, avec les autres gens. Et puis comme je t'ai dit, quand j'étais petite, je jouais seule dehors. Sinon après, y'avait les Polly Pocket, tout ça, donc... ■ Solitaire, je pense hein, en vrai. Je pense que ça va changer avec le temps, je vais vouloir...euh, voilà. Mais en ce moment, ouais, plus ça.

Document : Rachel **Tags :** SoloMulti?

Pas forcément pendant le confinement mais je me souviens que y'a une période où papa avait installé des applications, par exemple pour mettre les différents pays, les différents continents. Donc ça, c'était sur l'ordinateur. Puis sinon, on faisait du calcul mental, ensemble. Toute jeune, j'avais Y a qu'à cliquer aussi pour retenir les noms des animaux, les noms des animaux, etc.

Document : Rachel **Tags :** Apprentissage&Jeu

Après, pendant le confinement, bah du coup le jeu des trains là qu'on a joué. Ça c'était plus réflexes, tout ça. Donc c'était moins apprentissage mais c'était plus son sens, etc, savoir comment gérer.

Document : Rachel **Tags :** Apprentissage&Jeu

Ouais bah oui, par exemple, je sais pas… Moi je le fais, mais après je sais pas si c'est tout le monde... Par exemple, quand je cours et je me dis "là, faut que j'atteigne jusque là-bas parce que sinon, machin et tout". Fin, on se met des challenges un petit peu tout le temps. Fin, moi perso je le fais. Après pour ce qui en rapport avec le, le jeu, je sais pas si ça m'est arrivé avec les filles qu'on s'est dit ça...mais sûrement, oui, ça m'est arrivé, de

mettre comme ça des challenges ou des sanctions si on y arrivait pas. Donc, ouais. ■ → C'est marrant de voir qu'elle relie les filles au jeu.

Document : Rachel **Tags :** Quotidien&Jeu

Moi, j'étais contente parce que après, je me dis, me réveiller à 6h tous les matins, c'était un peu compliqué. Je me suis "je vais pouvoir faire que je veux, je suis tranquille à la maison, je vais pouvoir m'organiser comme je veux". Donc ouais, au début j'étais contente. Je me suis dit, ça va être sympa, je vais rester à la maison tranquillou. Et en plus, de base, ça devait durer que deux semaines donc euh...fin, je crois, au début on parlait que de deux semaines. Et au final, bah ça a été trois mois. Donc ouais, je m'inquiétais pas trop, je trouvais ça un peu spécial mais j'étais pas… En fait, je pense que ce que je réalisais tout simplement pas ce qui se passait. La pandémie, tout ça, les morts, j'avais pas trop compris moi… (rires) Donc bon, j'étais un peu détaché.

Document : Rachel **Tags :** AnnonceFirstDaysConfi

La première semaine, j'ai profité. J'ai…là, les premiers devoirs sont tombés mais j'ai réussi à peu près à m'organiser. C'était plus facile que au milieu ou à la fin, vu que eux aussi...je parle de l'école hein. Les professeurs, ils arrivaient moins bien à s'organiser, du coup ils se mettaient à notre place, etc, donc c'était plus facile. Et après, c'était toujours un peu le stress de se dire comment ça allait se passer mais beaucoup moins qu'après. Franchement, les premières semaines, j'ai bien vécu. Ça m'a permis de me reposer et de ne pas trop penser au reste.

Document : Rachel **Tags :** AnnonceFirstDaysConfi

Bah moi ça me rappelle, euh je faisais beaucoup de café au lait avec du sucre donc à chaque fois je bois du café au lait, ça me rappelle ça. Je sais pas pourquoi, c'est un souvenir. Après, Tik Tok, ça me rappelle beaucoup. Parce que toutes les musiques, etc, qu'on a entendu, elles sont devenus un peu célèbres, tout ça. Les séances de bronzage aussi, ça me rappelle beaucoup le confinement. Qu'est-ce qu'il y avait aussi qui me rappelle ça… Bah les cours en ligne, le bureau de papa et maman, dans leur chambre. La chaise en paille, je m'en souviens encore, j'en ai passé du temps dessus. Les balades aussi à Varrains et voilà.

Document : Rachel **Tags :** 1motConfi

Bof… Ça m'est arrivé de m'ennuyer mais après, on trouve toujours quelque chose à faire maintenant avec les réseaux sociaux, on s'ennuie plus trop. Donc voilà, on se divertit facilement.

Document : Rachel **Tags :** EnnuiConfi

Moi je trouvais qu'il y avait plus de contraintes que de libertés parce que physiquement, vraiment, on était enfermés donc…(rires)...c'était plus compliqué. Puis même avec les masques et tout ça, quand on a commencé à les mettre, bah on perd tout le contact avec les autres niveau facial donc euh, oui. Voilà.

Document : Rachel **Tags :** LibertéVContraintesConfi

Y'a des fois où ça passait vite, dans le sens où on se rendait pas compte que la semaine était terminée. Des fois, je regardais pas tout le temps la date dans laquelle on était, le jour lequel on était. Parce qu'on en avait pas forcément besoin vu qu'on avait pas besoin de sortir.

Document : Rachel **Tags :** TP_Confi

Mais sinon, je dirais qu'à certains moments, c'était long parce qu'on se disait "ça fait déjà…". Enfin, je sais pas si c'était long ou si c'était rapide mais je dirais que c'était rapide puisqu'on se rendait pas forcément compte… On se disait "oh, ça fait déjà deux mois qu'on est là, etc". Donc ouais, je dirais plutôt rapide en vrai !

Document : Rachel **Tags :** TP_Confi

Le temps s'arrêtait quand je travaillais parce que je voyais pas le temps passer. J'étais là...j'essayais de rendre le truc à temps et puis je me disais "il me reste plus que ça et tout".

Document : Rachel **Tags :** TP_Confi

Ouais je me suis organisée, fin j'ai fait comme j'en avais envie en fait, surtout. Je me suis dis "là, j'ai envie de faire du sport, bah j'en fais, là j'ai envie de faire ça…" Ouais, non, je me suis bien organisé, j'ai bien géré.

Document : Rachel **Tags :** TA_Confi

Bah je me suis senti un petit peu étriquée, forcément vu qu'on peut pas forcément sortir. Mais après, ouais, je dirais ça. Ouais, bah ouais, on était beaucoup, donc ouais je dirais plutôt étriquée.

Document : Rachel **Tags :** EP_Confi

Bah forcément, quand on se sent un petit étriquée, on préfère être seule. Donc c'était plus ma chambre où je me sentais bien. Après, forcément, le jardin c'est toujours apaisant. Fin, ça fait du bien, surtout quand il fait beau, c'était super agréable.

Document : Rachel **Tags :** EP_Confi

J'ai changé les meubles de place dans ma chambre, donc déjà ça a fait quelque chose. Et puis, même, ouais je me suis installée... Par exemple, parce que j'avais pas envie de prendre des coups de soleil sur le visage, donc quand j'allais bronzer, je mettais mon transat un peu sous le petit arbre mais pas trop, pour pas que mon corps non plus soit à l'ombre. Donc ouais, franchement, je me suis pas mal adaptée (rires).

Document : Rachel **Tags :** EA_Confi

Ouais, plein de fois. Parce que du coup, quand on se divertit, bah on perd un peu la notion du temps, tout ça. Donc quand j'étais plongée dans un truc, on perd complètement la notion du réel, etc. Bah quand on regarde un film, même, ou une série, on est passionné donc on s'arrête plus. Et c'est toujours compliqué après de se dire que "ah bah non, c'est vrai, c'est pas comme ça en fait !" ○ Quand j'étais sur mon téléphone ou quoi que ce soit, ouais, j'ai perdu pas mal cette notion.

Document : Rachel **Tags :** RéelvVirtuel_Confi

Ouais. Bah oui parce que le jeu, on se divertit donc on oublie un peu ce qui se passe autour, on est dedans et puis on est pris quoi. Bon après, ça ramène un peu les pieds sur terre quand on n'est pas seul, quand on est avec les autres, ça nous aide aussi. Mais ouais, je dirais que c'est ça.

Document : Rachel **Tags :** EspaceTemps&Jeu

Ouais bah oui. Par exemple, quand on fait des escape games, on change complètement d'espace, on s'imagine pas forcément chez nous mais dans un jeu quoi. Donc ouais, forcément ça change. Bah par exemple, moi quand j'étais petite, je m'imaginais pas forcément être dans mon jardin mais avec les Totally Spies! en train de faire des missions quoi (rires), donc c'est sûr que ça change l'espace.

Document : Rachel **Tags :** EspaceTemps&Jeu

J'avais installé une application qui s'appelle Plato, pendant le confinement. Et y'en avait beaucoup qui l'avaient installée. Et en fait, c'est plein de mini jeux, par exemple y'avait du Uno ou quoi que ce soit. Et du coup, je, j'avais fait ça et même avec ma copine on y allait et on se faisait des parties et tout, ensemble. J'ai oublié de te parler de ça parce que je l'ai désinstallé. Elle m'a juste servi pendant le confinement et du coup, on passait des petites soirées à faire ça et tout ça, donc c'était cool.

Document : Rachel **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Avec mes amis, des fois on joue au Uno. Bon, ça part souvent en vrille parce que personne a les mêmes règles. Mais sinon, le Uno ça reste un jeu compliqué à jouer entre amis.

Document : Rachel **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Après avec la famille, c'est plus, bah des jeux de société, tout ça. Donc voilà, ça me rappelle des bons moments, surtout quand j'étais petite.

Document : Rachel **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

(ton rapport à la nostalgie) : Bah c'est des odeurs, c'est des jeux. En particulier des flash-backs qui reviennent dans la tête où tu te dis "ah la la, me je souviens quand on faisait ça". Parce que souvent, c'est des choses qu'on reproduisait souvent. Donc, c'est des trucs qui sont un peu marqués, des rituels qu'on faisait avec les gens qu'on aime, etc. Donc euh ouais, c'est toujours, moi j'aime bien ce sentiment de nostalgie.

Document : Rachel **Tags :** Nostalgie&Jeu

Le confinement, ça m'a rappelé certaines anecdotes sur des jeux, etc. Bah je suis allée dans le comble, j'ai revu des anciens jeux, je me suis dit "tiens, si je regardais comment c'était foutu à l'intérieur". Je sais plus là...le sorte de jeu du dragon, y'avait un dragon électrique et je regardais dedans, ça m'a fait trop rire. J'ai revu aussi la marre aux canards avec les petits canards qui tournaient, tout ça ; le bruit, ça m'a rappelé quand j'étais petite, ça m'a fait plaisir de revoir ça quoi. Dans le comble, les vieilles boîtes de jeux…

Document : Rachel **Tags :** Nostalgie&Jeu

Alors, moi, je suis une personne très routinière, donc je peux te donner des routines avec des heures précises. En vrai, avant le covid, ma journée de semaine, c'était me lever le matin, aller au boulot. Tu vois, prendre les transports en commun, regarder une série dans les transports en commun. Je bossais. Ce qu'on faisait, là, au boulot quand on est en physique, on a deux heures de pause. Non, on a une heure et demi de pause mais en fait on prend qu'une heure pour manger et après on joue pendant une demi-heure. Donc on avait un petit temps où on pouvait jouer à un jeu. Soit on faisait des jeux ensemble, soit des fois seule, comme j'aime bien jouer toute seule. Mais voilà, on avait un petit moment où on pouvait se faire un break jeux vidéo. Et puis sinon après, je rentrais chez moi. Avec

les transports, bah j'arrive à peu près vers 19h chez moi tu vois. Et je me pose, je joue quoi...au moins une heure. C'est minimum je joue une heure le soir et puis après du coup ça tire vers genre 20h-20h30. Après tu vois, je mange. Et si je suis à fond dans un jeu, je craque et je rejoue, tu vois, genre jusqu'à 22h. Si je suis sérieuse je joue pas, je regarde une série, et après je lis avant de dormir, en mode “bon, t’as fait des écrans toute la journée, donc lis !”. ○ Et sinon le weekend, bah confinement ou pas confinement, on va dire que quand je suis chez moi, je peux jouer… Franchement, c'est variable mais ça peut m'arriver de jouer dès le matin. Franchement, je me lève, je fais mes trucs et je peux jouer à 10h-10h30-11h et ça peut durer toute la journée jusqu'à 20h le soir quoi. Ça dépend, après je coupe avec des séries aussi des fois mais ça peut m'arriver, surtout quand je suis dans un jeu… Par exemple, quand j'ai joué à Divinity là, j’y étais à 9h30 et je m’arrêtais à 21h. J’ai fait des sessions, je m’arrêtais plus. Et là, le confinement là où j'étais pas chez moi… Parce que quand c’était le premier confinement chez mes parents, c'était pas trop ça parce que j'étais chez mes parents donc je faisais plus des jeux de société, on faisait beaucoup de jeux de société mais je faisais pas des sessions entières. C'est quand je suis toute seule. Là, à Paris, laisse tomber. Je joue le samedi, je joue le dimanche. Je pense que je cumule vingt heures de jeu rien que sur le weekend.

Document : Léa **Tags :** JType_AC

Avec le confinement, c'est simple, l'heure que je passais dans les transports, on va dire même l'heure et demie que je pouvais perdre dans les transports, ça s'est transformé en heure de jeu. On a décalé en fait nos horaires de travail. Même avant, on faisait du 9h30-18h et on avait cette fameuse heure et demie dont je te parlais ; et on s’est dit “en fait, on a pas besoin d'une heure et demi quand on est en télétravail, on a besoin que d'une heure. Du coup, on a décidé de réduire notre pause du midi et on finissait à 17h30. Et du coup, cette heure et demie entre 17h30 et 19h, bah je jouais. C’est genre, je ferme mon ordi, j'arrête le télétravail et puis j'en profite, je joue. Alors des fois, ça me permettait de pouvoir jouer à deux jeux en même temps, comme ça je pouvais avoir mon jeu PC et mon jeu console, que je mène des jeux sur les deux fronts (rires). Et ça, c'était pendant le premier confinement parce que j'étais chez mes parents, donc je faisais ça. Et là, depuis que je suis en confinement chez moi à Paris, que je me fais vraiment chier, ça m'arrive de me lever

genre vers 8h mais de bosser qu'à 9h30 et de prendre une demi-heure mais le matin pour jouer aussi. Là genre par exemple, c'est des jeux pas trop...c'est genre je joue à Darkest Dungeon tu vois. Je me mets pas à GTA le matin par exemple. Mais une partie d'un jeu de gestion ou un jeu de stratégie, un truc que tu peux arrêter et poser directement, t'es pas en plein milieu d'une quête ou ce genre de trucs. Voilà, là, tous les matins je me fais chier, je joue un peu du coup.

Document : Léa **Tags :** JType_PC

(dans son appart) : Jeux vidéo, oui. J'ai emmené ma console, j'ai emmené ma Playstation avec des jeux. Des jeux de société, j'ai pas pu, parce qu'en fait, question de place. J'ai que 10 mètres carrés tu vois, sinon j'aurais emmené des jeux de société, aussi. Et j'aurais pas juste emmené ma play, j'aurais emmené la xbox également. Mais pour question de place en fait, j'ai fait au minimum, mais c'est vrai que ça a fait ragé mes parents mais quand je cherche un appart… Là maintenant, c'était un meublé donc c'était pas la même chose mais si je cherche un non meublé, je cherche un appart qui avait assez de place pour pouvoir mettre ma télé, pour pouvoir jouer. En fait, c'est presque, on va dire, un des trucs principaux. Tu sais les gens qui ont des critères : bah moi y'a le critère "la cuisine" et y a le critère "est-ce que j'ai la place pour mettre ma télé et ma console ?". Et c'était genre, c'était essentiel parce que c'est genre mon passe temps quoi. On va dire, c'est le principal… je pense que si tu cumules les heures sur la semaine, c'est le truc que je fais le plus. En dehors de mon boulot, c'est le truc que je fais le plus.

- (dans la maison familiale) : Bah du coup comme j'ai un petit appart ici, on va dire que la plupart de tous mes jeux sont chez mes parents. J'ai juste par exemple les jeux vidéos, je ramène juste ceux que je suis en train de faire et ensuite je les ramène là-bas. On va dire que là-bas, c'est un peu mon lieu de stockage. Je mets tout. Et mes jeux de société, ils sont tous là-bas. J'en ai des tonnes, j'en ai sous mon lit, j'en ai dans mes placards, j'en ai sous mon bureau. Maintenant, ils sont en pile maintenant, même dans des coins de ma chambre. Et, ils sont tous là-bas, parce qu'en fait, je peux pas les ramener ici. Et du coup, je les stocke. Mais même avant, j'en avais, parce que de toute façon, on joue beaucoup aux jeux de société chez mes parents. Donc, y'en a partout.

Document : Léa **Tags :** PrésenceDeJeux_AC

Le premier, non. On en avait déjà beaucoup. En fait, on va dire que moi j'achète beaucoup de Kickstarters et sauf que après, je suis jamais là pour les jouer. Du coup, ils sont tous chez mes parents et on a profité, on va dire, du premier confinement, pour, pour rattraper ça. Et après en jeu vidéo, le premier confinement, j'ai joué mais pas non plus énormément plus, vu que j'étais chez mes parents, que d'habitude. Donc j'ai peut-être, ouais, je jouais peut-être quelques heures de plus que d'habitude mais pas au point de justifier d'acheter des jeux. Pas comme là. Les deux confinements suivants, ça a été plus le cas, mais pas le premier. ■ → intéressant de voir que les confinements suivants passés seule ont poussé l'enquêtée à acheter de nouveaux jeux vidéo.

Document : Léa **Tags :** PrésenceDeJeux_PAC

(dans la maison familiale) : Alors, en fait, on a une pièce pour jouer. Ouais, on a une chambre à jouer qu'on appelle. Donc, quand on était jeune, c'était la chambre où on mettait tous nos Playmobil et tout ça. Et en grandissant, c'est devenu la chambre ou la pièce un peu au centre de la maison où maintenant on a une télé pour nous. Et où ma sœur met ses consoles parce qu'en fait, avant j'utilisais aussi cette pièce-là mais en fait depuis que j'ai eu ma télé à moi, je l'ai monté dans ma chambre et je joue dans ma chambre. Et comme ça, on se prend plus la tête. Parce que ça arrive qu'on se prenait la tête avec ma sœur entre elle, moi : qui joue, qui met sa console, qui branche sa console sur la télé tu vois. Donc après, quand j'ai eu la mienne, c'est bon. Mais en effet, on a une pièce pour, parce que mes parents, ils veulent pas qu'on… Fin eux, tu vois, ils ont leur vie tranquille et ils ont pas envie à 20h… Tu sais, ils sont...19h, on regarde "N'oubliez pas les paroles", 20h on regarde les infos. Ils veulent pas qu'on soit là en train de jouer en plein milieu et être en mode "oh non, vous dégagez". Donc voilà, ils nous ont parqués dans notre coin et comme ça, chacun tranquille peut faire ses affaires.

Document : Léa **Tags :** AménagementEspacePourJouer

Pour moi le jeu, c’est… Déjà, c’est un divertissement, évidemment. Et pour moi, c'est c'est de l'évasion. Franchement, je joue pour… Je trouve que la vie, la vie de tous les jours, quotidienne, c'est pas tout le temps le fun. Et le jeu, ça te permet de t'évader, ça te permet de voir autre chose, ça te permet de rêver. C'est vraiment quelque chose, et en plus qui permet de t'impliquer émotionnellement beaucoup plus que d'autres médias. Dans le jeu, tu ressens des choses que tu peux pas ressentir dans un film ou même à travers un livre parce que tu peux pas t’impliquer autant, je trouve, que quand tu joues à un jeu. Du coup ça a vraiment, je trouve, un impact fort. Et en effet, ça permet de t’évader et de...ouais, de penser à autre chose. Et puis de rêver, ouais. Franchement, en plus de penser à...des choses positives quoi, ça te change de ta vie de tous les jours quoi. Te dépayser aussi, ouais, c’est ça.

Document : Léa **Tags :** LeJeuPourToi

Alors bah ce que je préfère moi, c'est l'histoire, déjà. Moi, j'ai envie de vivre quelque chose. Quand je joue à un jeu, c'est ce que je t’ai dit, j'ai envie de m'évader et j'ai envie de vivre une aventure ou de vivre... J'ai envie de m'en souvenir tu vois, d’un jeu. J'ai pas juste, je joue pas pour retrouver des gens ou je joue pas, obligatoirement pour me défouler ou pour la performance. Moi, ce que je veux, c'est vivre une aventure, c’est vivre quelque chose dont je me souvienne. Donc la narration, dans un jeu c'est...la narration et l'écriture des personnages, c'est vraiment… Tu peux me mettre un jeu avec un gameplay qui est pas ouf. Bah par exemple, je trouve que The Last of Us, c'est un bon exemple parce que c'est un jeu, je considère que le gameplay est pas incroyable mais sa narration fait que tu t'en fous en fait. Il te fait vibrer ce jeu, malgré, malgré que voilà, c'est pas non plus la révolution du gameplay vidéoludique. Et ouais, c'est ça et l'univers. Même si j'apprécie des jeux type GTA et tout, je trouve que l’histoire est vraiment cool. Franchement, ce qui me fait kiffer, c’est aussi tous les mondes imaginaires qu'on peut créer. Un God of War, un Horizon, ils ont des univers que je trouve...un The Witcher, évidemment. Si je commence à me lancer sur The Witcher...mais voilà, y’a des univers derrière qui sont…

Je sais pas si t’as envie d’y être parce que c’est un peu flippant mais voilà, ça te fait rêver quoi.

Document : Léa **Tags :** TuPréfèresDansUnJeu

Bah franchement, je me sens bien, je sens de l’excitation. J'adore, c'est toujours un bon moment pour moi de jouer. Surtout si c'est un jeu...il y a toujours ce truc, tu sais, les jeux où t’es là, tu t'arrêtes et tu dis “putain, j'ai envie reprendre, de jouer une heure de plus, tout ça”. Mais sinon, non, c'est toujours un plaisir. Franchement, le jeu, ça a jamais été une contrainte.

Document : Léa **Tags :** AvantDeJouer

(différences apportées par le confi ?) : Je ne sais pas, dans le sens où j'y dédie peut-être plus de temps mais c'est pas pour...ça a pas changé l'image que j'ai du jeu vidéo, ça ne m'a pas rendu plus heureuse ou moins heureuse d'y jouer. J'ai pas une nouvelle vision du jeu vidéo après avoir...le confinement, donc non.

Document : Léa **Tags :** ConfiRelationAuJeu

J'ai commencé à jouer très très tôt. Je pense qu’à deux ans, j’étais devant un jeu vidéo. Mais en fait, c'est ma mère qui m'a fait jouer au début sur notre vieux Windows 95. Et c'était des jeux pour enfants, tu sais. Je crois qu’il s’appelait Comfy mon premier jeu. C’était vraiment, tu sais, un jeu où tu avais un genre de tableau de bord branché à l'ordinateur, comme un clavier mais pour enfant tu vois. Et t’appuyais sur des boutons. Quand t’appuyais sur le bouton, ça réagissait sur l'écran et puis ils te lançaient une vidéo ou un truc et puis voilà. Et ça, ça a vraiment été le début. Et après, j'ai fait beaucoup de jeux éducatifs quand j’étais petite, genre les Lapins Malins, tu peux être sûr que je les ai

tous fait. Les point'n click, genre Pouce-pouce, Marine Malice, les trucs Fox Renard (je sais plus comment ça s'appelait, un truc avec un renard détective...). Et donc ouais, j'ai commencé par ça et puis après c'est parti sur des trucs un peu plus, on va dire "jeux".

Document : Léa **Tags :** Carrière&BioDeJoueur

Après, je suis partie sur Civilization et c'était le début de la fin, après j'ai jamais lâché (rires). ○ Mon premier Civilization, alors j'étais très nulle mais je pense que à cinq, six ans. Parce qu'en fait, sur notre premier Windows 95, on avait tu sais, t'avais des CD qui étaient compris dans le truc avec des logiciels et il y avait des jeux. Et du coup, il y avait, par exemple, il y avait Comfy, y'avait ce genre de truc. Et y'avait CivNet, avant Civilization hein. Je sais même plus de quelle date ça date. C'était avant le premier Civilization, y'avait CivNet. Du coup j'ai joué à CivNet. Ma mère y jouait, en fait, à CivNet. Et je trouvais ça trop bien. Et du coup, elle m'a fait jouer à CivNet, ouais. Ça devait peut-être être le premier, on va dire, "jeu vidéo", en dehors des jeux interactifs ou jeux pour enfants tu vois.

Document : Léa **Tags :** Carrière&BioDeJoueur

(évolutions, phases) : La première fois où j'ai joué à CivNet ou ce genre de trucs, ça a été le premier moment où je suis passé sur du vrai jeu. Fin avant c'était, voilà c'est des jeux pour enfants et tout. Après là, c'est passé sur du jeu vraiment sérieux et à partir du moment où j'ai commencé ça, après je me suis plus arrêtée. Je pense que ça a été un grand moment. Et après... Sinon, en fait après, j'avais très peu de consoles en fait. Fin, si, j'ai eu des consoles portables mais j'ai pas eu les consoles classiques, tu vois. Tout le monde a, fin tout le monde… Quand je parle beaucoup avec des gens autour de moi, ils ont tous connu la PS1, la PS2, la PS3. En fait, j'ai jamais eu aucune de ces consoles, personnellement. Donc, j'ai pas fait ces jeux-là. Et moi, j'étais surtout sur PC. Moi j'ai fait tous les point'n click de la terre , les vieux jeux type Atlantis et tout ça. Je passais mes heures là-dessus. Et en fait, quand je suis partie au Canada, donc j'avais quoi...j'avais

19 ans. J'ai acheté une Xbox One. Et c'est à partir de ce moment-là que j'ai décidé de rattraper tout mon retard sur tous les jeux de la Terre et là, bah après c'était fini. J'ai commencé, avec la Xbox j'ai acheté toute la série des Halo et ç'a été le début. Je me suis dit "maintenant, je vais rattraper tous les jeux" : les Dark Souls, les machins, les Uncharted. Après, j'ai acheté la Playstation justement, pour passer sur les Uncharted, The Last of Us, God of War. Parce que je me suis dit, attend, en fait, j'ai joué, je connaissais plein de jeux PC mais tous les jeux consoles que j'ai loupé. Et ouais, puis, ouais, je pense que c'est le moment, passer sur les jeux consoles, ç'a été encore un autre truc.

Document : Léa **Tags :** Carrière&BioDeJoueur

Alors, ça dépend du type de jeu auquel je joue. Tu vois, quand je te disais le matin, je peux jouer vingt minutes. En fait, ça dépend du jeu. Tu vois, un jeu comme Darkest Dungeon, un Civilization...non, quoiqu'un Civilization, je prendrais du temps pour y jouer. Mais des jeux qui demandent pas trop de s'investir dans...je peux y jouer sur des sessions courtes, ça me dérange pas. Ori, par exemple, voilà Ori c'est pareil. Jouer vingt-cinq minutes à Ori, ça me dérange pas, et couper après. Voilà, des petits jeux comme ça. J'avoue que quand je joue à la console, comme c'est souvent des jeux narratifs ou des jeux d'aventure, ce genre de trucs, j'essaye de jouer au minimum une heure. Parce que au moins, tu vois le temps de "pouvoir faire une quête". Arrêter en plein milieu d'une quête, j'aime pas ça. Faut au moins que je l'ai fini. Et ouais... une heure minimum.

Document : Léa **Tags :** FréquenceJeu

Sinon après le weekend, je joue autant que je veux. Mais voilà, le soir, je préfère si j'ai vingt-cinq minutes le soir, de ne pas jouer et de me mater le début d'une série plutôt que me mettre parce que je vais être frustrée. Parce que vingt-cinq minutes, une demie-heure, ça passe trop vite. Tu sais, le temps de se mettre dedans quoi.

Document : Léa **Tags :** FréquenceJeu

Alors, moi, c’est le jeu solo. Franchement, c'est… Je joue quasiment jamais à des jeux en ligne. C’est très très rare, je peux même pas te dire la dernière fois que j’ai joué avec des gens. Ah si, si j’ai joué mais c'était pour rendre service à Antoine. J'ai fait le mode multi de Ghost of Tsushima avec lui, mais c'était pour l'aider. Il avait besoin de quelqu'un mais sinon tu vois, toute seule, je l'aurais pas fait. Non franchement, moi je suis vraiment jeu solo ou jeu narratif. Ouais, jeu solo, beaucoup.

Document : Léa **Tags :** SoloMulti?

Après, c'est plus aussi...parce que je comprends l’intérêt des jeux multijoueur et tout mais en fait, j’ai pas envie de me prendre la tête. J'ai envie de jouer tu vois, quand j'ai du temps, quand je suis dispo. Le fait de jouer en multi, obligatoirement tu joues à plusieurs, donc tu as des contraintes. Faut être là, dispo à des heures ou il faut se rendre dispo à des heures précises pour que tout le monde puisse s'entendre. Et j'ai pas envie de m'embêter. Si j’ai une heure par ci, voilà. Sinon...j'ai pas envie de me dire “attends, ma soirée est bloquée là parce qu'il faut que je joue”. Je joue quand je veux, puis si j’ai pas le temps, j’ai pas le temps, si j’ai le temps, je l’ai.

Document : Léa **Tags :** SoloMulti?

Pas vraiment parce que j'avoue que quand je lance un jeu, c'est pas à but de dire “je vais apprendre quelque chose derrière”. Mais par contre, après, je suis très curieuse, quand même, de ce qu'il peut y avoir. Par exemple, quand je lance un Assassin's Creed ou un God of War, j'aime bien la culture que ça peut m’apprendre. Tu vois, genre sur la culture nordique ou dans Assassin's Creed l’Égypte ou la Grèce. Ce que je peux apprendre dessus, je le prends tu vois, ça m'intéresse. Mais, je vais pas me dire “j'achète Assassin's Creed parce que ça se passe en Grèce et je veux apprendre des choses sur la Grèce”. Non, ça j’avoue.

Document : Léa **Tags :** Apprentissage&Jeu

(et le jeu de société) : Non, j'avoue que... Pour moi, le jeu de société, pareil… Même si on joue à des Trivial Pursuit ou ce genre de truc, c'est plus pour le côté fun et pour essayer de jouer avec des gens qui sont pas trop sur les autres types de jeux.

Document : Léa **Tags :** Apprentissage&Jeu

Après pour moi, en termes d'apprentissage, je considère que tu vois, les jeux de stratégie, ça t'apprend quelque chose aussi. Mais après, c'est pas...ça va jamais vraiment être le but premier, me dire “ah, je vais jouer à un jeu parce que je vais améliorer ma stratégie”. Mais après par contre, je considère en effet que le jeu t’apprend plein de trucs même si c'est pas la motivation qui va me lancer dedans. Mais en effet, même la coopération ou ce genre de choses, je trouve que ça s’apprend vachement avec les jeux.

Document : Léa **Tags :** Apprentissage&Jeu

Non, c'est vrai que quand on joue, non on n'a pas après de trucs en mode “oui, bah si tu perds, tu vas faire…”. Fin, ça nous est arrivé des fois, mais genre juste pour faire chier notre père parce qu'on savait qu'on allait le faire perdre. Et comme ça, on négociait la vaisselle. Ça nous est arrivé mais franchement, c'est très très rare.

Document : Léa **Tags :** Quotidien&Jeu

Après, bien évidemment oui, que quand… Quand je fais des jeux, souvent après, ma sœur les fait aussi parce que je lui refile les jeux gratuits. Et après on en parle, après on se fait des refs entre nous. Voilà, après c'est sûr que quand y’a un jeu qui marque quand

il y a un truc… Après, ça nous arrive aussi par exemple après de faire des blind tests de musiques de jeu, par exemple. Parce que comme on adorait les jeux et puis j'ai voulu voir sa culture. Je lui ai dit “attends, tu les as vraiment fait ces jeux-là, bah vas-y, on va se faire un blind test de musiques, on va voir si tu les reconnais”. Ouais, c’est peut-être le truc qui se rapproche le plus.

Document : Léa **Tags :** Quotidien&Jeu

Franchement, moi j'étais perdue, au tout début. Parce que déjà, je venais de quitter Saumur, j'étais arrivée sur Paris, ça faisait juste un mois donc déjà tu sais, j'avais pas trop eu le temps de prendre mes marques sur Paris… Tout ça pour...et puis cette histoire, tu sais à l'époque, ça nous paraissait loin au début, le covid. C’est un peu du jour au lendemain, on nous a dit “non mais attendez, c'est grave, vous allez tous être enfermé chez vous”. Aujourd'hui, maintenant quand on parle de confinement, t’es en mode “ouais, allez encore”. J’avoue que la première fois, nous on est un peu partis en catastrophe du boulot parce que on nous a dit “non mais lundi, vous allez être confinés”. Tu vois, on était vendredi… Non, ils nous ont dit mardi vous allez être confinés. Lundi, ils nous ont dit ça, lundi midi et on a dit “mais attends, il faut qu'on prenne des billets de train pour partir, si on veut partir le lundi soir”. Ça a été un peu la catastrophe, on savait pas comment ça allait se passer et j'avoue que c'était un peu... Quand ils ont annoncé le confinement à la télé, j'étais avec mes parents, on regardait les infos, j’étais en mode “mais qu'est-ce qui se passe ? Est-ce que c'est le début de l’apocalypse ou je sais pas quoi ?”. Mais c'était tellement sorti de nul part puis tellement, on n'avait pas l'habitude de ça. Attends...restreindre nos libertés et tout, qu'est-ce que c'est que ça… Attends, c’est pas possible. J’avoue que non...perdue, perdue.

Document : Léa **Tags :** AnnonceFirstDaysConfi

La première semaine, justement, en fait, c’était un peu le bordel parce que… Nous, au boulot, ils savaient pas sur quel pied danser non plus. Ils savaient pas ce qui était autorisé,

ce qui l'était pas donc ils nous avaient dit "on met tout le monde en chômage partiel" et du coup, nous on n'a pas travaillé au début mais après, au bout de trois jours, nous, ils nous ont dit "faut faire du télétravail parce que les stagiaires, vous avez pas le droit au chômage partiel". Du coup, en fait, on s'est retrouvé, on était plus de dix à l'époque, on était onze dans la boîte. Et on s'est retrouvé trois. On était trois stagiaires et on était seuls à travailler et on s'est retrouvés du coup… C'était vraiment très bizarre au début parce que on a du coup dû installer des logiciels pour pouvoir contrôler à distance nos ordi avec TeamViewer et tout ça. Et c'était très bizarre. En plus, comme je venais d'arriver depuis un mois, moi j'avais pas encore trop, ouais trop les codes. Enfin tu ne connais pas encore tout et c'était franchement le bazar.

Document : Léa **Tags :** AnnonceFirstDaysConfi

Moi, j'ai envie de te dire que c'était tranquille, moi. Moi je l'ai très bien vécu le premier confinement. J'étais chez mes parents, j'avais 150 mètres carrés, 500 mètres carrés de jardin. Euh...il a fait super beau, on a fait des barbeucs. J'étais avec ma famille et du coup on a pu faire des jeux de société tous les weekends et le télétravail, c'était là mais c'était encore un peu...donc on n'était pas dans le rush non plus, tu vois. Donc, franchement je l'ai très bien vécu. En plus, c'était le début, on avait pas toutes ces restrictions : on va dire que là ça fait un an, ça me pèse et tout. Donc ne pas voir mes amis pendant deux mois, deux, trois mois, c'était pas non plus le...voilà quoi, c'était le début donc je me disais "c'est pas grave,en juin on se reverra, on se fera des sorties, tout ça. C'est bon, on peut survivre trois mois".

Document : Léa **Tags :** 1motConfi

Non. Non franchement, je me suis pas ennuyée parce que je travaillais quand même, donc j'étais occupée de 9h30 à 17h30. Et après, j'étais pas toute seule donc soit je pouvais jouer, j'avais ma famille, on faisait des trucs le soir. Je te dis weekend, je finissais dans les champs de temps en temps ou sinon bah on faisait des barbeucs, on faisait des sorties.

J'allais balader mon chien, je m'ennuyais vraiment pas. Il y avait vraiment toujours plein d'activités partout, autour de moi.

Document : Léa **Tags :** EnnuiConfi

Bah finalement, en fait, moi le premier confinement je l'ai vu un peu...je te dirais ouais, peut-être, parce que comme c'était le début, il y avait des choses qui me gênaient pas obligatoirement et je l'ai un peu vu comme une chance. Je me suis dit "pouvoir être trois mois chez moi", c'est quelque chose que je, à l'époque, je pensais ne pas pouvoir revivre un jour et je me suis dit "franchement, si c'est juste ça" tu vois, bah moi je veux bien prendre. Ça me fait trois mois chez moi, je peux revoir mes parents, ma famille, alors qu'avant j'avais vécu quasiment deux ans sur Lyon donc je les voyais beaucoup. Donc en effet, c'est pour ça que je l'ai bien vécu. C'était cool, je travaillais donc j'avais quand même, même si c'était une rémunération de stage, mais j'avais de l'argent qui tombait quand même. J'étais pas au chômage partiel. Donc ouais, à l'époque, je te disais que ouais franchement, j'ai kiffé le confinement. Moi, j'avais toutes les bonnes conditions.

Document : Léa **Tags :** LibertéVContraintesConfi

J'avais l'impression d'en avoir plein, du temps. D'un seul coup… Faut dire que avant le confinement, je me levais à 7h pour partir à 8h pour faire quasiment plus d'une heure de transport. Et puis après, je refaisais la même chose : je partais à 18h et j'arrivais qu'à 19h-19h20 chez moi. Alors que pendant le confinement, je me levais à 8h30 et en même temps, j'étais en mode encore très large tu vois. J'avais encore une heure à rien faire avant de commencer donc je pouvais me regarder, je sais pas, des vidéos sur YouTube ou je sais pas quoi. J'étais en mode "ouah, mais qu'est-ce que c'est que ça ?" Et après à 17h30, je fermais mon ordi et j'étais là "mais attends, 19h, j'ai encore une heure et demie. Et puis après le soir, tu pouvais coucher beaucoup plus tard parce que tu te levais pas à 7h, tu te levais à 8h30 donc ça m'arrivait de dépasser même après. D'habitude, je me couche vers 23h30, minuit, là je me couchais vers une heure du matin, j'étais "ouais, c'est ok, ça va,

mon heure je la rattrape de toute façon". Ah ouais, j'étais en mode "dix fois plus de temps qu'avant" !

Document : Léa **Tags :** TP_Confi

Du fait de ne pas sortir, j'ai eu l'impression que le temps est passé plus vite. Tu sais, on s'est enfermé en mars et quand ils ont dit, c'est quoi, c'était en mai ou en juin, ils nous ont dit "vous pouvez sortir". J'avais pas l'impression qu'on était en été. Même si les journées au final, j'avais pas l'impression qu'elles passaient plus vite ou plus lentement mais quand tu regardes au global, quand j'ai remis le nez dehors au mois de juin je crois. Je me suis dit "attends, mais il s'est passé trois mois là ? Qu'est-ce qui s'est passé ?" Dans ma tête, j'étais déphasée, parce que pas sortir, ne plus voir personne et du coup les saisons… Fin, tu ressens pas les choses de la même façon, de rester chez toi. Et du coup, ouais non, c'était un peu bizarre au début.

Document : Léa **Tags :** TP_Confi

J'avais plus de temps pour faire des trucs pour moi tu vois. Euh, je trouve que même si bon, je m'occupe dans les transports, c'est quand même pour moi une grosse perte de temps. Je perds un peu plus d'une heure le matin et le soir je speed un peu donc juste une heure mais je trouve que c'est du temps gâché alors que là, c'était du temps que je pouvais accorder pour plein de trucs : que ça soit pour moi, pour aider ma sœur avec ses cours, pour sortir le chien, pour jouer. Donc c'était, j'avais l'impression de pouvoir m'accorder plus de temps qu'avant.

Document : Léa **Tags :** TA_Confi

Ah non, vraiment… Tout est chronométré dans ma tête. Mes emplois du temps, c'est des petites cases, tu vois de… Donc j'étais là : "attends, j'ai une heure et demie là, donc allez, on va l'optimiser, on va faire ça, ça, ça". J'aime bien enchainer mes trucs, tout carré.

Document : Léa **Tags :** TA_Confi

On a une grande maison. En plus, moi j'ai...ma maison, elle est de plain-pied pour tout le monde sauf moi, j'ai un étage et je suis toute seule. Du coup, quand je travaillais en télétravail, j'étais dans ma chambre, j'ai un bureau tu vois, mais j'étais tranquille. Je pouvais m'enfermer toute la journée sans avoir ma petite sœur qui faisait ses cours à côté. Elle faisait ses cours en bas, elle donc j'étais bien dans ma bulle, j'étais isolée.

Document : Léa **Tags :** EP_Confi

Je faisais beaucoup d'appels avec Cindy, on s'appelait toutes les semaines pendant le confinement parce que elle justement, elle était enfermée dans un appart de vingt mètres carrés et elle déprimait. Et de savoir à quel point c'était dur pour elle, ça me fait encore plus savourer et me dire "j'ai de la chance", tu vois. Moi ça va, j'ai vraiment pas à me plaindre de là où je suis. J'ai un jardin, j'en profite tu vois. J'suis chanceuse de pouvoir faire le confinement dans ces conditions-là.

Document : Léa **Tags :** EP_Confi

Bah sur l'adaptation à vivre ensemble, tous ensemble, ouais. Surtout au début en fait. C'est pas, contrairement, on pourrait croire que c'est sur le long terme que c'était difficile. Non, c'était plutôt début parce que moi je vis toute seule normalement, et là, revenir chez mes parents, ça demande quand même un temps de réadaptation. Tu vois, genre, il y a des horaires de repas. Il y a des horaires où genre quand ils voient à 23h30 que tu joues,

ils sont là “c'est pas bien, tu devrais aller te coucher, c'est pas bien de jouer le soir” ou ce genre de trucs. Tu vois, ils commencent à te...bah t’es de nouveau leur enfant tu vois, chez eux. Et toi, t’es en mode “ouais, mais attends, j’ai 24 ans, je sais gérer ma vie, vous allez pas me faire chier, laissez-moi”. Donc y’avait un petit clash au début, même avec ma petite sœur, qui était...elle avait l'habitude d'être toute seule. Tu vois, d’être un peu la reine de la maison. Là, elle se retrouve avec de nouveau quelqu’un qui est là, il faut qu'elle apprenne à partager, fin qu’elle réapprenne à partager. Et du coup au début, voilà, il y a un peu le temps de s'apprivoiser. Mais sinon, sinon non ça va. Après bien sûr que y avait des jours où tu disais “bon, j'aimerais bien voir mes amis, j'aimerais bien sortir de Saumur ou j'aimerais bien aller faire les magasins ou ce genre de trucs”. Mais après, il y avait une bonne ambiance dans ma dans ma maison donc au final ça passait quand même, tu vois. C'était des envies comme ça, mais tu focusais pas trop dessus.

Document : Léa **Tags :** TA_Confi, EA_Confi

Bah ma chambre. Ma chambre, c'est un gros foutoir mais en fait c'est un mélange de tout ce que j'ai ramassé durant ma vie, de tout. T’sais, il y a plein de...il y a tous mes bouquins, il y a tous mes jeux, il y a ma télé, mes consoles, mes figurines, mes POP. Tout ce que j'ai pu ramasser de mon univers de geek se trouve dans ma chambre. Et du coup, c'est un gros bordel, mais que j'adore et je me sens bien du coup, au milieu de tout ça.

Document : Léa **Tags :** EP_Confi

J'ai aménagé mon bureau, pour pouvoir travailler quotidiennement dessus vu que… Moi, j’étais en télétravail tous les jours mais sinon après, j’ai...rien avait trop bougé hein. Voilà, je me suis réapproprié les lieux mais au final j'ai pas modifié tellement de choses. À part, gérer tout ce qu’il y avait sur le bureau pour pouvoir travailler tranquillement quoi.

Document : Léa **Tags :** EA_Confi

Non parce que, alors déjà par rapport au boulot, comme j'avais ces coupures avec ma famille, du coup j'ai jamais, j'ai jamais eu ce sentiment que certains ont pu avoir pendant les confinements. Tu sais de plus trop distinguer leur vie de boulot, leur vie perso, de pas trop arriver à décrocher. Moi à 17h30, allez à 17h32, je fermais l'ordi et c'était fini quoi, le boulot. Et même par rapport au jeu, après, je faisais très peu de grosses sessions de jeu vu que j'étais avec ma famille et du coup je peux pas me permettre de disparaître pendant huit heures comme je peux le faire quand je suis toute seule ; donc non, ça va, j'avais pas mal de coupures entre les deux qui font que ça ne m'est jamais arrivé.

Document : Léa **Tags :** RéelvVirtuel_Confi

Bah l'espace, oui et non puisque ça...fin des jeux, ça prend de l'espace sans trop en prendre. Après, si tu élargis ça, pas juste au jeu, mais après avec tout ce qui est lié aux jeux. Après par exemple, quand j'ai acheté mon collector Cyberpunk, oui ça prend… À force, je cumule pas juste les jeux mais tout ce qui est lié à l'univers de jeu vidéo et j'achète beaucoup de figurines ou ce genre de trucs : ça commence à prendre de la place. Et en effet, dans mon appart… Quoi que si, tu vois mon appart il est tout petit et j'ai pas pu emmener mes deux consoles par exemple. Alors, ne pas avoir d'espace, oui c'est un peu compliqué mais sinon après, quand j'étais chez mes parents pendant le confinement, c'était pas un problème.

Document : Léa **Tags :** EspaceTemps&Jeu

Le temps, oui ça influe sur le temps parce que du coup, bah j'ai soit plus ou moins de temps. Et le jeu, ça prend du temps. Et j'en accorde beaucoup, donc oui bien sûr que ça influe sur mon temps et que suivant les occasions, si tu me dis que j'ai une heure, tu peux avoir 60 % de chance que je la dédis à jouer.

Document : Léa **Tags :** EspaceTemps&Jeu

Je dirais que de manière globale, le jeu comme je te dis, c'est omniprésent. Parce que comme déjà, mon cercle social, c'est beaucoup des joueurs et que après, je passe beaucoup de temps à jouer. Mes, mes discussions, mes centres d'intérêt et les discussions que je peux avoir avec des gens sont souvent très orientés autour des jeux. Parce que je vais raconter le dernier jeu que j'ai fait et comme j'ai des joueurs en face, on va parler ou alors de ce qui a pu arriver dans l'actualité ou ce genre de choses. C'est, ouais, c'est très souvent.

Document : Léa **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Et après, sinon, le jeu société moi, au sein de ma famille, on va dire que c'est un peu quelque chose d'important. Dès qu'on peut, dès que je reviens les weekends, on essaye de se faire des jeux. C'est quand même un peu un ciment, on va dire. On adore ça et en même temps, ça nous permet de, ça renforce les liens en fait, de jouer. Parce qu'en plus, on fait pas mal de jeux coop aussi. Je sais que par exemple avec ma petite sœur, on a pas mal d'écart. Au début, on ne pouvait pas faire de jeux coop, on s'écharpaient. On mettait de la compétition dans la coop en fait, tu vois. À force, ça nous a appris à jouer ensemble. Et du coup, je pense que c'est...on s'entend aussi très bien par exemple parce qu'on a réussi à se créer des centres d'intérêts communs qui ont été le jeu, principalement. On a huit ans d'écart, quand même, et je sais que je connais des gens avec huit ans d'écarts qui ne partagent pas énormément avec leur petit frère, leur petite sœur, parce que voilà, il y a beaucoup d'écart. Et en fait, nous à travers le jeu, le fait qu'on ait joué ensemble très tôt à des jeux de société. Ma petite sœur, je crois qu'on l'a mis à cinq ou six ans devant son premier jeu de société et moi j'ai fait pareil avec le jeu vidéo. Ça fait que bah du coup, on s'est fait des centres d'intérêts communs et que voilà, du coup après avec des sujets de discussion communs, du coup.

Document : Léa **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Et...et ouais, et puis même euh, oui avec des inconnus ou des gens...ouais, fin franchement, je peux pas m'empêcher de parler de jeu vu que c'est… Dès qu'on va me demander, comme c'est ma vie aujourd'hui, que ce soit professionnelle ou beaucoup dans ma vie personnelle, peu importe, même si je commence à parler à un inconnu, il va me dire "bah tu travailles dans quoi ?" : je vais dire les jeux vidéos et puis après c'est parti tu vois. Donc ouais, ne pas parler de jeux, je pense que c'est quasi impossible. Je pense que peu importe de quoi tu me parles, au bout d'un moment, je vais réussir à reconnecter avec le jeu vidéo à un moment.

Document : Léa **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Même tu vois, les gens qui jouent, qui jouent oui...par exemple, quand ils créent...les gens qui vendent des choses autour de la nostalgie, je pense que c'est un levier qui est très puissant. Tu vois par exemple, ressortir… Bah si, l'exemple parfait de la nostalgie, c'est que j'ai quasiment acheté une PlayStation juste parce qu'on m'avait annoncé que Medievil allait être remastered dessus. Et que j'ai tellement passé des bons moments sur ce jeu quand j'étais jeune que j'ai dit "il me faut ce jeu donc j'aurais une PlayStation !" Voilà, c'est pour te dire le pouvoir de la nostalgie, ce qui peut avoir sur moi. Et ce jeu, je l'ai précommandé et tout. Et le jour, j'y étais pour l'avoir parce que...alors que, il a rien de fou ce jeu. Franchement, c'est loin d'être le meilleur jeu du monde Medievil. Mais voilà, j'ai vécu quelque chose quand j'y ai joué quand j'étais petite et franchement quand j'y ai rejoué à 22 ans, j'avais encore des étoiles dans les yeux quoi.

Document : Léa **Tags :** Nostalgie&Jeu

(le confinement t'a permis de rejouer à des titres ? de repenser à des jeux ?) : Non, parce que c'est très rare que je rejoue un jeu que j'ai déjà fait. Ça m'est quasiment jamais arrivé, à part je crois sur The Witcher, God of War et Horizon parce que...et si The Last of Us.

À part mes jeux préférés, je refais quasiment jamais un jeu que j'ai déjà fait. Parce qu'en fait, j'en ai tellement à faire déjà que je me dis "je peux pas". Si je commence à tu sais, passer soixante ou soixante-dix heures. En plus, les jeux que je fais, ils sont longs tu vois. Voilà, si je me remets par exemple...j'aimerais refaire Red Dead et je me dis "est-ce que j'ai cent heures, là ?" (rires) Voilà, y'a tellement de jeux à faire autour que j'ai toujours du mal à me dire que je vais refaire un jeu.

Document : Léa **Tags :** Nostalgie&Jeu

Et si, en termes de jeux, je vais garder des très bons souvenirs parce que j'ai fait Final Fantasy VII pendant le confinement. Et je ne l'avais pas fait et Antoine m'avait hypé de fou et j'ai passé des très très bon moments, franchement sur ce jeu.

Document : Léa **Tags :** Nostalgie&Jeu

C'était plus de l'ordre des cours en semaine. Donc c'était, beaucoup de cours le matin, très peu l'après-midi. Ou parfois juste l'inverse. Donc, de temps à autre, j'avais vraiment juste cours, on va dire, de huit heures à midi. Après, je rentrais chez moi, je sors mon chien. Et généralement, je retrouvais des potes, pour boire en terrasse, pour le coup. C'était assez routinier, il y avait toujours un moment donné, le fait de sortir mon chien. Donc les horaires, c'était assez cadré pour le coup, toujours, même en weekend. C'était les mêmes horaires pour le sortir. Et du coup, ça changeait pas trop. Y'avait juste le weekend où il y avait la grasse matinée parce que je dors énormément. Et le weekend, ouais c'était soit voir des potes, soit même regarder des films l'après-midi. Je sortais pas non plus énormément, je suis assez casanière, pour le coup.

Document : Sofia **Tags :** JType_AC

Ça dépend du début de confinement ou fin de confinement, ça n'a pas été la même routine. C'est-à-dire que le début de confinement, je me suis un peu laissé aller. J'ai tendance à être assez insomniaque. Donc, là, le début de confinement, c'était assez… Je dormais pas de la nuit et je dormais de huit heures à quinze heures à peu près. Et après, j'aimais bien essayer de découvrir des films ou de regarder une série. J'avais recommencé une série très longue et du coup c'était, voilà, je me faisais quelques épisodes par jour. Et pareil, routinier, je sortais mon chien à un moment donné, pendant une heure. Et la fin du confinement, c'était...je me réveillais plus tôt, mon chien entre-temps était décédé, malheureusement, avant que j'ai Pablo. Et, euh… Et, du coup, bah, la fin de confinement, ça a été, où j'étais complètement léthargique. Où je faisais plus rien, où je déprimais, je pouvais plus sortir. J'arrivais pas à suivre les films que je voulais regarder, et j'arrivais pas à lire parce que généralement, on va dire que la première moitié du confinement, je lisais beaucoup, du coup. Je m'étais remise dans énormément de lectures et du coup, je passais, le soir, quatre-cinq heures à lire. Et euh… Et après, je jouais, effectivement, aux jeux vidéo. Beaucoup. Le reste de la nuit.

○ On avait pas de visios, les profs nous envoyaient les cours. Je crois qu'on avait qu'un cours en visio et ça a pas trop duré. Donc non, on avait des trucs à rendre, on avait des dissertations à rendre et tout. Mais après, le confinement, il est arrivé quand, en mars, il nous restait déjà très peu de cours pour le coup. On finissait tôt comme le CAPES était tôt, le concours.

Document : Sofia **Tags :** JType_PC

Jeux de société, je devrais m'en acheter pour le coup. Mais jeux vidéo, oui, j'en ai toujours eu.

Document : Sofia **Tags :** PrésenceDeJeux_AC

(Pièce spécifique pour le jeu) : Non j'aimerais bien, mais non, c'est tout dans mon salon pour le coup.

Document : Sofia **Tags :** AménagementEspacePourJouer

Le jeu, je dirais...le premier truc qui me vient en tête, c'est l'évasion, pour le coup. Et… Je pense que c'est aussi pour ça que je joue à un certain type de jeux vidéo, que ce soit horreur ou aventure. Je joue très peu à autre chose. Et du coup, je pense que, évasion, pour moi c'est un peu le premier mot qui vient en tête. Et c'est probablement pour ça, enfin pour cette raison que je joue en premier. Donc euh, ouais... Y a pas d'autres choses qui me viennent vraiment en tête. Après, non, même pas… Franchement, c'est évasion pour le coup. Je sais qu'il n'y a pas que ça, mais premier en tête pour le coup.

Document : Sofia **Tags :** LeJeuPourToi

La musique. Je fais beaucoup attention à la musique dans un jeu vidéo. Et à son histoire. C'est pour ça qu'il y a beaucoup de jeux vidéo où j'en vois pas l'intérêt, ça m'intéresse pas beaucoup. Moi il me faut une histoire, il me faut des personnages et il faut que ce soit écrit en fait, beaucoup. C'est pour ça que je joue beaucoup, mais je joue à très peu de jeux au final. Donc je crois que je fais beaucoup attention à ce qui ressemble au cinéma en fait, au final. C'est ce qui peut ressembler à un film. Donc l'écriture des personnages, l'histoire, leur évolution et la musique dans un jeu.

Document : Sofia **Tags :** TuPréfèresDansUnJeu

Après, j'aime bien faire attention au gameplay parce que quand c'est trop lourd ou trop compliqué, quand y'a trop de touches, quand ils ajoutent trop de choses dans le gameplay, c'est quelque chose qui va vite m'énerver. Faut que ce soit rapidement compréhensible en fait.

Document : Sofia **Tags :** TuPréfèresDansUnJeu

Très apaisée, très apaisée pour le coup. Je sais que c'est mon moment, que je sais pas combien de temps ça va durer, parce que ça dépend de ma fatigue aussi. Mais je sais que par exemple, sur un jeu comme Death Stranding, j'ai tendance à mettre ma propre musique, à prendre mes écouteurs et mettre ma musique. Bon à part pendant les cinématiques, mais quand ils font 50 allers-retours à la seconde… Quand je sais que ça va durer trois, quatre heures d'allers-retours, je mets ma propre musique. Et non non, beaucoup d'apaisement pour le coup, je suis très contente, je suis très excitée. Et ouais, les jeux vidéo, c'est vraiment un moment...une espèce de petite bulle à part entière où ca peut durer… Je peux juste faire un chapitre sur un jeu, ça peut durer vraiment une demie-heure. Comme ça peut durer parfois, où je me laisse un peu trop entraîner, ça peut durer cinq heures d'affilée. Mais c'est toujours le même plaisir, que ce soit vraiment 20 minutes ou cinq heures, c'est le même apaisement pour le coup.

Document : Sofia **Tags :** AvantDeJouer

Non. Non du tout, ça a rien changé à ce que je ressentais quand je jouais aux jeux vidéo. Ça a même pas changé ma façon de jouer en fait. Je jouais pas plus longtemps par exemple, pendant le confinement, parce que j'avais du temps. C'était le même nombre d'heures, de sessions. Donc non, ça a pas beaucoup changé pour le coup.

Document : Sofia **Tags :** ConfiRelationAuJeu

Alors… Premier jeu vidéo, je m'en souviens très bien. Parce que j'étais très jeune et que à mon avis c'était… C'est pas à mon avis, c'est que c'était pas du tout un jeu pour moi. Et j'étais chez, précisément, les voisins d'en face qui étaient un ami de mon frère. Donc j'étais avec son pote, mon frère et y'avait moi à côté. Et son pote était plus vieux, donc c'était normal qu'il ait Silent Hill 1. Mais c'était pas normal, car j'avais quel âge...j'avais huit ans. C'était pas normal que je me retrouvais dans un jeu vidéo mais j'étais fascinée

par le truc. Et je me souviens qu'on a passé l'après-midi dessus et j'étais complètement traumatisé par ce qui s'était passé à l'écran. Mais c'était le premier jeu vidéo que j'ai vu, du coup. J'y ai pas joué, j'aurais beaucoup aimé mais j'ai vraiment… Oui, c'était mon frère et son pote Mathieu du coup; Et du coup, on est allé finalement devant chez lui. Après, il venait de l'avoir, le jeu vidéo Silent Hill. Et finalement, on les a tous fait ensemble au fur et à mesure des années quand ils ont commencé à les acheter ou à les sortir un moment donné. Et du coup, on allait chez le voisin d'en face avec mon frère pour jouer. Parce que moi j'avais la GameCube en ce temps-là et lui il avait la PlayStation. Du coup, il avait des jeux un peu plus intéressants disons (rires). ○ Après, je suis très fan de Mario, je les avais tous. Après l'expérience de Silent Hill 1, ma mère qui était très fan de jeux vidéo aussi m'en a acheté pas mal et j'étais très fan de tout ce qui est Mario Galaxy Sunshine, etc. Donc c'est vrai que je les avais un peu tous et en plus j'avais la GameCube dans ma chambre. Ça aidait pas forcément... Mes parents étaient un peu inconscient là-dessus mais du coup j'avais la télé avec la console dans ma chambre donc ça a pas aidé hein, ça a pas aidé. Mais je passais, oui, mes aprem dessus, du coup.

Document : Sofia **Tags :** Carrière&BioDeJoueur

Bah disons que j'ai eu toute une période où je ne jouais plus. Du tout. Ouais, une très grosse période où j'avais plus le temps, en fait. Parce que, en fait, au collège du coup, j'ai fait partie d'une chorale. Et on voyageait énormément. J'étais jamais là, j'étais déjà jamais vraiment au collège. On passait tous nos weekends, on avait des tournées dans le monde. Et on a eu des enregistrements de CD, etc. J'avais plus du tout le temps, j'avais plus vraiment le temps d'aller en cours. Et du coup, à ce moment-là, j'avais plus le temps de jouer du tout. J'y ai pas joué pendant six, sept ans, on va dire. De la sixième et après je suis parti en internat au lycée. Donc on va dire que de la sixième à la terminale, j'ai pas joué aux jeux vidéo du tout. J'ai plus touché à une manette, j'ai plus rien fait. Et du coup, j'avais revendu ma GameCube, j'avais revendu ma Wii. Et je me souviens très bien que j'ai découvert un jeu vidéo, je devais avoir dix-huit ans, dix-sept, c'était la fin du lycée. Et j'ai découvert Alan Wake, la bande-annonce. Je suis tombée dessus par hasard sur YouTube. Je sais plus si ça faisait un moment qu'il était sorti ou non… Ah, je sais plus quand c'était, précisément. Mais bref, j'avais vu sa bande-annonce et j'avais été tellement

intriguée que j'étais parti acheter la Xbox 360 juste pour ce jeu. C'est-à-dire que j'ai joué qu'à ce jeu et j'ai revendu à la console. J'étais complètement absorbée par ce jeu, et si, j'avais fait Silent Hill: Downpour sur la 360. En fait, j'ai fait deux jeux et après je l'ai revendu pour m'acheter la PS4. Et c'est à partir de ce moment-là, au moment où j'ai racheté la PS4 que je me suis remise, on va dire, à vraiment jouer. Et j'ai pas lâché ma PS4 depuis, jusqu'à cet été où il y aura la PS5. Mais au niveau du changement, euh...non.

Document : Sofia **Tags :** Carrière&BioDeJoueur

Non, j'ai toujours été très attirée… Bah comme mon frère et son pote jouaient à des jeux un peu plus d'horreur, d'aventure ou quoi que ce soit, ça m'a toujours beaucoup intrigué. Et depuis toujours, avec mes parents, on regarde pas mal de films d'horreur, ce genre de choses… Donc j'ai toujours vu des films que j'aurais pas dû voir, j'ai lu des livres que j'aurais pas dû lire. J'ai lu Shining a 10 ans. J'ai joué à des jeux vidéo auxquels j'aurais pas du tout dû jouer. Et mes parents sont toujours partis du principe que c'était mon problème. "Tu veux y jouer, c'est ton problème si t'as peur après. Prend la responsabilité !". Et du coup, non j'ai toujours été attirée par les jeux un peu glauques, les jeux d'horreur et en même temps très attirée par tout ce qui est Mario, les jeux de plateforme. Y'avait vraiment les deux parties où je pouvais jouer pendant trois heures à Mario Kart avec mon frère et après on se faisait un Resident Evil juste après, ou un Silent Hill. Et j'ai gardé ça, aujourd'hui c'est toujours la même chose. Je pourrais passer des heures sur un Mario comme des heures sur un death Stranding ou sur un Resident Evil.

Document : Sofia **Tags :** Carrière&BioDeJoueur

C'est très difficile à évaluer parce que là tu vois, ça fait deux semaines que j'ai pas joué, que j'ai pas touché ma manette pour jouer. En fait, c'est très variable… Alors, pendant le confinement, c'était tous les jours par contre. C'était tous les jours parce que je me suis acheté un jeu et j'ai fait exprès qu'il soit très long. Donc c'était Assassin's Creed Odyssey. Parce que j'y avais jamais joué et je savais qu'il fallait plus de cent heures de jeu pour

voilà, faire le truc, donc je me suis dit “bon, on va s’y mettre, au moins j’aurais quelque chose pour m’occuper”. Donc j’ai joué tous les jours minimum trois heures, ça pouvait aller à beaucoup plus mais c’était, voilà, aux environs de trois quatre heures et puis après j’arrêtais et faisais autre chose.

Document : Sofia **Tags :** FréquenceJeu

Et hors confinement, ça dépend des sorties en fait, de jeux. Je joue à peu de jeux et en fait y’a beaucoup de jeux qui m’intéressent mais qui sortent dans un an par exemple et on va dire qu’à l’année, y’a pas tant de jeux qui m’intéressent que ça qui sortent et j’en achète pas tant que ça. Et du coup j’ai tendance à passer parfois deux mois sans jouer, sans toucher à ma PS4 pour jouer. Bon, en ce moment, je suis en train de refaire un jeu mais c’est pareil là, ça fait deux semaines que j’y ai pas joué et euh...voilà.

Document : Sofia **Tags :** FréquenceJeu

C’est quelque chose qui dépend vachement... Là, Death Stranding par exemple, j’ai fait une pause et ça fait un mois j’ai pas rejoué. Mais si je m’y remets, je pense que je peux passer cinq heures d’affilée dessus. En fait, c'est très variable. Généralement quand j’achète un jeu vidéo, j’ai tendance à pas le rusher, mais à le finir d’une traite. Pas dix-huit heures d’un coup mais à le faire tous les jours et à le finir en trois quatre jours. Mais généralement, j’ai un peu de mal. C’est soit je le fais en trois quatre jours parce que je suis absorbée dedans, soit je fais comme Death Stranding, j’y joue trois jours d’affilée et je fais une pause pendant six mois. Va comprendre...j’ai pas trop d’explications là-dessus. Mais c’est ultra variable par contre, comment je joue aux jeux vidéo. À part pendant le confinement où c’était tous les jours, euh, hors confinement c’est ultra variable.

Document : Sofia **Tags :** FréquenceJeu

Non, je préfère les sessions un peu plus longues. En fait, j'ai du mal à m'arrêter. En fait, c'est toujours le côté de...j'ai parfois la flemme d'allumer pour rentrer dans un jeu vidéo et une fois que je suis dedans, j'ai du mal à m'arrêter. Donc moi si, si c'est que une heure, non, généralement, c'est rarement une heure en plus.

Document : Sofia **Tags :** FréquenceJeu

Non non, jeu solo. Pour le coup, j'appréhende le jeu vidéo comme une série ou un film et c'est des choses que je préfère appréhender seule pour le coup. C'est pour ça que j'allais souvent au cinéma seule. Et quand ça va réouvrir, je serai au cinéma toute seule, c'est des séances pour moi. Y'a pas de...j'adore aller au cinéma toute seule et j'adore découvrir un film seule et je suis un peu comme ça dans les jeux vidéo où j'ai besoin de rentrer dans l'histoire toute seule. À part un jeu ultra fun… Resident Evil VII par exemple, bon avec ma pote, c'était ultra fun. Mais, mais c'est vrai que un Uncharted par exemple, j'aurais beaucoup de mal de le faire avec quelqu'un, de le faire avec quelqu'un dans la pièce ou quoi que ce soit. Il faut que je sois dedans donc il faut que je sois toute seule avec avec mon histoire, on va dire…

Document : Sofia **Tags :** SoloMulti?

Ah non, je préfère que les gens soient là physiquement. Jeu en ligne, j'aurais beaucoup de mal. ● Non, pour le coup, jamais fait. Fin, si une fois, on a fait une partie de Uno avec une pote et elle était pas là, c'était en ligne : très drôle, mais bon… Mais non, je préfère quand les gens sont là physiquement et qu'on est tous sur le canapé ou tous autour d'une table. Je trouve ça un peu plus fun pour le coup !

Document : Sofia **Tags :** Jeu&RapportsSociaux, SoloMulti?

Pour le coup, non pas tellement. Alors j'aime,si je joue à un Silent Hill, j'aime lire énormément d'analyses dessus, j'aime me renseigner. J'aime savoir les inspirations aussi, ce qui peut du coup, de fil en aiguille m'apporter...par exemple tomber sur un livre ou par exemple Silent Hill m'a fait découvrir le film "L'échelle de Jacob". Forcément parce que je me renseigne sur le jeu vidéo, donc pour moi tout est un peu culturel. Par exemple, Uncharted m'a fait découvrir un compositeur...qui maintenant fait partie de mes compositeurs préférés pour le coup. J'ai écouté énormément de choses. Non pour le coup, c'est plus le côté de, je sais pas comment l'expliquer, c'est plus ce côté toile d'araignée on va dire. Où tu prends un jeu vidéo, tu te renseignes sur qui l'a fait, sur les inspirations du jeu vidéo, parfois tu les vois de toi-même et de fil en aiguille tu tombes sur un livre, tu tombes sur un film, tu tombes sur une personne qui par exemple a travaillé dans un autre domaine, donc par exemple le compositeur de Uncharted qui a travaillé pour des films. Des films du coup que j'ai découvert, grâce à ça. C'est plus dans ce sens là mais disons que non j'ai jamais joué à un jeu vidéo en me disant "je vais apprendre quelque chose".

Document : Sofia **Tags :** Apprentissage&Jeu

Ah oui, oui, beaucoup. Beaucoup mais pas avec tous mes amis parce que tous mes amis ne jouent pas aux jeux vidéo et tous mes amis ne sont pas intéressés par les jeux vidéo et du coup si… Mario Kart, énormément où on se faisait des gages avec mon frère, tous les jours. Généralement avec une copine, de temps à autre, quand on joue au jeu vidéo, en plus on est pareil donc on aime les jeux solo, donc c'est la première qui perd doit faire quelque chose donc peu importe. Et oui, on a beaucoup de références aux personnages de jeu vidéo, donc que ce soit Nathan Drake de Uncharted, ce genre de choses avec deux trois potes, on a énormément...on se réfère beaucoup à ces personnages et on en parle beaucoup du coup. Plus parfois que certains personnages de cinéma, par exemple. Donc oui, c'est totalement ancré dans mon quotidien pour le coup.

Document : Sofia **Tags :** Quotidien&Jeu

Disons que l'annonce, j'étais ce soir-là, un peu ivre avec une copine chez moi. Donc on a pas tout... Disons que l'annonce, c'était très drôle dans ma tête à ce moment-là, en me disant "bah lundi, j'ai pas cours, c'est bizarre". Puis j'étais pas seule chez moi, j'étais vraiment avec une pote et ma mère m'a appelé et m'a dit de regarder… à ce moment-là on regardait un film...elle m'a dit de regarder du coup les infos, on a vu ça, on s'est tapées une barre parce qu'on était bourrées. Et quand c'est vraiment arrivé lundi, c'était un peu... Au début, alors c'est étrange de dire ça comme ça, y avait un petit côté de soulagement parce que je suis quelqu'un de très casanier et moi les interactions sociales, c'est bien un moment, mais ça m'angoisse parfois trrès vite. Et de me dire qu'on va "m'obliger" à rester chez moi qui est un endroit...c'est un peu ma bulle, ça me fait plaisir de rester chez moi, j'aime mon chez moi, je me dis ouais ça peut être ultra reposant il faut que j'en profite justement pour me ressourcer et c'est pas quelque chose qui va revenir 55 fois. J'avais un peu tort mais bon peu importe la-dessus. Mais du coup, je me suis dit, autant en profiter pour kiffer quoi je veux dire. Comme tu aimes être chez toi, comme les interactions sociales c'est pas non plus ton truc de fou, profites-en justement de ce moment-là pour faire ce que t'as pas le temps de faire, donc jouer au jeu vidéo, vraiment, c'est-à-dire pas juste deux heures par jour après tes cours quand t'es fatiguée et que t'es pas vraiment dans le jeu. Et profites-en pour lire, pour changer la décoration, faire des trucs pour moi cette fois-ci, pour mon appartement.

Document : Sofia **Tags :** AnnonceFirstDaysConfi

Donc disons que le début, on va dire toute la première moitié du confinement a été très ressourçant pour moi, pas du tout stressant. J'étais contente, j'étais bien en fait chez moi. Et j'ai mon meilleur ami qui habite en face de chez moi, qui est vraiment dans l'immeuble d'en face, donc c'est pas très bien mais il en profitait de temps à autre pour venir parce qu'il a vraiment à traverser la rue. Et il a la boulangerie en bas de chez moi, donc du coup il en profitait. Et c'est vrai que du coup, j'étais pas complètement seule. Y'avait mon meilleur pote qui passait de temps à autre une petite heure pour le café et j'ai une autre copine qui passait pour des aprems films. Donc même si parfois je passais deux semaines toute seule, y'a au moins une après-midi où j'avais mon meilleur pote qui passait juste dire bonjour et juste ça, c'est vrai que c'était très agréable. Et malheureusement après

mon chien est décédé et je l'ai fait piquer dans mon salon donc disons que la deuxième partie du confinement s'est très très mal passée pour moi.

Document : Sofia **Tags :** AnnonceFirstDaysConfi

Généralement, c'était des après-midi très relaxants, c'est probablement le premier mot qui me viendrait en tête. Mais c'est vrai que généralement, quand je pense premier confinement, j'ai cette soirée très peu agréable qui revient directement en fait.

Document : Sofia **Tags :** 1motConfi

Oui, mais mes parents m'ont toujours dit que c'était important de savoir s'ennuyer et c'est quelque chose qu'ils nous ont toujours inculqué disons, quand on était petit. C'était important qu'on est des moments où on s'ennuie. Et du coup ça m'a jamais ennuyé de m'ennuyer quoi. C'est pas quelque chose qui m'ennuie profondément. Je me suis ennuyé mais j'ai tendance à vite balayer ce sentiment et faire autre chose. J'essaie tout le temps de m'occuper, j'arrive tout le temps à m'occuper, à faire quelque chose et du coup je me suis ennuyé mais ça a jamais duré très longtemps pour le coup.

Document : Sofia **Tags :** EnnuiConfi

À titre personnel, pour ma part, moi, plus de liberté parce que du coup j'avais pas la contrainte d'aller en cours et que du coup y'avait une forme de liberté où j'organisais mes journées comme je voulais, j'y faisais ce que je voulais. Et une forme de liberté qui est encore autre quand je promenais mon chien où Lyon était vide, là y avait une autre forme de liberté encore, où j'étais toute seule dans Lyon avec mon chien. C'était encore une autre forme de liberté qui faisait du bien. Mais je sais que j'ai des amis qui ont passé leur

confinement dans un dix-sept mètres carrés à Paris donc on pourrait pas parler de liberté à ce stade-là.

Document : Sofia **Tags :** LibertéVContraintesConfi

Alors j'avais plus du tout la notion du temps, plus du tout. C'est-à-dire que pour moi… aussi parce que je vivais la nuit. Donc pour moi, les journées étaient très longues en fait. Je dormais pas beaucoup, du coup je dormais le matin disons, parce que j'aime pas me réveiller tard, très tard je veux dire. Après onze heures, je trouve ça trop tard et j'ai l'impression que la journée est complètement fichue. Du coup, mes journées commençaient... Bon parfois, ça m'arrivait de me lever bien plus tard, mais c'était très rare quand même… Mes journées commençaient à onze heures et se finissaient à 7h du matin quoi. Donc y'avait plus de notion de temps, tout était étiré, tout était très long et...ça m'allait bien en plus donc c'était terrible (rires). Mais non, j'avais plus du tout la notion du temps, du jour. Ouais, je savais pas quel jour on était. Pour le coup, je mangeais techniquement quand j'avais faim, donc c'était généralement en fin d'après-midi et c'était tout, je mangeais une fois par jour.

Document : Sofia **Tags :** TP_Confi

Mais je regardais pas l'heure, je regardais plus l'heure du tout en fait. À part quand il fallait que je sorte faire des courses ou quoi que ce soit mais vraiment je regardais plus l'heure, plus le jour. J'avais mis ça de côté en disant "on verra quand ce sera fini quoi".

Document : Sofia **Tags :** TP_Confi

J'aime bien être organisée pour le coup. Non, il fallait que ce soit organisé, il fallait que je le gère (le temps). À part où il y avait des jours où effectivement je me suis ennuyé. Et

là, j'avais l'impression que les minutes étaient des heures. Par exemple, j'avais fait des commandes de livres ou de quoi que ce soit parce que j'avais tout fini de lire chez moi et ça m'a fait ça le temps d'attendre quoi je veux dire que d'autres choses arrivent. Et ça m'a fait ça quand j'ai fini Assasin's Creed Odyssey où j'ai fini le jeu, j'ai fini les DLC et là j'étais à la fin du jeu en disant "j'ai pas envie de refaire ce que j'ai fait de jeux vidéo, je fais quoi ?". Et du coup il y a eu quand même deux trois jours de flottement où ouais j'avais impression que je m'en sortirai pas. Y'avait plus rien à faire, c'était terrible. Mais ça a pas vraiment duré. Donc non non, j'aime bien organiser mon temps, j'aime bien être, voilà… J'aimais bien être organisée là-dessus.

Document : Sofia **Tags :** TA_Confi

Disons que j'allais jamais dans la chambre la journée. J'avais pris cette habitude d'ouvrir toutes les fenêtres quand je me levais et de ne jamais retourner dans ma chambre. Euh… parce que je ne voulais pas faire de sieste, parce que je voulais pas dormir trop tard, parce que voilà, je voulais pas juste traîner dans mon lit. Donc voilà, j'étais dans mon espace qu'est mon salon.

Document : Sofia **Tags :** EP_Confi

Et, ben j'en ai pas vraiment eu marre de l'appartement parce que j'étais pas tout le temps dedans. Je sortais mon chien à peu près trois heures par jour et du coup j'avais ce côté de..."je sais que de toute manière, à un moment donné, je vais sortir". J'avais pas ce côté "j'en ai marre de mon appartement parce que je ne peux pas en sortir". Je pouvais en sortir en fait, tout simplement. Et dès que j'en avais marre, j'allais faire un tour avec mon chien dehors, y'avait pas trop de problèmes là-dessus. Donc c'est vrai que j'avais moins ce côté "enfermée" on va dire. Parce que si je voulais sortir, j'avais juste à prendre la laisse, à prendre mon chien et me casser quoi en fait, tout simplement.

Document : Sofia **Tags :** EP_Confi

On va dire que le salon, c'est un peu la salle créative où il se passe 50 000 trucs et la chambre, c'était vraiment là pour dormir. Il fallait que ce soit organisé là-dessus.

Document : Sofia **Tags :** EA_Confi

Je me suis commandé beaucoup de trucs de déco par exemple, j'ai posé des rideaux. Euh...j'ai rajouté un tapis, j'ai commencé à nettoyer de fond en comble. Euh, j'ai, j'ai rajouté toutes les affiches (elle montre les affiches de films au mur d'un geste rapide), je les ai réorganisées. Je me suis acheté un sommier parce que j'avais la très bonne idée de dormir sur mon matelas par terre avant. Je ne sais pas, j'avais pris cette habitude là et je dormais pas très bien du coup donc du coup voilà, y'a eu le sommier. Je m'étais commandé quoi...je m'étais commandé un meuble bibliothèque pour tous mes livres. Ouais, j'ai fait pas mal de trucs et j'ai…

Document : Sofia **Tags :** EA_Confi

Alors après, j'ai pas vraiment réorganisé. J'avais un bureau avec mon iMac dans la deuxième chambre et du coup j'ai réorganisé ma chambre pour mettre mon bureau dans ma chambre du coup. Voilà, c'est des petits changements où j'ai bougé deux trois meubles pour les réorganiser dans ma chambre, je me suis pris une penderie… Voilà, je voulais un peu réorganiser, redécorer, réorganiser, nettoyer, ce genre de trucs. ● Y'a beaucoup de ça, en me disant bon là "t'as l'argent, t'as le temps, profites-en parce que sinon, fin, tu vas avoir la flemme plus tard et voilà".

Document : Sofia **Tags :** EA_Confi

(Réel v Virtuel) Non, jamais pour le coup. Je revenais vite à la réalité une fois que le jeu était éteint. Là-dessus, pas de problème.

Document : Sofia **Tags :** RéelvVirtuel_Confi

Non, j'ai jamais rencontré de gens avec le jeu vidéo pour le coup, parce que je joue pas en ligne. J'ai pas du tout ce rapport de jouer avec des inconnus. Par contre, comme je te disais, pas tous mes amis jouent au jeu vidéo et pas tous mes amis sont intéressés par les jeux vidéo. J'ai des amis qui ne jouent pas mais qui aiment bien, mais qui sont pas du tout des joueurs. On en parle souvent mais c'est vrai qu'on se fait pas de session disons. Après, j'ai des potes avec qui ça ne les intéresse pas du tout et c'est vrai que bon, je trouve ça toujours dommage, parce que c'est une partie de moi. Une partie très importante de moi, donc c'est vrai que c'est toujours dommage de ne pas partager ça avec des amis très proches, qui sont pas du tout intéressés par la sphère et par le médium jeu vidéo. Mais bon, on fait avec aussi, on va pas mourir. Chacun ses trucs. Mais non, c'est vrai que j'ai des amis qui jouent autant que moi, qui sont tout autant intéressés par les mêmes jeux vidéo et qui m'en font découvrir du coup. Et donc on a toute cette sphère où on parle, voilà, des dernières annonces, des jeux qui vont sortir. On parle de tout ce qui est support, tout ce qui est télé également. Donc on essaye de comparer, comme je vais m'en racheter une. Voilà, on a toute cette discussion en ce moment. On parle énormément des suites de jeu vidéo ou des suites qu'on imagine par exemple, qu'on aimerait bien. Donc non, pas mal. Et au niveau des moments, c'est vrai que ça nous arrive très peu de jouer vraiment ensemble parce qu'on a en fait le même rapport avec mes potes aux jeux vidéo. On aime être seul quand on découvre un jeu. En fait, c'est quelque chose, on le fait de notre côté et après on se rejoint pour en parler. De notre expérience personnelle, de si on aimé, si on a pas aimé, de où on en est dans le jeu vidéo si on l'a pas fini. Donc on a ce côté très personnel où on aime bien jouer ensemble mais vraiment à petites doses, où par exemple des jeux d'aventure, un Tomb Raider ou quoi que ce soit, on aime le faire seul par exemple. C'est une aventure dans laquelle on aime se plonger seul. Et généralement, si on y joue ensemble, c'est qu'on l'a déjà fait seul de notre côté. C'est plus pour rigoler ensemble et le refaire en disant "bon bah là je me suis viandé, là, vas-y reprend la manette parce que tu connais". ○ Avec mes parents, mon beau-père est pas du tout dans le jeu

vidéo. Ça, c'est parce qu'il est bien plus vieux que ma maman, donc ça l'intéresse pas du tout. Et ma maman, elle aime bien, elle y joue pas. Mais elle aime beaucoup et c'est vrai que l'été dernier après le confinement, je suis allé vivre chez eux pendant tout l'été parce que bah du coup j'avais mon taf. Et c'était à côté de chez mes parents donc c'était plus simple, c'était vraiment à trois rues de chez eux donc c'était très pratique et aussi parce que j'avais besoin de respirer, je pouvais plus être chez moi sans mon chien. Du coup j'étais chez mes parents avec le jardin et tout, ça faisait du bien. Et du coup j'avais pris ma PS4 pour jouer chez eux parce qu'ils ont une meilleure télé que moi en plus. Et c'est vrai que ma mère adorait se mettre à côté de moi et me poser 50 000 questions sur l'histoire, sur ce qui fallait faire, etc. Mais elle joue pas. Mais du coup, j'aime bien ce genre de petits moments où elle reste une après-midi entière avec moi devant un jeu vidéo en me posant des questions, en s'intéressant, en étant à fond dans le jeu vidéo alors qu'elle y joue pas. Donc ça, c'est toujours très très cool pour le coup.

Document : Sofia **Tags :** Jeu&RapportsSociaux

Oui généralement quand tu commences, quand je commençais par exemple à jouer à 20h et que j'avais l'impression deux minutes plus tard de descendre la tête pour regarder l'heure, il était minuit… Bon, c'était un peu bizarre mais ouais ouais, cette impression que ça passe excessivement vite quand on est dans une histoire et que...et qu'on se rend pas forcément compte...par exemple ça me l'a fait avec The Last of Us II où j'étais incapable de lâcher ma manette mais j'avais pas envie de finir le jeu vite. Donc j'avais ce côté de "je veux savoir la suite, mais une fois que ça va être fini, ça va m'énerver en fait que ce soit fini".

Document : Sofia **Tags :** EspaceTemps&Jeu

Du coup, j'ai pris énormément mon temps mais y avait ce côté de, pour fouiller une zone j'avais vraiment l'impression de le faire en, allez, vingt minutes. Alors que quand je regardais l'heure, ça durait une heure et demie. Oui oui, y avait ce côté de, une fois qu'on

est plongé dans le truc, le temps il est...c'est très relatif pour le coup. On se rend pas compte, je pense que y'a le côté où je me rendais pas compte que tout ce que je faisais dans un jeu vidéo était bien plus long que je le percevais. Finir un chapitre ou passer une zone. Par exemple, même une zone de combat où t'as impression que ça dure cinq minutes et que y'a très peu d'ennemis, tu te rends compte que bah en fait, tu y as passé une demi-heure. La perception est très étrange du temps, je trouve, quand on est dans un jeu.

Document : Sofia **Tags :** EspaceTemps&Jeu

Ça m'est arrivé mais avec très peu de jeux, hein, pour le coup. Ça m'est arrivé avec Silent Hill 2 quand je l'ai refait. Où je le faisais le soir et avec la lumière complètement éteinte, où je voyais juste, effectivement, ma télé. Et j'avais ouais ce côté de, j'étais dans la brume avec le personnage. J'étais incapable de...à un moment donné, Pablo a fait du bruit, parce que c'était y'a très peu de temps que je l'ai refait. Pablo a fait du bruit et je me suis souvenu qu'il était là quoi. C'était vraiment le truc de "ah oui, je suis sur mon canapé. C'est pas...frangine, t'es pas à Silent Hill". Mais y avait ce côté de, j'étais tellement dans le truc où j'ai dû, j'ai eu un moment de recul en me disant "ah oui, c'est vrai que je suis dans mon salon". Ça m'est très peu arrivé pour être franche, sur très peu de jeux ça m'est arrivé. Je crois que ça m'est arrivé avec The Last of Us II. Pas avec le I, mais avec le II. Peut-être parce qu'il est un peu plus intense où tu es obligé d'être un peu plus dedans. Ça m'est arrivé avec Silent Hill 2 parce qu'on est dans le fond du glauque et soit t'es dedans, soit t'es pas dedans. Je pense que c'est ce genre de jeu où tu peux pas être à moitié dedans. Et non, ça m'est pas arrivé avec beaucoup de jeux.

Document : Sofia **Tags :** EspaceTemps&Jeu

Ça m'est arrivé avec Alan Wake parce que j'étais peut-être plus jeune et que l'histoire et l'ambiance disons, que les décors de Alan Wake m'ont beaucoup plu. Et du coup j'avais vraiment l'impression d'être dans un petit village de pêcheurs au fin fond du Maine alors que j'étais totalement dans le salon. Mais non, ça m'est pas arrivé beaucoup de fois, mais

ça m'est déjà arrivé. D'être tellement pris dedans que y'a le mouvement de recul en disant "ah oui, c'est vrai, j'suis dans le salon".

Document : Sofia **Tags :** EspaceTemps&Jeu

Je sais pas trop comment l'expliquer, je suis quelqu'un d'assez nostalgique en règle générale. C'est un peu nostalgie-mélancolie, c'est pas la même chose mais j'ai toujours un peu ce côté-là en moi. Et, un exemple complètement con, c'est qu'en ce moment, je suis incapable de découvrir un film. Il faut que je rejoue, il faut que je revois un film que j'ai déjà vu par pure nostalgie. C'est en ce moment et ça me l'a fait pendant le confinement. Où j'avais ce rapport de redécouvrir quelque chose dans lequel je m'étais plongé pendant un moment.

Document : Sofia **Tags :** Nostalgie&Jeu

Et jeu vidéo, j'ai tendance à être un peu comme ça, à refaire et re-refaire des jeux, un peu en boucle parfois. Je compte plus le nombre de fois où j'ai fait Uncharted 4, où j'ai fait le 2 par exemple. J'ai dû le faire une dizaine de fois en quatre, cinq ans. Ouais, j'ai vraiment tendance à m'y replonger parce que c'est une sorte de catharsis du coup, quitte à ressentir de la nostalgie très profonde, autant m'en servir et refaire le truc.

Document : Sofia **Tags :** Nostalgie&Jeu

(le confifi) : Ouais, ça m'a permis ça. Je sais que pendant le confinement, y'a un youtubeur que j'aime beaucoup qui s'appelle At0mium et qui est Lyonnais en plus. Il a refait tous les Silent Hill, les quatre premiers Silent Hill. Et j'ai pas joué au un, je regardais quelqu'un y jouer et j'ai joué aux deux. Mais en fait c'est des jeux très difficiles à trouver actuellement, il faut un patch. C'est pas vraiment le même jeu parce que c'est des fans

qui ont fait un patch spécial pour Silent Hill 2. Par exemple, Silent Hill 2 est introuvable aujourd'hui pour y jouer. C'est assez, assez chiant. Et du coup, y'avait un peu la nostalgie de "ah bah tiens, je vais en profiter pour me foutre devant". Donc encore une fois, c'est le rapport au live mais, et pas vraiment au jeu pur où je jouais pas. Mais du coup, j'en ai profité pour, au lieu d'acheter, de dire "ah, ce jeu, je m'en souviens, j'ai envie d'y replonger" ; je m'y suis replongée mais à travers des live. Donc je cherchais sur YouTube ou sur Twitch des gens qui jouaient à ce jeu pour pouvoir me remettre dedans sans y jouer.

Document : Sofia **Tags :** Nostalgie&Jeu

Ça m'a fait ça avec Alan Wake où j'avais très envie d'y rejouer mais j'ai pas de Xbox, il est pas sur PlayStation. Et un youtubeur que j'aime bien, qui s'appelle SEROTHS, qui joue qu'à des jeux d'horreur avait fait des vidéos dessus donc j'ai décidé de prendre ça comme une série. C'était un épisode par soir par exemple.

Document : Sofia **Tags :** Nostalgie&Jeu

Donc y avait un peu de ça mais j'ai rejoué, ouais si, j'ai rejoué à des jeux hein. J'avais pris la Switch de ma sœur donc du coup j'étais sur Mario pendant un moment où y'avait beaucoup de nostalgie.

Document : Sofia **Tags :** Nostalgie&Jeu

(et le confi a joué un rôle tout ça ?) : J'avais plus envie, parce que j'avais le temps d'y réfléchir en fait. Et c'est pour ça qu'après le premier confinement, j'ai continué dans cette lancée du coup.

Document : Sofia **Tags :** Nostalgie&Jeu

Je me refais régulièrement des jeux auxquels j'ai pas joué depuis leur sortie ou des séries que j'ai pas vu depuis dix ans et je les revois avec un autre œil du coup, c'est vraiment très très cool. Et du coup, j'ai gardé ça du confinement.

Document : Sofia **Tags :** Nostalgie&Jeu

Valade Jérémy (jeremy.valade63@gmail.com)

Sous la direction de **Catherine Kellner** (catherine.kellner@univ-lorraine.fr)
et **Pierre Humbert** (pierre.humbert@univ-lorraine.fr)

Étude du quotidien des jeunes joueurs français à la veille et lors du premier confinement :

Au sein de ce premier travail de recherche, nous explorons la précieuse « banalité » du quotidien des jeunes joueurs français. Dans un premier mouvement, nous posons des repères ludiques et spatio-temporels. Puis nous interrogeons le « confinement », un phénomène de société inédit traversé par les Français au printemps 2020. Via une seconde partie, notamment appuyée par onze entretiens, nous confrontons les jeunes au jeu sous toutes ses facettes : attitudes, pratiques, sociabilités, ... Enfin, nous examinons leur vécu (ludique) du premier confinement, en discernant les impacts du jeu sur cette période singulière, et *vice versa*.

Mots clés : jeunesse ; jeu vidéo ; jeu de société ; espaces-temps ; confinement ; pratiques, attitudes et sociabilités ludiques.

Study of the daily life of young French players on the eve and during the first lockdown:

In this first research project, we explore the precious "banality" of the daily life of young French players. In a first movement, we set up playful and spatio-temporal reference points. Then we examine the 'confinement', an unprecedented social phenomenon experienced by the French in the spring of 2020. In a second part, supported by eleven interviews, we confront young people with play under all facets: attitudes, practices, sociability, etc. Finally, we examine their (playful) experience of the first confinement, discerning the impacts of playing on this singular period, and *vice versa*.

Key words: youth; video games; board games; space-time; lockdown; play practices, attitudes and sociability.