

## Mises en jeu : Plongées au cœur du dispositif de loisir

Vincent Mabillot, Elizabeth Vercher

► **To cite this version:**

Vincent Mabillot, Elizabeth Vercher. Mises en jeu : Plongées au cœur du dispositif de loisir. Colloque Scientifique Ludovia 2006 : Les enjeux de l'immersion et ses relations avec les interfaces des médias numériques ludiques et/ou éducatifs., Jul 2006, France. pp.15, 2006. <sic\_00533023>

**HAL Id: sic\_00533023**

**[https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic\\_00533023](https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00533023)**

Submitted on 4 Nov 2010

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# Mises en jeu : Plongées au cœur du dispositif de loisir

**Colloque Scientifique Ludovia 2006 : Les enjeux de l'*immersion* et ses relations avec les interfaces des médias numériques ludiques et/ou éducatifs.  
5, 6 et 7 juillet 2006 - Saint-Lizier – Ariège**

publié originellement par <http://www.entrelacs.fr> et <http://www.ludovia.org>

## **Elizabeth VECHER**

Equipe de recherche ELICO (Lyon)  
Maître de conférences Université Jean Monnet (Saint-Etienne)  
71° section (Sciences de l'information et de la communication)  
[Elisabeth.Vercher@univ-lyon2.fr](mailto:Elisabeth.Vercher@univ-lyon2.fr)

## **Vincent MABILLOT**

Equipe de recherche ELICO (Lyon)  
Maître de conférences Université Pierre Mendès France (Grenoble)  
71° section (Sciences de l'information et de la communication)

[vincent.mabilLOT@free.fr](mailto:vincent.mabilLOT@free.fr)

<http://vincent.mabilLOT.net>

### **MOTS-CLÉS :**

*apprentissages, jeu vidéo, ludo-éducatif, pédagogie, immersion*

### **RÉSUMÉ :**

*L'étude de certaines activités de loisirs, tel les casinos, les parcs d'attraction, les cinémas et les salles de jeux vidéo, montre que l'entrée et la sortie de ces dispositifs sont jalonnées par des éléments qui construisent la transition entre le réel et le ludique. Ces éléments permettent le fonctionnement du cadre et l'implication consciente ou non de l'acteur participant. Le rôle du joueur/visiteur/spectateur qu'il soit passif ou actif est favorisé par l'immersion dans l'activité, qui elle ne peut fonctionner que si ceux-ci acceptent de participer.*

### **INTRODUCTION**

L'entrée dans un environnement de loisirs se caractérise par une succession de transitions qui conduisent l'individu du quotidien vers son rôle « ludique ». Que ce soit l'entrée dans un casino, dans un cinéma, dans un parc d'attraction ou dans une salle d'arcade, il existe un ensemble de processus qui vont permettre à l'individu de se glisser dans un nouvel état

d'esprit, dans un nouveau « self ». Les cercles successifs qu'il traverse à l'aller sont caractéristiques du dispositif, ils varient selon la nature du loisir. Si cette immersion progressive dans l'univers du ludique est significative à l'entrée à l'opposé l'émergence caractérise tout autant la sortie.

L'immersion et l'émergence sont deux processus de transitions contraires entre deux environnements (ou univers) où l'individu se réfère à des « lois » relationnelles différentes. Ces transitions s'opèrent entre l'univers premier, pour ne pas dire naturel vers un univers secondaire et hors de ce dernier lors de l'émergence.

Le passage du quotidien au ludique ou au loisir passe par plusieurs phases successives qui permettent à l'individu de se déconnecter de sa réalité quotidienne pour entrer dans le monde du jeu ou du loisir concerné. L'enchantement, élément fondamental de ces pratiques, nécessite une « mise en condition » qui passe par différents stades.

Les activités de loisir, pour qu'elles fonctionnent, doivent susciter l'élaboration d'un cadre qui leur est propre et dans lequel le participant sera immergé pour une durée limitée. Ces cadres de l'expérience, au sens de Erving Goffman<sup>1</sup>, se construisent au fur et à mesure de déliaisons et de re-liaisons qui vont entraîner, immerger, l'individu vers son statut temporaire puis le ramener ou le livrer à nouveau à son quotidien. Ce sont ces transitions que nous allons tenter de situer, d'analyser et de comprendre au travers des différents exemples que nous verrons dans cette communication.

Nous allons comparer les cheminements entrants et sortants de quatre lieux d'activité de loisirs:

- Les casinos
- Les parcs d'attractions
- Les cinémas
- les salle de jeux vidéos

Chacun de ces environnements (ou dispositifs) possède des originalités propres à son mode de fonctionnement notamment concernant la durée (fixée ou libre) et le fait que l'activité se pratique seul ou à plusieurs. Chacun de ses dispositifs fonctionne selon ses propres règles mais ils ont tous en commun une volonté de « sortir » ou « d'échapper au quotidien » pendant le temps ou on est plongé « dedans ».

A partir de diverses études de terrain et, notamment, de nos observations des comportements communicants des acteurs de ces dispositifs<sup>2</sup>, nous proposons des recoupements et la mise en lumière d'éléments communs et de différences sur les artifices qui organisent les pratiques de loisirs.

Dans un premier temps, nous porterons notre attention sur les passages d'un univers à l'autre. Nous suivrons, tels des éthologues, les transitions qui conduisent vers ces espaces artificiels

---

<sup>1</sup> - E. Goffman, Les cadres de l'expérience, Ed. de Minuit, 1973.

<sup>2</sup>Comportements communicant avec le dispositif comme interface de leurs pratiques et communicant avec les autres acteurs du dispositif (les autres joueurs/visiteurs/clients et les personnels/concepteurs/animateurs comme agents humains de ces dispositifs).

et qui semblent jouer le rôle d'espaces transitionnels (au sens de Donald Winnicott<sup>3</sup>). Nous verrons parallèlement comment nous en ressortons.

Il nous appartiendra alors d'évaluer en quoi ces mises en scène relèvent d'intentions empiriques de la part des professionnels et des concepteurs de ces dispositifs, à moins qu'elles ne s'inscrivent dans des logiques pragmatiques propres aux conditions d'investissement des usages communicants nécessaire à la réalisation de ces pratiques extra-quotidiennes. C'est à ce niveau que nous reviendrons sur le cœur de chacune de ces pratiques et sur leurs exigences communicationnelles ainsi que sur le type d'espace transitionnel qu'elles recourent.

## **1 UNE APPROCHE ÉTHOLOGIQUE**

Il nous semble pertinent de comparer les entrées et sorties dans les dispositifs de loisir selon une approche éthologique visant à observer les différents rituels qui conduisent vers l'activité elle-même. Cette approche s'appuie sur l'hypothèse, que nous formulons et, selon laquelle les différentes étapes qui jalonnent l'accès à la pratique sont symboliques d'une mise en condition. Elles jouent des rôles de dé-liaisons et de re-liaisons visant à produire des effets pour que le joueur/visiteur/spectateur soit « disponible » et qu'il se retrouve dans un état d'esprit où son imaginaire peut être sollicité sans être conditionné par les contraintes et frustrations quotidiennes. Cette disponibilité est impérative pour que les processus transitionnels soient à l'œuvre et jouent leurs rôles de décompensation ou de reconstruction du réel.

Cet article est ainsi une synthèse d'une pré-étude sur les itinéraires du visiteur, spectateur ou joueur dans les différents environnements présentés au cours de l'introduction. En cela il s'inspire fortement des méthodes de l'éthologie humaine telles que les a exploré Jacques Cosnier<sup>4</sup>, notamment au travers de ces études sur la conversation. Cet approche s'inscrit aussi dans la tradition des études muséales menées par Jean Davallon<sup>5</sup>.

L'objet de cette étude consiste en définitive à repérer les différents espaces de chacun de ces dispositifs au sein desquels le visiteur/joueur/spectateur sera immergé ou qui en sens inverse le feront émerger comme tel. A partir des différentes phases de progression des utilisateurs que nous avons identifiées, nous projetons dans un second temps d'observer les échanges et leur contenus qui organisent les communications entre usagers, personnels et objets communicants du dispositif. L'objectif de ces observations est de construire un cadre méthodologique pour pouvoir par la suite repérer la sensibilité de chacun des acteurs à des discours particuliers, notamment en ce qui concerne les campagnes de prévention des risques addictifs.

Cette synthèse rassemble l'observation de plusieurs casinos, parc d'attractions, cinémas multisalles et salles d'arcade. Nous dresserons ici une carte des déplacements des « clients » dans des lieux génériques que nous avons reconstruit à partir de ces observations<sup>6</sup>.

---

<sup>3</sup> - D.W Winnicott, *Jeu et réalités*, Gallimard, 1975.

<sup>4</sup>J.Cosnier, *Emotions et sentiments*, Retz, Paris (1994 – réactualisé 2004).

<sup>5</sup>J. Davallon, *L'exposition à l'oeuvre : stratégies de communication et médiation symbolique*, l'Harmattan, , 2000.

<sup>6</sup>Les plans génériques seront disponibles après leur présentation lors de Ludovia 2006 à l'adresse <http://labo.interactivite.org>

## 2 CASINO : LA REVERSIBILITÉ

L'architecture des casinos se conjugue sur le mode des fastes mythologiques, reprenant soit les symboliques et les incarnations des religions des civilisations polythéistes (des colonnades aux pyramides en passant par les personnages mythiques comme les pharaons, sphinx...), soit les atours de la décadence ou tout au moins de la vie légère. D'une certaine manière, ces architectures se résument dans la mise en avant des symboles païens et pailletés (d'or). En tout état de cause le casino se présente comme un palais ou un temple monumental. La plupart des casinos sont installés dans des bâtiments historiques qui font partie du patrimoine architectural de la ville. Si ce n'est pas le cas, l'architecture du casino récent fait souvent preuve d'une originalité en rapport avec les constructions que l'on peut trouver dans la cité mythique de Las Vegas (façades très éclairés avec des néons fluos, formes excentriques ou démesurées...)<sup>7</sup>. Le bâtiment est déjà un avant goût de l'imaginaire associé au jeu.

On entre dans un casino avec l'impression d'entrer dans un lieu prestigieux où des milliers de joueurs inconnus du type de celui de Dostoïevsky sont venus se ruiner et où l'argent coule à flot. L'entrée est filtrée par un portier qui vous accueille tout en vérifiant d'un oeil si vous remplissez toutes les conditions pour pouvoir accéder au casino (âge, tenue vestimentaire, sobriété...). Le visiteur passe ensuite devant l'accueil, qui sert aussi de vestiaire. Cette zone est généralement assez peu bruyante. On s'y exprime de personne à personne sans effort.

Au bout d'un couloir ou derrière une porte sas le visiteur pénètre dans la salle de jeux. Quand il arrive dans la salle des machines à sous, il est enveloppé brutalement par l'ambiance. Le bruit des machines, le tintement des pièces tombant et l'atmosphère enfumée constituent le premier contact avec l'espace de jeu « grand public »<sup>8</sup>. On se retrouve entouré de machines, avec leur petite musique (qui résonne encore longtemps dans la tête une fois qu'on a quitté le casino), de gens qui hurlent de joie quand les pièces tombent, de spectateurs curieux qui dès lors qu'un gros gain tombe sur une machine se précipitent pour savoir le montant gagné et donner leur commentaire sur les événements du jour. D'autres joueurs jettent un oeil sur les parties en cours, pour guetter le gros lot d'autrui où la disponibilité prochaine de la machine...Les personnels du casino sont discrets et attentifs. Ils n'interviennent que si le visiteur est désappointé, causeur de troubles, ou pour le féliciter. Occasionnellement, certains membres du personnel passent pour proposer gracieusement des boissons.

Autre élément fort du décor, la luminosité : la plupart des casinos n'ont pas de fenêtre qui donnent sur l'extérieur ou qui laisseraient passer la lumière du jour ou de la nuit. L'éclairage est entièrement artificiel. Ceci permet de doser et d'organiser les flots lumineux et scintillants qui mettent en valeur l'activité des machines (des colonnes lumineuses sur chaque machine vont fournir des indices visuels des gains ou des dysfonctionnements). Ainsi lorsque le son d'un gros lot retenti dans la salle, les curieux le localiseront grâce au clignotement. Le scintillement des machines produit un effet festif, une débauche d'électricité mais aussi un effet d'agitation. Il n'est pas rare que la salle soit balayé par des spots qui au brouhaha sonore ajoutent un brouhaha visuel.

---

<sup>7</sup>En dehors de certains casinos situés dans des territoires amérindiens, la plupart d'entre eux se trouvent généralement au coeur des villes.

<sup>8</sup>Grand public car à l'opposé des jeux traditionnels il ne faut pas s'acquitter un droit d'entrée pour pénétrer dans la salle. La salle des machines à sous est fréquenté par monsieur tout le monde, toutes catégories socio-professionnelles et d'âges confondues.

Communiquer avec les personnes qui sont à proximité devient compliqué. Même si on est loin d'une boîte de nuit, on perd la perception de la constance des visages qui nous entourent.

Ces éléments construisent un cadre qui déconnecte le joueur du monde réel et le plonge dans un monde artificiel qui n'a plus de temps (dans un casino il n'y a jamais d'horloge, le temps qui s'écoule est celui du jeu et non plus celui du quotidien). La désynchronisation joue alors comme facteur immergeant. La seule référence temporelle semble être celle du jeu.

Une fois l'univers pénétré, pour devenir joueur, il faut aller convertir de l'argent en jetons. Cet échange se fera soit auprès des distributeurs de jetons<sup>9</sup>, soit auprès de la caisse qui se trouve dans la salle<sup>10</sup>.

Les jetons sont un élément clé du processus immersif. Ils vont éviter au joueur de voir la réalité de ce qu'il perd. Ils transforment le jeu d'argent en un jeu de jetons et dédramatisent, dans un premier temps, la perte puisque le joueur ne se rend pas compte de la somme réellement perdue jusqu'au moment où il n'a plus de jeton. Par ailleurs, si la modernisation des salles de jeux a remplacé les machines mécaniques par des jeux vidéo, les jetons restent métalliques (même s'il apparaît des cartes de crédits jetons). Les gains tombent eux aussi sous forme de jetons dans un réceptacle métallique, produisant le tintement bruyant que nous avons déjà évoqué. Le gain paraît ainsi bien réel, et il n'est pas rare de voir des joueurs mettre leur main sous la pluie de « pièces ».

Nous n'allons pas entrer dans un descriptif de la phase du jeu puisque ce n'est pas ici notre propos. Nous passons directement à la fin de l'activité.

La sortie volontaire du casino procède d'une forme de réversibilité. Ainsi lorsque le joueur décide de quitter la salle parce qu'il n'a plus les moyens de jouer ou parce qu'il estime qu'il ne s'amusera plus cette fois, il peut emprunter deux parcours. Les poches vidées, il gagnera directement le « sas » de sortie de la salle par lequel il est entré. S'il lui reste des jetons, il devra passer par la caisse pour les convertir en argent sonnante et tintante. On remarque que si le détour est imposé au gagnant, le passage devant « l'estancot » de la réussite est épargné au perdant.

Passé le sas, le joueur, gagnant ou perdant, redevient avant tout un visiteur du casino. Nul ne doute à sa mine à quel groupe de joueurs il appartient, mais les personnels entament un rituel de salutations sous la forme d'un « au revoir ». Le portier et éventuellement le voiturier vous remercient jusqu'à votre départ définitif de votre venue.

Si l'entrée s'est effectuée par un déshabillage progressif allant jusqu'à des tenues légères, la sortie est un rhabillage, un peu comme si l'entrée dans l'univers ludique était une mise à nu et que le retour à la « vraie vie » devait avant tout s'adapter au climat extérieur.

### **3 PARC D'ATTRACTIONS : CANALISATION ET TRANSHUMANANCE**

Si l'arrivée dans le parc de Disneyland Paris se fait selon différents moyens de transport, nous avons choisi, pour illustrer notre propos, la voiture. Le parking est gigantesque et lors des périodes de grosse affluence, des employés sont là pour vous guider. Il faut retenir le nom de votre allée (Minnie, Donald...) puis le voyage initiatique commence. Un petit train vous accompagne jusqu'au tapis roulant (ou plusieurs si vous êtes garé loin) qui vous porte jusqu'à

<sup>9</sup>Les machines sont regroupées par montant des mises et par type de jeu. Les distributeurs sont répartis en fonctions des zones de mises et proposent des jetons adaptés à ces espaces.

<sup>10</sup>La caisse se trouve généralement sur un côté ou au fond de la salle.

l'entrée du parc au son d'une musique de comptine, de féerie, tout droit sortie des mondes enchantés et joyeux qui ont bâti la légende Disney. Le visiteur traverse un espace ou un non lieu au sens de Marc Augé<sup>11</sup> qui va le mettre en condition avant son entrée effective dans le parc.

Le visiteur ne fait plus rien, il est transporté, et dans cet espace intermédiaire, le son et l'horizon du parc<sup>12</sup> l'enveloppent. Il abandonne ainsi ses repères perceptifs visuels, auditifs et physiques. Lors de cette période, le visiteur se « connecte » au mode de loisir qui va lui être proposé. Le décor en carton pâte remplace progressivement celui du quotidien. Selon Richard Ladwein<sup>13</sup> qui a étudié un hôtel club style Club Méditerranée, « l'expérience du transit fait partie intégrante de l'expérience de consommation. Elle est l'obligation rituelle permettant d'accéder à l'expérience du séjour mais aussi d'en revenir ». « Ces épisodes des départs et des arrivées trouvent ainsi un ancrage spatial. L'espace transitionnel entre l'extérieur et l'intérieur, d'un point de vue symbolique, joue le rôle de frontière temporelle entre l'«avant » ou l'«après » et le «pendant ». Ce non lieu transitionnel a donc avant tout une fonction de rupture temporelle qui délimite le séjour ». Richard Ladwein parle aussi de rupture culturelle entre l'interne et l'externe.

Les arrivants sont ainsi canalisés vers les entrées effectives du parc où ils s'acquittent de leur droit d'entrée aux caisses qui font frontière avec le lieu clos.

Une fois les grilles du parc franchies, Main Street vous tend les bras et le rêve commence.

On retrouve ce dispositif d'entrée dans la plupart des parcs d'attractions ainsi que dans certains parcs animaliers. Le parc est un espace ceint, l'entrée y fonctionne comme une frontière, même s'il existe en fait un « no man's land » qui débute sur les aires d'arrivée ou de parking. Ces espaces font d'ailleurs partie du domaine immobilier du parc.

On notera aussi que les parcs se trouvent principalement en dehors des zones urbaines (même si la convergence des réseaux de transports visent à accéder à ces zones). Pour le visiteur souvent urbain, le parc devient une île au milieu de nul part, une zone géographique dans laquelle il a peu de repères familiers. L'accès au parc nécessite de faire un voyage, un déplacement de soi. Il faut s'éloigner de son environnement.

« Allégorie de la société de consommation, lieu de l'imagerie absolue, Disneyland est aussi le lieu de la passivité totale. Ses visiteurs doivent accepter d'y vivre comme des automates : l'accès à chaque attraction est réglé par des mains courantes et des barrières de tubes métalliques, disposés en labyrinthe, qui découragent toute initiative individuelle<sup>14</sup> ».

On retrouvera à l'intérieur du parc un drainage des publics à l'entrée des attractions les plus populaires. Même si la métaphore ne plaira pas beaucoup aux publics, il y a dans le parc une analogie avec l'univers des bergers qui trouve ses origines dans l'utilisation du même mot pour désigner l'endroit où sont enclos les moutons et les visiteurs.

---

<sup>11</sup> - M. Augé, *Non lieux*, Ed du Seuil, 1992.

<sup>12</sup>Le parc qui était une île lointaine, occupe progressivement l'intégralité du champ de vision par le relief proéminent de ses attractions les plus gigantesques.

<sup>13</sup> - R. Ladwein, « Voyage à Tikidad : une analyse d'une situation de consommation expérientielle dans un hôtel club », *Les cahiers de la recherche*, CLAREE, Lille, 2001.

<sup>14</sup> - U. Eco, *La guerre du faux*, Livre de poche, essais, 1989.

En revanche, la sortie se passe au travers d'un espace boutique, où l'on fait le plein des derniers souvenirs. On quitte le lieu par une porte parallèle à celle de l'entrée. Une canalisation où les entrants et les sortants se voient mais ne se côtoient pas. Le chemin se fait alors en sens inverse avec un retour progressif au point de départ, mais avec dans les bras quelques échantillons souvenirs du séjour dans le monde « perdu ».

#### **4 CINÉMA OU LA TRAVERSÉE ONIRIQUE : DU TAPIS ROUGE À LA SORTIE DÉROBÉE**

Il y a une tendance actuelle, en France à déplacer les cinémas hors des centres villes en rassemblant les salles au sein de complexes dédiés, les multiplexes. Cependant le cinéma français (en tant que lieu de diffusion), y compris dans ces formes nouvelles, construit des parcours récurrents.

Élément particulièrement marquant par rapport aux autres dispositifs, la zone où l'on acquiert son statut de spectateur, lorsque l'on achète sa place, se trouve à la frontière (voir à l'extérieur) du bâtiment dans lequel on trouve les salles de projection. Le hall, situé derrière les caisses, constitue désormais un espace d'attente qui peut même rester accessible aux passants. On peut y trouver un bar, des jeux d'arcades. Pour aller vers les salles de projection, il faut quitter cette salle des « pas perdus » pour se diriger vers la barrière (frontière) où des membres du personnel déchirent votre ticket et vous indiquent la direction de salle. Derrière ce filtrage, il reste un espace pour acheter du Pop corn et des boissons.

Le trajet vers les salles de projection se veut fastueux, une représentation du cinéma comme un art luxueux (en opposition à la télévision populaire). Un tapis rouge se déroule devant vous pour vous conduire aux escalators ou escaliers qui mènent vers les salles. Vous êtes la star qui monte les marches (un peu comme la montée des marches du festival de Cannes). Il n'y a plus de personnel juste des spectateurs, comme vous, qui empruntent un parcours vers le film choisi. Le personnel des cinémas est de plus en plus absent. A partir du moment où vous êtes aiguillés, vous ne rencontrerez plus que des spectateurs (sauf en cas de troubles où les services de sécurité ou des médiateurs apparaîtront pour faire taire un téléphone ou désamorcer une situation conflictuelle entre spectateurs). Les ouvreuses qui vous plaçaient et qui revenaient pour proposer des sucreries ou des esquimaux ont disparu. Plus personne ne vous accueille dans la salle et ni ne vous guide vers des places.

Depuis les années 90, on assiste à une américanisation (en tout cas dans une représentation du modèle américain) des salles. Elles sont symbolisées par la vente de Pop corn, les fauteuils équipés de repose-gobelet taillés pour accueillir des récipients à soda ou les friandises vendues à l'entrée.

Une fois arrivé dans la salle, la projection de l'«avant film » commence avec son cortège de bandes annonces et de publicités diverses. Puis enfin la lumière s'éteint pour de bon et le film débute. Ces rituels qui préludent à la séance servent de transition entre le moment où l'on entre dans le lieu et celui du début du film. Ici aussi, la lumière du jour est occultée pour mieux plonger l'individu dans le dispositif. Le dosage vers l'obscurité et la concentration sonore sont progressifs. En raison de l'absence d'ouvreuses, il reste une demi-obscurité pendant les annonces. Ainsi les spectateurs peuvent voir où ils mettent les pieds.

Lorsque la séance commencera véritablement, le spectateur sera bien enfoncé dans son fauteuil regard orienté vers la seule source lumineuse, l'écran. Le volume sonore au début du



film atteindra un niveau qui occultera les bavardages des autres spectateurs, si bien que chacun sera soumis à l'image et le son un peu comme .... dans Orange Mécanique.

D'où le constat souvent entendu que la télévision ne pourra jamais remplacer la magie du grand écran. Mais le grand écran a bien du mal à résister à la télévision en devenant un espace de plus en plus anonyme et de plus en plus a-personnel : un non lieu qui se construit autour des publics sans foyer personnel<sup>15</sup>. La dimension familiale s'estompe au profit d'un public de jeunes adultes sans enfants<sup>16</sup>.

L'espace transitoire entre la caisse et le film diffusé devient un parcours de collecte de consommables.

La salle et la préparation à la projection isole progressivement des bruits du dehors. La climatisation des salles (argument vanté encore aujourd'hui dans les programmes) et le bruit assourdi par les moquettes et le moelleux produisent des effets de décompression entre le quotidien et la fiction. Le dédale produit essentiellement un travail d'individualisation. Il plonge progressivement l'individu dans un milieu artificiel qui l'immerge plus profondément dans l'univers du film.

La convivialité repose dorénavant plus sur des artifices de lieu que sur des relations interpersonnelles.

Autre caractéristique liée au multiplexes, certains spectateurs arrivent sans même savoir le film qu'ils viennent voir. En effet la profusion et la diversité des films proposés permettent dans un premier temps d'aller au cinéma (choix du lieu) et ensuite de trouver un film correspondant à ses goûts (choix du divertissement). Le lieu est donc déjà investi d'une forte symbolique. « le cinéma, et notamment les complexes de cinéma de type " multiplexe ", constituent un lieu de braconnage car si l'on sait qu'on vient y chercher du plaisir, il arrive souvent que l'on ignore avant de se rendre dans une salle bien précise de quelle sorte de spectacles on va se rassasier . »<sup>17</sup>. Ce comportement d'achat compulsif d'une séance rejoint cette idée que le lieu prime sur son contenu. Ce qui compte avant tout c'est de ne pas être dehors... ce que paradoxalement certains appellent « sortir ».

Les caissières pourraient être investies d'un nouveau rôle, celui de conseil pour orienter le spectateur indécis. Toutefois, si certains auteurs relèvent ce type d'échange entre la caissière et le spectateur<sup>18</sup>, le passage en caisse est bien plus souvent régulé par la contrainte de traiter une file d'attente (le nombre de caisses ouvertes varient en fonction des heures d'affluence, si bien que l'attente, comme dans un supermarché reste constante). Bien plus que des informations sur le contenu de la programmation, la caissière tout comme le spectateur dispose d'affichages qui indiquent en temps réel le taux d'occupation des salles et le timing des séances.

A la différence des autres dispositifs que nous avons présenté jusque là, le choix de l'activité de loisir est effectif sans avant goût et sans évaluation. On choisit son film avant de rentrer

---

<sup>15</sup>Une des problématiques posée par les cartes d'abonnement illimité fût celle de réguler la présence d'un public de jeunes qui trouvaient refuge la journée entière dans les complexes.

<sup>16</sup>Etudes INSEE Première N°883, « Les pratiques culturelles : le rôle des habitudes prises dans l'enfance ». Février 2003.

<sup>17</sup> - E. Ethis, « La caisse du cinéma ou les lieux de l'incertitude spectatorielle », *Communication et langages*, n°125, 2003.

<sup>18</sup>Ibid.

dans le complexe alors que dans tous les autres cas, on peut changer d'attractions ou de jeu une fois à l'intérieur.

Si dans les autres activités de loisirs, le retour au quotidien se passe au travers de la réversibilité du parcours. Pour les cinémas, le parcours est traversant. Le spectateur entre par une porte et sort par une autre. De plus si le parcours jusqu'à la place a fait des détours et des contours, où l'on vous a porté sur un tapis rouge vers votre fauteuil, la sortie va être expéditive. Après une entrée fastueuse, vous sortirez par de petites portes dérobées qui vous amèneront dans la petite rue de derrière ou vers une sortie sur le côté. Là où il y avait des escalators, il n'est pas rare de vous retrouver face un escalier en ciment brut.

Cette sortie a même été anticipée lorsque les lumières se sont rallumées avant même la fin du générique. La séance terminée vous devez vider les lieux. D'ailleurs, le personnel réapparaît éventuellement devant les portes d'entrée pour marquer que la sortie est de l'autre côté. Le retour au quotidien est brutal!

Cette évacuation fonctionne un peu comme un réveil soudain en plein onirisme. Or bien souvent ce sont les rêves où les cauchemars dont nous sommes sortis le plus brutalement qui nous restent le plus en mémoire, ce qui pourrait expliquer cette sortie rapide.

## **5 LES SALLE DE JEUX VIDÉO : DÉTOURS DU QUOTIDIEN**

La comparaison avec les jeux vidéo est envisageable selon des modalités différentes si l'on considère le jeu à partir d'un dispositif personnel (jeu sur ordinateur personnel ou console) ou dans un espace public (salle d'arcades).

Les salles d'arcades, ou salle de jeux proposent une entrée similaire à celle des boutiques (entrée unique et centrale) à moins qu'elles ne se trouvent dans des espaces un peu plus ouverts, avec plusieurs entrées. L'origine même du nom « salle d'arcades » vient de la localisation de ces salles de jeux. Elles se trouvaient dans les galeries marchandes et occupaient soit l'espace d'une boutique soit une partie des contre-allées. Les galeries marchandes sont construites en générale sous forme d'allées bordées de boxes modulables compris entre une ou plusieurs arches de la structure bétonnée.

Comme dans le casino, l'accès à la salle de jeux reste libre à cette différence qu'il est fréquent qu'il y ait plusieurs entrées et sorties possibles, les arcades étant parfois totalement ouvertes sur l'allée.

On retrouve un point commun avec la salle de jeu de casino : le bruit. Toutefois, on ne cherche pas à clôturer l'espace lumineux. Dans les petits centres commerciaux, les arcades ouvrent directement sur la rue ou l'espace extérieur, si bien que la luminosité interne est liée à la luminosité externe. La temporalité circadienne<sup>19</sup> reste visuellement présente.

L'isolement, la clôture ne se fait pas au niveau de la salle mais au niveau de la disposition ou du design des bornes elles-mêmes.

Toutefois la clôture n'est pas totale. En déambulant entre les machines, le joueur potentiel voit sur les écran des séquences cinématiques bruitées qui présente le jeu et « l'intrigue ». Les bruitages et les flashes ou zapping de séquences visuelles produisent des effets de surprise qui doivent attirer l'attention et montrer dans quel univers sera plongé le joueur.

---

<sup>19</sup>Périodicité du temps sur 24h avec l'alternance jour/nuit.

Selon les bornes d'arcades cette immersion sera plus ou moins individualisée. En effet, de nombreux jeux maintiennent une dimension spectaculaire à laquelle les autres visiteurs de la salle peuvent assister. Même lorsque l'appareil organise une clôture physique, il est toujours possible de voir extérieurement ce qui se passe à l'intérieur, Il y a une part de monstration consistant à rendre visible le joueur et le joué : les joueurs font le spectacle.

Cependant les dispositifs de jeu délimitent des zones différenciant la place du joueur et celle des spectateurs. Les spectateurs sont en retrait, le joueur va entrer dans le jeu (au propre comme au figuré) en entrant en contact avec l'interface.

L'immersion se fera lors de l'activation du jeu. Même si l'aspect spectaculaire a une fonction publicitaire, le statut de spectateur à joueur débute lors de la prise de contact physique avec l'appareil. Cette prise de contact s'effectue au moment où l'individu se positionne pour jouer et qu'il crédite la machine en achetant des parties.

Cette fois on paye avec du « bon argent », la caisse centrale ne sert qu'à faire de la monnaie et à manifester la présence physique du personnel qui veille au respect des lieux, des machines et des personnes. Le personnel ne quitte ses postes de contrôles que lorsqu'un utilisateur vient lui signaler le dysfonctionnement d'un appareil ou lorsqu'il estime que le comportement de certains n'est pas acceptable. Il intervient aussi lorsqu'il suppose qu'un joueur n'a pas l'âge légal pour être dans le lieu<sup>20</sup>.

Depuis les premières borne d'arcades Atari au début des années 70, l'évolution des machines se situe dans la spécialisation de la borne autour d'un titre particulier. Si dans les années 80, les contenus des bornes allaient vers une standardisation permettant de changer le contenu de celle-ci en utilisant un gameplay identique, aujourd'hui chaque jeu se distingue par un dispositif singulier. L'interfaçage est constitué de périphériques de contrôle qui sont adaptés à ce jeu. Ainsi un jeu de simulation de moto, se fera à partir d'un guidon et éventuellement d'une simili moto presque complète. Un jeu de surf sera contrôlé à partir d'une planche sur laquelle le joueur devra monter. Un jeu de tir se fera à l'aide de fusils... Les interfaces abstraites ou génériques disparaissent au profit de périphériques de plus en plus réalistes, et ce d'autant plus qu'elles agissent non seulement comme interfaces de contrôle mais aussi comme interfaces de perception<sup>21</sup>. La perception du joué n'est plus seulement visuelle, elle est de plus en plus kinesthésique.

Après avoir crédité l'appareil, le joueur entre dans une succession d'étapes sélectives. Nous ne détaillerons pas ici ces étapes. On y retrouve les séquences qui caractérisent les jeux vidéo qui sont joués dans d'autres conditions.

En revanche la particularité de la sortie de jeu d'arcade apparaît surtout pour les experts. Si les jeux pratiqués à la maison peuvent être poursuivis par une série de sauvegarde<sup>22</sup>, le jeu en salle

---

<sup>20</sup>En France, la réglementation sur les jeux de café, interdit aux mineurs de moins de seize ans non accompagné de fréquenter les lieux. Cette interdiction est sous la responsabilité des gérants et peut, si elle n'est pas respectée, entraîner la fermeture de l'établissement. A ce titre, un périmètre géographique interdit la présence de salles de jeux dans le périmètre des établissements scolaires. Ce périmètre est défini par arrêté municipal selon le code des communes.

<sup>21</sup>notamment au travers des technologies de retour d'effets.

<sup>22</sup>Etienne Armand Amato : La fonction de sauvegarde dans les jeux vidéo et la reconstruction de l'histoire , Journée d'étude Jouer avec une histoire : un défi pour les média interactifs , Laboratoire PARAGRAPHE et CEDRIC, 2004 (diaporama accessible sur [http://www.iut.univ-paris8.fr/Accueil/Recherche/TechnoCom/Journee041216/16\\_12\\_04\\_fichiers/Etienne\\_Amato\\_JAUH0](http://www.iut.univ-paris8.fr/Accueil/Recherche/TechnoCom/Journee041216/16_12_04_fichiers/Etienne_Amato_JAUH0)

ne permet pas de reprendre plus tard la partie. Ainsi le jeu fonctionne dans une continuité temporelle. La fin du joué signifie la perte de l'existence du personnage du joueur, sauf lorsque celui-ci est brillant et qu'il peut inscrire son nom (ou son pseudo) au tableau des hi-scores. On retrouve ainsi une dimension spectaculaire du jeu d'arcade où le joueur qui a de l'expérience (et généralement une présence assidue dans la salle), ne la quittera pas totalement une fois la partie terminée. On repère ici un effet de prolongation de l'immersion. Au-delà de la notoriété acquise par sa présence dans les tableaux d'honneur, le joueur entre dans la machine et y demeure après avoir quitter la salle.

Enfin, nous noterons que si les parties s'engagent directement à l'aide de monnaie sonnante et trébuchante, les habitués de la salle pourront toutefois acheter des jetons qui permettent d'avoir des tarifs plus avantageux. Le procédé n'est pas sans nous rappeler les casinos où l'on ne joue pas directement de l'argent.

Il conviendrait aujourd'hui d'aborder deux dimensions qui se développent fortement dans les salles de jeux et qui changent une partie de l'organisation des salles de jeux : le développement des jeux collaboratifs et celui des jeux en réseau. L'aspect collaboratif introduit une dimension collective dans l'investissement des lieux qui se transforme fortement avec l'installation des jeux en réseau dont les particularités sont une gestion des temporalités différentes et où les notions de clubs, de « team » produisent des appropriation de l'espace singulière. La gestion même des horaires d'accessibilités est réorganisée. Les plages de jeu s'élargissant, de nouvelles contraintes apparaissent comme notamment la gestion des pauses « alimentaires ». L'impact va de l'organisation du règlement intérieur de la salle, où l'on va devoir prévoir que les joueurs devront s'alimenter, à la gestion d'un retour partiel au réel.

En revenant à notre salle de jeux d'arcade « traditionnelle », nous noterons que comme le casino, la sortie de jeu fonctionne sur une forme de réversibilité à ceci prêt que l'on repart sans passer par la caisse. C'est une des particularités qui est inscrite dans le règlement de la salle et les lois sur les jeux de café (en tous cas en France): on ne peut obtenir le paiement de ses gains. En aucun cas le joueur ne pourra récupérer sa mise et encore moins la faire fructifier. Le joueur qui quittera la salle d'arcade sera donc obligatoirement un « perdant ».

## **6 LE FIL DES ÉTAPES**

L'immersion dans les espaces de loisirs se caractérise donc par une double rupture. Il y a une rupture sensorielle et une rupture symbolique. La première consiste à remplacer ou à supprimer les sensations du quotidien, la seconde passe par l'attribution d'un nouveau rôle à l'individu qui change quasiment d'identité.

Le parcours d'accès agit comme un système de dé-liaison qui permet de créer une distance entre le réel et l'imaginaire au travers du jeu, en cela il fonctionne comme un espace transitionnel winnocottien. Le dispositif opère une transition qui permet une rupture avec le quotidien.

Dans tous les dispositifs ludiques ou de loisirs la phase d'introduction est primordiale et détermine les relations des différents acteurs par rapport au cadre. L'espace transitionnel ou le non lieu transitionnel sont deux concepts clés qui favorisent l'immersion de l'individu dans la pratique. La première perception du lieu ou du jeu est essentielle, il ne doit pas y avoir de déception possible. L'imaginaire que l'individu lui avait associé (notamment par la publicité ou les divers types de communication utilisées) doit lui être conforme pour que cela

---

4.ppt )

fonctionne. L'esthétique de la réalisation et la configuration de ces types de loisirs jouent un rôle dans l'adhésion du consommateur.

L'objectif est de produire une sensation, une perception d'un lieu qui dès son entrée échappe aux contraintes quotidiennes et transporte le joueur dans un rêve, dans un espace imaginaire. La satisfaction d'un plaisir, objectif premier du divertissement passe par la sensation de réalisation de l'imaginaire. Dans le cas du casino, la satisfaction réside dans l'objectif devenir LE joueur gagnant, d'accéder à la richesse. Le parcours initial, pour ne pas dire initiatique va ainsi consister à le placer dans un univers luxueux. L'accueil par « le petit personnel » va aussi fonctionner comme un procédé de transformation du rôle en donnant ainsi de l'importance à la personne qui entre dans le casino. Elle entre dans un lieu riche et est traitée comme une personne riche, donc elle est riche. Cette immersion progressive, nous la retrouvons dans le cadre du cinéma ou du parc d'attraction, elle est beaucoup plus agressive dans les salles d'arcades où le loisir sera beaucoup plus proche du quotidien et où la satisfaction doit provenir de ce qui va se passer à l'intérieur de la machine.

La transition d'un monde (réel) à un autre monde (artificiel) permet de plonger l'individu dans un espace intemporel ou atemporel dont l'organisation fabrique de nouveaux repères pour le visiteur. Ces nouvelles marques vont lui permettre de s'adapter et surtout de prendre du plaisir à ce nouveau mode de fonctionnement. Son et lumière artificiels participent tout autant que l'architecture à la rupture sensoriel entre le dehors et le dedans.

Ces parcours progressifs ou agressifs ne sont pas toujours symétriques entre l'entrée et la sortie. La symétrie est présente au casino où l'on sort symboliquement comme l'on est entré alors qu'en règle général, on est perdant. Perdant, on l'est toujours à la sortie de la salle d'arcades, mais dans un cas comme dans l'autre, les activités se réitèrent d'une fois sur l'autre, et même si ce n'est qu'une illusion, le joueur vit dans un mythe de la compétence, il pense ou espère (officiellement<sup>23</sup>) qu'il aura progressé, trouvé une martingale. Lorsqu'il pratique, l'individu est acteur de son divertissement. Au casino, il choisit sa machine selon son degré de connaissance des jeux et l'interactivité qu'il souhaite développer. La machine à symbole ne nécessite aucune compétence particulière, juste de savoir appuyer sur un bouton. Les vidéo pokers sont différents car il faut connaître les règles du jeu et être capable d'intervenir au mieux de ses intérêts pour arriver à « sortir » une combinaison gagnante (savoir la différence entre un brelan, un full ou une quinte...). Le joueur est beaucoup plus actif (ou du moins a l'impression de l'être). Le temps du jeu est un temps individuel car même si l'on vient à plusieurs, la sensation de celui qui est devant la machine (une machine par joueur et chaque machine est différente) est difficilement partageable. Même constat pour le joueur de console, il est souvent seul ou contre l'autre. Chaque individu a en tête la quête d'une satisfaction : dans un cas celle de gagner de l'argent et dans l'autre la partie.

Dans le cadre des parcs, il y a presque symétrie. Le dispositif différencie l'entrée de la sortie, mais souvent l'affluence étant en fait très concentrée à l'entrée comme à la sortie, il y a une inversion des portes filtrantes au cours de la journée. Il en résulte toutefois que les visiteurs entrants ne croisent que du regard les visiteurs sortants. Le cinéma fonctionne quant à lui sur un modèle tout à fait asymétrique. Car il va au-delà de la réversibilité des salles de jeux ou du cheminement circulaire des parcs, il fonctionne sur un modèle traversant. De fait le cinéma

---

<sup>23</sup>Il nous paraît pertinent de maintenir une hypothèse qui ne nie pas la rationalité du joueur: celui-ci sait qu'au bout du compte il sera perdant (sinon personne n'ouvrirait de casino). Si socialement il affirme qu'il va jouer pour gagner, il n'est pas improbable qu'il y aille en fait pour perdre. Ce que fait aussi le joueur d'arcade, qui ne l'avouera aussi que difficilement.

construit un modèle où le film devient une expérience individuelle voire intime. D'autant plus intime que la sortie, brutale va probablement renforcer la dimension confortable et protectrice de l'intérieur.

Il nous paraît aussi important de signaler le rôle des échanges monétaires dans la construction immersives des activités de loisirs présentées.

La localisation des échanges monétaires dans le parcours va participer aux processus immersifs. Dans les jeux (aussi bien de casino que d'arcades), l'accès à l'espace est gratuit, le passage à l'acte est payant<sup>24</sup>. Dans les parc d'attractions, le paiement se fait alors que la phase immersive a commencé avec l'approche du parc (aussi bien par le dépaysement du voyage que par le cheminement jusqu'à l'entrée). Il devient un droit de passage vers le pays de cocagne où les attractions sont gratuites après l'achat d'un pass. Le cinéma ira jusqu'à établir les caisses comme postes avancés du dispositif. Cette dernière organisation renforce un peu plus la dimension compulsive de la consommation cinématographique. De plus en plus on va à un cinéma et non pas voir un film.

## **7 ACTIVITÉ/PASSIVITÉ DU VISITEUR ET PROFILS IMMERSIFS**

Plus le rôle de l'individu au sein du dispositif est passif plus il se laisse porter alors que plus son rôle est actif plus il endosse un personnage. Dans les parcs d'attraction, il existe ce qu'on pourrait appeler un balisage mercantile de la satisfaction. En effet, on entre dans un espace réglé par ses propres codes qui ne sont plus ceux de la réalité quotidienne. Le visiteur se laisse complètement porter par le dispositif et c'est même une donnée essentielle pour que la magie fonctionne.

Un casino est à l'entre deux entre passivité et activité car même si l'individu se laisse porter par son environnement (musique, lumière...), il a aussi un rôle actif lors du choix de la machine et lorsqu'il joue. Le plus actif des acteurs de ces dispositifs étudiés est le joueur de jeux vidéos car pour que le jeu fonctionne, le joueur doit investir pleinement son personnage. On pourrait dire aussi de tous ces dispositifs que le joueur endosse un rôle (au sens de Erving Goffman<sup>25</sup>) : celui que lui propose l'institution ou la machine. Il passe d'un rôle de son quotidien à un autre rôle que le dispositif lui fait endosser. (par exemple celui de père, d'ouvrier à celui du joueur dans un casino avec la symbolique que cela représente).

Ces nouveaux cadres permettent aussi la création de lien social entre des personnes qui ailleurs ne se seraient jamais parlées. Par exemple il est fréquent dans un casino qu'un gagnant soit sollicité par des personnes jouant sur des machines à côté de lui. Il est aussi plus facile de « draguer<sup>26</sup> » dans un casino que dans un autre lieu. Le casino forme ce que John Rosecrance<sup>27</sup> appelle un « monde social » où le jeu tient la place centrale. Cet objet est commun à tous les participants du dispositif. Les joueurs d'un casino sont rapprochés par leur identité statutaire.

---

<sup>24</sup>et encore, on le minimise, on le relativise par l'emploi le plus souvent de jetons.

<sup>25</sup> - E. Goffman, *Les rites d'interaction*, Ed. de Minuit, Paris, 1984.

<sup>26</sup> - Ibid.

<sup>27</sup> - J. Rosecrance, *Gambling without guilt : The legitimation of an American pastime*, Louisiana, Brooks/Cole publishing company, 1988.

Par contre les relations développées ne fonctionnent que dans ce cadre et cessent dès le retour à la réalité. « L'organisation des casinos est faite pour amener à l'action non seulement des personnes de statuts sociaux très variés mais aussi des gens aux états psychologiques très divers<sup>28</sup> ». Les relations qui se créent sont celle d'une communauté partageant le même imaginaire dans un dispositif pré-réglé. Quand on serre la main de Mickey à Disneyland, tout le monde sait bien que ça n'est pas lui mais un individu lambda portant un costume de Mickey mais pourtant tous les visiteurs jouent le jeu et c'est aussi cela qui fait fonctionner le dispositif. Imaginez la tête des gens si à un moment donné une personne disait : « pffff ça n'est pas Mickey c'est qu'un type déguisé, qui transpire dans son costume et qui est payé à coup de lance pierre », la magie en prendrait un sacré coup ! Pareil pour le cinéma si une personne dans la salle décrivait les artifices utilisés pour réussir une scène pendant que celle-ci se déroule sur l'écran (bah ça c'est du ketchup et ça ça peut pas être vrai car ça n'existe pas !). On a envie de croire à la fiction, à l'imaginaire proposé et c'est ce qui les fait fonctionner. On peut donc dire qu'il existe une rupture culturelle entre l'extérieur et l'intérieur du dispositif qui remet en question les codes de notre société pour construire des communautés propres (avec chacune leurs règles de fonctionnement) à chacun des dispositifs. Cette rupture culturelle est favorisée par l'envie des gens de croire à ce qu'il leur est proposé, elle fonctionne aussi comme un élément favorisant la satisfaction tant recherchée des différents participants ou acteurs du cadre.

## **CONCLUSION**

Cet état des lieux des parcours immersifs dans les espaces de loisirs ainsi que sur leur sortie nous a permis de dresser une première carte des parcours au sein de ces dispositifs. A partir de celle-ci, il nous faut maintenant approfondir la construction des rôles de chacun de leurs acteurs dans le dispositif. Il nous importe notamment d'évaluer comment les différents lieux de la topographie de l'espace participent à la réalisation du projet de chacun et comment chacun se soumet ou résiste plus ou moins consciemment à ces mises en scène.

Par ailleurs ces dispositifs mettent en avant des questionnements sur le rôle d'interface que jouent les personnels. Dans ces espaces où la tentation économique serait d'instrumentaliser, de rationaliser la présence humaine à défaut de la remplacer par des machines, une observation plus fine des échanges à l'intérieur nous amèneraient à situer les limites ou les intérêts d'une déshumanisation. A ce titre, les casinos qui bénéficient d'une expérience empirique bien plus ancienne que les autres espaces observés sont certainement riches d'enseignements.

Au-delà des espaces de loisirs, ces observations ouvrent certainement vers des transferts sur d'autres dispositifs de communications ou d'autres projets communicationnels au sein de ces mêmes lieux. Actuellement, la question de la prévention des phénomènes addictifs liés à certaines de ces pratiques pourrait peut être trouver des orientations à travers l'étude du fonctionnement de ces dispositifs.

En allant au-delà d'une relation « subie » de consommateur, nous serions probablement en mesure de repérer le rôle actif de l'utilisateur dans son rôle d'animateur du système. Il serait trop facile de ne voir dans les processus immersifs de ces dispositifs que des architectures et des esthétismes manipulateurs dont la cible serait innocente. L'immersion dans ces espaces fonctionnent aussi et d'abord parce que les utilisateurs jouent le jeu ou « font comme ».

---

<sup>28</sup> - E. Goffman, *Les rites d'interaction*, Ed. de Minuit, Paris, 1984.

## **BIBLIOGRAPHIE**

### **Ouvrages**

E. Goffman, *Les cadres de l'expérience*, Ed. de Minuit, 1973.

E. Goffman, *Les rites d'interaction*, Ed. de Minuit, Paris, 1984.

D.W Winicott, *Jeu et réalités*, Gallimard, 1975.

J. Cosnier, *Emotions et sentiments*, Retz, Paris (1994 – réactualisé 2004).

J. Davallon, *L'exposition à l'oeuvre : stratégies de communication et médiation symbolique*, l'Harmattan, , 2000.

M. Augé, *Non lieux*, Ed du Seuil, 1992.

U. Eco, *La guerre du faux*, Livre de poche, essais, 1989.

J. Rosecrance, *Gambling without guilt : The legitimation of an American pastime*, Louisiana, Brooks/Cole publishing company, 1988.

### **Articles**

R. Ladwein, « Voyage à Tikidad : une analyse d'une situation de consommation expérientielle dans un hôtel club », *Les cahiers de la recherche*, CLAREE, Lille, 2001.

« Les pratiques culturelles : le rôle des habitudes prises dans l'enfance », études *INSEE Première* N°883, Février 2003.

E. Ethis, « La caisse du cinéma ou les lieux de l'incertitude spectatorielle », *Communication et langages*, n°125, 2003.