
De l'usage informatique à l'attention des corps par la photoethnographie

Samuel Vansyngel*†¹

¹Centre de recherche interuniversitaire, Expérience, Ressources Culturelles, Education (EXPERICE) – Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis : EA3971, université Paris 13 : EA3971, Université de Pau et des Pays de l'Adour – UFR Lettres, Sciences de l'Homme et des Sociétés, Université Paris 13, 99 avenue Jean-Baptiste Clément, F-93430, Villetaneuse, France

Résumé

Les études sur les pratiques des jeux vidéo et les usages des outils informatiques entretiennent une forme d'anthropomorphisation de l'utilisateur avec ce qu'il fait à l'écran. Dans cette perspective il s'agit d'observer ce qu'il se passe à l'écran dans un rapport entre le joueur et la structure ou l'action de jeu. De ce fait, elles font l'impasse des techniques du corps de l'usage d'instruments informatiques.

Notre recherche doctorale en cours s'attarde sur ce point en questionnant ces usages par la photographie des situations de tournois de jeux vidéo. Ainsi nous nous demandons : comment rendre compte des gestes, techniques et usages d'un instrument informatique ? Comment est-ce que l'on joue à un jeu vidéo ? De quelles façons les méthodes visuelles permettent de recentrer le regard sur l'individu ? Le traitement informatique des images nous amènera ensuite aux questions suivantes : de quelles façons interpréter les postures des joueurs ? Qu'est-ce que leur façon de jouer révèle de leur être au monde ?

Le corpus de photographies mobilisés (composé d'environ 100 individus), prises au cours d'une ethnographie des compétitions de jeux vidéo, focalise l'attention sur les joueurs en situation.

Dans un premier temps, nous développerons les procédés de traitement de la photographie ici mobilisée. En utilisant des calques via un logiciel (Gimp 2.0) il s'agit de détourer (en trait blanc) les éléments matériels et corporels, puis d'appliquer un fond noir. Ainsi la disparition de l'imagerie et des couleurs a trois objectifs : d'abord l'anonymisation des observés ; puis l'effacement des surcharges visuelles (lumières, marques et logos, etc.) ; et la mise en avant des corps et du matériel.

Ces modifications permettent de focaliser le regard sur les postures des corps. Nous pouvons alors les classer en trois catégories. La première que nous qualifions de *réflexive*, commune à tous les individus observés, est la position qu'ils adoptent en se penchant vers l'avant et mettent le coude sur la table et en tenant leur front avec la main, rappelant ainsi les joueurs d'échecs. La seconde dite de *courbure* est lorsque les joueurs sont penchés vers l'avant ou l'arrière alors qu'ils sont en jeu, s'opposant à la troisième, moins fréquente la *droiture*. Ces deux postures sont révélatrices de signes de distinctions au regard du statut des joueurs : la

*Intervenant

†Auteur correspondant: samuel.vansyngel@gmail.com

droiture des " professionnels " contraste avec la *courbure* des " amateurs " de compétitions vidéoludiques.

Au final, à travers l'analyse de ces postures du corps saisies par la photographie, il s'agit de comprendre la façon dont des divisions du monde du jeu vidéo traversent le corps des joueurs et sont de ce point de vue pleinement incorporées.