La Chouette d'Or : comment un livre-jeu conduit à relire, reconfigurer et réexplorer le territoire.

Logan Lehmann

Août 2018

Mémoire de Master en Géographie

Université Bordeaux-Montaigne

Master INTEX Innovation territoriale et expérimentation

Parcours Images et réalisation.

Référente : Marina Duféal

Jury : Béatrice Collignon, Professeure des Universités en Géographie, Université Bordeaux Montaigne, UMR 5319 Passages ; Marina Duféal, Maître de conférence en Géographie, Université Bordeaux Montaigne, UMR 5319 Passages

Remerciements

Je tiens d'abord à remercier ma référente Marina Duféal pour sa patience. Elle a su me guider jusqu'au bout de cet exercice et pris le temps de faire des points constructifs. Merci aux chercheurs-enseignants du Master Intex et aux chercheurs de l'UMR Passages pour leur ouverture. Au cours de ces deux années, ils nous ont transmis les rudiments de la recherche tout en nous exposant à ses enjeux et à ceux du monde professionnel.

Ce travail de mémoire a été rendu possible par la communauté des chouetteurs et notamment l'A2CO qui travaille à la préservation du jeu. Je me suis appuyé sur un matériau historique assemblé par des joueurs très actifs comme Airyn, Piblo, Kaspius, Patrice ou encore Monglane. Je tiens à remercier aussi Patrick Schmoll d'avoir partagé ses travaux. Merci à tous les chouetteurs qui m'ont donné à Rocamadour leur point de vue sur la chasse et sur le jeu, et à tous ceux qui ont pris le temps de répondre au questionnaire en ligne.

Résumé

Les chasses au trésor ludiques sont des jeux de piste agrémentés d'énigmes plus ou moins coriaces selon le public visé. La Chouette d'Or est une chasse au trésor ludique qui dure depuis 25 ans. Le jeu se base sur un livre qui propose 11 énigmes composées chacune d'un texte et d'un visuel. Résolvez correctement les énigmes et vous trouverez l'emplacement du trésor. Simple, sur le principe.

La longévité de cette chasse en fait un cas extrême. La disparition de son auteur principal Max Valentin, seul détenteur du secret du lieu de la cache, a contribué à alimenter une aura de mystère. Avec le service Minitel lancé en même temps que la chasse, le 3615 MAXVAL, les « chouetteurs » disposent d'un forum et peuvent communiquer avec l'auteur. On peut estimer qu'en France une communauté des chasseurs de trésor s'est formée avec cette chasse et notamment par le biais de ce service Minitel. Avec le tournant Internet, cette communauté s'est organisée et ses activités se sont diversifiées. Durant toute la durée de la chasse, leur activité d'échange et de création ont constitué autant de formes d'écriture qui sont venues nourrir un corpus hypertextuel. Aujourd'hui, le livre n'est plus édité mais on peut trouver les énigmes en fichier PDF. La chasse se poursuit sur les forums comme *lachouette.net*, le forum de l'Association des Chercheurs de la Chouette d'Or (A2CO), et lors de la Chouette-Fête, le rendez-vous annuel des chouetteurs.

Nous verrons que la fabrication de nouvelles pistes se base sur une réexploration continuelle, à la fois individuelle et collective, du territoire. En effet, pour trouver la cache, les joueurs doivent fabriquer leur propre carte au trésor à l'aide d'une carte de France. Ces cartes-solutions renvoient des images territoriales qui s'appuient sur la géographie (géodésie, toponymes, points d'intérêts) mais aussi sur l'Histoire. Elles matérialisent aussi des pistes, au sens du fil rouge suivi par les joueurs et au sens de leurs cheminements sur la carte et donc dans le jeu. Selon leur interprétation des énigmes, ils choisissent des lieux de référence, les relient par des traits, cherchent des liens dans leurs histoires respectives. Cette relecture-reconfiguration fait émerger un nouveau territoire : celui du jeu.

Table des matières

Introduction générale 1

1 La chasse au trésor, un passe-temps moderne
Un genre littéraire à part entière 3
Promouvoir les connaissances 6

2 La quasi-légende de la Chouette d'Or
Les auteurs en bref 8
Lancement 9
Les « madits » 12
Le jeu s'éternise, l'excitation persiste 12

3 Comment devenir chasseur de trésor
Une entreprise difficile et risquée 16
Les ingrédients de l'aventure 17

Première partie La chasse au trésor : entrées ludiques dans la géographie 19

1 La « dimension » ludique : quelle place pour la géographie ?
Un objet de socio-anthropologie 20
Ouverture de l'étude du jeu à d'autres horizons scientifiques 23
Approches du jeu en géographie 25
Le territoire est-il toujours à la mode ? 27

2 Le territoire, terrain de jeu ?
Pratiques géoludiques 31
Le principe de la carte au trésor 33
Le prisme de la carte 35

3 Quatre points de vue complémentaires sur la Chouette d'Or
Navigation exhaustive sur le corpus-univers (1) 38
Enquête auprès des chouetteurs (2) 39
Les chouetteurs en personne (3) 41
Tentative de structurer l'information (4) 41

Deuxième partie Les chouetteurs, lecteurs-joueurs : territoires, portraits 43

1 Cyber-naissance et exode d'une communauté
Mythe constituant 44
Ère Minitel 45
Ère Internet 47
Pratiques numériques 48

2 Qui sont les chouetteurs ?
Un phénomène qui traverse une certaine partie de la société 50
Déploiement dans l'espace et *via* les TIC 53
Investissement dans la communauté 54
Manières de jouer et d'envisager la chasse 56

3 Vie de la communauté
Activités en-ligne 60
Activités hors-ligne 61
Être chouetteur 64
La Chouette d'Or au présent 65

Troisième partie Rechercher la chouette : la piste comme relecture du territoire 67

1 Déontologies en l'absence de méthode
Ambigüité dans les consignes 68
L'attitude savante du chouetteur 70

2 Enquête géographique
Résolution par le jeu 73
Résolution par la chasse 76

3 La pratique ludique, acte reterritorialisant
La recartographie sélective du territoire 79
Liberté de *play*, liberté de réexplorer 80

Conclusion générale 82

1 Entrées géographiques dans le phénomène d'un jeu de piste
Un concept-valise : le territoire du jeu 83
Quand le jeu dépasse le rôle d'opérateur de médiation 84
La carte comme régime de connaissance et comme outil 85

2 Retour sur l'entreprise du mémoire
Libido dissecandi : le fruit d'un travail concret 86
Libido ludendi : la communauté subsiste, le jeu se poursuit 87

Annexes 90

A La Chouette frôle la mort 91

B Cadre juridique de la chasse au trésor en France 95

C Résultats du questionnaire en ligne 97

Bibliographie 103

Liste des figures et des tableaux 105

Téléchargements 108

Introduction générale

> « La première *libido ludendi* ou passion de jouer du chercheur doit toujours animer ses *libidos dissecandi* (désir d'analyser) et *studendi* (désir d'étudier). »
> – Bernard Perron (Perron 2015)[1]

La Chouette d'Or est une chasse au trésor ludique lancée en 1993. Le but est de localiser la cache située quelque part en France métropolitaine en décryptant 11 énigmes. Pour ce faire, le joueur utilise sa culture générale ainsi qu'une carte Michelin sur laquelle il reporte les éléments décryptés. Petit à petit, une construction est ainsi dessinée et pointe vers la cache.
L'ancienneté de cette chasse en fait une figure quasi-mythologique. Son antériorité lui confère, ainsi qu'à l'auteur de ses énigmes Max Valentin, un certain statut. Ce dernier est considéré comme un précurseur puisqu'il sera vraisemblablement la première personne en France à devenir « concepteur de chasses au trésor » de métier.

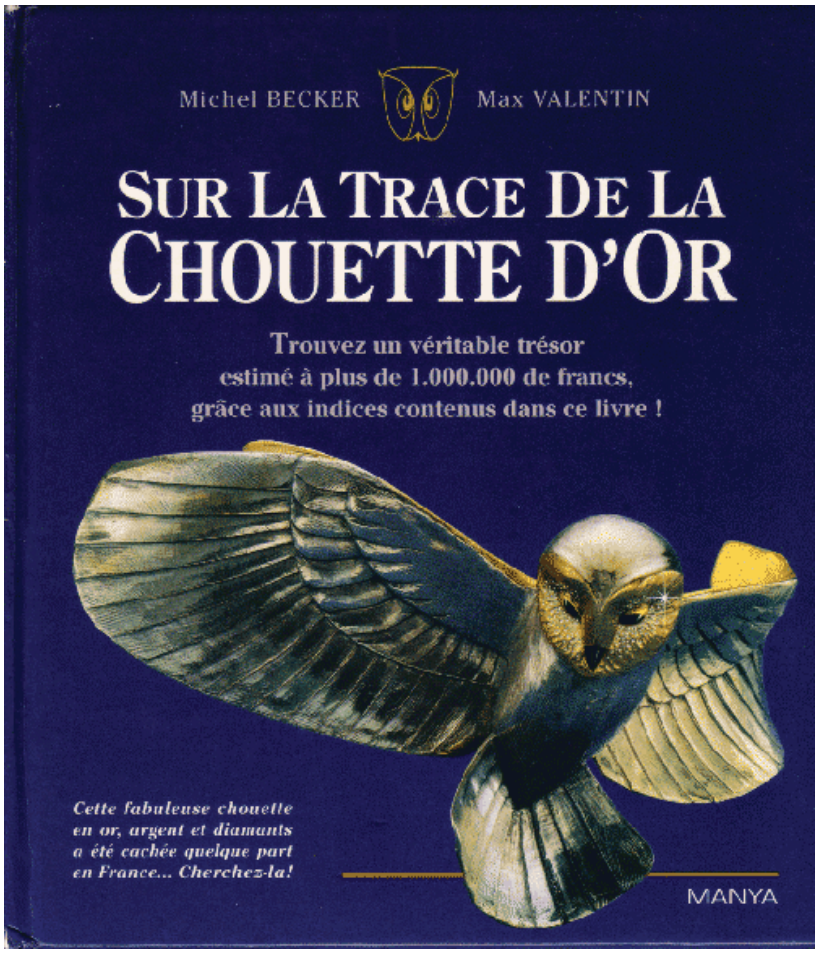


Figure 1 : La couverture de la première édition du livre d'énigmes. *Source : Wiki Chouette*

1. Bernard Perron (11 mai 2015). "L'attitude ludique de Jacques Henriot". In : *Sciences du jeu* 1. ISSN : 2269-2657. DOI : 10.4000/sdj.216.

La chasse au trésor ludique se distingue bien sûr de la « vraie » chasse au trésor qui est celle des archéologues. En fait elle est plutôt affiliée à des œuvres de fiction comme *Treasure Island* de Robert Louis Stevenson. Les joueurs se mettent en quête, partent à l'aventure sur la promesse de richesses ou de gloire, suivant ainsi le même arc narratif que les personnages de ces romans.
J'ai voulu m'intéresser au travail des chouetteurs car il m'a semblé que leur quête était celle de géographes un peu égarés : ils cherchent à placer sur leur carte un lieu encore inconnu, qu'ils essaient de découvrir à force de lectures, d'hypothèses et de manipulations géométriques. Dans toute cette émulation, les limites du terrain de jeu sont toujours en mouvement.
La spatialité des – ou dans les – pratiques ludiques a fait l'objet de plusieurs travaux en géographie, mais la Chouette d'Or offre une opportunité à cause du haut niveau d'interaction offert par la carte. Les joueurs fabriquent leur propre carte au trésor en jouant avec les lieux et les références culturelles. Par la nature du jeu, un flou est entretenu sur ce qui fait partie ou non du dispositif (*game*). La carte est justement achetée séparément, pourtant elle est indispensable. Au fur et à mesure que de nouvelles pistes sont explorées, l'exploitation du territoire par son image occasionnent une territorialisation des objets de la Chouette d'Or.
Pour comprendre l'entreprise des chouetteurs, je me suis intéressé à leurs productions partagées en ligne mais aussi à eux par le biais d'un questionnaire. Par la suite, une rencontre en personne à Rocamadour à l'occasion de la fête annuelle de la chasse m'a permis de mieux les cerner.
Afin de bien en montrer l'intérêt géographique, nous commencerons par présenter dans la présente introduction les origines de la chasse au trésor ludique, et plus particulièrement de la Chouette d'Or. Nous verrons ensuite quels sont ses ressorts et apporterons un éclairage théorique sur la pratique du jeu. Dans une seconde partie, le questionnaire permettra de dresser un portrait de la communauté des chouetteurs et une description de ses activités. Une troisième partie montrera comment la quête de la Chouette d'Or joue avec le territoire en s'appuyant sur des repères géographiques. Nous conclurons sur les concepts mobilisés par notre analyse et une réflexion sur le travail effectué.

Chapitre 1

La chasse au trésor, un passe-temps moderne

Un genre littéraire à part entière

La typologie de la chasse au trésor a été établie par la littérature d'aventure des XVIIIe et XIXe siècles. *Treasure Island* de Robert Louis Stevenson, d'abord publié dans le magazine jeunesse *Young Folks* en 1881 et 1882, pose les canons du genre : le butin pirate, l'ile déserte et surtout la carte au trésor avec un X. *Treasure Island* est une synthèse de plusieurs genres. Il y a les romans d'aventure ayant pour thème la survie des personnages naufragés (*castaway*) sur des iles (parfois pas tout-à-fait) désertes, et dont *Robinson Crusoe* (1719) de Daniel Defoe est le représentant le plus proéminent. Il y a également les fictions à thème naval comme *The Pilot* (1824) de James Fenimore Cooper, qui sont souvent inspirées des expériences réelles des officiers de marine britanniques ou de faits historiques. Il y a les histoires pirates, dont *Wolfert Webber* (1824) de Washington Irving, qui impliquent dans des aventures fictives des figures ayant bien existé. Le livre *A general history of the pyrates*, publié en 1724 sous le pseudonyme Captain Charles Johnson, est la référence dans ce domaine. Avec ses personnages aux traits exagérés tenant autant de l'Histoire que de la légende, ce livre a créé l'image du pirate que l'on connait aujourd'hui. Stevenson s'en inspirera pour Long John Silver et tous ses acolytes : sales, mutilés, violents, déloyaux mais libres et courageux.

> « *I had an idea for Long John Silver from which I promised myself funds of entertainment ; to take an admired friend of mine… to deprive him of all his finer qualities and higher graces of temperament, and to leave him with nothing but his strength, his courage, his quickness, and his magnificent geniality.* »
>
> – Robert Louis Stevenson, *My First Book : Treasure Island* (1894)

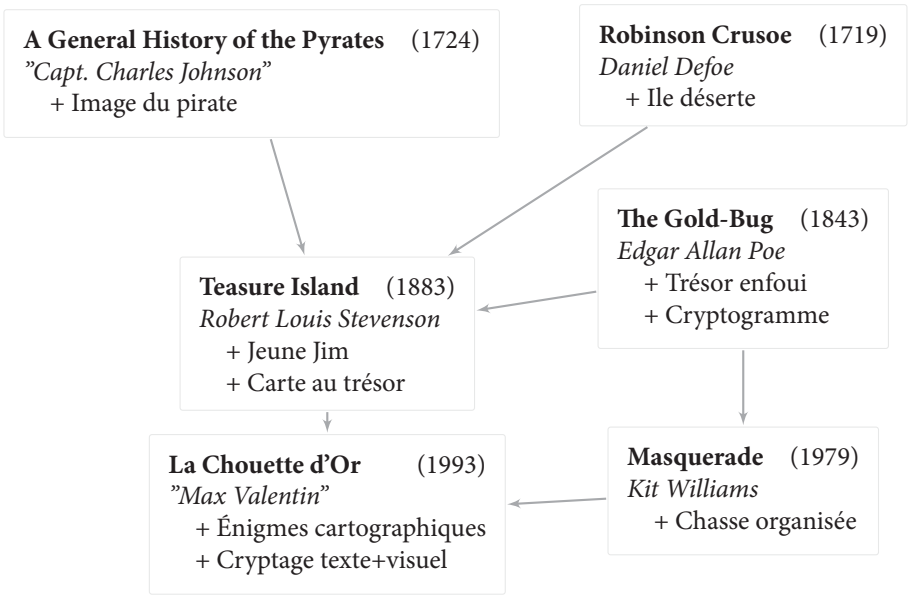


Figure 2 : Une généalogie du genre de la chasse au trésor par les œuvres littéraires majeures du XVIIIe et du XIXe siècle. Chaque œuvre apporte des éléments innovants (+) qui seront réutilisés (→) dans les œuvres suivantes. *Réal : Logan Lehmann*

Treasure Island introduit deux nouveautés : la carte au trésor comme élément central du récit et le jeune personnage de Jim Hawkins auquel le lectorat peut s'identifier. À la fin du livre, ce dernier déclare que même si une partie du trésor est restée sur l'ile, il n'ira pas la chercher, ne souhaitant pas s'embarquer à nouveau dans le même genre d'aventure dangereuse. C'est le thème du sacrifice, que la structure du récit pose comme condition du mérite. Les personnages sont mis à l'épreuve et doivent jouer de leurs travers et de leurs qualités pour ressortir gagnants.

```
53‡‡†305))6*;4826)4‡.)4‡);806*;48†8
¶60))85;;]8*;:‡*8†83(88)5*†;46(;88*96
*?;8)*‡(;485);5*†2 :*‡(;4956*2(5*—4)8
¶8*;4069285);)6†8)4‡‡;1(‡9;48081;8 :8‡
1;48†85;4)485†528806*81(‡9;48;(88;4
(‡?34;48)4‡;161;:188;‡?;
```

Table 1 : Le cryptogramme dans *The Gold Bug*.

Un autre genre littéraire précède la chasse au trésor ludique : le livre-jeu. Celui-ci trouve peut-être son origine dans *The Gold-Bug*, d'Edgar Allan Poe. Le scénario s'inscrit tout-à-fait dans le genre en vogue à l'époque : les personnages se mettent à la recherche d'un trésor pirate enterré sur une ile sur laquelle ils vont devoir vivre « à la Crusoe ». Dans cette nouvelle, publiée en trois épisodes en 1843 dans le *Philadelphia Dollar Newspaper*, Poe ajoute un élément d'interactivité. Il propose aux lecteurs du journal de résoudre le cryptogramme auquel son personnage principal est confronté. Une méthode de décryptage basée sur les fréquences de lettres est donnée.

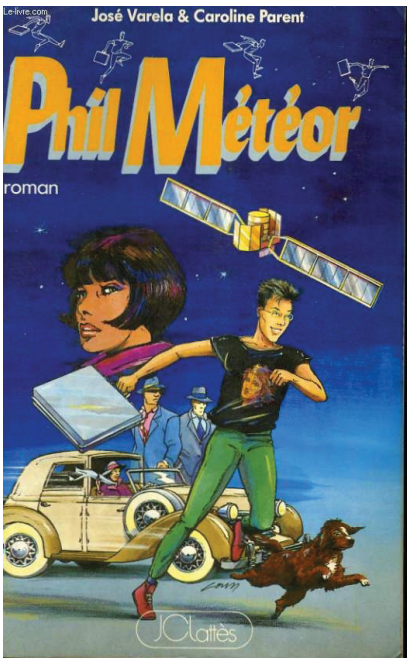


Figure 3 : *À gauche :* l'énigme n°1 dans *Masquerade* (1979). *Source : BunnyEars.net*
À droite : la couverture de *Phil Météor* (1985). *Source : Babelio*

La célèbre chasse *Masquerade*, conçue par Kit Williams, est lancée au Royaume-Uni en 1979. Il s'agit d'un livre de 15 illustrations qui contiennent des indices menant à la cache du précieux bijou décrit dans l'histoire, un pendentif en or de 18 carats représentant un lièvre. *Masquerade* est d'abord destiné à la jeunesse mais attire de nombreux adultes. De chaque illustration, il faut extraire trois éléments importants : un mot en rouge, un mot en « barbelés » et un mot de la charade visuelle[2]. Chaque illustration contient également un lièvre caché. Une indication supplémentaire est diffusée dans le *Sunday Times* en décembre 1980. Pour la déchiffrer, il fallait plier le papier du journal et le regarder à contre-jour. *Masquerade* est le premier livre d'un genre nouveau : les chasses au trésor « depuis son fauteuil » (*armchair treasure hunts*).

En France, on peut considérer que la première chasse de ce genre est *La course aux trésors dans la Drôme*, lancée en 1984, et dont on ignore d'ailleurs si le trésor a été trouvé ou non. La première chasse d'envergure nationale est *Phil Météor*, un roman de José Varela et Caroline Parent. Le personnage principal, Phil Météor, jeune adolescent, est en vacances sur la côte méditerranéenne. Un jour, il se voit confier une mallette contenant des secrets militaires : des codes de cryptages et la maquette en or massif d'un satellite. Il est alors pris en chasse par un mystérieux ennemi, du littoral méditerranéen à la Bretagne. À court d'options, il décide de dissimuler le contenu de la mallette. Le scénario s'achève sur l'amnésie du personnage principal. Le lecteur

2. Voir « Masquerade, page by page » pour le détail de la résolution des énigmes : http ://bunnyears.net/kitwilliams/masquerade/

a alors pour tâche de trouver les disquettes enterrées qu'il pourra échanger contre la maquette en or réalisée par Cartier et d'une valeur de 300 000 francs. À l'aide des indices géographiques laissés dans le texte, le lecteur peut retrouver l'endroit où le personnage a fait halte pour enterrer le « trésor ». Par exemple, le « premier château des Ducs de Rohan » incite à consulter un guide touristique qui permet de situer les ruines d'un château. Pour parvenir à la cache, il fallait identifier la chapelle St-Ignace dans la forêt de Quénécan[3] puis décrypter le message que le personnage trouve sur un ticket de métro pour obtenir la distance et la direction dans laquelle creuser (15,75 m derrière la chapelle)[4].

Il faut noter qu'une chasse au trésor peut aussi se dérouler entièrement « sur le terrain » plutôt que « depuis son fauteuil ». Elle peut aussi allier les deux : dans les courses d'orientation par exemple, la position des balises peut être cryptée pour allier les deux. Les chasses en extérieur sont bien plus courtes et nécessitent moins de documentation. Leur ancêtre est le rallie-papier (Juliac 2016, p4)[5], dont il existe des témoignages à la fin du XIXe siècle. Leur principe : un cavalier part au galop en semant des petits bouts de papier que les poursuivants doivent récupérer pour le rattraper. Pour corser le jeu, le chemin est parsemé d'obstacles. La chasse ressemble alors beaucoup à un sport : compétition individuelle ou en équipe, dépassement de soi…

Sur les traces de la Chouette d'Or est donc une chasse au trésor ludique en filiation directe de *Masquerade*. Max Valentin a repris les concept des énigmes visuelles et des indications supplémentaires diffusées dans la presse. Il reprend aussi dans l'introduction du livre une partie de l'inscription gravée sur le coffre en céramique qui cachait le trésor de *Masquerade* : « Le trésor est là pour vous ou pour l'éternité ! »

Promouvoir les connaissances

Les chasses au trésor présentent une particularité dans la relation entre l'auteur et les joueurs. La résolution correcte d'une énigme conclut toujours une certaine complicité. Le but de l'auteur est d'être compris par ses joueurs, mais seulement les plus astucieux. Pour cela, il utilise des références culturelles plus ou moins obscures, notamment des références historiques et géographiques : points cardinaux, repères notables (châteaux, chapelles, monolithes), dates dans la vie de certains personnages (Napoléon, Newton)… Ce faisant, il emmène le joueur – en pensée – en différents lieux géographiques et historiques. Le but des joueurs est de comprendre l'auteur.

3. La forêt de Quénécan est à cheval sur le Morbihan (56) et les Côtes-d'Armor (21).

4. http ://kelpi.zabro.free.fr/Web/Accueil/phil.htm

5. Simon Juliac (2016). *L'univers des chasses au trésor*. OCLC : 974804788. Paris : Simon Juliac. ISBN : 978-2-9557288-0-2.

Figure 4 : *" Rallie-papier " – A paper chase on horseback in France*, Alphonse de Neuville, 1873.
Source : periodpaper.com

Ils doivent donc connaitre ou acquérir ces références, notamment par la documentation.
La Chouette d'Or est basée sur des références culturelles, qu'elles soient historiques, scientifiques, littéraires ou géographiques. Son auteur principal lance un défi à ses joueurs : acquérir suffisamment de connaissances et faire preuve de suffisamment « d'astuce » pour être en mesure de décrypter les énigmes et parvenir à la cache. Elle n'a donc pas d'autre objet promotionnel que la culture générale. Elle pousse ses joueurs à une grande interaction avec le territoire, notamment par le biais d'une carte qu'ils s'approprient. Les énigmes permettent en effet de tracer sur une carte de France métropolitaine et de ses environs des constructions géométriques qui révèlent l'emplacement du trésor. La forme de ces constructions dépend de l'interprétation que fait le joueur des énigmes et des références géographiques, historiques et culturelles dans lesquelles il ancre son raisonnement. Le jeu force le joueur à dessiner sur la carte de France, à la scruter, à étudier la position des villes, à creuser leur histoire… ce qui est un prétexte formidable à l'acquisition de nouvelles connaissances.

Chapitre 2

La quasi-légende de la Chouette d'Or

L'histoire a déjà été contée de nombreuses fois. Dans la nuit du 23 au 24 avril 1993, au milieu de nulle part, un homme est en train de bêcher le sol. Dans le trou qu'il a fait, il dépose une statuette représentant une chouette qui prend son envol. Il rebouche le trou et efface les traces de son passage.

Le mois suivant, dans toutes les librairies, on peut trouver un livre bien curieux. Son titre : *Sur les traces de la Chouette d'Or*. Voici ce que promet sa couverture : qui résoudra en premier les 11 énigmes qu'il contient pourra trouver le trésor d'une valeur d'un million de francs. Il est signé Michel Becker et Max Valentin. Le livre rencontre un franc succès[6].

Les années passent et la chouette demeure introuvable. Dans la nuit du 23 au 24 avril 2009, soit seize ans jour pour jour après la mise en terre de la statuette, Max Valentin décède à la suite d'un infarctus. Il était seul à connaitre le lieu de la cache.

Les auteurs en bref

Max Valentin est un pseudonyme vite élucidé par certains joueurs. Il s'agit de Régis Hauser, un professionnel de la communication spécialisé dans l'organisation de rallye-surprises pour les entreprises. La plupart des joueurs respectent cependant son anonymat. Max Valentin devient l'organisateur de chasses au trésor le plus prolifique et le plus célèbre en France. Une vingtaine de chasses sont publiées jusqu'en 2009 (Juliac 2018)[7]. Parallèlement, Régis Hauser lance en 2002, sous le pseudonyme de David Gille, un autre type de chasses : les cistes (équivalentes au

6. Il est difficile de trouver des chiffres précis car les estimations de Max Valentin différent d'une fois sur l'autre. Le chiffre de 50 000 exemplaires écoulés est le plus souvent avancé pour la première édition du livre.

7. Simon Juliac (avr. 2018). *Vingt-cinq ans de chasses au trésor : Les chasses au trésor de Max Valentin (1993-2018)*. 307 p.

Figure 5 : Régis Hauser et Michel Becker *Photos : Phillipe d'Euck, Babelio*

géocaches, voir p31).

Michel Becker est un peintre contemporain que Max Valentin rencontre en 1992, lors d'une visite chez un client. Ils s'entendent très bien et se découvrent un intérêt mutuel pour les histoires de chasse au trésor. Pour la Chouette d'Or, Max Valentin demande à Michel Becker de réaliser les statuettes ainsi que 11 tableaux pour augmenter les énigmes d'une dimension visuelle. Michel Becker n'ayant pas participé à l'élaboration des énigmes, il n'en connait ni les solutions ni le point d'aboutissement.

Lancement

Max Valentin a commencé à concevoir les énigmes en 1977, mais pendant longtemps il ne va pas trouver de financement car le projet est inédit. Ce n'est qu'au début des années 1990 qu'une marque de joaillerie (on ne sait pas laquelle) s'intéresse au projet. Elle se retire finalement, mais Max Valentin réussit à convaincre Michel Becker de financer la fabrication de la chouette en or. Il lui fournit un cahier des charges bien spécifique pour la réalisation des toiles et modifie ses énigmes pour créer un dialogue entre images et texte.

La première édition parait en mai 1993. C'est un livre au format 18 cm par 20 cm de 44 pages qui coute 89 francs. Il contient 11 énigmes composées à chaque fois d'un logo, un numéro, un titre, un texte, et un visuel réalisé par Michel Becker. Le livre a connu deux rééditions, en 1994 et en 1997[8]. La deuxième édition ajoute quelques conseils et corrige des erreurs que Max Valentin impute à l'imprimeur : oublis de points, de virgules, remplacement d'un 0 par un O. Ces corrections n'ont que peu d'influence sur la résolution des énigmes. En 1997, une troisième édition inclut des précisions sur le règlement, sur la manière de résoudre les énigmes, et toutes

8. Entre 20 000 et 30 000 exemplaires vendus (madits i : 31704 et i : 35641).

Figure 6 : Couvertures des deuxième et troisième éditions. *Source : Wiki Chouette*

les indications supplémentaires publiées dans les médias. La couverture ne fait plus mention d'une chouette en or enterrée quelque part en France : pressé par les chouetteurs, Max Valentin avait révélé que c'était une contremarque en bronze qui avait été enterrée, échangeable contre la chouette en or sous contrôle d'un huissier. Cette omission sera reprochée à Max Valentin par certains chouetteurs estimant que la première couverture était tout simplement mensongère.

Le lancement du livre est accompagné de l'ouverture d'un service Minitel qui permet aux chouetteurs d'échanger avec Max Valentin. Durant plus de 7 ans, l'auteur va fournir un travail de titan pour animer ce service. Le blog de Monglane[9] résume ainsi : « Max a pris connaissance de 118 001 messages en tout. Sur ce total, il a répondu à 97 549 questions, dont 38 234 en Q/R publiques et 59 315 depuis [sa boite-aux-lettres]. » Le serveur Minitel est aussi utile à Max Valentin pour suivre le cours de la chasse, la gérer et à titre plus personnel entrer en contact avec « ses » joueurs.

En tant que phénomène de société, la chasse bénéficie immédiatement d'une couverture médiatique importante. Des indications supplémentaires confectionnées par Max Valentin sont adressées aux chouetteurs dans les journaux, à la télévision et à la radio.

Dès le lancement, le Minitel mais également les indications supplémentaires ont permis à la Chouette d'Or de s'émanciper de son support. Très vite, il ne s'agit plus seulement un livre : elle est ancrée solidement dans plusieurs médias (la télématique, la presse, la télévision). Certains joueurs vont se demander si ces dispositifs périphériques font partie intégrante du jeu ou non.

9. https ://monglane.a2co.org/

Figure 7 : Le *Figaro Magazine* du 21 juin 1997. L'hebdomadaire a consacré plusieurs de ses numéros de l'été 97 à la Chouette d'Or suite au lancement de la troisième édition. Le magazine proposait notamment des synthèses des éléments de réponse aux énigmes. Leur rédaction a probablement été supervisée par Max Valentin, ce qui en fait encore aujourd'hui une source fiable. *Image : Kaspius*

Une fois n'est pas coutume : jouons sur les mots puisque le pauvre hère est âgé. Si dévot, l'abbé donne 2 idées. Espérons qu'Ophélie et l'avocat l'aideront, sans haine également… Voici le billet qu'ils lui glissent :
11 * 3,11,1,7,20,5 * 22,9,5,13,5,14,20,12,1,7,1 * 12,5 * 20,1,7,12,9,5,9,19 * 8,2,9,4,9,12,5,19 * 1,7,5,13,5,14,20,12,5,26-22,12,9,5,21,19 * 5,13,5,14,20 * 13,5,1,7 * 3,1,13,5,14,20,20,2,9,4,1,7,9,17,21,5.

Table 2 : Une indication supplémentaire devant être publiée dans VSD mais finalement diffusée sur Minitel. *Source : Wiki Chouette*

```
QR n° 21 du 06.06.96 I ERE CARTE
Q : SI UN CHERCHEUR NE SE CONNECTE JAMAIS SUR MINITEL AURAIT-IL
PU TROUVER LA MARQUE DE LA CARTE QUAND MEME ? (...)
R : FORCEMENT, PUISQUE L'ECHELLE DE LA PREMIERE CARTE EST DONNEE
DANS L'UNE DES ENIGMES, ET SA MARQUE A ETE DIFFUSEE DANS LE PUBLIC
PREALABLEMENT A SA MISE SUR LE MINITEL. (...) AMITIES -- MAX
```

– Madit i : 5989 (extrait)

Les « madits »

Lors de la fermeture du service Minitel, les questions des joueurs et les réponses apportées par Max Valentin sont mises à disposition sur Internet[10]. Ce corpus constitue les madits, contraction de « Max a dit ». Les madits ont valeur de saintes paroles puisqu'ils viennent de l'auteur et constituent donc des certitudes rares, sous réserve qu'ils soient compris. L'art de leur interprétation est nommé « maditologie ». Leur interprétation excessive est la « maditomancie ». Ces madits sont téléchargés, manipulés et redistribués sous d'autres formes par les chouetteurs. On peut trouver la totalité des madits en fichier Excel[11], ou des synthèses d'une sélection de madits en fichier PDF. Les madits sont une ressource essentielle pour les chouetteurs, mais aussi tous ceux qui s'intéressent à l'histoire de cette chasse.

Le jeu s'éternise, l'excitation persiste

La résistance des énigmes pousse les chouetteurs à remettre en cause les solutions admises jusqu'ici, à la faveur de quoi s'installe un climat d'incertitude la plus totale. Les fausses pistes se multiplient et les énigmes restent entières. Le doute s'empare des participants : avec les affaires juridiques en cours[12], la contremarque pourra-t-elle vraiment être échangée contre la statuette en or ? Le temps a-t-il effacé certains indices cruciaux ? La parcelle où est enterrée la Chouette est-elle toujours publique ? Y a-t-il eu de nouvelles constructions à ses abords, voire dessus ? D'année en année, ces inquiétudes font monter la pression et trouver la Chouette semble de plus en plus urgent.

10. La compilation de madits a été livrée à l'association sous forme de fichiers textes par la société Softel, éditrice du service Minitel, sur demande de Max Valentin. Il y a 764 fichiers contenant chacun 50 messages (sauf le dernier qui n'en contient que 34), soit 38234 madits. 45 madits supplémentaires, sauvés du plantage du 3615 MAXVAL de septembre 1995, ont aussi été partagés par le chouetteur Velo.

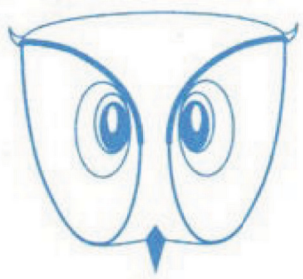
11. La version indicée est disponible à l'adresse : http ://didiermorandi.fr/Chouette/Base_Madits.xlsx *Auteurs : Biopsis et Toulousaing*

12. Voir Annexe A.

La fièvre qui s'est emparée des joueurs au lancement a été entretenue par l'épais mystère qui entoure le jeu. Max Valentin a conçu les énigmes en ne dévoilant à Michel Becker que le strict minimum. Le cahier des charges pour la réalisation des toiles contenait bien les éléments de décryptage importants mais également des indices menant à des fausses pistes. N'ayant pas participé à la conception du texte des énigmes, Michel Becker ne peut pas distinguer bonne et mauvaises pistes. Le livre des solutions, lui, a été mis sous scellé immédiatement après sa rédaction. Max Valentin n'a rien dit non plus de son activité de concepteur de chasses à sa famille. Avec les joueurs, il a toujours soigneusement évité les questions à propos des chasses en cours. Maintenant qu'il est décédé, *plus personne* ne connait le lieu de la cache. D'un jeu, la Chouette d'Or est en train de devenir l'histoire d'un trésor mythique. Le secret, principe central d'une chasse au trésor, a pris une autre dimension. Le lieu d'enfouissement est à la fois caché par des énigmes impossibles et par le voile de la mort.

Pour les chouetteurs, l'enjeu n'en est que plus fort. Trouver la contremarque n'apportera d'abord qu'une victoire individuelle. Certes, le trésor en vaut la peine : les trésors des chasses organisées sont souvent surévalués pour des raisons publicitaires, mais la chouette en or est constituée d'un alliage d'or de 18 carats et de pierres précieuses dont la valeur est relativement stable. Le futur inventeur[13] peut aussi espérer que la Chouette d'Or, avec son histoire abracadabrante, intéresse un collectionneur. Mais au delà de l'or, les chouetteurs en tant que groupe sont obsédés par la « clé » des énigmes : l'élément à côté duquel ils sont tous passés durant 25 ans et qui permettra de tout débloquer. La publication des solutions complètes révèlera par quelle astuce, par quelle idée tordue de Max Valentin la chasse a pu durer tant d'années, et apportera un vrai dénouement à cette quête collective.

13. L'inventeur d'un trésor est celui qui le découvre.



470

CE N'EST LE BON CHEMIN
QUE SI LA FLECHE VISE LE COEUR

Mon Premier par la gaîté se multiplie.
Mon Second t'offre de l'espace,
Mon Troisième de l'air, et mon Quatrième de l'eau.
Quand il est couché, mon Cinquième ronfle.
Mon Sixième vaut cent, et mon Septième n'est qu'un noeud.
Mon huitième a le goût du laurier,
Tandis que mon Neuvième, par l'étonnement, se traîne.
Mon Dixième est toujours nu quand il a une liaison.
Mon Onzième, enfin, est l'inconnue.

Trouve mon Tout, et, par l'Ouverture, tu verras la lumière.

Figure 8 : *Double-page :* Anatomie d'une énigme. Les énigmes sont composées d'un logo et d'un numéro indiquant leur ordre, d'un titre, d'un texte et d'un visuel. Elles sont généralement abordées comme une suite de lieux à rallier. Les chouetteurs disent par exemple « En 470, je vais à Roncevaux. », suggérant ainsi une spatialité à l'intérieur du jeu : celle du cheminement jusqu'à la cache. *Source : A2CO.org*

Chapitre 3

Comment devenir chasseur de trésor

Une entreprise difficile et risquée

La recherche de trésors historiques a vu s'affronter deux camps : celui des chasseurs de trésors et celui des archéologues. Les seconds accusent les premiers de tout saccager, tandis que les premiers accusent les seconds de vouloir tout garder pour eux, même ce qu'ils ne peuvent atteindre. Au Royaume-Uni, un compromis a été trouvé et désormais les chasseurs de trésors et les archéologues travaillent de concert, permettant le montage d'expéditions trop onéreuses pour les pouvoirs publics seuls. Les trésors ainsi trouvés et analysés pour leur valeur historique sont vendus aux enchères ou aux musées. Le *Treasure Act*[14] a beaucoup encouragé les chasseurs de trésor. L'inventeur d'un trésor doit obligatoirement déclarer sa trouvaille à un *coroner* sous 14 jours. Celui-ci détermine s'il s'agit d'un trésor au sens juridique du terme. Si c'est le cas, le *Treasure Evaluation Committee* en évalue le prix. Les musées ont alors la possibilité de l'acheter. Si aucun musée n'achète le trésor, l'inventeur peut le garder. Depuis 1996, année d'entrée en vigueur du *Treasure Act*, plus de 14 000 trésorsont ainsi été découverts[15]. Environ 40% ont été achetés par des musés, ce qui témoigne de l'efficacité du dispositif lorsqu'il s'agit de mettre au jour et en valeur le patrimoine.

Les choses sont très différentes en France où la loi est faite avant tout pour empêcher le quidam d'endommager le patrimoine archéologique en décourageant la prospection. L'article 716 du Code Civil[16], datant de 1803, stipule qu'un trésor doit être découvert « par le pur effet du hasard ». Si personne ne peut revendiquer sa propriété, il est alors partagé entre son inventeur

14. Treasure Act 1996, *legislation.gov.uk,* www.legislation.gov.uk/ukpga/1996/24/contents

15. Maev Kennedy (4 déc. 2017). "Detectorists strike gold as British Museum reveals record haul | Culture | The Guardian". In : *The Guardian*.

16. Voir Annexe B.

et le propriétaire du fonds, c'est-à-dire généralement le propriétaire du terrain. L'utilisation de la formule « pur effet du hasard » interdit effectivement la prospection. Quiconque trouve des objets enfouis ou cachés à l'aide d'un détecteur (ou sur la base de renseignements, puisqu'il n'y avait pas détecteurs lorsque cette loi a été écrite) ne pourra pas prétendre qu'il s'agit là d'un trésor au sens de la loi, et ne pourra pas revendiquer la moitié de sa propriété. Des dispositions à l'encontre de la prospection vont encore être prises en 2004 dans le Code du Patrimoine. L'article L542-1 interdit l'utilisation de « matériel permettant la détection d'objets métalliques » pour la recherche d'objets pouvant présenter un intérêt patrimonial.
Au delà de la juridiction française les choses ne sont pas plus simples car il n'est jamais possible de s'extraire du droit. Les trésors trouvés en eaux internationales font généralement l'objet de revendications de la part des pays d'origine ou des descendants de leurs propriétaires. L'autre question est donc celle de l'éthique : n'est-ce pas légitime ? Enfin, le cout des expéditions interdit cette pratique aux « amateurs » ou hobbyistes. La recherche de trésors historiques exige donc des moyens en temps, en argent, des compétences techniques, une base juridique solide, et le retour sur investissement n'est jamais garanti.

Les ingrédients de l'aventure

On peut toutefois s'entendre sur ce qui fait la chasse au trésor. Pour constituer un trésor, un objet (ou un groupe d'objets) doit réunir deux choses. D'abord, il doit posséder une valeur, soit historique, soit marchande. Ensuite, le trésor doit être perdu (c'est la condition nécessaire reprise par le droit français).
Pour qu'il y ait « chasse au trésor », il faut qu'il y ait l'opportunité d'une aventure. La notion de secret est d'abord centrale. La personne ayant caché des richesses détient un secret, le lieu de la cache, qu'elle peut partager ou non. C'est lorsque plus personne n'a connaissance de ce secret que les richesses dissimulées deviennent un trésor. Le but du chasseur de trésor est de retrouver le secret. La chasse au trésor contient une exigence de mobilité puisqu'une fois localisé, il faut aller chercher le trésor. L'engagement physique du chasseur est obligatoire et différencie la « chasse » d'un jeu d'énigmes. Le problème premier de localisation (*où* est le trésor ?) se pose comme un défi (*comment* trouver le trésor ?). Celui-ci est lancé aux chercheurs qui s'affrontent dans une course (*qui* trouvera le trésor ?). Cette course mène donc le chercheur de sa situation de départ, d'étape en étape sur un cheminement qui le pousse à exercer toutes ses capacités, jusqu'à la situation (plus enviable) dans laquelle il a pris possession du trésor. C'est la structure de la quête telle qu'utilisée par la littérature d'aventure : sur le modèle du personnage de chasseur de trésor,

le concept d'arc de développement trouve un écho dans la quête du joueur. Aux prises avec le jeu, ce dernier doit passer par une série d'épreuves pour en ressortir enrichi (en tout cas en expérience, éventuellement financièrement).
Cette quête est souvent personnelle, voire solitaire. Elle est exigeante, car elle demande une compétence innée ou acquise par la formation ou l'expérience et un certain discernement. Le chasseur s'empare du trésor au terme d'une quête personnelle dans laquelle il exerce ses capacités, intellectuelles ou autres, par lesquelles il se mesure à la tâche à accomplir. La qualité du joueur relève d'un dosage, d'un équilibre en tension entre des qualités opposées : astuce et simplicité, exhaustivité et rapidité, audace et prudence, créativité et rigueur… L'impossibilité de localiser le trésor est ainsi surmontée. En équipe, l'enjeu proscrit toute mésentente entre les membres qui doivent partager un même esprit pour travailler de concert.
Le plus simple pour retrouver l'excitation de la chasse au trésor est d'en organiser une sous forme de jeu. Cette solution offre quatre avantages principaux :

- Le trésor existe, il n'est pas chimérique.
- Il peut être trouvé, le plus souvent en décryptant des énigmes.
- Il est accessible facilement, inutile d'affréter un navire.
- Les dépenses en temps et en argent sont maitrisées par le joueur.
- Il peut être acquis, la situation juridique est claire.

Selon la dotation de la chasse, l'enjeu peut être important mais l'investissement reste modéré : le prix du livre. Le joueur peut s'y consacrer à son gré sans retombées sérieuses, comme un *hobby*.
Le succès de la Chouette d'Or a inspiré confiance à divers acteurs pour la création d'autres chasses ludiques à but promotionnel, car le financement des chasses offre une grande souplesse. Il peut s'agir d'une opération d'édition dans laquelle la vente des énigmes rembourse les frais habituels ainsi que le financement du trésor, et permet de dégager en plus un bénéfice (*À la recherche du trésor perdu*, 2017[17]). Elle peut être organisée dans un but publicitaire par une marque, avec une perte sur financement du trésor mais gain de notoriété (Kia Motors en 2000, Varilux en 2007). Elle peut être organisée par une collectivité territoriale, avec un gain de notoriété, une mise en valeur du patrimoine et éventuellement un gain pour les commerces locaux (Angers en 2000). Le trésor peut n'avoir aucune valeur marchande, les chasseurs se retrouvant pour le plaisir du jeu.

17. Chasse s'étant achevée le 6 juin 2018.

Première partie

La chasse au trésor : entrées ludiques dans la géographie

Chapitre 1

La « dimension » ludique : quelle place pour la géographie ?

Un objet de socio-anthropologie

L'émergence de la chasse au trésor comme loisir relève assurément des sciences du jeu. Le développement de ce domaine commence au XXe siècle. L'historien néerlandais Johan Huizinga produit dans l'entre-deux-guerres une réflexion sur la place du jeu. Il fait la thèse que le jeu a non seulement une utilité sociale, mais est intrinsèque à la culture. C'est une forme d'expression humaine, tout comme la connaissance et le travail. L'*Homo Ludens*, titre de son ouvrage publié en 1938, fait donc suite à l'*homo sapiens* et à l'*homo faber* (Zabban 2012, §6)[18]. Pour Johan Huizinga, le jeu se distingue du sérieux. Il est toutefois utile car il fait intervenir les représentations culturelles et les valeurs spirituelles de la société. Le jeu précède le sacré en le célébrant et donc jouer fait de l'homme un être spirituel. Encouragé par la montée du fascisme, il tourne son argumentation en contestation. Pour lui, le fascisme et le nazisme sont des courants marqués par le *puérilisme*. En prescrivant des règles de comportement, leurs partisans transposent dans le monde sérieux ce qui est le propre du jeu, et ce faisant délaissent les règles morales. C'est une attitude déraisonnable. Johan Huizinga prête aussi d'autres fonctions au jeu. Bien qu'irrationnelle, c'est une activité qui permet une transcendance. Les hommes en jouant entrent en compétition pour la maitrise sur la nature, compétence par laquelle la société se forme et la culture est pos-

18. Vinciane Zabban (2012). "Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo". In : *Réseaux* 173-174.3, p. 137-176. ISSN : 9782707173799. DOI : 10.3917/res.173.0137.

sible[19] (Di Filippo 2014, §15, §19)[20]. La vie sociale dépasse les formes biologiques et les jeux figurent de cette dignité supérieure[21]. L'auteur propose une définition :

> Le jeu est libre (sans injonction), superflu (sans nécessité), virtuel (hors de la vie courante) et limité dans l'espace et dans le temps.

Ces explicitations et notamment la notion de sacré qui est centrale dans la sociologie française (dans l'héritage de Marcel Mauss , voir Di Filippo 2014, §17) interpellent Roger Caillois, membre fondateur du Collège de Sociologie en 1937[22]. Pour lui, le monde est séparé entre le sacré et le profane. Les propos de Johan Huizinga trouvent là un écho, mais plutôt que de rester sur la division exclusive de deux sphères, Roger Caillois préfère opposer jeu et sacré. S'ils sont tous deux séparés de la vie courante, le jeu est le profane pur. Émile Benveniste arrive dans ses propres recherches à une théorie similaire, en ajoutant en 1947 que le sacré est sur-réel et le jeu extra-réel (Di Filippo 2014, §28). Roger Caillois poursuit son entreprise d'établir une philosophie ludique dans *Les jeux et les hommes* (1958). Il utilise ses conclusions et celles de Johan Huizinga pour attribuer à la structure du jeu une utilité : le jeu possède une vertu civilisatrice. Par conséquent, la manière de jouer d'une civilisation révèle ses valeurs suprêmes (Caillois 1958)[23]. Le jeu est donc à même de servir d'indice principal à un modèle d'évolution des sociétés. Par exemple, le hobby est un produit de la société industrielle : gratuit et individuel, il compense les exigences de productivité du travail à la chaine.

Roger Caillois propose une classification des jeux selon leur nature. Il distingue quatre catégories – *argôn*, *aléa*, *ilinx* et *mimicry* – dans lesquelles il place les jeux selon leur tendance à se rapprocher du principe de *paidia* ou de *ludus*. L'*argôn* est « une revendication de la responsabilité personnelle ». L'habileté du joueur prime. Il s'applique à gagner, parfois contre d'autres joueurs. L'issue du jeu détermine sa qualité : on dira par exemple que c'est un fin stratège. L'*aléa* est à l'inverse « une démission de la volonté, un abandon au destin ». Les joueurs s'en remettent au hasard. Ils sont égaux face à la chance, même s'ils peuvent se plaire à imaginer le contraire. L'*ilinx* est la recherche du vertige, de l'endormissement ou de la flatterie des sens dont celui de l'équilibre, mais pas uniquement. Enfin , la *mimicry* est l'imitation. Les pratiques peuvent relever de

19. Pour Huizinga, la maitrise de la nature (celle de l'environnement autant que celle de l'homme) est l'une des trois conditions essentielles pour l'apparition d'une culture avec l'équilibre entre valeurs spirituelles et matérielles et « l'aspiration ».

20. Laurent Di Filippo (31 août 2014). "Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois". In : *Questions de communication* 25, p. 281-308. ISSN : 1633-5961, 2259-8901. DOI : 10 . 4000 / questionsdecommunication.9044, §15, §19.

21. Régis Catinaud (2 oct. 2017). "Homo Ludens – qu'est-ce qu'un jeu et pourquoi l'homme joue ?" Université du Tiers Temps - Montpellier, p. d23.

22. Avec Georges Bataille (iniateur), Georges Ambrosino, Pierre Klossowski, Pierre Libra et Jules Monnerot.

23. Roger Caillois (1958). "Classification des jeux". In : *Synthèses* 140.

	AGON — *(compétition)*	ALEA — *(chance)*	MIMICRY — *(simulacre)*	ILINX — *(vertige)*
PAIDIA ↑	courses, luttes, etc. } non réglées athlétisme	pile ou face comptines	imitations enfantines jeux d'illusion poupée, panoplies masque travesti	manège « tournis » enfantin balançoire valse
vacarme agitation fou-rire				
cerf-volant solitaire réussites mots croisés	boxe billard escrime dames football échecs	pari roulette		volador attractions foraines ski alpinisme voltige
LUDUS ↓	compétitions sportives en général	loteries simples composées ou à report	théâtre arts du spectacle en général	

N. B. — Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment.

Table 3 : Classification des jeux selon Roger Caillois (1958) montrant les quatre catégories et le dégradé du *ludus* à la *paidia*. Les sports sont associés à des pratiques ludiques. *Source : Revue 3e millénaire.*

la *paidia*, la « puissance primaire d'improvisation et d'allégresse », ou du *ludus* qui est « le goût de la difficulté gratuite ». Roger Caillois observe une tendance des sociétés organisées à jouer en compétition (*argôn*) alors que les sociétés moins avancées (*sic*) ont recours « à la pantomime et à l'extase » (*mimicry* et *ilinx*) (Di Filippo 2014, §33).

Les chasses au trésor comme la Chouette d'Or sont à classer *a priori* dans la catégorie *argôn/ludus* puisque pour se saisir du trésor, il faut être le premier sur place. Les joueurs sont en compétition et exercent leurs qualités de logique, d'astuce, de déduction, de documentation, de cryptologie, de géographie pour arriver les premiers au trésor. Peut-être comportent-elles aussi de la *mimicry* dans la mesure où l'on imite des chasseurs de trésors historiques. C'est à nuancer en fonction de la valeur marchande du trésor et de la motivation profonde des joueurs. En effet, le trésor évoque une richesse dont on peut s'accaparer. Si le trésor d'une chasse organisée a une grande valeur marchande, celle-ci peut suffire à motiver le joueur. En revanche si le trésor n'a qu'une valeur symbolique alors il y a deux possibilités pour le joueur. Soit il fait « comme si », il imite quelqu'un qui serait sur la trace d'un trésor de grande valeur (*mimicry*) ; soit il transpose la valeur dans le fait de triompher sur les énigmes et sur les autres joueurs (*argôn* à nouveau).

À la fin des années 60, le champ se diversifie considérablement. À partir de 1975 et du livre de Donald Winnicott *Jeu et réalité ; l'espace potentiel*, on distingue le *game* et le *play*. Le *game* est l'objet ou le dispositif de jeu. Le *play* est l'activité ou l'attitude de jeu. Dans la modernité, l'utilité du jeu est de préparer les enfants à l'âge adulte, notamment par *mimicry*. Les jouets (*games*) conçus dans cette optique incluent par exemple les services de dinette. Le discours sexiste des publicités promouvant ces jouets a souvent été décrié. C'est la preuve que le jeu, s'il n'est pas for-

cément prémonitoire – quel sens accorder à ce mot dans la vie d'un individu ? – a bien pour fonction de transmettre quelque chose à la génération suivante. Dans son ouvrage *Le Jeu* (1969), Jacques Henriot s'intéresse au *play* qu'il considère prévaloir. Il défend une « relativité radicale du *game* » (Triclot 2015, §15)[24] : ce dernier n'a de sens que s'il offre la potentialité d'un *play*. D'ailleurs il peut y avoir des *plays* sans *game*. Des objets comme des petits cailloux peuvent également constituer un *game* à un instant donné, puis retourner à l'état de cailloux lorsque le *play*, l'attitude ludique, prend fin.

> « On peut faire quelque chose sans jouer ; on peut faire la même chose par jeu. La différence tient seulement au sens que l'on donne à son acte.
> (…)
> Le jeu n'est rien d'autre que ce que fait le joueur quand il joue. Une fois qu'il a cessé de jouer, que reste-t-il de son jeu ? Les traces matérielles ne sont pas les éléments objectifs d'un jeu qui continuerait d'exister. »
>
> – Jacques Henriot, 1969 (Triclot 2015, §11)

Cette approche place l'individu, sujet jouant, au centre de l'étude. En contrepartie, la nécessité d'un *play* pose un problème méthodologique pour les chercheurs. L'existence d'un *play* est conditionnée par l'adoption de règles que le joueur s'oblige à respecter, mais il est impossible de définir le *play* objectivement. L'interprétation de l'attitude ludique demande d'être capable de jouer. En d'autres termes, l'explicitation des modalités d'un certain *play* (pas d'un *game*) en demande une compréhension au préalable, un apriori. De plus, le joueur n'est pas non plus fiable pour retirer de sa propre activité ludique des principes trop profonds. Les apports de la psychologie en sciences sociales remettent en cause son intentionnalité : le joueur peut au mieux savoir qu'il a envie de jouer ou qu'il est en train de jouer, mais jamais savoir pourquoi.

> « Le conscient joue, l'inconscient travaille. »
>
> – Jacques Henriot, 1974 (Brougère 2015, §10)[25]

Ouverture de l'étude du jeu à d'autres horizons scientifiques

Dans l'ère postmoderne, il n'est plus nécessaire de trouver dans la structure sociale une utilité fondamentale au jeu. On peut jouer à tout âge et (car) on sait que même les animaux jouent. Les

24. Mathieu Triclot (11 mai 2015). "Game studies ou études du play ?: Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul". In : *Sciences du jeu* 1. issn : 2269-2657. doi : 10.4000/sdj.223, §15.

25. Gilles Brougère (11 mai 2015). "Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villetaneuse". In : *Sciences du jeu* 1. issn : 2269-2657. doi : 10.4000/sdj.202, §10.

causes relèvent plutôt des sciences cognitives. Le jeu est alors envisagé comme un pan de la réalité, parallèle à la vie courante (le monde sérieux de Johan Huizinga) à laquelle il est opposé. Mais l'opposition entre vie normale et vie ludique fait elle-même l'objet d'un questionnement, car à l'échelle de l'individu elle n'a pas forcément de sens. La circonscription spatiale ou temporelle entre jeu et non-jeu connait des déclinaisons infinies au gré des pratiques personnelles. Certains jeux comme *Pokémon Go* montrent que les acquis théoriques peuvent être rapidement chamboulés : la limite entre l'espace et le temps du jeu et ceux du non-jeu est discontinue.

La profusion de jouets, jeux de plateau et jeux vidéo provoque un glissement vers les *game studies*. Un *game* est constitué d'une histoire (un récit) et de règles. Il y a donc deux approches possibles. La narratologie considère qu'un jeu est assimilable à une œuvre de fiction et mobilise les techniques de l'étude littéraire. La ludologie estime qu'on ne peut se dispenser d'étudier les modalités de l'interactivité, quitte à devoir créer de nouveaux outils. Le terme « ludologie » apparait en 1999 en Finlande sous la plume de Gonzalo Frasca. Un débat va faire rage entre les tenants de chaque approche pour savoir laquelle est la meilleure, mais avec un peu de recul on peut aisément admettre qu'elles sont complémentaires.

Les *game studies* trouvent dans les jeux vidéo un terrain prospère. Formes ludiques du numérique, formes numériques du ludique, l'explosion des jeux vidéo donne lieu à de nombreux travaux sur des thèmes qui lui sont propres (avatars, immersion, violence) ou non (addiction) (Rueff 2008)[26]. Ces questionnements trouvent souvent un écho dans l'actualité. Les nouvelles solutions technologiques posent des défis pour l'analyse. Par exemple, certains jeux sont procéduraux : leur contenu est presque entièrement généré par des algorithmes. La narratologie évolue : à la distinction entre *plot* (scénario constitué d'éléments reliés par des liens de causalité) et *story* (construction mentale du spectateur) fait écho celle entre le récit incorporé (*embedded*), intentionné en tant que tel, et le récit émergent[27] qu'on retrouve dans les jeux sans *plot* comme *Les Sims*[28].

Concernant les *play studies* en général, un lien est bâti avec la psychologie au début des années 90. Plus récemment, le danois Jesper Juul remet en cause l'approche par le *play*. Il argumente qu'un jeu ne cesse pas d'exister lorsqu'il n'a plus de joueurs et évoque les *zero-player games* : les jeux sans joueurs comme les automates cellulaires qui seraient des *games* sans *play*. Pour lui, il faut étudier les relations entre le joueur et le *game* puisque celles-ci vont conditionner le *play*. Il fait remarquer que dans la pratique de la recherche il y a toujours coprésence du *game* et du *play*.

26. Julien Rueff (2008). "Où en sont les « game studies » ?" In : *Réseaux* 151.5, p. 139-166. issn : 9782746223097. doi : 10.3917/res.151.0139.

27. Henry Jenkins (21 sept. 2005). "Game design as narrative architecture". In :

28. Sans *plot* ne signifie pas sans contenu narratologique.

Il donne sa définition du jeu, bien plus contemporaine que celle de Johan Huizinga :

> (1) un jeu est un système formel basé sur des règles, (2) qui produit des résultats variables et quantifiables, (3) auxquels sont attachées des valorisations 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
> – Jesper Juul, 2005 (Triclot 2015, §30)

Il s'agit bien d'une définition du *game*, s'intéressant toutefois au joueur dans la mesure où il s'y investit. On remarque que la séparation du jeu et de la vie courante n'y figure pas telle quelle, mais est supposée par le sixième critère : il n'y a pas de causalité directe du monde du jeu à celui du non-jeu. La séparation entre ces deux mondes est le seul consensus ayant traversé indemne l'histoire des sciences du jeu, pourtant on pourrait le remettre en cause. S'agit-il d'une nécessité de délimiter l'objet d'étude, ou du vestige d'une vision rétrograde du jeu en activité « à perte » et donc non-sérieuse, voire irresponsable ? Que dire des joueurs professionnels[29] ? Sur les définitions et méthodes de la science des jeux, le dialogue reste donc ouvert. La disponibilité commerciale de dispositifs d'immersion virtuelle va encore alimenter le débat.

Approches du jeu en géographie

Depuis que l'on distingue jeu et non-jeu, on peut dire que le concept de jeu a toujours été sous-tendu d'une notion spatiale. Avec les *game studies*, l'espace devient le support d'existence du jeu : une matrice qui permet de le penser en s'y projetant. D'une activité, on l'envisage maintenant comme une dimension dans laquelle d'autres phénomènes socio-anthropologiques peuvent avoir cours : exutoire, culture alternative, négociation individu/groupe, narration, spectacle, économie virtuelle… En tant qu'espace d'expression des individualités et en même temps de conquête économique, le jeu lui-même peut être envisagé comme un territoire. Au-dessus de l'espace du jeu dans lequel évolue le joueur, il y a l'espace ludique – individuel donc territorial – étudié par le chercheur. Ses caractéristiques peuvent se résumer à son agencement intrinsèque (rites) et son agencement par rapport à l'espace non-ludique (temps et lieu de l'attitude ludique). La dimension ludique possède elle-même une territorialité, comme le montrent Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat et Manouk Borzakian dans un article intitulé « Le jeu dans tous ses espaces »[30]. Les auteurs font la cartographie exhaustive des espaces occasionnés par les pratiques ludiques. Ils présentent cet ensemble sous la forme d'écosystème organisé à l'interface entre les

29. Malheureusement, la chasse au trésor ludique n'est pas une activité rentable.

30. Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat et Manouk Borzakian (2017). "Le jeu dans tous ses espaces". In : *Sciences du jeu*. Espaces du jeu, espaces en jeu 8.

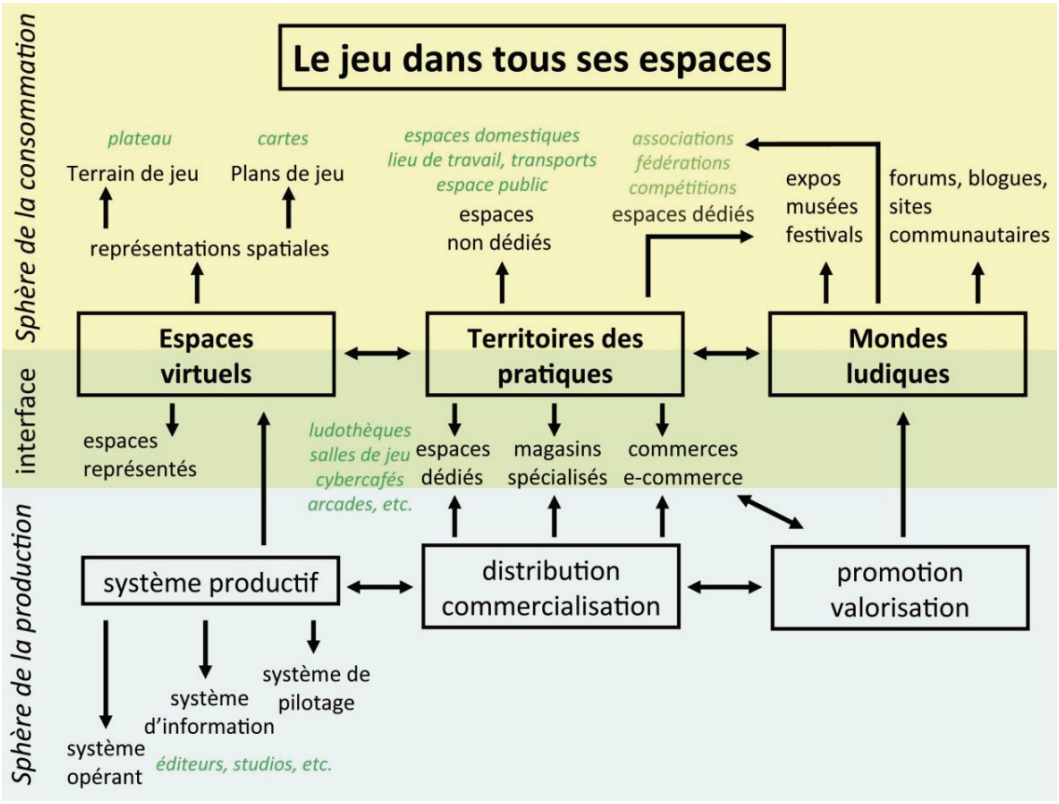


Figure 9 : Une analyse géographique du jeu conduit à dépasser la distinction monde du jeu / monde du non-jeu en prenant en compte les différents espaces de production et de consommation, ainsi que les espaces à l'intérieur du jeu. *Réal : Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat et Manouk Borzakian.*

sphères de production et le consommation des jeux. Ce faisant, ils réfutent l'idée d'une opposition entre monde du jeu monde du non-jeu : les interactions entre tous les espaces liés au jeu montrent que cette distinction est largement dépassée. L'activité ludique relève d'une systémique qui fait intervenir à la fois les mondes ludiques (dans les jeux) et les mondes du ludique (tournés vers les jeux). L'imbrication des espaces se fait à la faveur des spatialités multiples et parfois surprenantes que l'on trouve à l'extérieur du jeu comme à l'intérieur, aussi bien dans le *game* (dispositifs, mondes de fiction) que dans le *play* (représentations implicites). Les auteurs nomment « territoires de la pratique » « là ou les joueurs jouent », impliquant que jouer est déjà « faire territoire ».

Le territoire est-il toujours à la mode ?

En géographie, la région utilisée par Paul Vidal de la Blache est supplantée par celle d'espace dans les années 70 puis de territoire dans les années 80 (Paquot 2011, §5)[31]. La notion de territoire a été le lieu de questionnements importants du début des années 90 à la fin des années 2000. Le terme est largement utilisé dans de nombreuses disciplines (histoire, éthologie…) et dans chacune d'elles il correspond à un concept à la fois élémentaire et précisément délimité. Avec la multiplication des usages, notamment dans les domaines connexes de la sphère publique comme l'aménagement, la politique (« territoires électoraux ») ou le juridique, il est devenu important pour les géographes de s'interroger sur le sens de ce mot (Jean 2002)[32]. Territoire vient du latin *territorium* dont la racine *terra* laisse bien entendre qu'il s'agit d'une étendue de terre, et dont la caractéristique principale est de « ressortir à une autorité » selon le Larousse. Cette définition très simple datant de 1875 figure aujourd'hui dans le dictionnaire en ligne[33]. Toutefois, elle ne permet que difficilement de distinguer territoire et non-territoire. De nombreux auteurs vont tour-à-tour proposer des critères complémentaires.

Ces redéfinitions se chevauchent dans le temps et selon les auteurs. On peut les classer selon quatre axes. Un premier axe émane de l'acception originelle du mot et produit des définitions qui sont basées, parfois implicitement, sur la présence d'une autorité : leur dénominateur commun est qu'il existe un pouvoir par lequel l'étendue de terre devient territoire. On trouve le plus fréquemment l'idée qu'un territoire doit avoir un nom et être clairement délimité. Ce type de définition convient bien aux pouvoirs publics qui observent le territoire au prisme de leurs juridictions. Des géographes (comme Alexandre Moine en 2006) produiront des définitions plus contemporaines, enrichies de nouveaux concepts, mais équivalentes sur le fond : le territoire est un espace naturel anthropisé qui doit avoir un nom et une gouvernance (Ginet 2012)[34]. Or puisqu'il y a pouvoir, c'est qu'il y a eu appropriation. C'est un deuxième axe dans lequel le territoire est reconnu comme un fait culturel, certes géographique mais possédant aussi une composante historique. Il est caractérisé par une dualité nature/culture, une « double-dimension […] écologique et symbolique » (Bord 2002, §11)[35]. Cette opposition est dépassée par un troi-

31. Thierry Paquot (2011). "Qu'est-ce qu'un « territoire » ?" In : *Vie sociale* 2.2, p. 23. issn : 0042-5605, 2271-717X. doi : 10.3917/vsoc.112.0023.

32. Yves Jean (2002). "La notion de territoire : entre polysémie, analyses critiques et intérêts". In : *Lire les territoires*. Sous la dir. d'Yves Jean et Christian Calenge. Presses universitaires François-Rabelais, p. 9-22. isbn : 978-2-86906-166-8 978-2-86906-327-3. doi : 10.4000/books.pufr.1774.

33. http ://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/territoire/77470

34. Pierre Ginet (2012). "Le territoire, un concept opératoire pour la Géographie appliquée (à l'aménagement)". In : *Documentaliste - Sciences de l'Information* 49.3, p. 26-27.

35. Jean-Paul Bord (2002). "La carte, l'espace et le territoire". In : *Lire les territoires*. Sous la dir. d'Yves Jean et Christian Calenge. Presses universitaires François-Rabelais, p. 207-218. isbn : 978-2-86906-166-8 978-2-86906-

sième axe qui approfondit la question de la culture en considérant que comme le territoire est un construit, il peut y avoir en tout endroit plusieurs territoires qui se superposent.

> « La nature, c'est ce que la culture désigne comme telle. »
> – André Corboz, 1983 (Paquot 2011, §15)

La matérialité du territoire n'est pas encore remise en cause : on parle toujours d'une portion de terre délimitée, mais « la nature » n'est plus présente dans la définition car elle a été remplacée par « l'environnement » d'où émergent d'autres problématiques. Curieusement, c'est là que la définition éthologique du territoire bénéficie d'un regain d'intérêt (Paquot 2011, §9) : puisque les animaux possèdent des territoires, les impératifs de nomination, d'anthropisation, de gouvernance sont-ils vraiment essentiels ? Ceci ouvre la voie à des définitions spécialisées. En économie, le territoire représente l'échelle locale en proie à des dynamiques la dépassant. En sociologie, les multiples niveaux au-dessus et en-dessous de l'individu constituent autant de territoires uniques que l'individu traverse. Le territoire de l'individu lui-même compte plusieurs dimensions, notamment une dimension affective. Dans *Les mots de la géographie* de Roger Brunet, Robert Ferras et Hervé Théry, cette dimension affective justifie (ou motive) l'appropriation. Les territoires agissent et interagissent selon des dynamiques intrinsèques et extrinsèques. Selon la métaphore biologique courante en aménagement (et en urbanisme), les territoires évoluent et peuvent se nuire ou se soutenir mutuellement (Ginet 2012, p5). On peut alors parler de bassins de vie, de marketing territorial, de territoires numériques… Enfin, un quatrième axe vise à libérer le territoire de la contrainte matérielle. La mobilité croissante avait déjà permis d'envisager des territoires discontinus. L'instantanéité permise par les moyens de communication retire son caractère incontournable au concept de distance. Les espaces virtuels pouvant être appropriés, le territoire n'a plus besoin d'être associé à la surface terrestre. En fait, le territoire n'est plus forcément un « contenant ».

Selon les applications, le territoire a parfois été pris pour synonyme de milieu, de réseau, de système et surtout d'espace. Milieu en vertu de sa définition en éthologie car pour un individu, le territoire est équivalent à l'espace de vie (ou l'inverse). La notion d'environnement apportera plus de flexibilité, jusqu'à dépasser largement les sciences spatiales et les sciences de la vie, et opérer un recouvrement sémantique total : environnement psychosocial, économique, institutionnel… Réseau car les territoires échangent et sont faits d'échanges. L'aire est d'importance secondaire car d'un point de vue fonctionnel le territoire est cristallisé autour de nœuds et de liens. Système car en aménagement le territoire est approché par ses dynamiques, notamment par le

327-3. DOI : 10.4000/books.pufr.1802, §11.

concept des flux : de personnes, de marchandises, d'investissements, de données… Ses contours sont changeants. La question de l'étendue est reléguée à celle de la mise-en-œuvre (les moyens de la politique d'aménagement). C'est une vue plus flexible du réseau par ce qui le constitue. Espace enfin car le territoire est spatial par nature. Le rapport sémantique entre territoire et espace n'est pas arrêté. Au delà de la « portion d'espace », on peut aussi l'envisager comme un sous-ensemble de l'espace, une catégorie de perception comme par exemple le paysage (Daniel Nordman en 1996, voir Paquot 2011, §3). Jean-Paul Bord fait remarquer que souvent les cartographies de territoires ne se distinguent en rien des cartographies d'espaces, sinon par leurs titres (Bord 2002, §23). Dans la géographie même, les particularités applicatives du concept de territoire connaissent une infinité de déclinaisons. On a par exemple les trois espaces perçu, vécu et voulu (Ginet 2012, p2) ou les trois mondes objectif, social et subjectif (Bord 2002, §8). Ceci pose un problème : les approches diffèrent totalement et débouchent chacune sur une définition différente du même objet, le territoire, qui serait toujours l'empilement d'autres objets. Au delà de la définition, ce sont les moyens et méthodes à mobiliser pour cerner le territoire qui font l'objet de nombreuses propositions (Jean 2002, §50-72).
Ainsi « territoire » n'est peut-être pas tant polysémique qu'à « usages multiples » : un concept malléable qui s'adapte au contexte dans lequel il est employé, mais qui possède un sens profond unique. Ce sens est masqué par la profusion d'impératifs posés pour caractériser le territoire de manière exclusive qui finalement ne font que restreindre à chaque fois un peu plus son champ d'application. Les définitions se recoupent mais ne permettent pas de dégager un principe essentiel. Avec un peu d'audace, on pourrait tout-de-même en avancer une définition minimaliste :

> Un territoire est l'espace d'une pratique.

Celle-ci prend en compte à la fois la nécessité pour un territoire d'être fait d'espace, ou en tout cas d'être une forme de spatialité (sans contrainte de matérialité), et celle d'émaner d'un acte (lié à une intentionnalité ou non). On abandonne donc l'idée d'une étendue terrestre et bien délimitée, d'un nom ou d'une gouvernance comme principes nécessaires. En revanche, l'octroiement d'un nom ou d'un système de gouvernance peuvent être vus comme des pratiques (ou des actes, voir paragraphe suivant), de même que l'exercice de tout pouvoir. Cette approche permet de définir le territoire par sa nature (spatialité et acte), et non par ses composantes qui diffèrent selon les applications. Toutefois elle n'est pas entièrement satisfaisante car « espace d'une pratique » correspondrait plutôt au terme « terrain ». Comme dans « le terrain de jeu » qui est l'espace de la pratique du jeu. Rappelons que, selon Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat et Manouk Borzakian, cette dernière serait suffisante pour « faire territoire » .

D'où émerge le territoire ? Gilles Deleuze défend l'idée qu'il nait d'un acte territorialisant. Cherchant à théoriser l'attachement des individus à l'espace, il est amené à considérer que la cartographie est une activité vitale. Avec le psychanalyste Félix Guattari (Sibertin-Blanc 2010)[36], il propose le concept de « territorialisation » qui s'appuie sur le caractère immanent de notre activité cartographique pour envisager les rapports à l'espace. Les cartes – et encore plus directement les cartes mentales auxquelles les auteurs s'intéressent principalement – sont un moyen de représenter l'organisation des signes mais aussi de faire émerger de nouvelles significations par la synthèse. Dans cette conception, l'espace est clairement défini. Il n'est pas porteur de signification : il est « pur milieu d'extériorité » (Sibertin-Blanc 2010, §6). Par conséquent, le rapport à l'espace, et notamment le rapport affectif, ne dépend que de principes qui en sont indépendants. Les phénomènes, eux, sont connus par leur extériorité et non par leur essence. Ils n'ont donc pas besoin d'une identité à laquelle ils seraient réduits. Dans le même temps, leur intelligibilité est subordonnée à leur existence sur d'autres plans, elle n'est pas liée à l'espace lui-même. Ils peuvent ainsi exister dans toute leur hétérogénéité et posséder plusieurs sens. La cartographie est alors un régime de savoir (Sibertin-Blanc 2010, §4) ; peut-être le plus naturel. Pour Gilles Deleuze, c'est transformer l'espace d'un objet de la pensée en un principe de la pensée. Il nommera cette approche « géophilosophie ». La territorialisation de l'espace se rapporte à une sémiotisation par la signification ou par le symbole. C'est un rapport d'appropriation qui doit être exprimé pour être réalisé. Comme nous l'avons vu, l'acte de territorialisation se résume souvent à octroyer au signe géographique une marque qui veut témoigner d'un pouvoir, comme un nom – éventuellement un nom propre. Pour Gilles Deleuze, ce processus est réciproque (Sibertin-Blanc 2010, §19) : le signe approprié nourrit aussi l'investissement qui a été fait. À nouveau, un caractère intrinsèque (essentiel) du signe géographique – comme l'unité administrative – n'est pas suffisant pour parler de territoire. C'est le rapport sémiotisé au signe qui permet d'envisager le territoire. Notre définition minimaliste rejoint le concept de territorialisation : les pratiques peuvent être l'acte sémiotisant nécessaire à la territorialisation. En tant qu'acte spatialisé, le jeu peut donc être territorialisant.

36. Guillaume Sibertin-Blanc (2010). "Cartographie et territoires. La spatialité géographique comme analyseur des formes de subjectivité selon Gilles Deleuze". In : *L'Espace géographique* 39.3, p. 225-238. ISSN : 9782701156200. DOI : 10.3917/eg.393.0225.

Chapitre 2

Le territoire, terrain de jeu ?

Suite à notre recherche de définitions, la différence entre territoire et terrain de jeu est devenue étrangement floue. Pourtant on trouve de nombreux exemples de jeux dans lesquels le territoire sert de terrain de jeu, non seulement du point de vue de l'étendue mais du point de vue du sens.

Pratiques géoludiques

Les géocaches et les cistes sont toutes deux présentées comme des types de chasses au trésor. Le géocaching est né en 2000 suite à l'ouverture du GPS à l'usage civil. Des poseurs dissimulent des petits contenants puis partagent leurs coordonnées. Les chasseurs doivent simplement les retrouver. Le système GPS utilisé par les joueurs n'étant précis qu'au mètre au maximum, il faut fouiller un peu une fois sur place pour trouver l'objet, qui peut parfois être véritablement camouflé. Le trouveur d'une géocache peut échanger les objets situés à l'intérieur. Les cistes fonctionnent sur le même principe, mais sans coordonnées GPS. Les premières cistes ont été placées en 2002. Une fois la ciste posée, on donne les indices de sa localisation, éventuellement sous la forme d'une énigme, le plus souvent sous la forme d'un montage photographique. Celui qui trouve la ciste peut remplacer les objets et laisser un petit mot au suivant. Les géocaches sont plutôt envisagées comme des micro-chasses au trésor ou comme une grande chasse sans fin, comme le déclare le slogan : « *Join the world's largest treasure hunt.* »[37]. Les cistes mettent en avant le côté patrimonial ou touristique : « Circulez, il y a tout à voir ! »[38]. Dans l'explication du rôle de poseur de cistes, on lit aussi : « choisissez un lieu spectaculaire, insolite, offrant un intérêt particulier, et susceptible de plaire à ceux qui partiront à la recherche de votre ciste. »

37. https ://www.geocaching.com/play
38. https ://www.cistes.net/

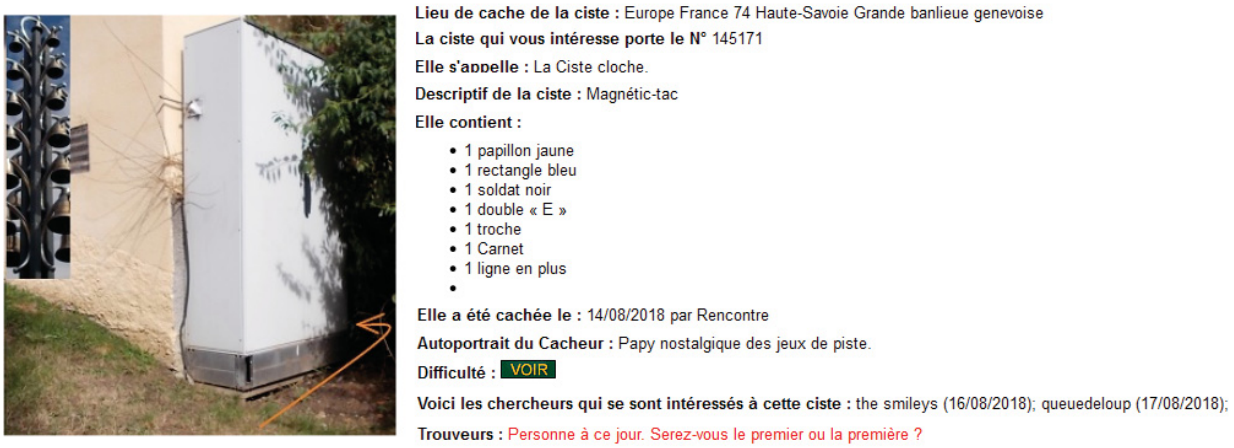


Figure 10 : Les cistes doivent être retrouvées à partir d'indices. Ici, nous avons en photo un étrange clocher, un tableau électrique et une flèche indiquant l'endroit précis de la ciste. Il faut reconnaitre visuellement ces éléments lors de l'exploration pour espérer trouver la ciste. *Source : Cistes.net*

Pourtant dans la pratique cette différence s'efface : les poseurs de géocaches utilisent le dispositif de jeu pour montrer à voir un territoire qu'ils connaissent, « leur » territoire (Vidal et al. 2017)[39]. La pratique du géocaching relève pour les poseurs d'une « mise en patrimoine » et d'une « mise en tourisme ». En effet, le choix des lieux près desquels la cache va être posée participe de la (re)construction d'un territoire. La somme des biais affectifs des poseurs en désigne les (nouveaux) objets. Parfois il s'agit d'éléments bien connus qui bénéficient déjà d'une mise en valeur touristique (Vidal et al. 2017, §41), mais il peut aussi s'agir d'éléments peu connus voire tout-à-fait personnels au poseur (Vidal et al. 2017, §21). Malgré le caractère subjectif de l'appréciation des lieux et des objets, les poseurs produisent dans les descriptions de leurs caches un récit cohérent sur le patrimoine (Vidal et al. 2017, §46). Pour les trouveurs, la recherche de géocaches peut enrichir une pratique touristique existante ou l'encourager en servant de prétexte. Le jeu intéresse aussi les locaux qui peuvent ainsi obtenir une nouvelle lecture de leur environnement géographique (Vidal et al. 2017, §36). La nuance entre cistes et géocaches se trouve peut-être plutôt dans le rapport à l'espace de jeu, dont les limites sont d'ailleurs floues ou indéfinies : la recherche ne se fait pas à la même échelle. On cherche la géocache aux alentours de ses coordonnées, on cherche les indices de la ciste tout autour de soi.

La Chouette d'Or présente des différences évidentes par rapport à ces deux types de caches. Il s'agit d'un jeu de piste intellectuel d'envergure nationale et doté d'un prix. Les caches sont faites pour être trouvées plusieurs fois en cherchant, visuellement, à leurs abords. Par contraste, la

39. Philippe Vidal et al. (18 sept. 2017). "Approche géographique du géocaching comme opérateur de lien territorial : une illustration havraise". In : *Cybergeo*. ISSN : 1278-3366. DOI : 10.4000/cybergeo.28546.

Figure 11 : Dans le géocaching, la carte invite au jeu en affichant la position (approximative) de toutes les caches. *Image : geocaching.com*

cache de la chouette, qui peut être n'importe où en France métropolitaine, est localisée en amont du déplacement par la résolution des énigmes et ne peut être trouvée que par un seul joueur. Les deux jeux présentent une dimension grandeur nature mais ils diffèrent dans ce qu'on pourrait appeler leurs objectifs secondaires : la mobilité et le tourisme pour les géocaches, la documentation et l'accumulation de culture générale pour la Chouette.

La plus grande différence est dans l'utilisation de la carte. Dans les cistes, il n'y a pas de carte[40]. Dans les géocaches, la carte invite le joueur à chercher des caches dans ses environs, notamment par l'utilisation du smartphone. Dans la Chouette d'Or enfin, il faut fabriquer sa propre carte au trésor.

Le principe de la carte au trésor

Deux artéfacts sont en compétition pour le titre de plus ancienne carte au trésor connue. Le premier document n'est pas une carte, mais un inventaire. Il s'agit de 3Q15, un parchemin de la Mer Morte datant du Ier siècle, aussi connu sous le nom de « Rouleau de Cuivre ». Il a été découvert en 1952 dans la grotte n°3 à Qumrân, dans le désert de Judée[41]. La fine feuille de cuivre était enroulée et posée contre le mur au fond de la grotte, derrière une quarantaine d'amphores.

Il s'agit d'un document disposé en colonnes dans lesquelles l'emplacement et la teneur de diverses richesses sont détaillés. La localisation des différents trésors est à chaque fois donnée sous

40. Sinon la carte qui affiche le nombre de cistes par département, sur le site Internet.

41. Marilyn J. Lundberg (2016). *Copper Scroll*. In : *West Semitic Research Project*. Educational Site ; David E. Graves (8 fév. 2017). *The twelfth Dead Sea Scroll cave is confirmed and I was there*. Deus Artefacta. URL : https://smyrnaean.blogspot.fr/2017/02/the-twelfth-dead-sea-scroll-cave-is.html.

Figure 12 : 3Q15, le Rouleau de Cuivre tel que découvert.

forme d'instructions[42]. Par exemple :

> « *under the steps heading eastward about forty feet: lies a chest of silver that weighs seventeen talents* »

Pour arriver à chaque trésor, on doit suivre des indications géographiques. Les caches sont localisées par rapport à des repères tangibles (escaliers, coins de bâtiments). Généralement, une distance doit être reportée dans une certaine direction à partir d'un repère, comme ci-dessus. Les trésors listés dans ce documents n'ont pas été trouvés lors des fouilles suivantes.

Le second document date de l'Égypte Ancienne, au XIIe siècle avant notre ère. Il s'agit d'une carte dessinée par le scribe Amennakhte en préparation d'une expédition minière du pharaon Ramsès IV. Elle fait notamment figurer des détails topographiques et géologiques avec la forme des reliefs et leur composition : le grauwacke[43] est représenté en couleur sombre. Les installations déjà présentes comme les carrières, les habitations, les réservoirs d'eau et les puits y figurent également[44].

On pourrait estimer qu'il s'agit plutôt d'un document administratif à l'usage d'un pouvoir politique et destiné à l'exploitation de ressources. Toutefois, les mines inspirent beaucoup les chasseurs de trésors. Leur attrait repose sur le mystère des richesses qui s'y trouveraient potentiellement : minerais, pierres et petits objets précieux. Les mines perdues sont une figure récurrente

42. Chad Hack et Nathaniel Carey (2013). *The Copper Scroll 3Q15*.

43. Un grès foncé très prisé par les égyptiens pour les objets décoratifs.

44. James A. Harrell (29 sept. 2006). *TURIN PAPYRUS MAP FROM ANCIENT EGYPT*. The University of Toledo. url : http://www.eeescience.utoledo.edu/Faculty/Harrell/Egypt/Turin%20Papyrus/Harrell_Papyrus_Map_text.htm.

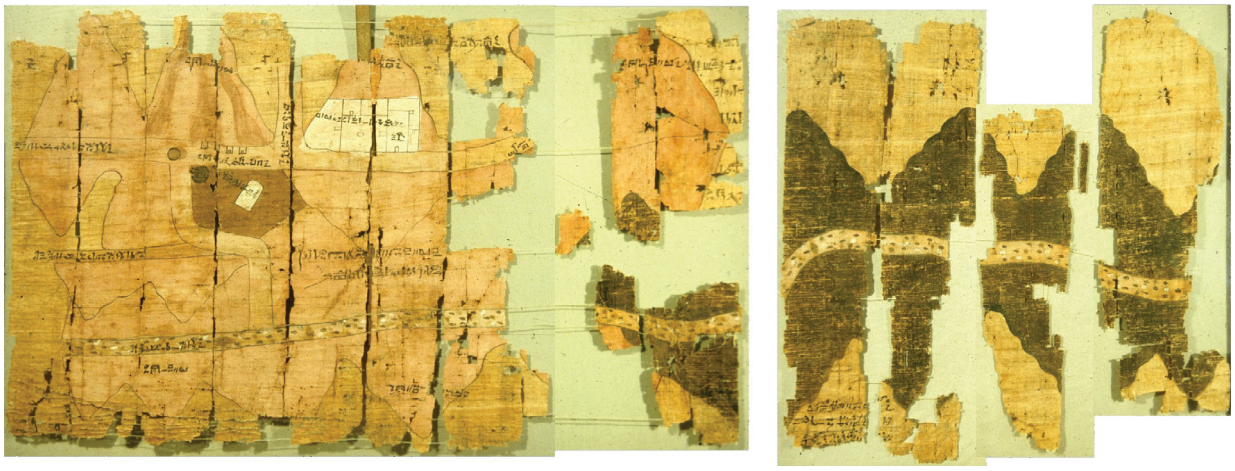


Figure 13 : Le papyrus minier de Turin. *Source : J. Harrell* via *Wikipédia*

des histoires de trésors, surtout légendaires : mines du roi Salomon, mine des Hollandais…
Nous avons vu que la première carte au trésor contemporaine est celle située au centre de l'énigme dans *Treasure Island*. Il faut bien comprendre son fonctionnement en tant que *plot device* : elle indique la position exacte du trésor, et pourtant n'y donne pas accès. La chasse démarre lorsque l'équipage se met en quête de l'ile représentée, ce qui revient à localiser la carte elle-même sur le globe. Ici, la carte est à la fois :

- un indice : elle laisse entendre l'existence d'un trésor
- une énigme : le défi est de la situer sur le globe
- une clé : elle donne précisément le lieu de la cache

Dans la plupart des chasses au trésor ludiques, la carte doit être assemblée par le joueur à partir d'indices. Souvent, les décryptages s'enchainent pour donner progressivement la localisation de la cache. Certaines énigmes n'étant là que pour donner des méthodes de décryptages à utiliser plus loin, les premiers repères véritablement géographiques peuvent n'arriver que dans les dernières énigmes. Le joueur doit pourtant résoudre correctement chaque énigme sous peine de voir ses solutions s'éloigner de plus en plus de la bonne cache. Les énigmes entretiennent toujours une ambigüité pour envoyer sur des fausses pistes qui peuvent avoir été plus ou moins finement élaborées par l'auteur. Dans ce cas, il n'est plus possible d'avancer : le joueur se retrouve dans un cul-de-sac aussi littéral que métaphorique.

Le prisme de la carte

Puisque l'objectif secondaire de la Chouette d'Or, son méta-but, est l'acquisition de références culturelles, les approches ludologique et narratologique du *game* s'intéressent en quelque sorte

à la même chose. Le récit du jeu est celui du lien tissé par l'auteur entre les différentes références qui sont aussi des éléments de *game*. Le *play* est finalement laissé entièrement à l'initiative du joueur. Cela veut-il dire que le territoire *est* le jeu ?

Par rapport à la littérature d'aventure dont elle est issue, l'opportunité ludique saisie par la chasse au trésor est de donner à la composante « aventure » une dimension grandeur nature. Le jeu de piste embarque le joueur sur la trace du trésor. C'est l'expression reprise dans le titre : *Sur la trace de la Chouette d'Or*. Les chouetteurs sont des lecteurs non seulement du livre et de toutes les références à leur portée, mais surtout de la carte.

La localisation primaire de la cache doit découler d'une construction géométrique. La « zone »[45] de la cache est donnée par une carte au millionième[46] sur laquelle le joueur a fait des tracés en fonction de ses décryptages. Chaque énigme révèle un repère géographique : ville, bâtiment remarquable, relief, rivière, toponyme… . Au fil du jeu, on se rapproche de plus en plus du trésor. Les repères géographiques sont ralliés par le biais de références culturelles ou historiques que les énigmes doivent faire deviner. Il est délicat de rentrer dans le détail de l'utilisation des repères géographiques car il n'y a pas de méthode éprouvée pour trouver la chouette. Ce sont des lieux, mais pas seulement : il faut prendre en compte leur position et ce qu'ils représentent, mais aussi toutes les allusions qu'ils permettent de faire. On pourrait dire qu'il s'agit de « lieux » dans la culture générale, mais il est plus rigoureux d'utiliser « repères géographiques » en vertu de leur existence sur la carte et de préciser qu'on les relie par divers moyens. Un joueur débutant les reliera par l'espace et se contentera de les prendre comme des points d'appui pour effectuer des raisonnements ou des constructions géométriques. Un joueur plus expérimenté les reliera par l'histoire, la symbolique, la langue (entre autres) et n'utilisera pas uniquement le repère lui-même mais tout ce à quoi celui-ci peut faire allusion. Par exemple dans l'énigme 470 (p15), Roncevaux – le résultat de la charade – est lié à Rocamadour et au cirque de Gavarnie (dans les Pyrénées) par le personnage de Roland dont on voit peut-être l'épée Durendal dans le visuel . Quoi qu'il en soit, le joueur parcourt le territoire en idée – le lit – et y cherche des relations. Il procède ensuite à la réorganisation de ces repères pour en produire une nouvelle configuration, par exemple la séparation de la France en deux selon la diagonale passant par Cherbourg (Manche), Bourges (Cher) et Golfe-Juan (Alpes-Maritimes). En pratique, lecture et reconfiguration se déroulent simultanément. Lorsque l'énigme est résolue, un nouveau rapport entre les repères géographiques a été établi. C'est l'intermédiation de la carte qui rend possible l'exploita-

45. L'exploitation des énigmes du livre et de la première carte conduit à un périmètre assez large. Il faut ensuite passer sur une carte « la plus précise possible » pour y trouver le « pile-poil » : le lieu exact de la cache.

46. À l'origine la 989 de Michelin, aujourd'hui une version scannée de la 721 qui l'a remplacée.

tion du territoire : l'image permet de le maitriser. Le (dé)cryptage repose sur sa profondeur historique, ses subtilités géographiques qu'il faut reconnaitre, extraire et manipuler jusqu'à arriver au lieu de la cache. Ainsi, l'usage ludique de la carte produit de nouvelles lectures du territoire par sa transformation en terrain de jeu.

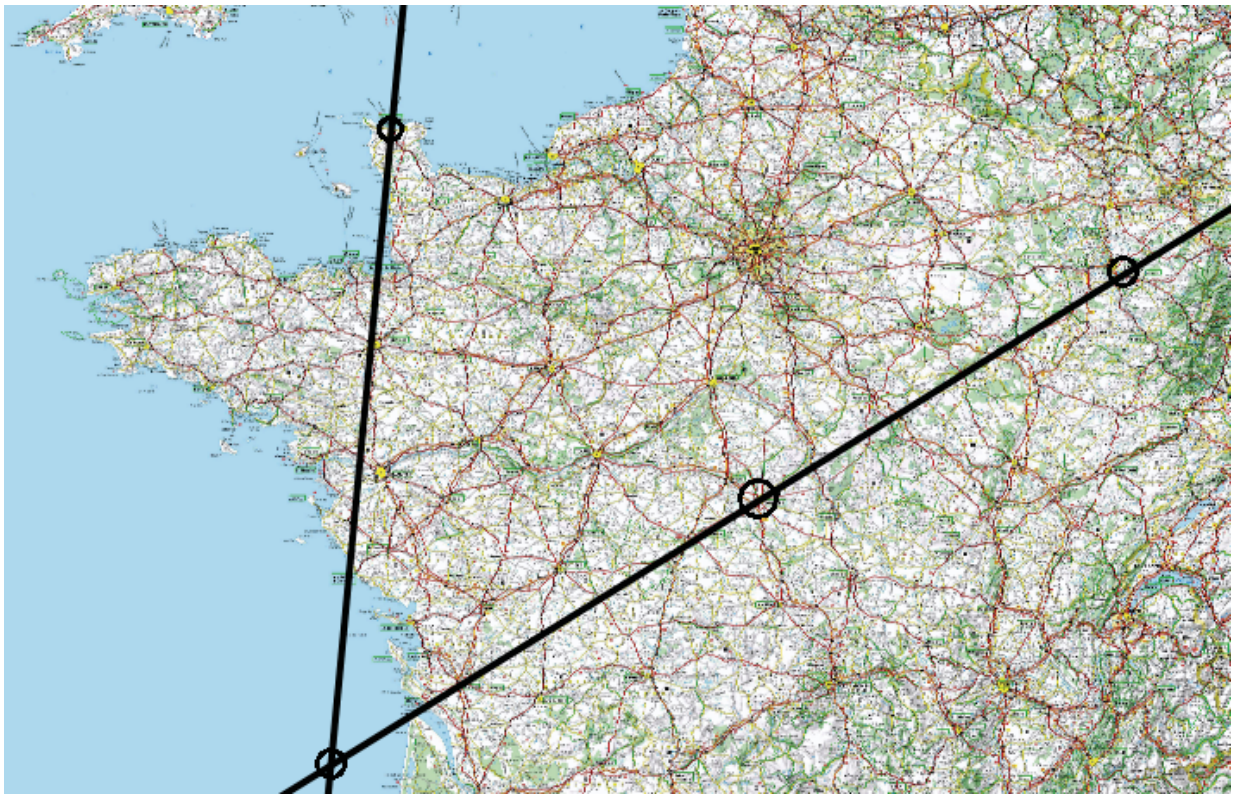


Figure 14 : Exemple de tracé dans l'énigme 560. En fonction de son interprétation des énigmes, le joueur choisit sur la carte différents points qu'il relie. Ici, on part de Cherbourg (Manche) en direction d'Hernani en Espagne. Dès que la mine du crayon est dans l'alignement de Bourges (Cher) et Saint-Nicolas de Port (Meurthe-et-Moselle), on tire un trait. Dans le jargon des chouetteurs, il s'agit du « trait à ne pas regretter » (TANPR), en vertu des deux derniers vers de l'énigme : « Sans dévier d'un pouce, tire un trait, Et tu ne regretteras pas ce que tu as fait. » Le choix des lieux à relier ainsi dépend de l'interprétation des énigmes. *Auteur : Marvinclay*

Chapitre 3

Quatre points de vue complémentaires sur la Chouette d'Or

Navigation exhaustive sur le corpus-univers (1)

On trouve en ligne une masse d'informations relativement conséquente à propos de la Chouette d'Or. Dans un tel cas, il est nécessaire de faire des recoupements à partir de multiples points de vue. La première approche peut être d'obtenir une vue d'ensemble du corpus et d'en développer une connaissance intuitive. Face à la difficulté des énigmes, les chouetteurs ont continué à produire un travail dont les fruits s'empilent joyeusement sur le web. Les hypothèses et les commentaires de chacun circulent sous forme de posts dans les forums, de documents Word ou PDF, de sites persos ou de blogs. À cela s'ajoutent les informations *à propos* du jeu : articles de presse, vidéos, émissions de radio et de télévision… L'agrégat de toute cette information forme un corpus-univers – la somme des traces écrites – que l'on peut explorer au fil des liens hypertextes. Pour ne pas s'y perdre, on peut distinguer quatre niveaux qui constituent deux blocs : le jeu et la chasse. Le mot « chasse » est bien adapté car il permet de désigner une activité ou par métonymie le groupe qui s'y consacre, le lieu de cette activité ou les usages qui y sont relatifs. Cette typologie de l'information en strates est établie en fonction de l'auteur (qui écrit) et du sujet (à propos de quoi). Ainsi organisé, le corpus devient rapidement familier. Au fur et à mesure que les lectures se diversifient et s'approfondissent, cela permet de se repérer et de classer les informations : rapport au sujet, s'il s'agit de faits ou d'interprétations, de propos originaux ou rapportés…

1	**Les énigmes** (et leur présentation) : le cœur du jeu, soit le contenu des trois livres.	}	JEU
2	**Les IS et les madits** : qui enrichissent le jeu et le commentent respectivement.		
3	**Les contributions des chouetteurs** : les synthèses, les pistes, les documents relatifs au jeu sur Internet.	}	CHASSE
4	**Le commentaire** : tout le matériau qui concerne la chasse : articles, émissions…		

Table 4 : Quatre niveaux dans le corpus-univers. Les deux premiers niveaux constituent « le jeu » et les deux derniers « la chasse ».

Enquête auprès des chouetteurs (2)

La Chouette d'Or n'est pas qu'un objet numérique. C'est aussi une pratique dont les modalités varient selon les joueurs. Pour connaitre les manières de jouer – les modalités du *play* – j'ai mis en place un questionnaire à remplir en ligne, diffusé sur les deux forums actuellement dédiés à la Chouette d'Or : *lachouette.net* et *Les Sans-Hulottes*. Le lien était accessible du 24 avril au 21 mai 2018. Le questionnaire a été réalisé avec LimeSurvey et comportait 42 questions divisées en quatre catégories :

A Entrée dans le jeu 9 questions

B Implication dans la communauté 11 questions

C Utilisation du forum *lachouette.net* 5 questions

D Méthodes personnelles 10 questions

et Outils 7 questions

Le questionnaire a été parcouru par 360 adresses IP, dont probablement 160 machines (des *crawlers*), 40 personnes n'étant pas allé au bout et 50 personnes ayant répondu « non » à toutes les questions. Si nous les éliminons et ne gardons que les questionnaires remplis à 70% ou plus, nous avons 102 enquêtés.

Le *survey* permet de tirer des conclusions limitées : tout ce qu'on a, ce sont des réponses. Contrairement à un entretien, il est difficile de déceler le sens qui est mis derrière ces réponses et leur genèse (Pourtois et Desmet 2007, §95)[47]. Il faut souligner la place de l'implicite dans la composition des questions comme dans celle des réponses. Les questions ont été écrites avec une

47. Jean-Pierre Pourtois et Huguette Desmet (2007). *Epistémologie et instrumentation en sciences humaines*. T. 3e éd. PSY-Théories, débats, synthèses. Wavre : Mardaga. 236 p. isbn : 978-2-87009-981-0.

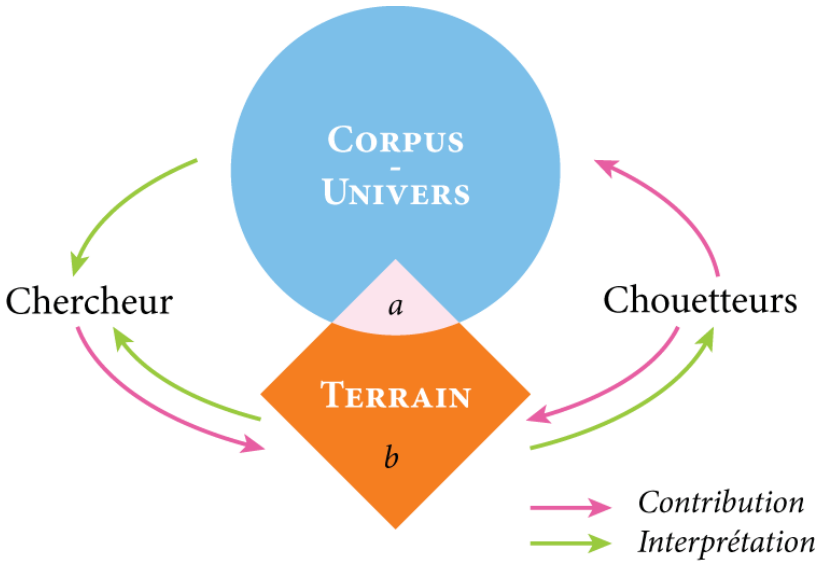


Figure 15 : Je suis entré en contact avec l'univers de la chasse par le biais d'un corpus hypertextuel nourri par le travail des chouetteurs. J'en ai construit une interprétation puis, lors du terrain, j'ai rencontré les chouetteurs par deux moyens : par le questionnaire en ligne et lors de la Chouette-Fête. Nous nous sommes compris au prisme de nos interprétations mutuelles. Le questionnaire en ligne (*a*) fait partie du corpus-univers – il a rejoint la masse d'informations sur la chasse accessible sur Internet – mais pas la rencontre en personne (*b*).

certaine connaissance du milieu, et les réponses avec une interprétation de mes questions. Il y a donc une interaction entre le monde de la Chouette d'Or, les chouetteurs et moi-même. La forme des questions (leur tournure) peut aussi avoir un impact. Ici, la plupart des questions étaient facultatives et laissaient un champ de texte libre pour répondre. Ainsi on pouvait en extraire des éléments quantitatifs et qualitatifs. Il était aussi possible de sauvegarder les réponses et d'y revenir plus tard. Ces choix ont été faits pour maximiser le sentiment de liberté des enquêtés, favorisant ainsi la coopération et l'investissement, quitte à devoir ensuite traiter les réponses à la main.

Même en partageant les codes et représentations de la chasse, il est rare qu'enquêteur et enquêtés soient exactement sur la même longueur d'onde. C'est ce dont je me suis rendu compte lorsque j'ai rencontré les chouetteurs.

Aucune réponse : 160		
Pas terminé : 40		
Au moins un « oui » : 110	}	102
Rempli à 70% : 160		

Table 5 : Dépouillage des réponses.

Les chouetteurs en personne (3)

Je me suis rendu à la Chouette-Fête 2018 qui avait lieu les 11 et 12 mai à Rocamadour. En tant que chouetteur et (nouveau) membre de l'A2CO, j'ai participé à la plupart des activités et échangé sur les pistes et moyens de décryptage. C'est à cette occasion que les contours de mon sujet se sont dessinés plus précisément. Je souhaitais aborder les techniques des chouetteurs et c'était le sujet principal des conversations sur place. En discutant, je me suis rendu compte que malgré mes efforts pour absorber toute la culture propre à la chasse, je n'avais pas forcément les mêmes références que les autres chouetteurs. Cela s'explique aisément : j'ai pris contact avec l'univers de la Chouette d'Or par le biais du *Wiki Chouette*, ce qui n'est pas le cas de tout le monde. Certains chouetteurs présents à Rocamadour cherchaient depuis 1993 mais n'avaient jamais participé à une Chouette-Fête, et pour certains avaient échangé très peu de messages sur les forums. J'ai dû prendre garde à ne pas projeter ma conception de la chasse sur les autres joueurs, et attendre qu'eux me livrent la leur.

J'ai ouvertement dit que la Chouette d'Or était mon sujet de mémoire. Les interlocuteurs qui avaient fait le lien entre mon pseudo (affiché sur mon badge) et le questionnaire posté sur le forum étaient un peu déstabilisés : ils ne savaient pas si nous devions parler Chouette ou géographie. J'ai tout de même eu quelques conversations intéressantes à propos de la géographie dans le jeu et obtenu des explications approfondies de certains chouetteurs sur leurs pistes ou leurs manières de travailler. J'ai aussi pu admirer les illustrations du livre, bien plus détaillées que sur le PDF disponible en ligne.

De temps en temps, je prenais des notes sur mon téléphone. J'ai choisi ce geste car il n'est pas spécialement suspect : la prise de notes peut passer pour l'écriture d'un message. En pratique, je n'ai pas eu besoin de ce « mensonge » car les chouetteurs sont très sympathiques et m'ont volontiers donné leurs points de vue sur le jeu. De mon côté en revanche il était difficile de garder en tête mes objectifs de collecte d'informations en même temps que je parlais, et de m'y tenir. Le chouetteur a un peu pris le pas sur le chercheur.

Tentative de structurer l'information (4)

Tous les objets de la chasse sont reliés entre eux. Submergé par la quantité d'informations, j'ai imaginé une frise chronologique qui ferait figurer absolument tous les éléments sous forme d'évènements : publications de messages, d'articles de presse, diffusions d'émissions, créations et fermetures de sites, mises en ligne diverses… et permettrait de les relier. Le projet était un peu

trop ambitieux.

Grâce au travail d'archivage de la communauté, j'ai pu facilement récupérer les madits et certains messages du forum du 3615 MAXVAL ainsi que ceux du forum EdelWeb : le premier forum dédié à la Chouette d'Or sur Internet. À l'aide d'un logiciel de reconnaissance de caractères, j'ai pu extraire d'un fichier .pdf (la DocJJ, voir p46) des messages supplémentaires. Avec la Chouette d'Or, nous avons accès à une certaine profondeur historique : le premier message de forum sauvegardé tel quel (préservé dans sa forme originale) est daté de juillet 1995. La très grande quantité de messages récupérés donne l'opportunité d'analyse systématique du contenu.

J'ai entrepris la transformation du texte en données dans le but de réaliser des traitements du type analyse textuelle, coprésence de termes, genèse de certains concepts… Par exemple, on peut trouver trois étymologies différentes au terme « groseille », utilisé par les chouetteurs pour désigner ceux qui lisent les contributions sans jamais contribuer en retour. Je n'ai pas eu le temps de me consacrer davantage à cette tâche qui constitue un défi technique trop important et pose de surcroit des problèmes méthodologiques particuliers. Par exemple, le chouetteur Kaspius fait remarquer que les dates des messages sur Minitel ne sont pas fiables, car le système ne pouvait accepter que 50 questions par jour. La 51e question prenait le numéro 1 et la date du jour suivant. Le décalage le plus important s'est produit en novembre 2000 : un message de Max Valentin est alors daté du 7 mars 2001. Dès lors, on peut douter de la qualité des analyses réalisées sur cette base.

Le projet d'une base de connaissances (*knowledge base*) est tout de même pertinent. On pourrait ajouter aux messages archivés ceux des forums actifs, les contributions en .doc et .pdf, les posts sur les blogs, les sites conservés par *Internet Archive*[48], les messages Minitel, les articles de presse, les émissions TV et radio, les conversations sur IRC… Les chouetteurs de la première heure ont sans doute du matériau introuvable en ligne, et aussi des souvenirs qui peuvent être exploités pour reconstituer certains éléments ou apporter plus de détails.

48. Un organisme à but non lucratif créé en 1996 dont le service Wayback Machine permet de consulter des versions archivées de certaines pages web. Voir *web.archive.org*

Deuxième partie

Les chouetteurs, lecteurs-joueurs : territoires, portraits

Chapitre 1

Cyber-naissance et exode d'une communauté

Mythe constituant

Dans son ouvrage *Chasseurs de trésor : socio-ethnographie d'une communauté virtuelle*[49], Patrick Schmoll analyse le symbolisme qui sous-tend la quête de la Chouette d'Or : la horde primitive, la chasse, le livre… Sans entrer comme il le fait dans tout le détail des implicites, nous pouvons résumer la situation comme suit.

La communauté de la Chouette d'Or est fondée sur l'imaginaire d'un évènement : l'enfouissement de la contremarque. Tous les joueurs partagent un but : trouver l'objet enfoui. Aucun d'entre eux n'a assisté à cet évènement, mais ils le mettent en récit et en collectent les détails. Par exemple, il est de notoriété générale parmi les chouetteurs que la nuit de l'enfouissement, Max Valentin a croisé un promeneur cherchant son chien qui s'appelait Dracula[50].

L'évènement fondateur est donc accompagné d'une figure sacrée, celle de Max Valentin. En publiant les énigmes, en distribuant les indications supplémentaires et en répondant aux questions à distance, il avait (malgré lui) un rôle d'initiateur mystique : lui seul savait, élevé, en retrait, entouré de mystère[51]. L'évènement fondateur est aussi accompagné d'un fétiche, la contremarque en bronze, dont la version en or n'est qu'une pâle copie, précieuse mais finalement dénuée de mystère. Quiconque convoite l'objet fétiche est « initié » et fait partie de la communauté.

À la fin de l'arc narratif ouvert par l'enfouissement de la contremarque, son exhumation. La com-

49. Patrick Schmoll (2007). *Chasseurs de trésors : socio-ethnographie d'une communauté virtuelle*. OCLC : 470806159. Strasbourg : Néothèque. isbn : 978-2-35525-052-1.

50. Madit i : 9560.

51. Dans ses chasses suivantes, il s'est rendu plus accessible en venant féliciter personnellement le gagnant.

munauté des chouetteurs vit dans l'expectative du cataclysme : la découverte de l'objet fétiche signifiant l'apocalypse (la fin du jeu). Deux dénouements possibles à cette prophétie aux allures bibliques : si la chouette est déterrée dans les règles, le paradis pour les chouetteurs qui voient se fermer une grande parenthèse pleine d'aventure et d'amitié ; si elle est escamotée par une quelconque machination, l'enfer et une éternité de frustration, l'intrigue ayant tenu les chouetteurs en haleine se trouvant dans l'impossibilité d'une résolution.

Ère Minitel

L'histoire de la communauté des chouetteurs est liée à celle des technologies de l'information et de la communication (TIC), et l'option collaborative pour la résolution des énigmes trouve son origine sur le premier serveur Minitel. Celui-ci a plusieurs utilités pour les joueurs. D'abord, ces derniers éprouvent le besoin de se retrouver et de communiquer. On pourrait y voir un paradoxe : pourquoi s'entraider, alors que cette chasse au trésor est une compétition ? En réalité, il s'agit avant tout d'un hobby et les rapports sociaux y ont une place importante. Les joueurs jouent au même jeu et ils partagent donc d'emblée un intérêt. Deuxièmement, on peut aller sur le forum pour débloquer son jeu en trouvant la réponse à une énigme, ou si l'on est avancé, aider les moins avancés à débloquer leur jeu. Au besoin, on s'assure de conserver une avance dans ses décryptages. Dévoiler sa solution dans ces conditions tient d'un partage sans contrepartie, pour l'amour du sport en quelque sorte. C'est également narcissisant pour celui qui sait, or nous le disions plus haut, la quête est celle de l'individu. Par cette collaboration prudente, les joueurs s'intéressent collectivement à la résolution du jeu : des équipes se forment sans qu'on puisse parler d'une collaboration de toute la communauté.

Dès le mois de juin 1993, on peut accéder par Minitel au serveur des éditions Manya (3615 MANYA). On peut y trouver la boite-aux-lettres des auteurs qui permet d'échanger des messages avec Max Valentin. Peu après, une évolution du serveur permet de communiquer aussi avec les autres utilisateurs du service, à la manière d'un forum. La communauté se forme donc d'abord par le moyen du 3615 MANYA. La connexion a un prix relativement élevé, mais les chouetteurs peuvent s'échanger leur numéro de téléphone pour communiquer à moindre frais et surtout de vive voix. Le serveur Manya ferme fin 1993[52] ou début 1994[53] suite à la faillite de la maison d'édition. Il est remplacé par le 3615 MAXVAL[54].

52. Madit i : 30933.
53. Madit i : 29917.
54. 1,27 Francs la minute

Figure 16 : Le 3615 MAXVAL en couleurs. Le bandeau : « Le 23.12.01 à 17 :01, la Chouette d'Or n'a toujours pas été trouvée ! » Les rubriques : «(1) Présentation et Règlement (2) Les Aventures des Chasseurs (3) Questions/Réponses publiques (4) Le Forum (5) Les Boites aux Lettres (6) Précision des auteurs (7) Les Indications Supplémentaires (8) Les Clubs de la CHOUETTE (9) Des Cadeaux pour le découvreur (10) Le Trésor d'Orval (12) Messages à tous (13) Les Groupes de Recherche ». *Source : Kaspius*

Sur ce nouveau serveur, on retrouve entre autres un forum et une boite-aux-lettres pour chaque utilisateur. À partir de de juillet 1995, une nouvelle rubrique permet de poser des questions lisibles par tous à l'auteur, dont les réponses deviendront les madits. On peut également consulter les indications supplémentaires, commander le livre. Le 3615 MAXVAL est fermé en décembre 2001, après sept ans et demi de service.

Avant l'ouverture des questions/réponses publiques (Q/R), les madits étaient rapportés par les uns et les autres à partir des réponses privées de Max Valentin sur leur boite-aux-lettres. Lors de l'ouverture de la rubrique, beaucoup de joueurs demandent à Max Valentin de confirmer quelque chose entendu ailleurs. Il arrive que de tels madits « privés » resurgissent sur le forum. Les version imprécises, détournées, voire fausses sont des « maldits ». Les « maudits » sont de faux madits partagés pour induire en erreur.

> Q/R n° 3 du 23.07.95 ET UNE COMPLETE, UNE !
> Q : CONFIRMEZ VOUS QU'A L'AUTOMNE 1994, PERS ONNE N'AVAIT LA 530 "COMPLETE"? ET QU'AU JOUR D'AUJOURD'HUI LES CHOSES O NT CHANGEES? SALUTATIONS RIGOUREUSES
> R : A L'AUTOMNE 94? JE NE M'EN SOUVIENS PLUS!... IL FAUDRAIT POUR CELA QUE JE RELISE LES MESSAGES RECUS A CETTE EPOQUE -LA, ET JE N'EN AI PAS VRAIMENT LE TEMPS ... AMITIES -- MAX
>
> -- Madit i : 53

À l'époque du Minitel, les chouetteurs – ceux qui n'ont pas peur pour leur facture de téléphone – consultent les réponses de Max Valentin et prennent des notes sur les sujets qui les intéressent, impriment des captures d'écran voire le photographient. Entre avril 1993 et mai 1996, le chouetteur JJ publie une compilation de 138 pages des messages (rubrique forum) et des madits (rubrique Q/R), appelée la DocJJ. La compilation est chapitrée par sujet. N'ayant pas la possibilité

juridique de la commercialiser, il la fait parvenir gratuitement à quiconque en fait la demande. Une référence incontournable pour les chouetteurs puisque les madits ne seront publiés que bien plus tard, dans les années 2000.

Ère Internet

Au cours de l'année 1996, un chat IRC[55] dédié à la Chouette d'Or est ouvert sur Club-Internet et témoigne d'un tournant. En septembre 1996, la société EdelWeb ouvre un forum dédié à la Chouette d'Or pour faire démonstration d'un nouveau logiciel serveur. Jusqu'à sa fermeture en décembre 1999, le forum enregistre près de 40 000 messages. Le contenu de ce forum a été entièrement archivé et mis à disposition sur *lachouette.net*. À sa fermeture en janvier 2000, le forum EdelWeb comptabilise 6 665 pseudos et 38 647 messages. Le nombre de pseudos est à relativiser car de nombreux utilisateurs mélangeaient les champs « Titre » et « Pseudo », utilisaient des variations du même pseudonyme ou avaient recours à des pseudos à usage unique. La communauté migre vers le forum *antidabo.com* qui regroupe déjà certains chouetteurs. C'est ce forum qui sera remplacé par *lachouette.net* et placé sous la responsabilité financière de l'A2CO, l'Association des Chercheurs de la Chouette d'Or créée en 2003 suite à la première Chouette-Fête de Bourges. Aujourd'hui, *lachouette.net* recense presque 1 200 membres actifs et plus de 754 000 messages[56].

On peut dire qu'Internet transforme complètement la chasse. Les possibilités de création et de partage permettent aux chouetteurs les plus passionnés de mettre à disposition des logiciels gratuits[57] qui permettent d'effectuer des tracés cartographiques sur ordinateur – offrant ainsi un peu de répit aux cartes papier usées par les marques au feutre et la pointe du compas – des moteurs de recherche de madits, un « solutiomètre »[58], des solveurs d'anagrammes, des synthèses sur les éléments de décryptage, un wiki… Aujourd'hui, s'intéresser à la Chouette d'Or, c'est d'abord prendre contact avec ce corpus-univers.

55. *Internet Relay Chat* : un protocole de communication textuelle conçu en 1988 et encore utilisé aujourd'hui.
56. La base de donnée étant la même, le forum a donc conservé les messages de *antidabo*.
57. Comme Gribouillot, successeur de MapAnnot.
58. Le solutiomètre donne une indication de la progression dans la chasse. En fonction des éléments que l'on a décrypté, un score sur 1000 points est attribué. Les éléments sont pondérés en fonction de leur importance. https ://www.lachouette.net/contrib/MacGyver/SolutioMetre.html

Pratiques numériques

La communication et les phénomènes communautaires matérialisent la notion de jeu en tant que dimension vécue (Berry 2009)[59]. La cyber-naissance de la communauté et l'exode qui a suivi forment son récit originel, lequel est déterminant.

L'usage du pseudonyme répond à un besoin pratique : s'identifier clairement et simplement auprès des autres joueurs. Le pseudonyme est l'interface entre la sphère privée et la sphère ludique. Dès l'ouverture du service Minitel, les chouetteurs peuvent choisir un pseudo et un mot de passe. Toutes les problématiques d'usurpation sont déjà présentes : il est possible de se faire passer pour quelqu'un d'autre en utilisant des caractères exotiques comme E (*epsilon*) à la place de E. Choisir un pseudonyme permet de masquer son identité véritable et de la remplacer par une identité maitrisée. Il ne s'agit pas vraiment d'un mensonge dans la mesure où l'utilisation en est symétrique et transparente (Perea 2014)[60] : deux internautes utilisant un pseudonyme ne savent rien que l'autre ne sait pas. Ce n'est qu'avec Internet que les pratiques se diversifieront. L'autonymie est aussi une pratique représentative de l'esprit de liberté, de pouvoir et donc d'autodétermination qui est celui d'Internet. Le participant a le choix de ce qu'il veut incarner aux yeux des autres par son nom et les représentations que celui-ci appelle, et par son comportement. Certains vont en jouer en intervenant sous différents pseudonymes ou en en partageant un (Schmoll 2007, p60-61). À l'inverse, d'autres joueurs associent volontiers leur pseudonyme à leur *alter ego* chasseur de trésor, et conservent le même pseudonyme d'une chasse à l'autre. C'est nécessaire pour qui veut garder son cercle de connaissances. En naviguant dans le corpus-univers, on retombe souvent sur les même pseudonymes. Certains joueurs ont acquis une sorte de proéminence au sein de la communauté suite à leurs contributions ou exploits comme la résolution d'autres chasses, le partage de décryptages convaincants, de commentaires pertinents, de contenu humoristique, de publications sur Internet ou sur papier, ou encore d'apparitions à la télévision. Toutefois on ne peut pas parler d'élites car nous ne sommes pas dans le cas d'un groupe restreint qui trusterait tous les aspects de la chasse : il est rare que ces joueurs soient présents partout (à la fois en ancienneté, sur les forums, avec leur blog, dans les articles de presse, aux Chouettes-Fêtes, au bureau de l'A2CO…). C'est plutôt que certains joueurs sont très présents sur certains fronts, ce qui participe à la construction de leur identité de chasseur.

59. Vincent Berry (2009). "Chapitre 11. Loisirs numériques et communautés virtuelles : des espaces d'apprentissage ?" In : Gilles Brougère et Anne-Lise Ulmann. *Apprendre de la vie quotidienne*. Presses Universitaires de France, p. 143. isbn : 978-2-13-057207-7. doi : 10.3917/puf.broug.2009.01.0143.

60. François Perea (2014). "Pseudonyme en ligne. Remarques sur la vérité et le mensonge sur soi". In : *Sens-Dessous* 14.2, p. 15-22. doi : 10.3917/sdes.014.0015.

Le rassemblement des chasseurs a amorcé l'essor des chasses au trésor ludiques en France. Le 3615 MAXVAL contenait une rubrique « Clubs » dans laquelle on trouvait un annuaire des clubs de recherche par ville. Les chasseurs de trésor pouvaient aussi se retrouver IRL[61] à Houkonmanje, un banquet annuel tenu entre 1999 à 2010… et organisé par deux chouetteurs, Monglane et Pol Wens, qui créeront *Thesaumag*, le magazine des chasseurs de trésor. Il s'agit d'un trimestriel édité de 2002 à 2004 (Juliac 2016, p25) et accompagné de *Thesaurus*, une émission de webtélé diffusée sur Internet par la société CanalWeb, et d'un forum dédié aux chasses aux trésors. Le forum, fermé en 2011, contenait une section pour chacune des grandes chasses en cours et aussi une section pour chaque région dans la catégorie « Ludotourisme »[62]. Ainsi voir le territoire et donc le patrimoine au prisme du jeu va de soi pour les chasseurs de trésor.

61. *In real life* : dans la vraie vie.

62. Utiliser la Wayback Machine : http ://web.archive.org/web/20110210062932/http ://www.thesaumag.fr :80/forum.php

Chapitre 2

Qui sont les chouetteurs ?

Un phénomène qui traverse une certaine partie de la société

Le questionnaire n'a été épinglé sur aucun des deux forums. J'ai simplement relancé chaque semaine avec un nouveau message. On peut donc estimer que les chouetteurs ayant répondu au questionnaire sont les plus assidus du point de vue de la communauté : ils sont actifs en ligne, se tiennent à jour des messages et des évènements sur les forums, et sont prêts à consacrer du temps à un sondage.

Les résultats nous indiquent que les chouetteurs sont principalement des hommes (91%), ce qu'on observe aussi dans d'autres communautés en ligne. On remarque que la fourchette d'âges est très large, de 27 à 82 ans. Faut-il comprendre que la Chouette d'Or est intergénérationnelle ? Dans une certaine mesure seulement, comme en témoigne la moyenne située à un peu plus de la cinquantaine. En bas de l'échelle, nous ne trouvons pas de moins de 25 ans ni d'adolescents[63]. En haut, nous approchons une limite : peu de personnes peuvent continuer à se consacrer à leurs loisirs à un âge avancé. Par ailleurs on peut trouver sur *lachouette.net* quelques avis de décès, mettant en évidence un roulement naturel.

Les chouetteurs ont un niveau de formation élevé par rapport à la tendance nationale (Source :

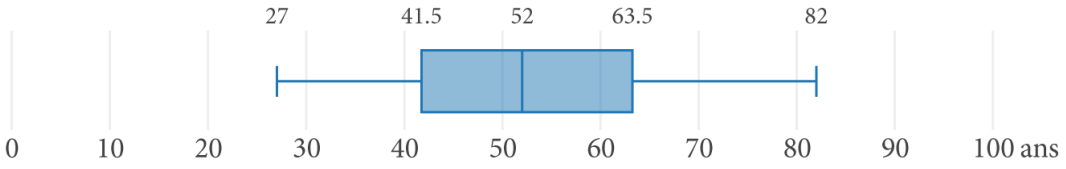


Figure 17 : Question A1 : Répartition des âges. *Réal. : Logan Lehmann*

63. Un chouetteur de 19 ans a consulté le questionnaire mais n'a répondu qu'à la première page de questions. Il n'a pas été comptabilisé.

Niveau	n	%	% nat
Brevet	1	1.1	21.9
Pro	5	5.6	25.5
Bac	7	7.9	17.8
Bac+2	15	16.9	14.3
Bac+3	11	12.4	20.2
Bac+4	11	12.4	
Bac+5	26	29.2	
Bac++	13	14.6	

Table 6 : Question A4 : représentation des niveaux de formation par rapport à la tendance nationale. *Source : INSEE 2018.*

Tableaux de l'économie française, INSEE 2018[64]). 85% d'entre eux ont un diplôme équivalent au moins à Bac+2, contre 35% au niveau national. Plus de la moitié d'entre eux (56%) ont un diplôme équivalent au moins à Bac+4. Un quart (26%) des enquêtés sont retraités. 9% sont enseignants ou professeurs. 19% travaillent dans l'informatique à des postes variés. Dans son étude, Patrick Schmoll relevait la prépondérance des informaticiens, « nouveaux démiurges de la surmodernité » qui représentaient déjà 20% des enquêtés. Ces chiffres étaient basés sur l'annuaire des chouetteurs de Pierre Blouch (Piblo) qui contenait alors 307 fiches individuelles[65]. Parmi les enquêtés cette année, seulement 13 disent y être inscrits. La part d'informaticiens est donc restée la même malgré les abandons et les départs à la retraite. Il est difficile d'interpréter cette sur-représentation mais on peut déjà remarquer que l'informatique comprend de nombreux métiers différents. L'hypothèse selon laquelle les informaticiens ont plus d'affinités avec les algorithmes et la cryptologie (Schmoll 2007, p12) doit être modérée : la Chouette d'Or n'utilise que des cryptages algorithmiques extrêmement simples comme la substitution[66].

Presque la moitié des sondés (48%) a commencé à chercher la chouette avant ou avec la parution de la troisième édition en 1997. La plupart des chouetteurs ont découvert le jeu en magasin (19%) ou à la télévision (27%), notamment dans l'émission *Coucou, c'est nous !* du 23 juin 1993 sur TF1 (présentée par Christophe Dechavanne et avec Michel Becker)[67]. Il y un socle assez large de joueurs de la première heure très investi dans la communauté. Cette catégorie contient 58% des plus de 60 ans[68] et le benjamin a 38 ans. Viennent ensuite les joueurs qui ont découvert le jeu entre 1997 (publication de la troisième édition) et 2009, où le benjamin a 35 ans et le

64. https ://www.insee.fr/fr/statistiques/3303492 ?sommaire=3353488

65. http ://piblo29.free.fr/chouette/annuaire/default.htm

66. La difficulté réside plutôt dans l'interprétation des décryptages.

67. https ://www.youtube.com/watch ?v=gXnKxmMdQbk

Dans une autre diffusion de *Coucou, c'est nous !* (date et invité inconnus), on peut voir Max Valentin cagoulé et la chouetteuse Comète : https ://www.youtube.com/watch ?v=HLLV6b4mXoc

68. « Un ramassis de gars rassis. » me disait pour plaisanter un chouetteur expérimenté à Rocamadour.

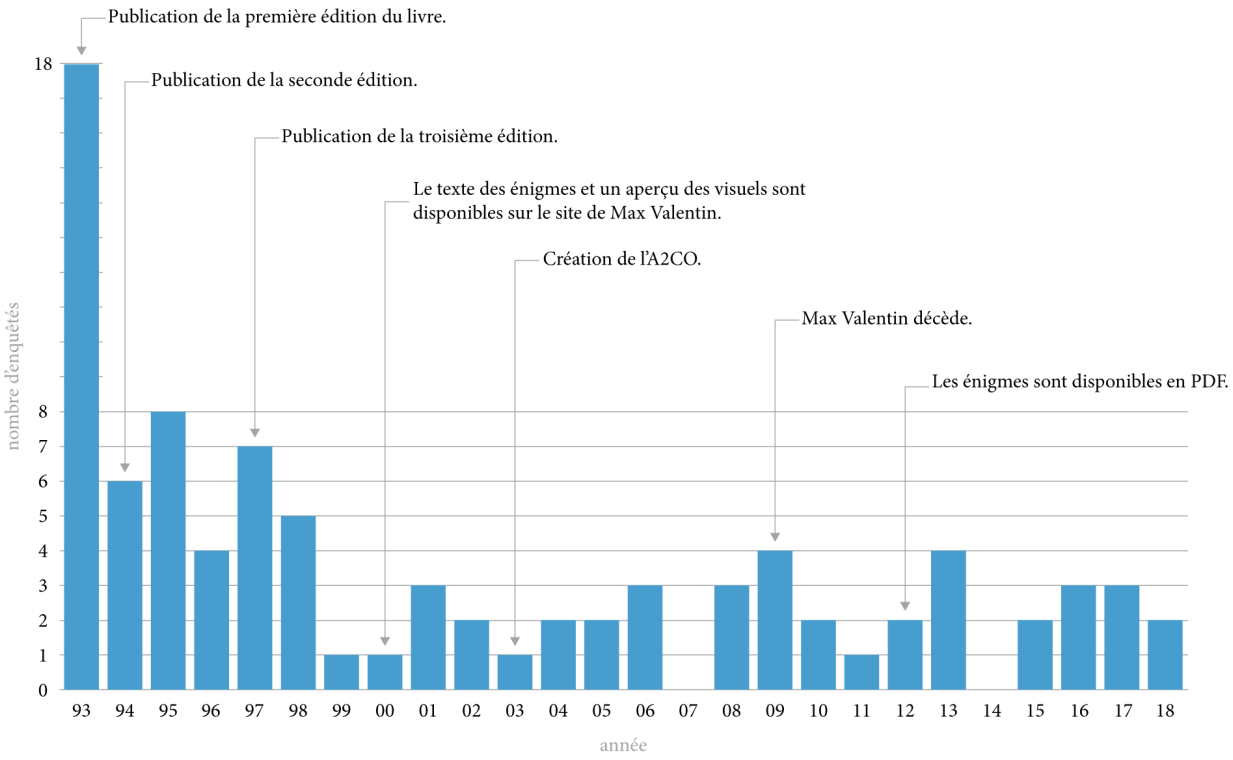


Figure 18 : Question A8 : Année d'entrée en jeu et étapes importantes de la chasse. *Réal. : Logan Lehmann*

doyen 82. Près de deux tiers d'entre eux (63%) n'ont participé à aucune Chouette-Fête. Viennent enfin les joueurs restants qui n'ont connu la chasse que depuis qu'elle a pris sa dimension mythique avec la disparition de Max Valentin, avec seulement 17% de participation aux Chouettes-Fêtes et un benjamin âgé de 27 ans. Le mois d'entrée en jeu montre un effet de saison. Si l'on ne prend pas en compte les années de parution des livres – pour pallier un éventuel effet de promotion – la saisonnalité reste la même. Elle reste aussi la même après la disparition de Max Valentin. Il faut en conclure que l'été est tout simplement plus propice à la découverte de nouveaux jeux. Une autre explication serait l'effet marronnier de la Chouette d'Or. Tous les ans au mois d'avril ou mai, plusieurs articles apparaissent dans la presse[69]. On pourrait imaginer que ces articles mettent un ou deux mois à atteindre les futurs nouveaux chouetteurs par effet de réseau. La tournure de la question laisse un doute puisqu'elle demande quand l'enquêté a *commencé à chercher*.

69. En 2018, les journaux *Le Matin* (quotidien suisse), *Le Monde*, *Libération*, *La dépêche*, *BBC News* et divers journaux locaux ont consacré un article aux 25 ans du jeu. Voir le blog de Mickey : http ://ilotresor.com/articles-de-presse-sur-la-chouette-dor/

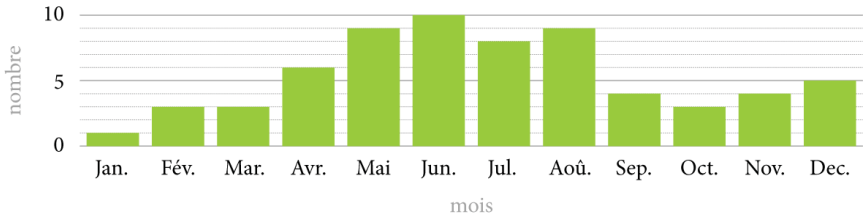


Figure 19 : Question A8 : Le mois de découverte du jeu montre une saisonnalité. *Réal. : Logan Lehmann*

Déploiement dans l'espace et *via* les TIC

Les enquêtés sont répartis sur tout le territoire métropolitain. La concentration en région parisienne et autour de Lyon est sans surprise et due à un effet démographique. Le grand nombre de réponses en Bretagne est peut-être plus surprenant, notamment le long de la côte. Malgré les données dont nous disposons et notamment la question A6, on ne peut pas avancer d'explication solide. Une hypothèse aurait été celle d'une affinité particulière avec des centres d'intérêts périphériques comme par exemple la prospection, pratique répandue sur les plages, ou les histoires et légendes locales. Cette hypothèse est celle de différences culturelles fortes entre les régions. Dans les faits, les intérêts des chouetteurs (mesurés avec la question A6) ne varient pas significativement en fonction de la région. La région Grand Est arrive en quatrième position avec 8 enquêtés. Pour des raisons géométriques, de nombreux joueurs estiment que la cache y est probablement située, mais impossible de dire si cela contribue à la diffusion du jeu dans cette partie de la France. Parmi les retours de questionnaires, on compte aussi deux suisses (Genève) et un belge (Bruxelles). Une personne a aussi consulté le questionnaire via la version tchèque du site *translate.google.com*, mais n'y a pas répondu. Lors de la Chouette-Fête 2018, le président de l'A2CO Gérard Simon (Garp) a dit être en contact par mail avec un chouetteur chinois qui utilise une version traduite des énigmes et affirme savoir où se trouve la chouette.

On peut considérer que les utilisateurs ont été conduits au gré des fermetures des plateformes à « ruisseler » vers les plateformes suivantes. La figure suivante donne une idée de la taille des flux entre chaque plateforme. Cette représentation ne fait pas apparaitre la durée de vie des plateformes. Le forum Ultima Forsan, fermé en 2017, est donc placé en avant-dernier : le questionnaire ne permet pas de montrer certaines subtilités comme l'utilisation simultanée de plusieurs plateformes. On voit que seulement 35% des enquêtés ont utilisé le Minitel. Le forum EdelWeb, dont on peut pourtant estimer qu'il s'agit du premier lieu de rendez-vous sur Internet pour les chouetteurs (Max Valentin intervenait dessus, lui octroyant une certaine reconnaissance), n'a été fréquenté que par 13% des enquêtés : un peu plus de la moitié des minitellistes sont directement

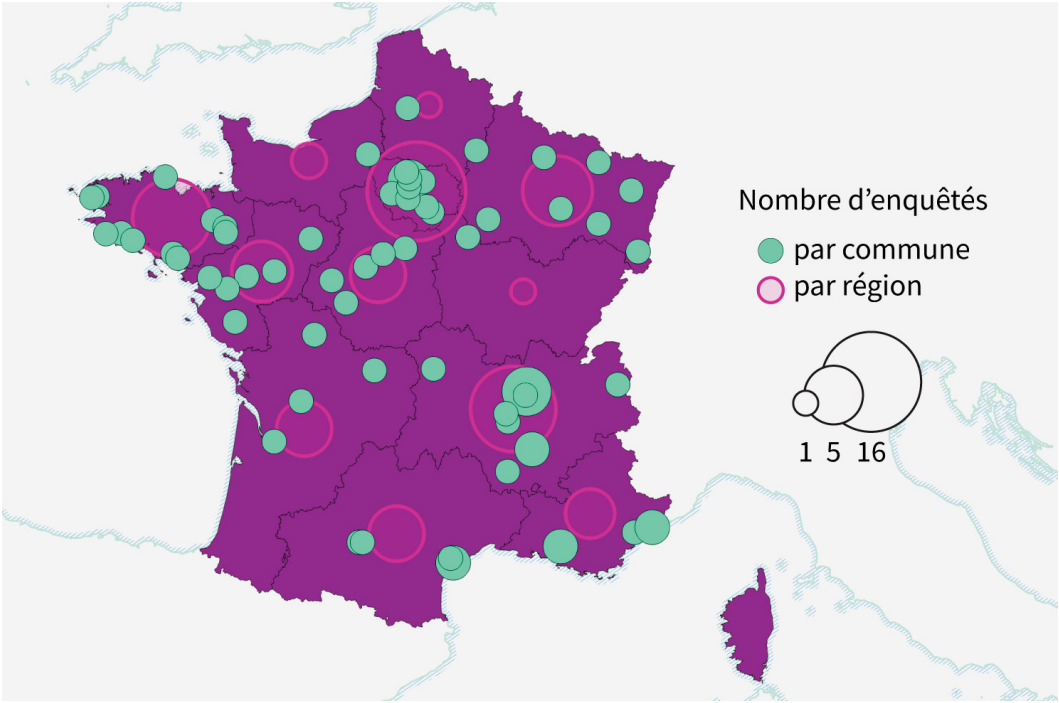


Figure 20 : Les chouetteurs en France métropolitaine. *Sources : OSM, Natural Earth. Réal. : Logan Lehmann*

passés aux forums actuels. L'intérêt du forum EdelWeb n'était peut-être pas évident. Jusqu'au début des années 2000, on pouvait effectivement acquérir le livre et travailler sur les énigmes dans son coin. La situation est différente aujourd'hui, puisque seule la communauté assure la poursuite du jeu. Il faut se rendre sur *lachouette.net* pour télécharger les énigmes et sur le *Wiki Chouette* pour prendre connaissance de l'historique de la chasse. Le passage par les forums est obligatoire pour prendre connaissance des décryptages « classiques ».

Investissement dans la communauté

Puisque la Chouette d'Or est une quête de longue haleine, un investissement à 100% sur le mode de la compétition n'est pas envisageable sur cette durée. Les chouetteurs s'investissent dans le jeu par périodes en fonction de leur temps libre, de leur motivation, de l'état de leurs recherches. 63% disent chercher activement la chouette, ce qui n'empêche pas les autres de suivre « de loin » l'activité de la communauté sur le forum. Ce dernier est utilisé pour se tenir au courant mais aussi pour discuter et piocher des idées. *lachouette.net* fait l'objet d'une divergence. 42% en ont une opinion positive et 39% une opinion négative. Les 19% restants sont hésitants. Cette question n'était pas innocente. Le logiciel du forum reprend le fonctionnement de celui monté par EdelWeb en 1996, et propose donc une ergonomie similaire parfois jugée trop archaïque. Une raison

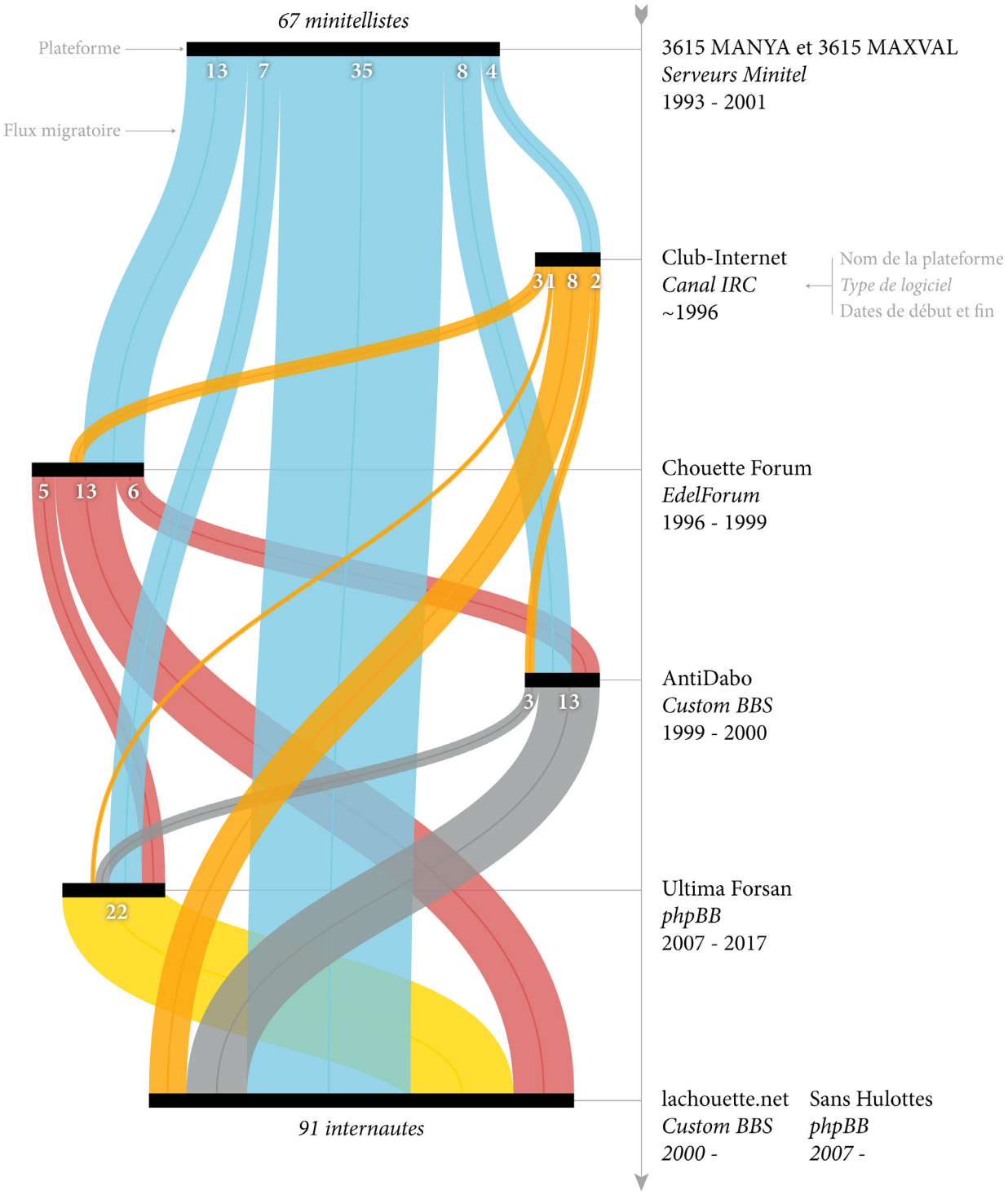


Figure 21 : Ruissèlement des joueurs à travers les différentes plateformes dédiées à la Chouette d'Or au fil des années. *Réal : Logan Lehmann*

suffisante pour certains de se rabattre sur *Les Sans Hulottes*.
Seulement 9 enquêtés ont un blog dédié à la Chouette d'Or. 7 ont eu un blog dans le passé mais plus aujourd'hui. Les données sont insuffisantes pour juger d'un éventuel essoufflement de la chasse. L'animation d'un blog demande du temps et l'abandon d'un site ne signifie pas l'abandon du jeu.
41% des enquêtés sont adhérents à l'A2CO, et 33% ont participé à au moins une Chouette-Fête. 7% ont participé à des Chouettes-Fêtes mais ne sont plus membres aujourd'hui. 60% des enquêtés disent avoir entrainé au moins une personne dans leur aventure. 46% des enquêtés disent avoir déjà fait équipe. Le travail en équipe est difficile dans la Chouette d'Or, d'une part à cause de la mise en compétition des joueurs par le règlement (il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur) et par la grande valeur du trésor (de quoi changer une vie). De plus la progression est lente et il faut savoir collaborer sur le long terme. Pour ces raisons, les équipes se font et se défont au fil du temps. D'après les enquêtés, pour faire équipe, outre une honnêteté infaillible, il faut partager la même approche du jeu : les joueurs doivent s'accorder sur le *play*. Ceux qui n'ont jamais fait équipe (36%) peuvent avoir un esprit très compétitif ou penser que réfléchir à deux cerveaux est contre-productif.

> Question B10 : Pour faire équipe, quelles sont vos exigences ?
> « Impossible ! »
> « J'ai beaucoup de mal à travailler avec les autres. »
> « Qu'il ne connaisse rien à la chouette. »

Manières de jouer et d'envisager la chasse

La question A6 permettait de savoir si les chouetteurs partageaient des centres d'intérêts au delà du jeu qui les unis. En fait, ce n'est pas le cas. La Chouette d'Or a une dimension « quête culturelle » pour une partie des joueurs qui apprécie l'Histoire et le patrimoine. Étonnamment, les chouetteurs semblent un peu moins intéressés par la cartographie, les courses d'orientation et les géocaches.
Pour travailler, les chouetteurs s'installent chez eux avec *Géoportail*, leur carte papier et les madits. Certains utilisent plutôt *Google Maps/Earth* et une carte scannée avec le logiciel MapAnnot. Ils prennent des notes sur leur ordinateur, dans un carnet ou sur des feuilles volantes. Concernant les ressources (hyper)textuelles, les chouetteurs ne sont pas sélectifs et utilisent tous les moyens auxquels ils ont accès. Pour s'informer sur la chasse, le *Wiki Chouette* et le blog de Monglane arrivent en tête. Pour trouver des éléments de décryptage, tout est bon à prendre : Encyclo-

	n	%
0	33	37
1 à 10	47	53
10 à 30	6	7
30 ou plus	3	3

Table 7 : Question D12 : Combien de fois avez-vous fait le déplacement pour creuser ?

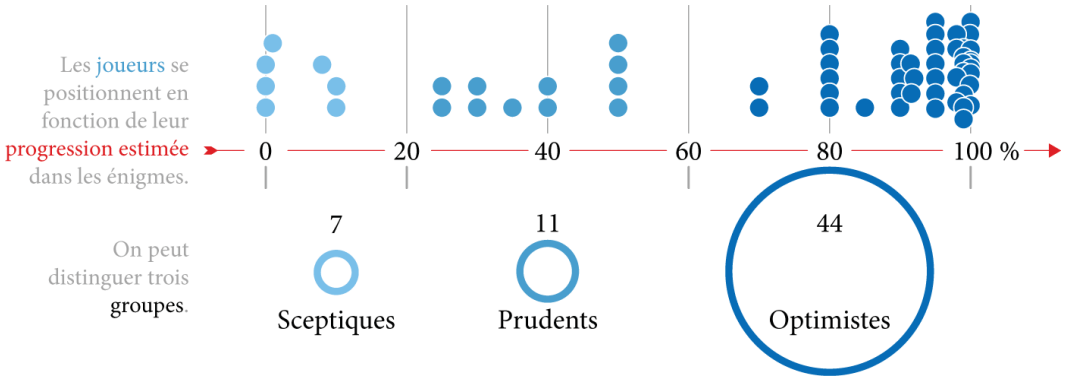


Figure 22 : Question D10 : Quel pourcentage de la chasse avez-vous résolu ? *Réal : Logan Lehmann*

pédie Universelle, le *Quid*, Wikipédia, littérature… Les guides de tourisme sont fréquemment mentionnés, puisque les énigmes s'appuient sur des éléments de patrimoine.
69% des enquêtés ont une zone et pensent que leur quête touche à sa fin. On peut catégoriser les chasseurs de trésor en fonction de leur expérience dans le maniement de la pelle. Un tiers n'a jamais creusé. La majorité (53%) des enquêtés a creusé au moins une fois mais moins de dix. Trois enquêtés disent avoir creusé plus de trente fois. Les chouetteurs vont généralement creuser seuls ou en famille. Chacun s'imagine volontiers inventeur de la contremarque. La question D10 demandait aux joueurs d'estimer leur progression dans la résolution des énigmes. Un joueur qui répond 100% estime connaitre le lieu de la cache. 62 chouetteurs s'y sont risqués. Visuellement, ils se répartissent en trois groupes qu'on peut associer à trois types de réponses :

- Sceptique : « ZÉRO » « 1% »
- Prudente : « 30% » « 40 ou 50% »
- Optimiste : « 100% ce soir. »

On voit qu'un grand nombre d'enquêtés (35 sur les 62) n'hésitent pas à donner un pourcentage de résolution de 90% ou plus. Ceci correspond au sentiment que les énigme ont été presque entièrement résolues mais qu'il manque « quelque-chose », un détail qui interviendra en fin de jeu et qui permettra de localiser sans erreur la cache. La chasse peut donc se terminer à tout instant. Certains joueurs estiment avoir résolu entièrement la chasse, et expliquent l'absence de chouette par un changement du site : la chouette aurait été évacuée lors de travaux voire retirée par Max

Valentin. L'autre partie des joueurs (35 enquêtés) est formelle : il est impossible d'estimer sa progression. Deux types de réponses :

- Réaliste : « On ne connait pas la partie immergée. »
- Experte : « Alors là, si quelqu'un OSE répondre à cette question, c'est qu'il n'a rien compris ! »

Sur la figure ci-contre, les enquêtés sont organisés autour de pôles correspondant à 6 catégories de sentiments. Les sentiments antagonistes sont opposés sur le schéma. Une couleur a été attribuée à chaque sentiment et permet de distinguer les chouetteurs hésitants, en tension : ils possèdent deux couleurs. La majorité se dirait heureuse que le jeu trouve enfin sa résolution, soulagée et/ou curieuse de connaitre le vainqueur et les solutions. Une partie non-négligeable se dirait toutefois frustrée de n'avoir pas « gagné la course » et trouvé la contremarque. Une petite partie exprimerait un regret vis-à-vis de la fin du jeu, ou une inquiétude sur le secret des solutions et l'honnêteté du vainqueur.

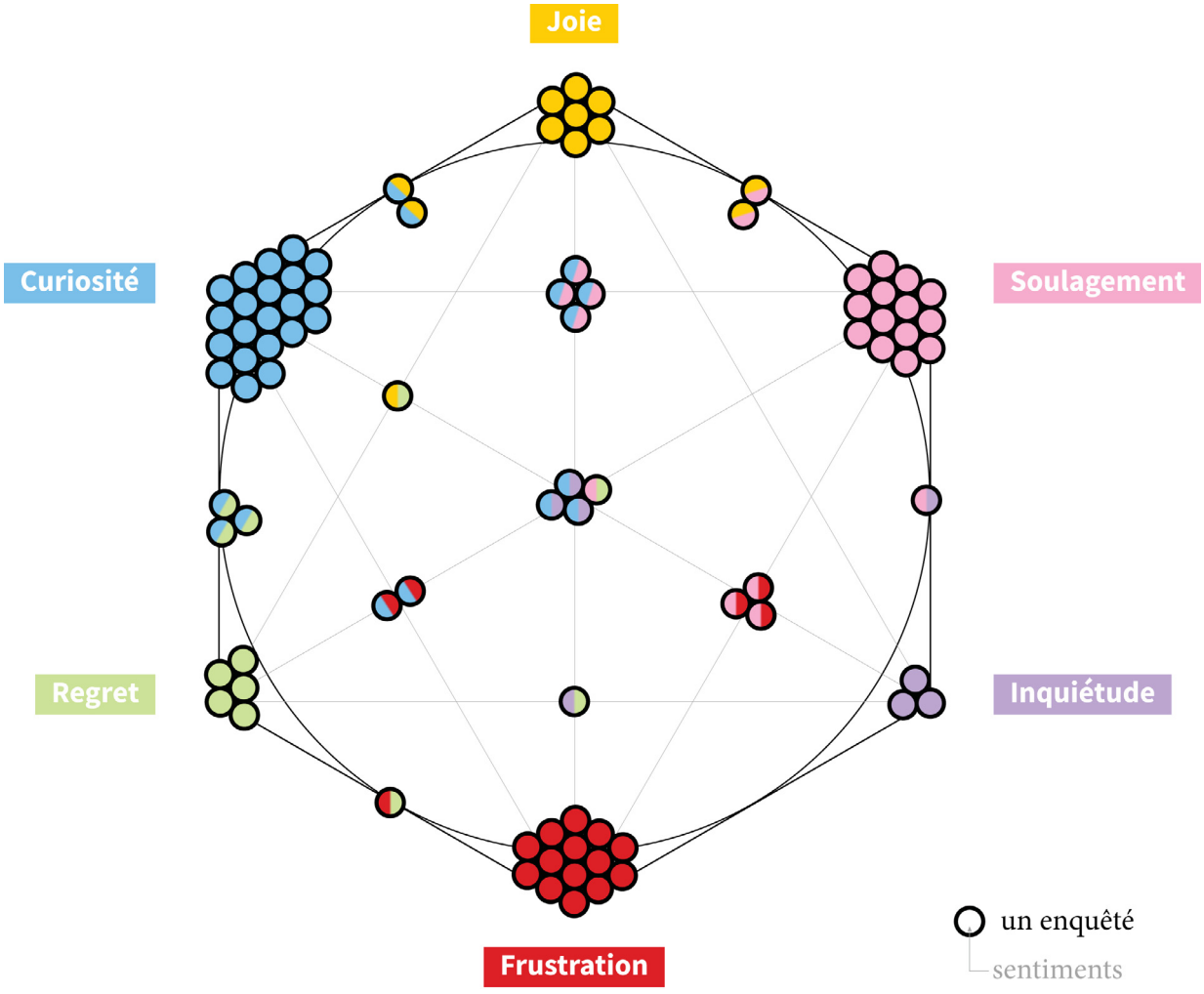


Figure 23 : Question D16 : Sentiment des chouetteurs vis-à-vis d'une fin hypothétique de la chasse. La majorité se dirait heureuse mais certains seraient frustrés de ne pas avoir gagné. Certains sont hésitants. *Réal : Logan Lehmann*

Chapitre 3

Vie de la communauté

Activités en-ligne

La collaboration a été encouragée par Max Valentin, d'abord par la création du forum sur le 3615 MANYA, puis lorsqu'il déclarait que « si les chercheurs mettaient en commun leurs trouvailles, la chouette serait déterrée dans les 3 jours »[70]. La Chouette n'a pas été déterrée depuis, ce qui montre que la formule était pensée pour encourager une émulation autour du jeu à laquelle les joueurs se prennent volontiers.

Le concept de « feu-du-jeu », introduit par John F. Sherry, Robert V. Kozinets et Stefania Borghini fait référence à « la participation active et créatrice » (Boulaire et Cova 2008, §4)[71] d'une communauté de joueurs. Poussés par leur passion, ils créent à l'attention des autres joueurs qui par définition sont consommateurs (ou « preneurs ») de tout contenu en lien avec leur jeu. Ceci s'applique à la Chouette d'Or dès l'époque du Minitel avec la DocJJ qui est la première production de chouetteurs pour les chouetteurs. Un livre sur le livre. D'autres réitèreront cet effort de compilation à l'époque d'Internet, notamment Zarquos avec ses fameuses synthèses des madits[72]. Pour épargner à ses compagnons d'aventure la lecture de près de 40 000 madits, celui-ci a fait la synthèse par énigme et par sujet de toutes les réponses apportées par Max Valentin. Certains préfèrent malgré tout faire leur propre interprétation des madits, plutôt qu'avoir recours à une synthèse. Pour cela, ils peuvent utiliser un moteur de recherche de madits comme celui proposé par Pur Esprit sur son site[73].

---

70. Madit i : 30352.

71. Christèle Boulaire et Bernard Cova (2008). "Attiser le « feu du jeu » postmoderne : le cas du géocaching et de ses zones liminoides". In : *Sociétés* 102.4, p. 69-82. issn : 9782804157753. doi : 10 . 3917 / soc . 102 . 0069, Cet article contient aussi une analyse du géocaching par les *game studies*.

72. https ://lachouette.net/index.php ?a=contrib&ref=-Zarquos_Syntheses

73. http ://www.puresprit.net/menuhowto.php

Les joueurs se consacrent à la même activité mais avec d'autres dispositifs. Outre l'échange de messages, Internet offre la possibilité de contribuer de manières nouvelles à la chasse, notamment par le moyen de blogs. Le *Wiki Chouette* est la principale source d'informations sur la chasse. On y trouve un annuaire des chouetteurs, un annuaire web, mais aussi une page pour chaque concept du jeu, façon *Wikipédia*. Il présente les éléments de réponse habituels voire pour certaines énigmes une synthèse des différentes pistes appuyée par des messages signés, datés et numérotés, qu'ils proviennent du Minitel ou d'Internet. L'annuaire web du *Wiki Chouette* recense 156 sites dont beaucoup sont aujourd'hui inaccessibles. Le site *YaOwl* est un autre annuaire des pages en lien avec la chasse, en référence à *Yahoo !*[74]. Existait aussi *Chwitter*, un forum dédié qui faisait bien sûr référence à *Twitter*[75].

La communauté célèbre la chasse avec humour. Certains chouetteurs vont devenir auteurs de mini-chasses à faire durant les rencontres[76] ou même de chasses à visée commerciale. On pourrait dire que le *play* déborde du *game*. Le feuilleton littéraire *Signet Fumax*[77] rend hommage à l'esprit de folie dont participent forcément un peu tous les chouetteurs. L'écriture fait intervenir plusieurs chouetteurs et n'est pas linéaire : l'épisode 1842 est la suite de l'épisode 1813, et l'épisode 1896 est la suite immédiate commune aux épisodes 1823, 1842 et 1871.

> « Les chercheurs étaient en train de saisir confusément l'une des clés de l'univers dans lequel ils évoluaient : les variations météorologiques dans la zone étaient manifestement liées à leur activité cérébrale. Tous ensemble qu'ils étaient à faire carburer leurs méninges pour exploser les cryptages, ils transpiraient sous le soleil, et la vapeur qui leur sortait des oreilles finissait par embrumer le ciel au dessus de la place du village. En d'autres termes, plus ils réfléchissaient nombreux à l'interprétation du Livre, plus l'ensemble devenait brumeux. »
>
> – *Signet Fumax*, 1842[e] épisode (extrait, dans Schmoll 2007)

Activités hors-ligne

La chasse au trésor ludique demande un travail de documentation et de réflexion qui en constitue le *ludus*. La collaboration a donné lieu à tout un jargon spécifique de la Chouette d'Or. Pour communiquer plus efficacement, les joueurs utilisent des néologismes et des acronymes. *Le Petit Chouetteur Illustré* de Patrice Salvy se présente comme un dictionnaire et explicite les termes à connaitre. Il s'agit de termes propres au jeu (71721075) ou à la chasse (antibourgiste), ou des noms communs ayant une signification particulière dans le jeu (aigle) ou non (AMHA).

74. Dernière mise-à-jour en juillet 2004.
75. Fermé en juillet 2012.
76. Il y a une mini-chasse à chaque Chouette-Fête.
77. https ://www.lachouette.net/contrib/SignetFumax/

71721075 *[650]*. Séquence de huit chiffres visible sur le visuel de l'énigme et qu'il faut décrypter pour résoudre l'énigme dans son entier. La position de cette séquence sur le visuel n'a aucune importance. → *voir les hypothèses collectées par* **Piblo*** *sur son site Wiki-Chouette : piblo29.free.fr/wiki_chouette/index.php?title=71721075*

ANTIBOURGISTE *[530]*. Chercheur qui situe ailleurs qu'à Bourges (Cher) le lieu de départ de la Chasse tout en admettant qu'au cours de cette Chasse on puisse passer par Bourges. Contraire : **Néobourgiste*** *(voir* **Catégories de Chouetteurs***)*.

AIGLE *[470]*. Le décryptage du texte de l'énigme permet d'obtenir le texte suivant : **C'EST LA QUE L'AIGLE IMPRIMA LA MARQUE DE SES SERRES DANS LE SABLE, CENT JOURS AVANT DE SE CASSER LE BEC ET Y LAISSER SES PLUMES.** Viennent immédiatement à l'esprit les **Cent-Jours*** de **Napoléon*** qui, revenu de l'Ile d'Elbe, débarqua à Golfe-Juan. L'une des **indications supplémentaires*** semble d'ailleurs confirmer cette hypothèse : **VENU DE L'ILE D'ELBE, IL Y DEBARQUA.**

AMHA. Comme il est parfois de bon ton de faire passer la pilule en ajoutant *En toute amitié* ou encore, suivant le milieu, *En toute Fraternité*, AMHA signifie *À mon humble avis*, formule très utilisée sur les Forums même – et surtout – si la personne qui l'utilise ne fait pas toujours preuve... d'humilité !

Figure 24 : Extrait du *Petit Chouetteur Illustré. Source : Patrice Salvy*

Les chouetteurs publient des livres à propos de leur jeu, et d'ailleurs sont les seuls à le faire. Nous avons déjà mentionné le cas de Patrick Schmoll alias Jarod et l'ouvrage *La chouette, 20 ans après*. Certains chouetteurs publient leurs solutions sous forme physique. Ces petits livres contiennent immanquablement un mot sur l'aventure personnelle de l'auteur et sur Max Valentin. On y trouve généralement deux parties : leurs solutions aux énigmes, et le point sur ce que leur a apporté le jeu. C'est une manière de fermer la parenthèse, même si le plus souvent ces auteurs continuent à suivre l'actualité de la chasse.

Certains chouetteurs se sont lancés dans la parodie musicale et sur le site de l'A2CO on peut acheter un album qui propose des titres comme *Les chouetteurs Dabo'rd* ou *J'ai encore rêvé d'ailes*[78].

La communauté possède un recul sur la chasse et en produit un commentaire. Les revues de presse comme celle qu'on trouve sur le site de Patrice Salvy[79] montrent qu'elle envisage et même assume sa marginalité. Lorsqu'un nouvel article est publié, le lien est immédiatement partagé sur le forum.

Les repères géographiques intervenant dans le décryptage – correct ou non – des énigmes font partie de la culture communautaire des chouetteurs. Ils piochent dans cette liste les villes qui vont accueillir leur fête annuelle. Certaines communes comme Dabo (Moselle) ont bien conscience de leur appartenance à l'univers de la Chouette, ayant eu affaire à un grand nombre de joueurs téléphonant sans répit ou débarquant avec leur pelle : pendant des années, l'office du tourisme

78. https ://a2co.org/clips_cd.html
79. http ://kelpi.zabro.free.fr/Web/Accueil/presse.htm

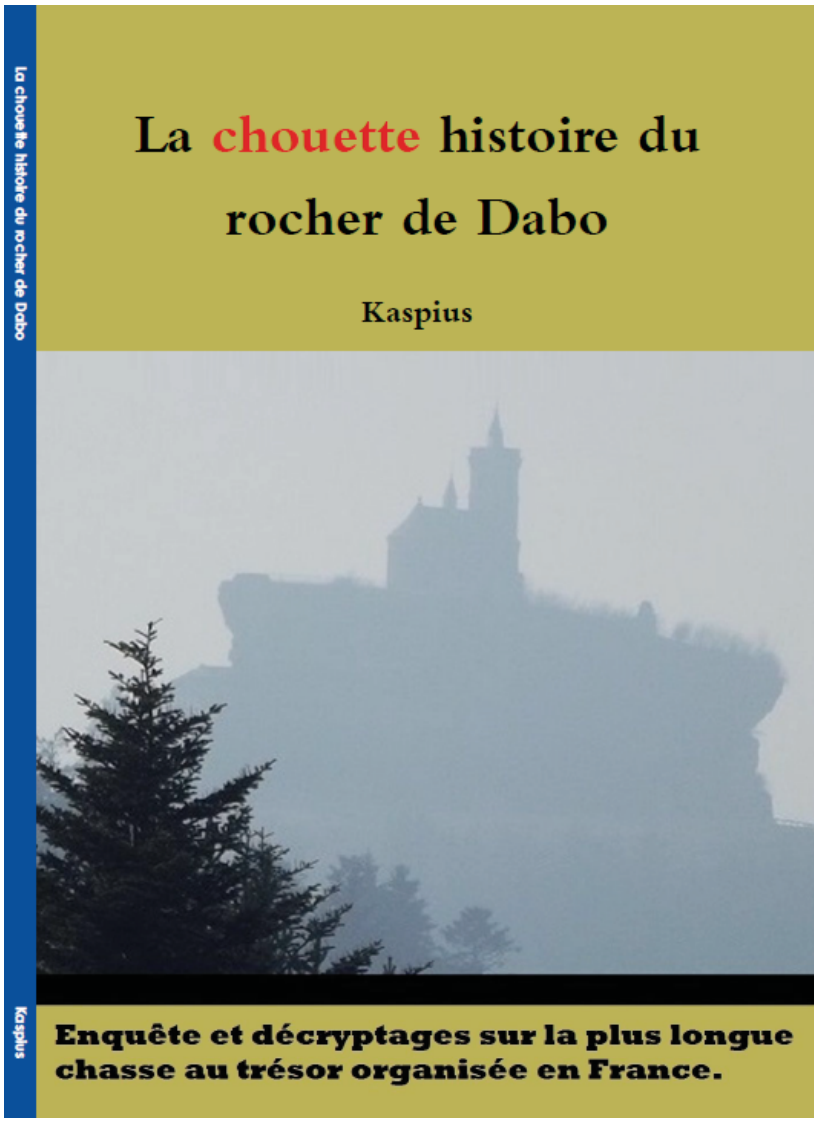


Figure 25 : *La chouette histoire du rocher de Dabo* du chouetteur Kaspius contient une résolution des énigmes, des informations historiques sur le rocher de Dabo et un regard réflexif sur la chasse. La photo en couverture montre pourquoi le rocher de Dabo a souvent été associé au « Navire noir perché », l'une des mystérieuses entités rencontrées au cours du jeu (voir p73). *Image : Kaspius*

2003	Bourges (Cher)	2013	Dijon (Côte d'Or)
2004	Dabo (Moselle)	2014	Mainsat (Creuse)
2006	Épernay (Marne)	2015	Issoire (Puy-de-Dôme)
2008	Thorens-Glières (Haute-Sav.)	2016	Troyes (Aube)
2009	Bourges (Cher)	2017	Carignan (Ardennes)
2010	Roncevaux (Espagne)	2018	Rocamadour (Lot)
2011	Cherbourg (Manche)	2019	Angers (Maine-et-Loire)
2012	Barran (Gers)		

Table 8 : Dates et lieux des Chouettes-Fêtes.

de Dabo a reçu de nombreux appels téléphoniques pour confirmer l'altitude de la chapelle St-Léon. La légende veut qu'après un trop grand nombre de réclamations de la part de chouetteurs, l'IGN, qui donnait une altitude de 647 mètres au lieu des 650 voulus par le jeu, a retiré cette donnée de ses cartes topographiques[80]. Ces lieux font donc partie de quelque chose, d'un ensemble qui existe par le jeu. Un territoire, mais lequel ?

Être chouetteur

Souvent, le sous-texte des articles de presse et émissions à propos des chouetteurs est le suivant : comment peuvent-ils en tant qu'adultes consacrer tout ce temps (25 ans !) au jeu ? La pratique de la chasse au trésor et par extension les chouetteurs eux-mêmes sont considérés comme marginaux. Le concept de zones liminoïdes (Boulaire et Cova 2008, §4) a été introduit par Victor Turner dans *Le Phénomène rituel* (1990). Les zones liminoïdes sont par définition à l'écart de la vie courante[81]. Par rapport à la société, il s'agit de l'endroit (figuré) où les normes sont affaiblies. Les individus s'y retrouvent pour se comporter différemment, pour jouer avec les règles et les symboles. Il y a différents degrés de radicalité par rapport à la norme centrale. La zone liminaire offre la potentialité d'une transformation à celui qui s'y trouve, et aussi celle d'un chamboulement ou un renversement des valeurs de la zone centrale. Dans la Chouette d'Or, à cause de la résistance des énigmes, il n'y a pas vraiment de limite à l'investissement en temps du joueur. Davantage que d'autres chasses au trésor, elle est susceptible de devenir une passion, et ses adeptes peuvent être perçus comme marginaux en raison du temps qui y est alors consacré. Pour les joueurs, la recherche de la chouette peut constituer une zone liminoïde. Leur pratique de la chasse et leur investissement dans la communauté sont à la marge de leur vie normale. Ceci est renforcé par le voile initiatique qui entoure la chasse : vis-à-vis de leur entourage qui n'en ont pas les codes (références, jargon…), les chouetteurs sont souvent isolés sur le plan de cette passion, comme l'ont montré les questions B8, B11 et B9. Dans cette zone liminoïde, ils trouvent toutefois une très grande liberté intellectuelle : ils peuvent s'intéresser à tous les sujets qui leur semblent pertinents et tester les hypothèses les plus folles.

Depuis 2003, les chouetteurs se retrouvent aussi IRL lors des Chouettes-Fêtes. Au programme : discussion de pistes, mini-chasse en lien avec le lieu de la fête, pique-nique avec spécialités régionales… Les chouetteurs débattent de leurs pistes, sans toutefois en dire trop. Comme d'évidence

80. En tout cas, la donnée figure sur la carte IGN TOP25 de 1993 mais plus sur celle de 2013. Par ailleurs d'autres sources donnent d'autres altitudes, voir http ://surlestracesdelachouettedor.blogspot.com/2016/06/more-majorum.html

81. En littérature, un personnage est dit liminaire lorsqu'il est écarté de son groupe ou de son statut.

ils partagent certaines affinités, ils échangent aussi sur des curiosités de culture générale, d'autres chasses au trésor… Certains font montre d'un talent de démonstration, d'autres sont discrets, d'autres encore sceptiques. L'ambiance est mi-festive, mi-confidentielle. Comme les solutions de chacun sont secrètes, il est plus facile de parler des méthodes. L'énigme N+2 peut-elle confirmer un résultat obtenu en N ? Faut-il parfois revenir en arrière pour exploiter une deuxième fois une énigme ? Chaque chouetteur a généralement un avis tranché sur la méthode à suivre, mais seule la découverte de la chouette pourra confirmer laquelle était la bonne. Chaque année, une mini-chasse est organisée. Les énigmes s'appuient sur le patrimoine historique du lieu qui reçoit la Chouette-Fête ; cette année, Rocamadour. Les indices se trouvaient en ville, devant les sanctuaires, et tout au long du chemin de croix avec ses 14 stations. La Chouette-Fête est aussi l'occasion de la tenue de l'Assemblée Générale de l'A2CO dans laquelle l'avenir à moyen terme est évoqué : réélection des membres du bureau, situation juridique de la chouette en or…

La Chouette d'Or au présent

La somme des quêtes individuelles qui vont toutes dans le même sens forme une quête collective. On ne peut pas parler de quête commune, puisque chaque joueur espère un certain aboutissement : que lui-même trouve le trésor. Certains n'ont pas peur : ils partagent l'intégralité de leurs éléments de réponse. Il est vrai que ce n'est généralement qu'après avoir creusé en vain, mais c'est aussi une manière de montrer qu'on a travaillé à l'objectif collectif, et de passer le flambeau. C'est le but commun des chouetteurs et l'objet de l'A2CO : pérenniser le jeu et la chasse. Pour ce faire, l'association utilise son forum (*lachouette.net*) comme une plateforme. La page « Contributions »[82] permet d'archiver toutes sortes de documents dont les anciens sites personnels. Les années passent et les liens hypertexte n'aboutissent plus. Les sites des chouetteurs ne sont plus mis à jour, puis sont mis hors-ligne. Les pages persos de Club-Internet ou Wanadoo sont évacuées lors des rachats d'entreprises. Certains sites sont mis « en travaux » pour ne jamais en sortir. Lorsqu'un site n'est pas archivé dans les contributions, le service Wayback Machine permet parfois de le consulter. On prend alors conscience de la taille de la nébuleuse formée par les contributions de chacun – rien que sur Internet – tout au long de cette chasse. D'un côté, la stratégie de préservation du jeu en ligne fonctionne très bien. Les nouveaux arrivants peuvent s'y adonner normalement et s'imaginer remportant la statuette. De l'autre, la conservation des détails de la chasse est inégale. D'un point de vue organisationnel, la communauté ne peut pas

82. https ://www.lachouette.net/index.php ?a=contrib

se prémunir totalement des effets du temps qui passe. En 2013, quelques membres de la communauté sont retournés au papier pour contribuer à l'ouvrage *La Chouette 20 ans après*, paru aux Éditions du Trésor[83]. Malgré l'idée traversant le livre que la Chouette est toujours « à trouver » et que le jeu continue, le ton des divers textes composés par des chouetteurs de la première heure est un peu commémoratif. Pourtant la chasse est bien vivante. Le corpus hypertextuel permet aux néophytes d'entrer dans l'aventure : en même temps qu'il fait l'objet d'un effort de conservation, il sert de terreau à un imaginaire commun, d'où le nom de corpus-univers.

83. Julien Alvarez (2013). *La chouette, 20 ans après*. OCLC : 847571190. Paris : Éd. du Trésor. isbn : 979-10-91534-03-1.

Troisième partie

Rechercher la chouette : la piste comme relecture du territoire

Chapitre 1

Déontologies en l'absence de méthode

Les Chouetteurs approchent les énigmes selon une attitude plus ou moins rigoureuse par laquelle ils espèrent éviter les fausses pistes. Ils puisent dans leur bagage de compétences pour élaborer des méthodologies. L'attitude de recherche de la Chouette peut passer par :

- Une sélectivité dans les références culturelles : par exemple, ne faire appel à aucun auteur ou personnage contemporain[84].
- L'adoption d'une certaine logique pour résoudre les énigmes : l'énigme N ne peut pas servir à décrypter l'énigme N-1.
- L'utilisation savante de la carte : recherche d'alignements sur la carte papier uniquement, et pas sur la version scannée qui pourrait comporter des déformations.

Le développement de telles méthodologies révèle un caractère important chez les chouetteurs : la quête de connaissances prime. Quels que soient leurs cursus, leur but est de trouver quelle attitude, quelle manière de travailler permettra de casser les énigmes. La plupart des joueurs souscrivent à l'idée d'une rationalité du jeu, mais certains s'en défont complètement.

Ambigüité dans les consignes

Dans la Chouette d'Or, le mot « piste » prend tout son sens avec les tracés sur la carte. Tout l'exercice consiste à trouver quel lien Max Valentin a fait entre le cheminement géographique qui mène au trésor et l'énoncé (texte + visuel) des énigmes. Pour le joueur, la réponse à chaque énigme est ou plutôt comprend une information géographique supplémentaire qu'il reporte sur la (sa) carte. Chaque étape du cheminement-décryptage constitue un concept clé (TANPR, Sentinelles) qui devient un blocage tant qu'il n'a pas été élucidé et explicité. L'utilisation de noms

84. En vertu du madit i : 4973.

communs dans les énigmes (aigle, sage) multiplie les possibilités d'interprétation et les fausses pistes potentielles, qu'elles aient été sciemment élaborées par Max Valentin ou non.
Nous avons vu qu'un flou entourait le rôle de la carte dans le jeu. Il est probable que Max Valentin n'en ait pas eu conscience lui-même. Face aux questions des chouetteurs, ce dernier a précisé le rôle de la carte : il ne faut pas y chercher des réponses aux énigmes, mais s'en servir comme un « pense-bête ». Ces précisions n'ont pas beaucoup aidé les chouetteurs. Au sujet de l'art de la cartographie, il partage l'anecdote suivante :

```
QR n°45 du 14.06.00 EGALITE?
Q : TOUT CE QUI SE TROUVE SUR UNE CARTE TRES PRECISE SE TROUVE
EN GRANDEUR NATURE .T OUT CE QUI EST EN GRANDEUR NATURE EST RE
TRANSCIT SUR CETTE MEME CARTE.ETES VOUS D'ACCORD, PENSEZ VOUS
QU'IL FAILLE S'EN MEFIER, OU COMME VOUS LE DITES :NO COMM ENT
MERCI ET BONNE JOURNEE.*
R : OH NON, TOUT CE QUI SE TROUVE SUR LE TER RAIN NE FIGURE PAS
SUR LES CARTES PRECI- SES, BEAUCOUP S'EN FAUT! EN REVANCHE, ET
SAUFERREUR DE L'EDITEUR DE CARTES - ET CELA ARRIVE - TOUT CE QUI
FIGURE SUR UNE CARTE PRECISE FIGURE AUSSI SUR LE TERRAIN. UNE
ANECDOTE : M'ETANT PROCURE L'ANNEE DERNIERE UNE CARTE PRECISE
D'UNCOIN QUE JE VOULAIS VISITER (CETTE CARTE ETAIT LA DATE "1999"),
J'AVAIS REPERE UN CHENE SECULAIRE SUR CETTE DERNIERE. ARRIVE SUR
PLACE, IL Y AVAIT LA UN CLUB D'EQUITATION, ET PAS LE MOINDRE ARBRE.
RENSEIGNEMENT PRIS, LA RESPONSABLE DE CE CLUB M'A DIT QUE L'ARBRE
AVAIT ETE FRAPPE PAR LA FOUDRE ET AVAIT ETE COU-PE EN... 1952!
AMITIES -- MAX
```

– Madit i : 33115

Au cours de la chasse, Max Valentin a donc stipulé à la fois qu'il n'est pas nécessaire de se déplacer (autrement qu'à la bibliothèque) pour résoudre les énigmes[85], que ces dernières ne résolvent pas avec la carte[86], que la carte est nécessaire[87], et enfin met en garde les chouetteurs contre les dangers de la géographie de cabinet. Exacerbée par ce manque de clarté, l'impossibilité des énigmes conduit à un déchainement de toutes les intuitions. Les joueurs dépassent la consigne et utilisent la carte comme un outil pour trouver de nouveaux alignements, des toponymes prometteurs et d'autres curiosités.

85. Madit i : 844.
86. Rubrique « Précision des auteurs » du 3615 MAXVAL.
87. Madit i : 274, voir p72.

L'attitude savante du chouetteur

Les méthodes mobilisées pour dépasser les décryptages primaires et tenter de résoudre véritablement et entièrement les énigmes sont variées. Elles sont souvent propres à chaque personne, puisque chacun doit puiser dans ses connaissances les outils qui paraissent les mieux adaptés. Plus l'énigme résiste, plus la méthode est personnelle voire ésotérique. En parcourant les messages des anciens forums, on voit que les chercheurs évoluent peu sur ces outils. Alors que l'acquisition de nouvelles connaissances et l'élargissement des horizons culturels est l'un des attraits du jeu, les acquis personnels priment lorsqu'il s'agit de traiter les énigmes dans un cadre de pensée. Par exemple, un chouetteur à l'aise avec les algorithmes essaiera d'appliquer les outils de la cryptologie aussi souvent que possible, négligeant parfois des solutions plus simples.

En un sens, le décryptage des énigmes est analogue à la connaissance de la réalité : la question est de savoir si l'on suit une bonne piste – « la Vérité » évoquée dans l'énigme 530 – ou pas. Ce concept évoque le positivisme : il y aurait une vérité dont on peut continuellement se rapprocher. Toutefois, l'absence d'une méthode pour le décryptage – comme dans *Masquerade* (voir p5) – laisse les chercheurs dans le flou le plus total. La résistance des énigmes pousse à la surinterprétation et à l'utilisation de méthodes ésotériques comme la numérologie ou même l'alchimie (un seul cas recensé). Afin de s'assurer de ne pas suivre une fausse piste, chaque chouetteur possède une déontologie et s'efforce de conserver une « scientificité » dans sa recherche. L'acception du terme varie selon les individus. Pour certains la logique doit être implacable, malgré qu'il soit difficile de savoir de quelle logique tient la bonne résolution des énigmes. Pour d'autres, croiser deux fois le même nombre suffit à confirmer la validité d'une piste. Pour certains, les énigmes de la Chouette d'Or, voire même l'enchainement de leurs décryptages, n'ont rien de scientifique. Par là il faut entendre sans rapport avec le processus normal d'inférence.

Ainsi chacun fait étendard de sa manière de travailler. Les chouetteurs se reconnaissent les uns les autres par leur foi en tel ou tel décryptage[88] : roncevellistes, antidaboïstes… Ils ne se situent donc pas par rapport aux courants principaux de la philosophie scientifique, mais les uns par rapport aux autres en puisant dans leurs bagages personnels. Les personnes ayant, ou ayant eu une profession technico-scientifique ont tendance à l'invoquer comme garante de leur bonne compétence, ce qui est légitime mais peut-être illusoire face à la difficulté du jeu. Tant que la Chouette n'a pas été trouvée, impossible de savoir qui a raison. En attendant, les orgueils – un peu émoussés après 25 ans – s'affrontent avec bienveillance.

88. Julien Alvarez (2013). *La chouette, 20 ans après*. OCLC : 847571190. Paris : Éd. du Trésor. isbn : 979-10-91534-03-1, p19-24.

> « c'est que les "chouetteurs" savent, par expérience, que toute théorie a quelque chose de délirant, et arrivent donc à associer de solides convictions personnelles à une grande tolérance pour les idées des autres. »
>
> – Patrick Schmoll (Jarod) (Schmoll 2007, p.135)

Malgré tout, les énigmes résistent. Max Valentin a plusieurs fois confié que si la Chouette d'Or était à refaire, il apporterait moins de soin aux fausses pistes, trop séduisantes et élaborées selon lui. En mars 2000, durant une émission de *ThésaurusTV*, il révèle à demi-mot l'existence d'une « méga-astuce » : un moyen de savoir si l'on suit ou non une fausse piste. Sa nature n'est pas évidente. Parmi les méga-astuces possibles : un enchainement logique, un traitement systématique, une somme de chiffres, une évaluation, un cheminement géographique, une figure géométrique… Pour les chouetteurs, c'est une énigme de plus à résoudre, peut-être la plus importante.

Chapitre 2

Enquête géographique

La chouette est-elle à chercher du côté de Dabo ? Après tout, le village a clairement la forme d'une croix, idéale pour y enfouir un trésor. À moins qu'avec toutes ces constructions géométriques, ce ne soit du côté de Le Compas, dans la Creuse, qu'il faille porter sa pelle.
Selon Max Valentin, il suffit pour décrypter les énigmes d'une bonne culture générale et d'une carte pour prendre des notes et reporter notre progression. De toute évidence, il a surestimé ses joueurs : l'étendue de la culture générale à avoir est indéterminée. Les joueurs se rabattent sur ce qu'ils ont à portée : la carte de France. Le madit suivant montre l'importance du positionnement géographique des éléments de décryptage :

```
QR n° 24 du 29.07.95 BIZUT A CARTE BLANCHE
Q : MAX VOUS AVEZ DIT QUE LA CARTE SERVEIT U NIQUEMENT DE PENSE-BETE
POUR Y REPORTER NOS TROUVAILLES. EST-ELLE INDSIPENSABLE? IE POURRAIT-ON
ARRIVER AU BUT EN REPORTA NT CES TROUVAILLES SUR UNE FEUILLE BLANC
HE EN RESPECTANT BIENSUR POSITIONS ET DI STANCES? IE LEFOND DE
CARTE EST-IL UTILE? MERCI. BONJOUR CHEZ VOUS.
R : SAUF SI VOUS ETES UN PHENOMENAL CRACK EN GEOGRAPHIE, JE NE
VOIS PAS COMMENT VOUS POURRIEZ VOUS PASSER D'UNE CARTE... AMITIES
-- MAX
                                                    – Madit i : 274
```

C'est-à-dire que la localisation des énigmes est cryptée spatialement. C'est la mise en relation des repères géographiques qui la révèlera. Voyons comment ceux-ci interviennent, et ce qu'implique le travail d'enquête auquel s'adonnent les chouetteurs. Pour déjouer l'esprit malicieux de Max Valentin[89], celui qui convoite la chouette peut exercer son talent de chasseur de trésor en traitant les énigmes (le jeu) ou le contexte du jeu (la chasse).

89. Anagramme : Malin Vexant.

Figure 26 : Superposition du visuel de l'énigme 470 avec la carte de France. Le contour du rocher dans lequel semble plantée l'épée présente une similarité avec des éléments géographiques de grande étendue présents sur la carte de France. Cette approche privilégie l'image et la spatialité, mais il est aussi possible d'interpréter le visuel d'un point de vue purement symbolique : Excalibur et Durendal viennent immédiatement à l'esprit. *Auteur : Archi Parmentier.*

Résolution par le jeu

Malgré la diversité des approches, certaines solutions font l'objet d'un consensus relatif. Par exemple, il y a aujourd'hui peu d'antibourgistes : la plupart des joueurs admettent que Bourges (Cher) est la solution de l'énigme 530 et l'Ouverture par laquelle on cherche les alignements. D'un autre côté, une fois les énigmes lues selon un certain sens, il est difficile de se débarrasser de cette représentation. Par conséquent il est difficile de réaliser qu'une piste est mauvaise et de l'abandonner, mais cette gymnastique intellectuelle fait partie du *play*. Ce n'est pas seulement la teneur spatiale des repères géographiques qui est importante, mais aussi leur teneur historique. Un possibilité est de retourner au texte (et au visuel) des énigmes pour produire des décryptages alternatifs. Par exemple, la piste dite de Charleroi fait correspondre à chaque vers de l'énigme 470 un roi de France nommé Charles, de Charlemagne à Charles X. Cela signifie que le terrain de jeu des chouetteurs est à géométrie variable : potentiellement, aucun sujet n'est en dehors du jeu. Ni aucun lieu, du moment qu'il apparait sur la carte.

Pour comprendre l'intérêt des moyens mis en œuvre par les chouetteurs, il faut d'abord comprendre le type de difficultés que posent les énigmes. Prenons un exemple : pour de nombreux joueurs, l'énigme 600 constitue le premier blocage du jeu. Plus spécifiquement, c'est le texte qui une fois décrypté débouche sur une interrogation :

> BDI,J. DF,F. CFD. BJ. HJ. EA,B. BC. E. DC,B. CDI,B. BAB,H. BE. CD. FB. BCG,J. BIG,D. BE. BG. BJD,B. DB. BGH,C. BC. E.

Le décryptage lui-même fait l'objet d'un consensus : il faut utiliser le code A=0 (déjà suggéré dans l'énigme 580) pour commencer à déchiffrer le message, c'est-à-dire que l'on remplace A par 0, B par 1, C par 2 etc… On obtient :

138,9. 35,5. 253. 19. 79. 40,1. 138,9. 35,5. 253. 19. 79. 40,1. 138,9. 35,5. 253. 19. 79. 40,1. 138,9. 35,5. 253. 19. 79. 40,1.

Il faut voir dans ces numéros des masses atomiques. Il suffit d'y substituer les symboles chimiques présents dans le tableau de Mendeleiev. Par exemple l'élément de masse 19 est le fluor de symbole F ; on remplace donc 19 par F. On obtient :

La Cl E F Se Ca C He S U Ru N Na V I Re N O Ir P Er C He
La clé se cache sur un navire noir perché.

Le joueur doit maintenant trouver ce que représente l'expression « navire noir perché », et c'est là qu'est la vraie difficulté de la Chouette d'Or. Derrière des décryptages très simples règnent une complexité et un flou tout-à-fait déroutants. Avec le « Navire Noir Perché » (NNP), deux autres « entités » rencontrées dans le jeu posent ce problème : la « Nef Encalminée » mentionnée dans l'énigme 560, et les « Sentinelles » de l'énigme 650. Ces entités sont des repères géographiques mais pourraient correspondre à un grand nombre de lieux[90]. Max Valentin distingue le décodage, qui donne du texte clair, du décryptage qui donne la solution complète d'une énigme[91]. Ici, le décodage ne permet pas de trouver la bonne piste. Il manque un élément de réponse. Pour surmonter ce problème, les chouetteurs ont parfois recours à des solutions techniques.

Le site *Google Books* lancé fin 2004 permet d'effectuer des recherches textuelles dans un immense corpus de plusieurs dizaines de millions de livres. La recherche documentaire constituant le principal moyen de décryptage des énigmes, les chouetteurs se sont bien sûr saisis de ce moyen extraordinaire. Max Valentin dit avoir « empruntée à quelqu'un » l'expression « Nef Encalminée »[92]. En cherchant « Nef Encalminée » sur *Google Books*, on peut trouver deux auteurs qui utilisent l'expression telle quelle : Paul Claudel dans *Le Soulier de Satin* (1929), et Yves Leclair dans son poème *Le secret du badeau* (1989). On trouve aussi d'autres références, mais postérieures à la publication des énigmes. Dans le poème d'Yves Leclair, la Nef Encalminée est la collégiale d'Oiron. Il faudra attendre la découverte de la chouette pour savoir si ces nouvelles pistes étaient pertinentes.

Un approche géomatique est aussi possible, basée sur des catalogues de points. Dans cette vision des choses, la carte est d'abord un inventaire. L'idée est de traiter tous les repères géographiques connus pour voir s'ils peuvent correspondre aux entités du jeu. Selon le texte de l'énigme 650, les Sentinelles sont censées se trouver à une certaine distance à l'Est du NNP :

90. Se référer au *Wiki Chouette* pour voir des listes de lieux qui pourraient correspondre au NNP, à la Nef Encalminée ou aux Sentinelles. La liste des Nefs déjà proposées : http ://piblo29.free.fr/wiki_chouette/index.php ?title=Nef

91. Madit i : 29881.

92. Madits i : 3104 et i : 12074.

> Dos au Ponant, cherche les Sentinelles.
> A 8000 mesures de là, elles t'attendent.
> Trouve-les, il te faut les passer en revue

L'énigme précédente (600) a amené le joueur au NNP. Le Ponant est bien sûr l'Ouest. Un consensus relatif estime que la mesure vaut 33 centimètres[93] et donc 8000 mesures valent 2640 mètres. Enfin, selon une interprétation de l'énigme suivante (520), les Sentinelles peuvent être de genre masculin[94], sont au nombre de trois et ne sont pas trop éloignées puisque selon Max Valentin, dès lors qu'on « voit une Sentinelle, on peut les voir toutes »[95] :

> Entre eux, il n'y aurait que deux intervalles s'ils étaient alignés.

On devrait donc pouvoir trouver trois repères assez proches qui correspondraient aux Sentinelles avec à 2640 mètres à l'Ouest un repère correspondant au NNP. À l'aide de catalogues de points d'intérêt commerciaux et communautaires, le chouetteur Airyn a compilé la liste des couples NNP/Sentinelles potentiels[96]. La liste obtenue est trop longue pour être directement utilisée : plus de 3000 résultats.

Au final, les moteurs de recherche et les traitements systématiques ne permettent pas de « casser » les énigmes. Rien ne garantit que les références choisies par Max Valentin figurent dans la liste d'éléments ainsi trouvés. Quand bien même, l'utilisation de ces références dans le décryptage n'est pas évidente : on peut prendre en compte sa position géographique (le pointer sur la carte) ou son sens (symbole, jeu de mots, allusion). Par exemple, l'énigme 650 nous demande de « passer en revue » les Sentinelles, sans que l'on sache s'il faut les relier entre elles ou les inspecter pour en déduire des indices. De plus, le jeu instruit des rapports particuliers entre les références, notamment par l'usage de concepts qui lui sont propres comme l'Ouverture par laquelle on trouve des alignements ou la Lumière (concept qui demeure inexpliqué).

Ainsi le jeu renvoie l'image d'un territoire de nature avant tout fonctionnelle : ses lieux sont reliés par une logique propre aux énigmes. La sémiotisation est à la fois réalisée par le jeu (l'auteur) et par les joueurs. Collectivement, ces derniers dessinent la carte d'un nouveau territoire, propre à la chasse, riche d'une profondeur historique qui est celle des différentes pistes explorées. Les chouetteurs s'approprient effectivement de nouveaux éléments du territoire à chaque nouvelle tentative de décryptage. Toutefois il faut garder à l'esprit que la dimension spatiale n'est

93. La mesure est utilisée plusieurs fois au cours du jeu. Sa valeur doit être trouvée dans la deuxième énigme (780).

94. Le fait que les « ils » se rapportent aux « Sentinelles » est sujet à interprétation. Si c'est le cas, le changement de genre peut se faire par synonymie. Par exemple : une tour, un donjon.

95. Madit i : 318.

96. https ://www.lachouette.net/contrib/Airyn/Airyn_Nef_et_sentinelles.pdf

pas la seule affectée par cette appropriation. Les évènements historiques, références littéraires et autres objets de la culture générale sont aussi intégrés, assimilés à un ensemble hétéroclite de connaissances qui n'ont en commun qu'un rapport (supposé) au jeu : un territoire du jeu ?
Le dernier recours est de localiser la contremarque à la force brute. Une fois leur zone obtenue, faisant l'impasse sur les derniers éléments de réponse permettant d'arriver au pile-poil[97], certains chouetteurs n'hésitent pas à louer du matériel de détection avancé comme des radars à pénétration de sol (RPS). Malgré leur prix, de tels systèmes sont parfois commercialisés comme des « détecteurs de trésors » en vertu de leur utilisation répandue en archéologie. Leur manipulation reste délicate. Certaines entreprises proposent des RPS montés sur drone à un tarif non spécifié.

Résolution par la chasse

Pour contourner le problème posé par les énigmes insolubles, les chouetteurs se sont également intéressés au contexte de création du jeu. Une sorte de deuxième jeu s'est créé par-dessus le premier, dans lequel on cherche un maximum de détails d'ordre historique. On est en quelque sorte « sur la trace de *Sur la trace de la Chouette d'Or* ». L'enquête prend alors un tournant sérieux car on s'intéresse à des faits réels.
Il s'agit principalement d'extrapolations basées sur les madits. Par exemple : si la nuit de l'enfouissement Max Valentin est parti en voiture de son domicile en région parisienne, qu'il a roulé un certain temps, enterré la chouette entre minuit et trois heures, et qu'il est rentré au petit matin, c'est que la cache doit être à moins de quatre heures de route de chez lui. En effet, au mois de juin le soleil se lève vers six heures moins dix à Paris. Chaque nouvelle précision semble constituer un indice précieux. Max Valentin a toujours affirmé que lorsque la chouette serait déterrée, il le saurait en deux heures, ou au matin si c'est la nuit. A-t-il un contact sur place ? A-t-il utilisé une balise électronique pour retrouver facilement l'emplacement du trésor et signaler tout déplacement ? Cela lui permettrait de vérifier facilement la présence de la chouette et de faire l'entretien du sac en plastique contenant la contremarque. Si c'est le cas, un chouetteur pourrait utiliser ce système à son avantage. Le fichier central des animaux tatoués a aussi été consulté afin de retrouver le chien nommé Dracula dont Max Valentin a croisé le propriétaire la nuit de l'enfouissement… sans succès. Les circonstances de l'enfouissement obsèdent forcément les chouetteurs puisque celui-ci marque la naissance du mythe de la Chouette d'Or. De plus, toute information

97. Ce qu'on appelle la « super-solution » dans le jargon, composée de reliquats de décryptage.

même anecdotique sur le lieu de la cache (région, altitude, pente, végétation) est susceptible de constituer un indice pour débloquer les énigmes, voire passer outre[98].

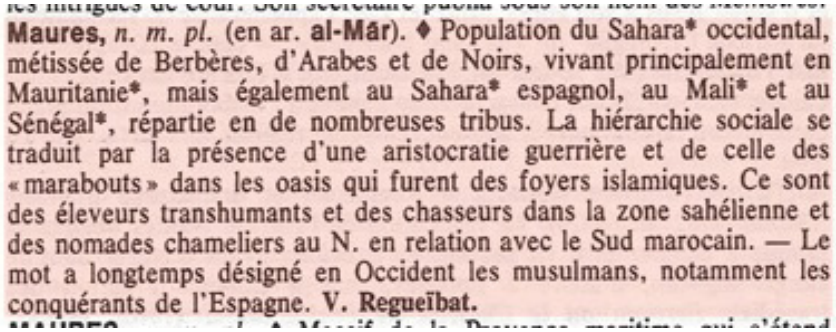
> « "Schtroumpf Mathématicien", dans une contribution sur le forum, s'appuie sur les comptes-rendus que l'homme [Max Valentin] fait de ses visites ultérieures. Il a inspecté les environs dans un rayon de 150 m pendant cinquante minutes en mars 1996, et pendant une heure vingt en novembre 1996. Or, si la couverture végétale était entièrement forestière, les futaies et taillis obligeraient, sur une telle surface (sept hectares), à un examen plus long. C'est donc que le site offre des dégagements au regard qui permettent à l'observateur de vérifier d'assez loin que rien n'a changé : probablement une alternance de prairies et de bois. »
>
> – Patrick Schmoll (Jarod) (Schmoll 2007, p18)

Une autre piste est celle des ouvrages de référence. Pour concevoir ses énigmes, Max Valentin a utilisé un certain nombre d'encyclopédies et dictionnaires courants. En décelant certaines erreurs qui se sont glissées dans le jeu, les chouetteurs ont pu reconstruire partiellement la liste de ces ouvrages. Par exemple, dans l'énigme 600, le titre mentionne Al-Mar et la Fibule de Préneste. La Fibule de Préneste étant le plus vieil objet montrant des caractères latins (mais de droite à gauche) et Al-Mar désignant les Maures, on associe habituellement les chiffres arabes et les lettres de l'alphabet latin selon le code A=0 pour commencer à déchiffrer le message (voir p73). Seulement voilà, Al-Mar ne signifie pas « les Maures » ! Seul le *Petit Robert des noms propres* donne cette traduction. C'est donc que Max Valentin a dû s'en servir.
Voici un autre exemple dans la même énigme avec la substitution des chiffres obtenus par les éléments chimiques. La séquence qui nous intéresse est la suivante : DF,F. CFD. BJ.

Énigme	DF,F.	CFD.	BJ.
Substitution A=0	35,5.	253.	19.
Symbole chimique	Cl.	E.	F.

On obtient le mot « clef »… mais uniquement avec un tableau de classification datant des années 70 ! Depuis les années 80 l'Einsteinium est plutôt symbolisé par Es et depuis les années 90 c'est l'isotope 252, plus courant, qui figure dans le tableau. Parmi les ouvrages donnant E et 253, il y a le *Quid* avant 1980, ou encore le *Petit Larousse* de 1967. Le *Quid* étant fréquemment cité par Max Valentin dans les madits, on peut imaginer qu'il en a fait l'usage pour la conception de cette énigme à la fin des années 70. En compilant la liste des ouvrages utilisés par Max Valentin, les chouetteurs espèrent reconstituer l'ensemble des connaissances qu'il a mobilisées pour élaborer les énigmes.

98. D'après le règlement du jeu, il suffit de présenter la contremarque pour obtenir la chouette en or. Toutefois si le futur inventeur n'était pas en mesure de présenter des solutions en bonne et due forme, les autres joueurs seraient déçus.



Maures, *n. m. pl.* (en ar. **al-Mâr**). ♦ Population du Sahara* occidental, métissée de Berbères, d'Arabes et de Noirs, vivant principalement en Mauritanie*, mais également au Sahara* espagnol, au Mali* et au Sénégal*, répartie en de nombreuses tribus. La hiérarchie sociale se traduit par la présence d'une aristocratie guerrière et de celle des « marabouts » dans les oasis qui furent des foyers islamiques. Ce sont des éleveurs transhumants et des chasseurs dans la zone sahélienne et des nomades chameliers au N. en relation avec le Sud marocain. — Le mot a longtemps désigné en Occident les musulmans, notamment les conquérants de l'Espagne. V. Regueïbat.

Figure 27 : « Al-Mar » dans le *Petit Robert des noms propres* (année inconnue). *Source : Kelerm.*

Enfin, pour tenter de savoir dans quel sens empoigner les énigmes, certains chouetteurs ont essayé de faire un *profiling* de Max Valentin. Outre les ouvrages de référence, ce dernier a recouru à un bagage de représentations culturelles dont on peut faire l'ébauche. Par exemple, l'*Ile au Trésor* fait certainement partie de ses lectures favorites. Il connait très bien les Vosges dont il est originaire. Tous ces indices peuvent servir à orienter le décryptage des énigmes. À l'aide des solutions de ses autres chasses, il peut être inféré qu'il est amateur de références culturelles subtiles, comme la micro-toponymie, et d'erreurs de documentation : une curiosité historio-géographique peut tout-à-fait servir de base pour une énigme, comme par exemple dans *Le testament de Florence B.*[99]. Il fallait pour résoudre correctement l'une des énigmes prendre le « vrai » lieu de naissance de René Descartes, c'est-à-dire Châtellerault dans la Vienne et non pas la commune de Descartes en Indre-et-Loire[100]. Si cet exemple montre quelle finesse est nécessaire dans les références pour résoudre une chasse de Max Valentin, que penser de la Chouette d'Or qui était sa première chasse, et dont la difficulté a potentiellement – ou plutôt certainement – été « mal dosée » ?

La psychologie de Max Valentin fait donc l'objet d'hypothèses. Dans son livre *Guide du chercheur de trésors* (1998), on peut lire un paragraphe surprenant sur la radiesthésie[101] laissant penser qu'il ne s'agit peut-être pas un esprit purement scientifico-rationnel. Par conséquent, il faut redoubler de prudence en lisant les réponses qu'il a apporté aux chouetteurs sur Minitel, dont on sait déjà qu'elles comportent des subtilités. Cela ravive des inquiétudes concernant la solubilité des énigmes. Max Valentin a-t-il choisi des références connues de lui seul ? Son esprit a-t-il pris des raccourcis de raisonnement ?

99. Première chasse de Max Valentin entièrement sur Internet, sponsorisée par MSN et s'étant déroulée de décembre 1996 à février 1997.

100. En effet, une fameuse querelle oppose les poitevins et les tourangeaux : René Descartes serait né sur le bord de la route entre Châtellerault et La Haye (aujourd'hui Descartes), à un endroit nommé pré Falot, à la limite entre les deux provinces. Il serait donc né dans le Poitou mais baptisé à La Haye (Descartes), ce qui fut source de conflit.

101. L'art divinatoire basé sur le pendule et la baguette.

Chapitre 3

La pratique ludique, acte reterritorialisant

La recartographie sélective du territoire

> « La carte symbolise l'espace géographique, parfois le territoire [...]. Elle crée le territoire tout autant qu'elle représente son espace. »
>
> – Guy Di Méo, 1998 (Bord 2002, §4)

Dans la Chouette d'Or, la carte sert à construire de nouvelles relations entre les repères géographiques. On peut rapprocher l'utilisation de la carte comme outil de construction de la connaissance du concept de cartographie de Gilles Deleuze. Selon ce dernier, l'activité cartographique est immanente à la pratique (Sibertin-Blanc 2010, §4). Ceci implique que ce qui est cartographié soit constamment réévalué. La cartographie des signes s'accompagne d'un processus permanent de synthétisation qui vise à établir de nouveaux rapports entre eux, c'est-à-dire de nouvelles configurations. Ainsi les cartes peuvent s'envisager comme un moyen de mobilisation : elles sont « un opérateur d'exploration et de découverte créatrice de réalités nouvelles ».
C'est exactement ce que font les chouetteurs en papillonnant d'un lieu à l'autre, chaque lieu représentant un potentiel dans le cadre du jeu. La différence est que les chouetteurs n'explorent pas l'espace de leurs pratiques vitales ; ils explorent un espace du jeu qui est celui de la carte. Lors de la pratique du jeu, les chouetteurs évaluent la pertinence de leurs pistes. Ce faisant ils territorialisent l'espace du jeu qui se trouve être l'image du territoire. En retour, la sémiotisation des signes de cet espace du jeu par leur mise en rapport (leur reconfiguration) fait du pratiquant un joueur, plus spécifiquement un chouetteur. En manipulant son image, ils exercent un pouvoir sur le territoire. Les repères géographiques sont mis en rapport par-delà la carte. Le territoire s'en retrouve reterritorialisé : un sens nouveau apparait par la reconfiguration. On peut considérer que ce sens est celui apporté par l'ensemble des pistes. Du territoire terrain de jeu émerge le territoire *du* jeu mis en évidence plus haut (p76).

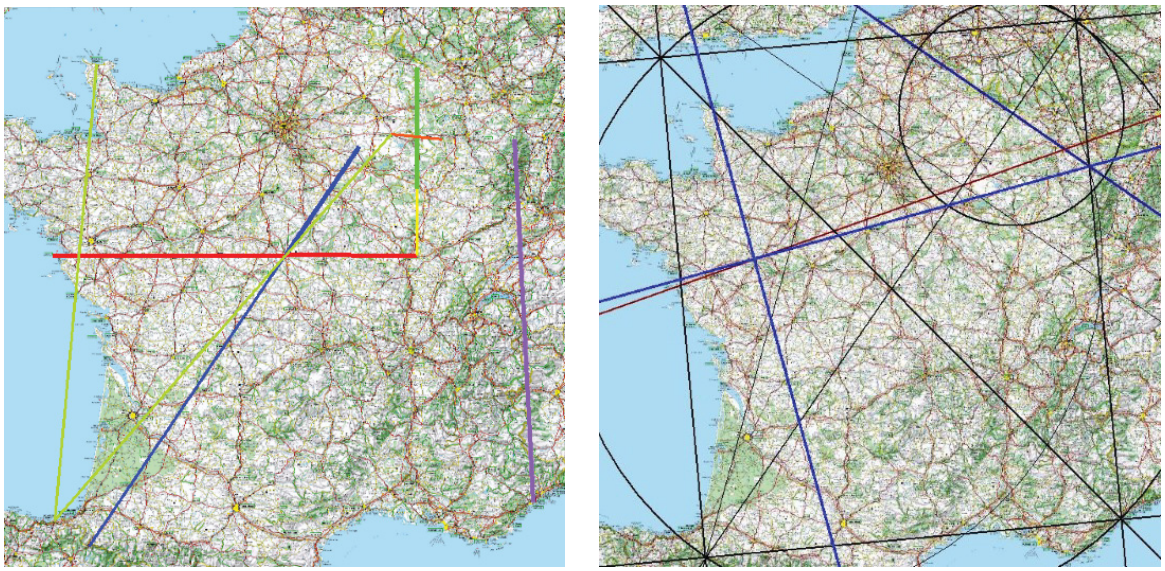


Figure 28 : Hypothèses proposées par crazyarno et dede49, partagées sur leurs blogs respectifs.

Liberté de *play*, liberté de réexplorer

En choisissant ses références culturelles et les représentations derrière lesquelles les cacher, Max Valentin a fait la somme de quelque chose. S'intéresser aux méthodes des chouetteurs montre qu'en tant qu'œuvre la Chouette d'Or est inscrite dans un temps historicisé et un espace géographique et ce à plusieurs titres, selon les quatre niveaux que nous avions distingués :

- Par les énigmes qui font appel à des références culturelles de leur temps (Al-Mar, Einsteinium), ce qui fait penser que plus le temps passe moins ces références sont claires, et des repères géographiques qui semblent immuables mais sont pourtant sujets au changement (préservation du site de la cache).
- Par le livre et les dispositifs qui l'entourent (Minitel, Indications Supplémentaires) dont la trace conservée témoigne du tournant des TIC et de l'engouement des joueurs jusqu'à la formation d'une communauté qui persiste aujourd'hui.
- Par le travail des chouetteurs dont les contributions enrichissent le corpus-univers en même temps que certains morceaux en sont effacés, et dont les quêtes individuelles correspondent à des tranches de vie faites de nouvelles rencontres, de lectures, d'excursions touristiques et de trous creusés au milieu de la nuit.
- Par le commentaire qui retrace, souvent très approximativement en ce qui concerne les articles presse, l'histoire de cette chouette aventure collective.

Puisque les joueurs ont la liberté de choisir leurs outils et méthodes, ils peuvent créer à loisir des relectures du territoires. Chaque nouvelle piste contribue à étendre le territoire du jeu en y ajoutant des éléments. Lorsque la contremarque serait découverte, Max Valentin avait prévu d'ouvrir

tous les courriers qu'il a reçu et de lire les pistes de chacun[102]. Ces lettres (probablement plus d'un millier) sont actuellement entreposées à un endroit inconnu. La publication du livre des solutions devait également être accompagnée d'anecdotes de chasse[103] qu'on lui avait rapportées dans la rubrique « Aventures des chercheurs »[104] sur le 3615 MAXVAL. L'existence d'une telle rubrique montre qu'avec la Chouette d'Or, Max Valentin a sciemment envoyé ses joueurs dans des cheminements tortueux dont il espérait obtenir un compte-rendu. « *Ad augusta per angusta* » comme l'indiquait malicieusement le titre de l'énigme 560.

```
QR n°43 du 11.02.98 NAPOLEON 76 ROUEN
Q : (A QUAND UN LIVRE SUR LES CHERCHEURS) QUI POURRAIT PEUT-ETRE
VOUS VALOIR UN PRIX CONGOURT.AMICALEMENT. DANIEL.
R : UN PRIX GONCOURT? HUM!... JE CROIS QUE CE SERA PLUTOT ETONNANT
CAR LA PLU- PART DES ANECDOTES NE SONT PAS TRISTES! AMITIES --
MAX
```

– Madit i : 20613 (et i : 20612)

102. Madit i : 16815.
103. Madit i : 570.
104. Madit i : 5359.

Conclusion générale

Chapitre 1

Entrées géographiques dans le phénomène d'un jeu de piste

Un concept-valise : le territoire du jeu

Le territoire de la Chouette d'Or est celui constitué par les repères géographiques qui interviennent dans les décryptages de chaque joueur, mis en rapport selon un ordre fonctionnel qui découle de la logique du jeu. Son sens intrinsèque est celui conféré par l'activité ludique, pratique territorialisante. Il est institué par la carte qui reprend le cheminement d'énigme en énigme, et donc de repère en repère, du joueur.

Pour épauler le concept de territorialisation par le jeu, il aurait été opportun de s'intéresser davantage à la notion de lieu sur laquelle les appuis théoriques ne manquent pas. Le lieu du jeu pouvait être mis en relation avec le lieu du territoire, mais je souhaitais restreindre l'étendue des bases théoriques de ce mémoire, la première partie étant déjà prépondérante.

Comme rapporté dans l'article « Le jeu dans tous ses espaces », les interactions entre le jeu et le territoire font déjà l'objet d'études en géographie (Ter Minassian, Rufat et Borzakian 2017, §14-17). L'un des axes à envisager est celui de l'attachement au lieu du jeu. La Chouette d'Or se distingue sur ce plan car pour ses joueurs les lieux de la chasse représentent tous des solutions potentielles. C'est un rapport affectif très particulier : après 25 ans de recherches infructueuses, le poids octroyé ainsi à chaque lieu est considérable. La bonne lecture – même accidentelle – d'un lieu pourrait entrainer la découverte de la cache et donc signifier la victoire, mais aussi la fin du jeu.

> Ce chef d'oeuvre du XIVe siècle fut commandé par Louis Ier d'Anjou, puis utilisé au mariage de son fils avec Yolande d'Aragon. En 1867, il fut présenté à l'exposition universelle de Paris, et se trouve aujourd'hui à Angers. Si vous ne l'avez toujours pas identifié, cette charade vous y aidera : Mon premier, sur les vénérables murs médiévaux abonde. Mon deuxième est la 2ème syllabe de la fin de fin du monde. Mon troisième, cataclysmique, précédera le Jugement dernier. Mon quatrième n'est qu'une préposition, vous l'aurez deviné. Mon cinquième se fête le 6 décembre, le calendrier est formel. Mon sixième est toujours une date, surtout dans les manuels. Quant à mon tout, c'est la première étape de votre périple.

Table 9 : Première énigme de la chasse d'Angers réalisée pour la ville en 2000 par Max Valentin. La sélection des références permet de délimiter un corpus de connaissances que les joueurs peuvent s'approprier.

Quand le jeu dépasse le rôle d'opérateur de médiation

Le potentiel de la Chouette d'Or dans la médiation des connaissances semble évident : nous avons vu que la promotion de la culture générale était d'ailleurs le but de l'auteur. Le jeu fait la part belle à la profondeur historique des lieux. L'opportunité de promouvoir le patrimoine par le jeu n'a échappé à personne. La première grande chasse au trésor ludique de France, *La course aux trésor dans la Drôme* dont nous avons parlé en première partie, visait déjà la mise en valeur d'un territoire. Max Valentin a lui-même organisé pour la ville d'Angers en 2000 une chasse au trésor passant par les œuvres, personnages et lieux célèbres angevins ou en lien avec Angers. Ce type de dispositif est donc déjà opérant et efficace (Barbier 2013)[105].

Mais les chouetteurs ont dépassé les consignes en mettant en lien de toutes les manières possibles (de la géométrie à la numérologie) les différents lieux qu'ils retirent de leurs décryptages. En fait, l'épaisseur des énigmes ne permet pas de faire passer un corpus précis de connaissances. Les joueurs laissés à eux-même ne sont pas dans une situation d'apprentissage mais tout-au-plus d'appétit gargantuesque pour toutes les références culturelles possibles, sans distinction, jusqu'à trouver celle qui débloquera le jeu.

105. Benjamin Barbier (2013). "Institutions patrimoniales et médiation : la découverte des collections numérisées à travers le jeu multimédia". In : *La médiation numérique : renouvellement et diversification des pratiques*. Information et stratégie. Louvain-la-Neuve : De Boeck Supérieur, p. 25-36. isbn : 978-2-8041-8227-4. doi : 10 .3917/dbu.chron.2013.01.0025.

La carte comme régime de connaissance et comme outil

La géographie entretient historiquement une relation privilégiée avec la carte et plus généralement les images (Regnauld 2015, §6)[106]. Il faut le souligner car ce n'est pas le cas des autres sciences (Regnauld 2015, §1). En effet certains concepts comme la spatialité sont difficiles à montrer avec des mots, ce qui n'empêche pas certains géographes d'être de purs écrivains. Aux XVIIe et XVIIIe siècles, la carte sert à consigner les connaissances. Le géographie est donc une forme d'érudition. Mais les géographes ne sont pas les seuls à faire des cartes (Verdier 2015, §27)[107] et les cartes ne sont pas le seul moyen pour faire de la géographie. Simplement, au XVIe siècle, le mot cartographe n'existe pas encore, et c'est le mot géographe qui est utilisé (Verdier 2015, §6-9). Au XIXe siècle, la carte se dote d'un rôle explicatif (Regnauld 2015, §4). Elle ne se contente plus de répertorier : on peut y représenter des processus. Ceci fait de la géographie une science englobante. À l'époque moderne, on peut dire que la carte est complètement acquise à la géographie. Les cartographes sont géographes de fait et les géographes critiquent fortement toute carte qui n'obéit pas aux règles de l'art, qu'elle fût l'œuvre d'un géomaticien, d'un politique, d'un média… Ce n'est pas la définition de la carte mais sa nature qui pose question. S'agit-il d'un type de diagramme ? C'est un outil qui présente des méthodes d'objectivité mais en même temps c'est une forme d'art qui inclut forcément une part de subjectif. Aujourd'hui, la carte est un outil pour l'interaction avec l'espace. Par la carte s'exprime un pouvoir qui en retour investit d'un pouvoir.

Ces différentes postures trouvent un écho dans l'utilisation de la carte que font les chouetteurs. Il y a la liste des lieux susceptibles d'être utilisés (inventaire) et par-dessus la construction géométrique (processus). Cette activité permet aux chouetteurs de créer un territoire du jeu (pouvoir). Pour aller plus loin, on aurait pu imaginer des cartes ne faisant apparaitre que les lieux retenus par les chouetteurs en se basant sur les pistes partagées dans la rubrique « Contributions » de *lachouette.net*. Une pondération par le nombre de mentions aurait montré l'image du territoire de la quête de la Chouette d'Or. Une lecture plus approfondie de Gilles Deleuze et Félix Guattari nous aurait permis d'analyser ensuite ces cartes comme des espaces discontinus, l'espace de chaque carte étant un ensemble de rapports.

106. Hervé Regnauld (2015). "Introduction. L'image et la géographie : la progressive élaboration d'un nouveau régime épistémique". In : *L'Information géographique* 79.4, p. 8-12. ISSN : 9782200930103. DOI : 10.3917/lig.794.0008.

107. Nicolas Verdier (2015). "Entre diffusion de la carte et affirmation des savoirs géographiques en France. Les paradoxes de la mise en place de la carte géographique au xviii e siècle". In : *L'Espace géographique* 44.1, p. 38-56. ISSN : 9782701194806. DOI : 10.3917/eg.441.0038.

Chapitre 2

Retour sur l'entreprise du mémoire

Libido dissecandi : le fruit d'un travail concret

Mon immersion dans l'aspect scientifique de ce travail a été progressive. Au départ, j'étais submergé par la quantité d'informations que je voulais partager à propos de la chasse. J'avais choisi une mise en page permettant l'ajout d'un grand nombre de notes dans la marge, car j'avais accumulé un grande quantité de détails sur le sujet. De plus, lorsqu'on a principalement recours à Internet, le savoir est acquis en parcourant des liens hypertexte. La construction mentale qui résulte de ce papillonnage a une forme de réseau (Ganascia 2001)[108] et la réorganisation du récit sous forme linéaire n'est pas facile. C'est ce qui a amené l'idée d'une base de connaissances. Ce n'est qu'après avoir posé un récit factuel de la Chouette d'Or que j'ai pu me consacrer à la recherche d'une problématique, mais cette étape posait problème. Arrivé en sciences humaines en milieu de parcours universitaire, de nombreux aspects m'en semblaient contre-intuitifs. Je ne comprenais pas la différence entre l'exercice littéraire et son squelette scientifique, et nourrissais une anxiété par rapport à la validité de mes démarches. Embourbé dans le positivisme, la notion de justesse (ou précision) et par extension ma légitimité à proposer une interprétation constituaient un véritable blocage. La résolution de cette situation tient à deux éléments puisés dans mes lectures en méthodologie.

Concernant le sens de ma démarche d'abord, j'ai pu comprendre que s'intéresser au sciences humaines c'est (entre autres) embrasser la complexité en privilégiant le sens (Jones 2000)[109].

Concernant l'agrégation des données et leur traitement, j'ai pu dissocier démarche scientifique et

108. Jean-Gabriel Ganascia (2001). "Du néo-structuralisme supposé de l'hypertextualité". In : *Diogène* 196.4, p. 9-24. ISSN : 9782130522164. DOI : 10.3917/dio.196.0009.

109. Russel A. Jones (2000). *Méthodes de recherche en sciences humaines*. Méthodes en sciences humaines. Louvain-la-Neuve : De Boeck Supérieur. 332 p. ISBN : 978-2-8041-2800-5.

méthode expérimentale (Pourtois et Desmet 2007, Ch1) : la scientificité n'est pas subordonnée au type de méthode mais tient plutôt de l'application de principes dans l'appréhension du sujet (Albarello 2003, Ch2 §37)[110] et du terrain (Pourtois et Desmet 2007, Ch2 §104). Ces deux étapes franchies, l'adossement de mon propos à des références vraiment géographiques a également pris beaucoup de temps et demandé de la pédagogie de la part de ma référente. Une raison possible est que j'aie simplement mis du temps à trouver, parmi toutes les publications potentiellement en rapport avec le sujet, un angle d'approche qui me convenait : suffisamment intuitif, proche du terrain…

Suite à ce travail, le terrain est une notion bien plus claire pour moi. On peut l'envisager au prisme de l'intitulé de mon parcours de Master (Images et réalisations) : le terrain est une image, et ce à plusieurs titres. Puisqu'il n'est jamais vécu (en tant que terrain) que par le géographe qui l'exploite, on peut estimer qu'il s'agit d'une fiction (Lefort 2012, §1)[111]. Il n'en subsiste que des traces qui sont manipulées pour en extraire un propos (un narratif), le terrain ne pourvoyant jamais totalement aux besoins de l'enquête (Lefort 2012, §6). Le terrain est une icône des sciences humaines. Il est mis sur un piédestal en tant que moyen unique pour la production de nouvelles connaissances (et non l'agrégation de connaissances existantes), alors même qu'en géographie la pratique du terrain est bien moins formalisée que dans d'autres sciences humaines (Lefort 2012, §8). Le terrain est peut-être davantage une image en géographie qu'ailleurs, puisque tout au long des phases de préparation, de récolte et d'analyse il reste idéel alors même qu'on cherche à le saisir par des cartes, des photographies, des films, des descriptions. Le terrain est aussi un imaginaire pour le chercheur qui tend vers lui en fonction d'affinités pas toujours explicites. Le décalage entre le terrain et l'image qu'on en avait est la première chose consignée dans le carnet. Une fois l'analyse terminée, le terrain est une image pour les lecteurs quels qu'ils soient : on peut s'y projeter. Les documents produits par les uns deviennent les documents préparatoires des autres.

Libido ludendi : la communauté subsiste, le jeu se poursuit

Dès mon premier contact avec la chasse, je n'ai eu aucun mal à m'y plonger et à m'intéresser à son histoire. En parallèle, j'aimais lire les contributions du forum et exercer mon sens critique. C'est avec cette prétention que j'ai adopté une attitude clinique (Pourtois et Desmet 2007, Ch2

110. Luc Albarello (2003). *Devenir praticien-chercheur*. Méthodes en sciences humaines. Louvain-la-Neuve : De Boeck Supérieur. 136 p. isbn : 978-2-8041-4550-7.

111. Isabelle Lefort (2012). "Le terrain : l'Arlésienne des géographes ?" In : *Annales de géographie* 687-688.5, p. 468-486. issn : 9782200927585. doi : 10.3917/ag.687.0468.

§33)[112,113]. Je voulais voir ce qui n'allait pas dans le travail des chouetteurs et apporter mon aide pour résoudre non pas le jeu mais la situation de blocage. L'échange en personne m'a permis de comprendre leur démarche et d'avoir une attitude moins clinique et distanciée, et peut-être plus investie. Voir les chouetteurs présenter leurs intuitions, discuter leurs choix méthodologiques, se poser des mini-énigmes et exposer leurs trouvailles culturelles annexes m'a permis de percevoir ce qui les motive.

D'après les discussions tenues lors de l'Assemblée Générale, tout indique que le jeu va pouvoir continuer. Les différents acteurs se sont engagés sur de nouvelles voies pour résoudre les incertitudes sur le plan juridique. Un projet de site Internet devrait permettre de discuter encore plus facilement les pistes de chacun. Malgré cela, la préservation de la profondeur historique de la chasse reste l'œuvre de quelques chouetteurs ne possédant pas de stratégie commune. L'ouverture d'un Musée de la Chouette d'Or à Rochefort (Charente-Maritime) pourrait aller dans ce sens, ou au contraire constituer seulement une mesure supplémentaire : géré par l'association « Château d'eau 1876 La Chouette d'Or » et Michel Becker, le musée servira dans un premier temps à accueillir les tableaux réalisés pour les énigmes et une réplique de la statuette en or.

Figure 29 : *Page suivante :* La chouette en or photographiée par AuctionArt.

112. Jean-Pierre Pourtois et Huguette Desmet (2007). *Epistémologie et instrumentation en sciences humaines*. T. 3e éd. PSY-Théories, débats, synthèses. Wavre : Mardaga. 236 p. ISBN : 978-2-87009-981-0, Ch2 §33.

113. On peut s'inspirer de Barus-Michel (2016) (Jacqueline Barus-Michel [2016]. "Clinique et sens". In : *Vocabulaire de psychosociologie*. Questions de société. Toulouse : ERES, p. 323-333. ISBN : 978-2-7492-2982-9. DOI : 10.3917/eres.barus.2016.01.0323) pour mener une réflexion sur ce type de relation (pseudo-)dissymétrique en sciences sociales.

Annexes

Chapitre A

La Chouette frôle la mort

Avec son règlement très succinct, la Chouette d'Or n'est pas limitée dans le temps, mais elle n'est pas non plus armée pour résister aux aléas habituels des chasses organisées. Il est vrai que dans cette matière elle a servi d'exemple. *Masquerade* s'était déjà terminée en scandale lorsqu'en 1988 – six ans après la fin de la chasse – le *Sunday Times* accusa le vainqueur d'avoir obtenu des informations via l'ex-petite-amie de Kit Williams et d'avoir falsifié sa solution. Dans la Chouette d'Or, deux menaces pèsent : l'une sur la garantie juridique pour le joueur d'obtenir le prix, l'autre sur l'inviolabilité du secret des solutions.
Les articles 5 et 8 du règlement peuvent laisser entendre que la première personne à résoudre correctement les énigmes pourra revendiquer la propriété de la chouette d'or[114]. De nombreux joueurs ont donc envoyé leurs solutions à Max Valentin par courrier. Or, pour celui-ci, la contremarque est la seule preuve valide d'un décryptage correct[115].
Les éditons Manya entrent en liquidation judiciaire en juillet 1994, vraisemblablement suite à l'accident de la route mortel de son gérant. Les éditions Max Valentin sont créées en tant que département au sein d'une autre société (opération se faisant sans déclaration au registre du commerce) et, avec les éditions Hermé, publient la seconde version du livre. En 1997, la troisième édition est publiée par Les Éditions du Trésor et Michel Lafon. Le contrat d'auteur disponible sur Internet est daté du 17 avril. Il comporte la clause suivante :

> L'auteur déclare avoir mis en place une procédure contrôlée par Huisser pour que, dans le cas de la disparition ou d'incapacité de l'auteur, l'éditeur puisse avoir accès aux solutions des énigmes de manière à poursuivre le jeu.

La chouette en or est placée dans un coffre à la Banque Parisienne de Crédit (aujourd'hui BNP Paribas). Me Llouquet est l'Huissier chargé de garder la clé du coffre ainsi que le livre des solutions qui est constitué d'une enveloppe sous scellé et d'une disquette cryptée. La société Les Éditions du Trésor paie la location du coffre. Vraisemblablement, la chouette est ensuite déplacée vers un coffre de la banque Sanpaolo (aujourd'hui Palatine).
La société Les Éditions du Trésor est mise en sommeil par son gérant à une date inconnue, pour des raisons de santé. Elle est ensuite fusionnée avec la société In Folio, qui dépose son bilan en

114. Certains chouetteurs ont déposé leurs solutions à l'Institut National de la Propriété Intellectuelle.
115. Madit i : 2408 ou i : 3665.

octobre 2004. Elle est liquidée par Me Legras de Grandcourt et la chouette en or est saisie sans que Me Llouquet en soit informé. Max Valentin n'est pas non plus informé avant avril 2005. Il entame une procédure d'appel mais est débouté car cette procédure doit être engagée par le propriétaire de la chouette, c'est-à-dire Michel Becker. L'affaire prend du retard. Michel Becker est prévenu par Max Valentin en septembre 2006. Ils engagent plusieurs procédures. Me Manceau succède à Me Louquet qui part à la retraite. Une audience a lieu en novembre 2008, dans laquelle les avocats de Max Valentin et Michel Becker plaident que la Chouette ne faisait pas partie des actifs de la société In folio, que le jeu se poursuit et que Michel Becker est le propriétaire légitime de la chouette pour laquelle il s'est d'ailleurs acquitté d'impôts. Un jugement de la Cour d'appel de Versailles de janvier 2009 reconnait le droit de propriété de Michel Becker sur la chouette en or et ordonne à Me Legras de Grancourt de la lui restituer en la remettant à Me Manceau. Cette dernière refuse et la statuette est simplement remise à Michel Becker. La Cour d'appel reconnait également que le jeu a toujours cours et que la chouette d'or devra être remise au gagnant. La chouette est donc en sécurité, mais dans la nuit du 23 au 24 avril 2009, Max Valentin décède.

La question est alors de savoir quoi faire du livre des solutions et surtout d'en garantir le secret. Par ailleurs, Max Valentin, en tant que personnage central et chef d'orchestre de cette chasse, n'a pas de remplaçant naturel ou légitime aux yeux de la communauté. Une inquiétude est qu'il ait déterré la contremarque en attendant l'aboutissement des affaires juridiques, mais en fait rien ne le laisse penser. Michel Becker entame une longue négociation avec les héritières de Max pour se voir remettre les solutions. Il souhaite les faire consulter par une personne qui pourra attester de la présence de la contremarque dans la cache et le cas échant il remettra le jeu sur les rails. Michel Becker n'obtiendra jamais de réponse favorable des héritières. En tout état de cause, il est difficile d'estimer la valeur des droits que Michel Becker devrait leur racheter. En juin 2014, il met la chouette d'or aux enchères à Paris à l'Hôtel Drouot. La maison de vente, face aux nombreux courriers électroniques reçus exposant le litige, décide d'annuler la vente au motif de la restriction à l'exercice du droit de propriété reconnue par la Cour d'appel de Versailles en 2009. L'A2CO, l'Association des Chercheurs de la Chouette d'Or, créée en 2003 suite à la première Chouette-Fête à Bourges, a justement pour objet de défendre les intérêts des chercheurs de la Chouette d'Or. Elle continue à œuvrer afin que la chouette soit remise à Me Manceau et non à Michel Becker en qui elle n'a pas confiance. En décembre 2014, le Tribunal de Grande Instance de Paris déboute l'A2CO qui fait appel. La plaidoirie a lieu en décembre 2016 et la Cour d'appel de Paris se prononce en janvier 2017 et confirme à nouveau les dispositions arrêtées par la Cour d'appel de Versailles en 2009 : Michel Becker est propriétaire de la chouette jusqu'à la découverte de la contremarque. Me Manceau n'a par ailleurs aucune obligation de garder la chouette, puisque celle-ci n'a fait l'objet d'aucun contrat, que ce soit auprès d'elle ou de Me Llouquet.

C'est alors que l'Entente Cordiale pour la Chouette d'Or (EChO, précédemment E2CO pour Entente Cordiale pour sauver la Chouette d'Or) entre judiciairement en jeu. L'EChO veut que les auteurs ordonnent la fin du jeu, fassent examiner la cache de la chouette à l'aide du livre des solutions et déclarent vainqueurs les joueurs ayant proposé la bonne solution. Ces exigences émanent principalement du fait que pour les membres de l'EChO, la première édition du livre promettait une chouette en or enterrée or elle ne l'est pas. Pour certains, même la contremarque

pourrait ne jamais avoir été enterrée, puisqu'après tout il n'y a aucune preuve. Le jeu ne pourrait donc pas se terminer malgré les efforts des chouetteurs dont certains estiment avoir creusé au bon endroit.
Aujourd'hui, la statuette en or est en sécurité relative. La justice reconnait que son propriétaire – quel qu'il soit – devra la remettre au vainqueur en vertu du règlement. En revanche, personne n'a officiellement le rôle d'organisateur du jeu. Les Éditions Michel Lafon avec lesquelles Max Valentin a publié la troisième édition ont été liquidées en février 2004. Les Éditions Michel Lafon actuelles sont alors constituées. Elles rachètent les anciennes en décembre 2004. Reste donc à savoir si les contrats d'édition – dont celui de la Chouette d'Or – faisaient partie de ce rachat.
Avec la statuette en or filant entre les doigts des chouetteurs et la contremarque en bronze perdue, la Chouette d'Or aurait pu devenir une chasse au trésor historique. Seul le livre des solutions lui permet de rester un jeu. Pour la plupart des joueurs, consulter ces solutions, ou même les faire consulter par un tiers de confiance, est politiquement impossible. Pour tous ceux qui suivent cette chasse depuis plusieurs années, la résolution correcte des énigmes sans possibilités de fuites ou de « coups de pouce » est la seule manière d'achever la chasse dignement et sans scandale.

Extrait des statuts de l'A2CO, renouvelés en septembre 2014

L'association a pour objet :

a) De réunir les chercheurs de la Chouette d'Or par différents moyens tels que, en particulier, la mise à disposition d'un forum permanent et d'un canal de conversation en direct sur Internet, ainsi que d'autres outils informatiques de communication et d'échange en fonction des besoins ; l'organisation de réunions nationales ou locales ; la diffusion d'informations et de documents relatifs à la Chasse ;

b) de promouvoir le jeu, afin que celui-ci aboutisse un jour ;

c) d'une manière générale, de représenter et de défendre les intérêts des chercheurs de la Chouette d'Or pris collectivement.

Extrait du règlement du jeu, troisième édition (1997)

Article 1 Les Éditions Michel LAFON, 103, bvd Murat - 75016 Paris, organisent un jeu de sagacité sous la forme d'une course au trésor.

Article 2 Ce jeu de sagacité a débuté le jour de la publication du livre intitulé Sur la Trace de la Chouette d'Or, dont une première version a été éditée par les Éditions MANYA en 1993, et qui a été rééditée par les Éditions MAX VALENTIN en 1994. Il n'est pas limité dans le temps, mais sera clôturé le jour de la découverte de la cache.

Article 3 Le Prix est une statuette an or, argent et pierres, représentant une chouette sculptée par Michel BECKER. Sa valeur est d'environ un million de francs. En aucun cas elle ne pourra être échangée contre sa valeur en espèces.

Article 4 Le livre fournit les indices nécessaires pour résoudre l'énigme.

Article 5 Sera réputée gagnante la personne qui, la première, aura décrypté l'énigme finale permettant de localiser la cache.

Article 8 Les Éditions Michel LAFON et les auteurs de l'ouvrage considèreront que cette personne pourra légitimement se prévaloir de sa qualité "d'inventeur" ; qu'elle sera la seule et unique propriétaire de la statuette, avec tous les droits et devoirs qui s'attachent à cette qualité. Dans le cas où cette personne décidait ultérieurement de vendre la chouette, il lui appartiendrait de déclarer le montant de la transaction à tout organisme public habilité à en faire la demande.

Article 10 La participation à ce jeu de sagacité est ouverte à toute personne quel que soit son âge ou sa nationalité, à l'exception des auteurs de l'ouvrage et de leurs familles ; des Editions MANYA, des Editions Max VALENTIN, des Editions du TRESOR, des Editions Michel LAFON, de leur personnel et des membres de leurs familles.

Article 11 Le fait de participer à ce jeu implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement déposé chez Maître Frédéric LLOUQUET, huissier de Justice, 130, rue St-Charles - 75015 PARIS. Le présent règlement complet peut également être consulté sur Minitel, code 3615 MAXVAL, et sur le serveur vocal 36 68 06 04. Aucun renseignement ne sera communiqué par téléphone ni télécopie.

Sources

- Règlement, *Wiki Chouette*, Piblo (Pierre Blouch) & Airyn (Simon Juliac) piblo29.free.fr/wiki_chouette/index.php ?title=R%C3%A8glement
- Synthèse des réponses de Max Valentin sur la procédure judiciaire en cours, *lachouette.net* www.lachouette.net/syntheseMax.html
- Chronique Judiciaire, *Les Sentiers de la Chouette d'Or* sentierschouettedor.wordpress.com
- Statuts, *a2co.org* www.a2co.org/a2co_statuts.pdf
- Societe SAS, *www.societe.com* https ://www.societe.com/societe/editions-michel-lafon-347592909.html

Chapitre B

Cadre juridique de la chasse au trésor en France

La procédure qui suit la découverte d'un trésor dépend de plusieurs éléments. S'il s'agit d'un trésor trouvé en mer dans les eaux territoriales, le Département des Recherches Archéologiques Subaquatiques et Sous-marines (DRASSM) fait appliquer le Code du Patrimoine. Le trésor appartient à l'État, mais l'inventeur peut recevoir une compensation. Sur terre, tout dépend des intentions de l'inventeur, car il est interdit de chercher dans le sol des objets anciens sans l'agrément de l'autorité administrative compétente, comme établi par l'article L542-1 du Code du Patrimoine. Si l'enfouisseur du trésor trouvé peut être identifié, il ne s'agit pas d'un trésor au sens juridique du terme. Les objets trouvés dans ces conditions sont mis sous séquestre le temps qu'un cabinet de généalogie établisse la liste des héritiers entre lesquels le trésor est réparti équitablement. Si personne ne peut justifier d'un droit de propriété sur un trésor, il est partagé entre l'inventeur et le propriétaire des lieux selon l'article 716 du Code Civil. Dans le cas d'un trésor archéologique, c'est-à-dire présentant un intérêt scientifique, l'État peut se réserver tous les droits sur les objets découverts pendant une période de cinq ans au terme de laquelle ils sont partagés selon les mêmes dispositions. Lors de l'utilisation d'un détecteur, trois cas de figure sont possibles. Si le prospecteur détecte un trésor sur sa propriété, celui-ci lui revient entièrement, toujours selon les même dispositions : il est à la fois propriétaire et inventeur. Pour détecter sur la propriété d'autrui, il faut son accord écrit. Le contrat doit mentionner le mode de partage en cas de découverte. Dans le domaine public, l'article L351-14 stipule que toute découverte doit être déclarée au maire de la commune qui contacte alors les autorités compétentes. Il est préférable d'avoir eu une autorisation préalable, sans quoi la situation devient très délicate : les autorités peuvent considérer que l'inventeur n'était pas en conformité à l'article L542-1 du Code du Patrimoine. Si l'inventeur d'un trésor parvient à faire valoir son droit, il pourra alors le garder ou le placer aux enchères. Dans les deux cas, il ne paiera ni taxes ni impôts.

Quelques textes de loi

Article L542-1 du Code du Patrimoine ..... *par ordonnance du 20 février 2004*

Nul ne peut utiliser du matériel permettant la détection d'objets métalliques, à l'effet de recherches

de monuments et d'objets pouvant intéresser la préhistoire, l'histoire, l'art ou l'archéologie, sans avoir, au préalable, obtenu une autorisation administrative délivrée en fonction de la qualification du demandeur ainsi que de la nature et des modalités de la recherche.

Article 716 du Code Civil ..... *par loi du 19 avril 1803*

La propriété d'un trésor appartient à celui qui le trouve dans son propre fonds ; si le trésor est trouvé dans le fonds d'autrui, il appartient pour moitié à celui qui l'a découvert, et pour l'autre moitié au propriétaire du fonds.
Le trésor est toute chose cachée ou enfouie sur laquelle personne ne peut justifier sa propriété, et qui est découverte par le pur effet du hasard

Article L531-14 du Code du Patrimoine ..... *par ordonnance du 20 février 2004*

Lorsque, par suite de travaux ou d'un fait quelconque, des monuments, des ruines, substructions, mosaïques, éléments de canalisation antique, vestiges d'habitation ou de sépulture anciennes, des inscriptions ou généralement des objets pouvant intéresser la préhistoire, l'histoire, l'art, l'archéologie ou la numismatique sont mis au jour, l'inventeur de ces vestiges ou objets et le propriétaire de l'immeuble où ils ont été découverts sont tenus d'en faire la déclaration immédiate au maire de la commune, qui doit la transmettre sans délai au préfet. Celui-ci avise l'autorité administrative compétente en matière d'archéologie.
Si des objets trouvés ont été mis en garde chez un tiers, celui-ci doit faire la même déclaration.
Le propriétaire de l'immeuble est responsable de la conservation provisoire des monuments, substructions ou vestiges de caractère immobilier découverts sur ses terrains. Le dépositaire des objets assume à leur égard la même responsabilité.
L'autorité administrative peut faire visiter les lieux où les découvertes ont été faites ainsi que les locaux où les objets ont été déposés et prescrire toutes les mesures utiles pour leur conservation.

..... Sources .....

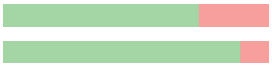
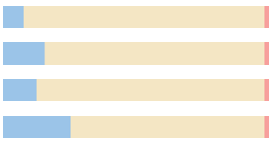
- Code du patrimoine, *legifrance.gouv.fr*
- Code civil, *legifrance.gouv.fr*

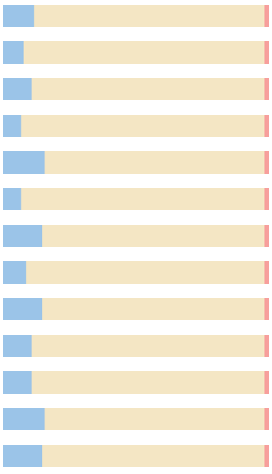
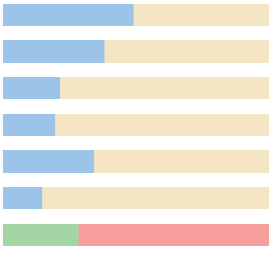
Chapitre C

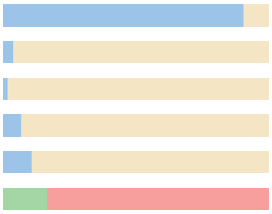
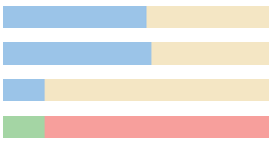
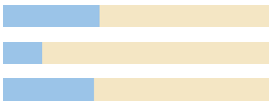
Résultats du questionnaire en ligne

Le tableau suivant répertorie les questions dans l'ordre du sondage. Il indique le numéro de la question, la question telle que formulée, et les réponses possibles. Les deux dernières colonnes affichent l'effectif par réponse et une représentation graphique permettant de saisir rapidement les résultats :

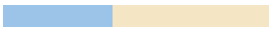
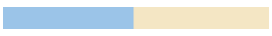
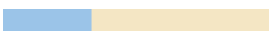
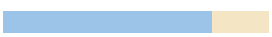
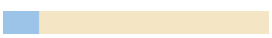
n°	Question	Réponses		Visualisation
A1	Indiquez votre âge.	Réponses nc	89 13	
A2	Vous êtes :	Une femme Un homme nc	8 84 10	
A3	Indiquez votre lieu d'habitation.	s1 Département s2 Commune	88 77	
A4	Quel est votre plus haut niveau de diplôme atteint ?	Réponses nc	91 11	
A5	Quel métier exercez-vous ?	Réponses nc	91 11	

n°	Question	Réponses		Visualisation
A6	Vous êtes passionné(e) par :	s2 Les trésors historiques	34	
		s1 Les chasses au trésor organisées	36	
		s3 Les géocaches, les cistes	18	
		s18 La prospection et la détection	18	
		s7 Les rallyes, les courses d'orientation	15	
		s5 Les jeux de plateau	23	
		s4 Les escape-games	21	
		s17 La géographie	21	
		s9 Les cartes, la cartographie	27	
		A6a8 L'Histoire	37	
		A6a9 Les histoires et légendes locales	34	
		s12 Le tourisme, le patrimoine	39	
		sX Autre	30	
A7	Comment avez-vous découvert la Chouette d'Or ?	Réponses	93	
		nc	9	
A8	Quand avez-vous commencé à chercher la Chouette d'Or ?	s1 Mois	75	
		s2 Année	91	
A9	Pouvez-vous retracer brièvement les étapes de votre implication dans cette chasse ?	Réponses	85	
		nc	17	
B1	Avez-vous utilisé le 3615 MAXVAL ou le 3615 MANYA ?	Oui	40	
		Non	59	
		nc	3	
B2	Avez-vous envoyé vos solutions par courrier à Max Valentin ?	Oui	3	
		Non	97	
		nc	2	
B3	Avez-vous rencontré Max Valentin ?	Oui	6	
		Non	94	
		nc	2	
B4	Vous étiez inscrit(e) sur :	s1 le forum Club-Internet	8	
		s2 le forum Edelweb	16	
		s3 Antidabo	13	
		s4 Ultima Forsan	26	
B5	Êtes-vous inscrit dans l'annuaire de Piblo ?	Oui	13	
		Non	86	
		nc	3	
B6	Êtes-vous adhérent à l'A2CO ?	Oui	41	
		Non	59	
		nc	2	

n°	Question	Réponses		Visualisation
B7	À quelles Chouettes Fêtes avez-vous participé ?	s1 2003 Bourges (Cher)	12	
		s2 2004 Dabo (Moselle)	8	
		s3 2006 Épernay (Marne)	11	
		s4 2008 Thorens-Glières (Haute-Savoie)	7	
		s5 2009 Bourges (Cher)	16	
		s6 2010 Roncevaux (Espagne)	7	
		s7 2011 Cherbourg (Manche)	15	
		s8 2012 Barran (Gers)	9	
		s9 2013 Dijon (Côte d'Or)	15	
		s10 2014 Mainsat (Creuse)	11	
		s11 2015 Issoire (Puy-de-Dôme)	11	
		s12 2016 Troyes (Aube)	16	
		s13 2017 Carignan (Ardennes)	15	
B8	Vous retrouvez-vous avec d'autres chouetteurs en dehors des Chouettes Fêtes ?	Réponses	92	
		nc	10	
B11	Avez-vous déjà embarqué quelqu'un dans cette chasse ?	Réponses	93	
		nc	9	
B9	Avez-vous déjà fait équipe pour chercher la chouette ?	Oui, une fois.	30	
		Oui, plusieurs fois.	16	
		Non, jamais.	53	
		nc	3	
B10	Pour faire équipe, quelles sont vos exigences ?	Réponses	79	
		nc	23	
C1	Êtes-vous inscrit sur lachouette.net ?	Oui	76	
		Non	15	
		nc	11	
C2	Vous allez sur le forum :	Tous les jours.	30	
		Moins d'une fois par semaine.	16	
		Moins d'une fois par mois.	18	
		Au moins une fois par semaine.	33	
		nc	5	
C3	Vous allez sur le forum pour :	s1 Savoir si la chouette a été déterrée.	50	
		s2 Trouver des solutions ou des idées de pistes.	39	
		s3 Commenter les pistes des autres et débattre.	22	
		s4 Présenter vos trouvailles ou intuitions.	20	
		s5 Être en contact avec la communauté.	35	
		s6 Trouver des documents.	15	
		sX Autre	29	
C4	Que pensez-vous du forum officiel ?	Réponses	93	
		nc	9	

n°	Question	Réponses		Visualisation
C5	Possédez-vous un blog ou un site en lien avec la Chouette d'Or ?	Réponses nc	93 9	
D1	Cherchez-vous activement la Chouette ?	Oui Non nc	61 36 5	
D2	Combien de temps consacrez-vous à la chasse ?	Réponses nc	90 12	
D3	Pour travailler sur votre piste, où vous installez-vous ?	s1 Chez moi. s2 Chez des amis. s3 Dans un bar ou un café. s4 Dans les transports. s5 Autre : sX Autre	92 4 2 7 11 17	
D10	Quel pourcentage de la chasse avez-vous résolu ?	Réponses nc	98 4	
D17	Avez-vous une zone ?	Oui, mais ce n'est pas ma première zone. Oui, c'est ma première zone. Non. nc	26 40 35 1	
D11	Utilisez-vous les madits ?	s1 Oui, pour valider une piste. s2 Oui, pour invalider des pistes. s3 Non, jamais. sX Autre	55 57 16 16	
D12	Combien de fois avez-vous fait des déplacements pour creuser ?	Réponses nc	96 6	
D13	Vous allez creuser :	s1 seul(e) s2 en équipe s3 avec des non-chouetteurs	37 15 35	
D14	Pour devenir propriétaire de la chouette en or, la situation juridique est claire.	Oui Non nc	39 57 6	
D16	Imaginez que la chasse vienne à se terminer prochainement. Que ressentiriez-vous ?	Réponses nc	97 5	

n°	Question	Réponses		Visualisation
D4	Comment prenez-vous des notes ?	s0 Sur le livre	14	
		s1 Feuilles volantes	52	
		s3 Carnet	30	
		s2 Crayon à papier	39	
		s4 Stylo	36	
		s5 Feutres	17	
		s6 Tableau blanc	3	
		s7 Cartes plastifiées	12	
		s8 Panneau de liège	9	
		s9 Punaises	11	
		s10 Fil	11	
		s11 Ordinateur	83	
		sX Autre	20	
D7	Quelles références textuelles utilisez-vous ?	s1 Encyclopédie Universelle	44	
		s2 Dictionnaire	66	
		s3 Wikipédia	72	
		s4 Romans, nouvelles	26	
		sX Autre	46	
D5	Quelles cartes utilisez-vous ?	s1 Michelin 989 Originale	74	
		s7 Michelin 989 Photocopie	1	
		s2 Michelin 989 Scan	36	
		s3 Michelin 721 Papier	22	
		s4 Michelin 721 Scan	9	
		s5 Carte IGN Série Bleue / TOP25	55	
		s6 Atlas mondial	4	
		sX Autre	18	
D18	Utilisez-vous des portails d'informations géographiques ?	s1 Le site de l'IGN	48	
		s2 Le site de l'INSEE	8	
		s3 Géoportail	66	
		s4 Cadastre	21	
		s5 OpenStreetMap	9	
		s6 Google Maps	51	
		s7 HERE Maps	2	
		s8 Google Earth	41	
		sX Autre	8	
D6	Utilisez-vous des logiciels ?	s1 MapAnnot	46	
		s2 Autre	2	
		s3 QGIS	1	
		s4 ArcGIS	0	
		s5 GlobalMapper	1	
		sX Autre	20	

n°	Question	Réponses		Visualisation
D8	Lesquels de ces chouettes sites utilisez-vous ?	s1 Les contributions sur lachouette.net	69	
		s2 Le wiki de Piblo	44	
		s3 Le site de Kaspius	19	
		s4 Le site de Monglane	40	
		s5 Le site de Patrice	29	
		sX Autre	24	
D9	Le moment venu, qu'emportez-vous sur le terrain ?	s1 GPS smartphone	30	
		s2 GPS de randonnée	7	
		s3 Des cartes	42	
		s4 Le livre	35	
		s5 Toutes vos notes	17	
		s6 Mètre dérouleur	50	
		s7 Piquets et fil de balisage	30	
		s8 Détecteur de métaux	26	
		s9 Pioche	34	
		s10 Pelle	80	
		s11 Barre à mine	14	
		s12 Masse, marteau	4	
		s13 Scie	5	
		s14 Lampe torche	29	
		s15 Lampe frontale	22	
		sX Autre	31	
E1	Je serai présent à Rocamadour pour les 25 ans. Si vous souhaitez approfondir certains points, vous pouvez indiquer votre pseudo et éventuellement me faire signe par mail : n49o7@free.fr	Réponses	42	
		nc	60	

Bibliographie

Géographie, territoire, cartes

Bavoux, Jean-Jacques (2009). *La géographie. Objet, Méthodes, Débats*. T. 2e éd. U. Paris : Armand Colin. 312 p. isbn : 978-2-200-24351-7.

Paquot, Thierry (2011). "Qu'est-ce qu'un « territoire » ?" In : *Vie sociale* 2.2, p. 23. issn : 0042-5605, 2271-717X. doi : 10.3917/vsoc.112.0023.

Regnauld, Hervé (2015). "Introduction. L'image et la géographie : la progressive élaboration d'un nouveau régime épistémique". In : *L'Information géographique* 79.4, p. 8-12. issn : 9782200930103. doi : 10.3917/lig.794.0008.

Sibertin-Blanc, Guillaume (2010). "Cartographie et territoires. La spatialité géographique comme analyseur des formes de subjectivité selon Gilles Deleuze". In : *L'Espace géographique* 39.3, p. 225-238. issn : 9782701156200. doi : 10.3917/eg.393.0225.

Ter Minassian, Hovig et Samuel Rufat (27 mar. 2008). "Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ?" In : *Cybergeo*. issn : 1278-3366. doi : 10.4000/cybergeo.17502.

Ter Minassian, Hovig, Samuel Rufat et Manouk Borzakian (2017). "Le jeu dans tous ses espaces". In : *Sciences du jeu*. Espaces du jeu, espaces en jeu 8.

Verdier, Nicolas (2015). "Entre diffusion de la carte et affirmation des savoirs géographiques en France. Les paradoxes de la mise en place de la carte géographique au xviii e siècle". In : *L'Espace géographique* 44.1, p. 38-56. issn : 9782701194806. doi : 10.3917/eg.441.0038.

Vidal, Philippe et al. (18 sept. 2017). "Approche géographique du géocaching comme opérateur de lien territorial : une illustration havraise". In : *Cybergeo*. issn : 1278-3366. doi : 10.4000/cybergeo.28546.

Chasses au trésor

Alvarez, Julien (2013). *La chouette, 20 ans après*. OCLC : 847571190. Paris : Éd. du Trésor. isbn : 979-10-91534-03-1.

Juliac, Simon (2016). *L'univers des chasses au trésor*. OCLC : 974804788. Paris : Simon Juliac. isbn : 978-2-9557288-0-2.

– (avr. 2018). *Vingt-cinq ans de chasses au trésor : Les chasses au trésor de Max Valentin (1993-2018)*. 307 p.

Schmoll, Patrick (2007). *Chasseurs de trésors : socio-ethnographie d'une communauté virtuelle*. OCLC : 470806159. Strasbourg : Néothèque. isbn : 978-2-35525-052-1.

Sciences du jeu, *game studies*

Boulaire, Christèle et Bernard Cova (2008). "Attiser le « feu du jeu » postmoderne : le cas du géocaching et de ses zones liminoides". In : *Sociétés* 102.4, p. 69-82. issn : 9782804157753. doi : 10.3917/soc.102.0069.

Brougère, Gilles (11 mai 2015). "Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villetaneuse". In : *Sciences du jeu* 1. issn : 2269-2657. doi : 10.4000/sdj.202.

Caillois, Roger (1958). "Classification des jeux". In : *Synthèses* 140.

Catinaud, Régis (2 oct. 2017). "Homo Ludens – qu'est-ce qu'un jeu et pourquoi l'homme joue ?" Université du Tiers Temps - Montpellier.

Coavoux, Samuel et David Gerber (2016). "Les pratiques ludiques des adultes entre affinités électives et sociabilités familiales". In : *Sociologie* 7.2, p. 133. issn : 2108-8845, 2108-6915. doi : 10.3917/socio.072.0133.

Di Filippo, Laurent (31 août 2014). "Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois". In : *Questions de communication* 25, p. 281-308. issn : 1633-5961, 2259-8901. doi : 10.4000/questionsdecommunication.9044.

Jenkins, Henry (21 sept. 2005). "Game design as narrative architecture". In :

Jutteau, Jean-Alain (2017). *L'âge du jeu : pour une approche ludique des mutations numériques*. OCLC : 1006569989. isbn : 978-2-7246-2085-6.

Labelle, Sarah et Aude Seurrat (2013). "Serious game et réécriture des savoirs : hétérogénéité des médiations documentaires". In : *La médiation numérique : renouvellement et diversification des pratiques*. Information et stratégie. Louvain-la-Neuve : De Boeck Supérieur, p. 191-205. isbn : 978-2-8041-8227-4. doi : 10.3917/dbu.chron.2013.01.0191.

Perron, Bernard (11 mai 2015). "L'attitude ludique de Jacques Henriot". In : *Sciences du jeu* 1. issn : 2269-2657. doi : 10.4000/sdj.216.

Rueff, Julien (2008). "Où en sont les « game studies » ?" In : *Réseaux* 151.5, p. 139-166. issn : 9782746223097. doi : 10.3917/res.151.0139.

Triclot, Mathieu (11 mai 2015). "Game studies ou études du play ?: Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul". In : *Sciences du jeu* 1. issn : 2269-2657. doi : 10.4000/sdj.223.

Zabban, Vinciane (2012). "Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo". In : *Réseaux* 173-174.3, p. 137-176. issn : 9782707173799. doi : 10.3917/res.173.0137.

Méthodologie

Albarello, Luc (2003). *Devenir praticien-chercheur*. Méthodes en sciences humaines. Louvain-la-Neuve : De Boeck Supérieur. 136 p. isbn : 978-2-8041-4550-7.

Barus-Michel, Jacqueline (2016). "Clinique et sens". In : *Vocabulaire de psychosociologie*. Questions de société. Toulouse : ERES, p. 323-333. isbn : 978-2-7492-2982-9. doi : 10.3917/eres.barus.2016.01.0323.

Jones, Russel A. (2000). *Méthodes de recherche en sciences humaines*. Méthodes en sciences humaines. Louvain-la-Neuve : De Boeck Supérieur. 332 p. isbn : 978-2-8041-2800-5.

Lapassade, Georges (2016). "Observation participante". In : *Vocabulaire de psychosociologie*. Questions de société. Toulouse : ERES, p. 392-407. isbn : 978-2-7492-2982-9. doi : 10.3917/eres.barus.2016.01.0392.

Lefort, Isabelle (2012). "Le terrain : l'Arlésienne des géographes ?" In : *Annales de géographie* 687-688.5, p. 468-486. issn : 9782200927585. doi : 10.3917/ag.687.0468.

Pourtois, Jean-Pierre et Huguette Desmet (2007). *Epistémologie et instrumentation en sciences humaines*. T. 3e éd. PSY-Théories, débats, synthèses. Wavre : Mardaga. 236 p. isbn : 978-2-87009-981-0.

Sphère et pratiques numériques

Barbier, Benjamin (2013). "Institutions patrimoniales et médiation : la découverte des collections numérisées à travers le jeu multimédia". In : *La médiation numérique : renouvellement et diversification des pratiques*. Information et stratégie. Louvain-la-Neuve : De Boeck Supérieur, p. 25-36. isbn : 978-2-8041-8227-4. doi : 10.3917/dbu.chron.2013.01.0025.

Berry, Vincent (2009). "Chapitre 11. Loisirs numériques et communautés virtuelles : des espaces d'apprentissage ?" In : Brougère, Gilles et Anne-Lise Ulmann. *Apprendre de la vie quotidienne*. Presses Universitaires de France, p. 143. isbn : 978-2-13-057207-7. doi : 10.3917/puf.broug.2009.01.0143.

Ganascia, Jean-Gabriel (2001). "Du néo-structuralisme supposé de l'hypertextualité". In : *Diogène* 196.4, p. 9-24. issn : 9782130522164. doi : 10.3917/dio.196.0009.

Perea, François (2014). "Pseudonyme en ligne. Remarques sur la vérité et le mensonge sur soi". In : *Sens-Dessous* 14.2, p. 15-22. doi : 10.3917/sdes.014.0015.

Schmoll, Patrick et al. (2011). *La Société Terminale 1. Communautés virtuelles.* Néothèque. Futurs Indicatifs. isbn : 978-2-35525-075-0.

Presse et web

Graves, David E. (8 fév. 2017). *The twelfth Dead Sea Scroll cave is confirmed and I was there.* Deus Artefacta. url : https://smyrnaean.blogspot.fr/2017/02/the-twelfth-dead-sea-scroll-cave-is.html.

Hutchinson, Lee (21 déc. 2017). "Lord British created an ecology for Ultima Online, but no one saw it". In : *Ars Technica*.

Hack, Chad et Nathaniel Carey (2013). *The Copper Scroll 3Q15*.

Harrell, James A. (29 sept. 2006). *TURIN PAPYRUS MAP FROM ANCIENT EGYPT*. The University of Toledo. url : http://www.eeescience.utoledo.edu/Faculty/Harrell/Egypt/Turin%20Papyrus/Harrell_Papyrus_Map_text.htm.

Lundberg, Marilyn J. (2016). *Copper Scroll*. In : *West Semitic Research Project*. Educational Site.

Table des figures

1 La couverture de la première édition du livre d'énigmes. *Source : Wiki Chouette* . 1

2 Une généalogie du genre de la chasse au trésor par les œuvres littéraires majeures du XVIIIe et du XIXe siècle. Chaque œuvre apporte des éléments innovants (+) qui seront réutilisés (→) dans les œuvres suivantes. *Réal : Logan Lehmann* 4

3 *À gauche :* l'énigme n°1 dans *Masquerade* (1979). *Source : BunnyEars.net*
À droite : la couverture de *Phil Météor* (1985). *Source : Babelio* 5
4 *" Rallie-papier " – A paper chase on horseback in France*, Alphonse de Neuville, 1873. *Source : periodpaper.com* 7

5 Régis Hauser et Michel Becker *Photos : Phillipe d'Euck, Babelio* 9
6 Couvertures des deuxième et troisième éditions. *Source : Wiki Chouette* 10
7 Le *Figaro Magazine* du 21 juin 1997. L'hebdomadaire a consacré plusieurs de ses numéros de l'été 97 à la Chouette d'Or suite au lancement de la troisième édition. Le magazine proposait notamment des synthèses des éléments de réponse aux énigmes. Leur rédaction a probablement été supervisée par Max Valentin, ce qui en fait encore aujourd'hui une source fiable. *Image : Kaspius* 11
8 *Double-page :* Anatomie d'une énigme. Les énigmes sont composées d'un logo et d'un numéro indiquant leur ordre, d'un titre, d'un texte et d'un visuel. Elles sont généralement abordées comme une suite de lieux à rallier. Les chouetteurs disent par exemple « En 470, je vais à Roncevaux. », suggérant ainsi une spatialité à l'intérieur du jeu : celle du cheminement jusqu'à la cache. *Source : A2CO.org* 14

9 Une analyse géographique du jeu conduit à dépasser la distinction monde du jeu / monde du non-jeu en prenant en compte les différents espaces de production et de consommation, ainsi que les espaces à l'intérieur du jeu. *Réal : Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat et Manouk Borzakian.* 26

10 Les cistes doivent être retrouvées à partir d'indices. Ici, nous avons en photo un étrange clocher, un tableau électrique et une flèche indiquant l'endroit précis de la ciste. Il faut reconnaitre visuellement ces éléments lors de l'exploration pour espérer trouver la ciste. *Source : Cistes.net* 32
11 Dans le géocaching, la carte invite au jeu en affichant la position (approximative) de toutes les caches. *Image : geocaching.com* 33
12 3Q15, le Rouleau de Cuivre tel que découvert. 34
13 Le papyrus minier de Turin. *Source : J. Harrell* via *Wikipédia* 35
14 Exemple de tracé dans l'énigme 560. En fonction de son interprétation des énigmes, le joueur choisit sur la carte différents points qu'il relie. Ici, on part de Cherbourg (Manche) en direction d'Hernani en Espagne. Dès que la mine du crayon est dans l'alignement de Bourges (Cher) et Saint-Nicolas de Port (Meurthe-et-Moselle), on tire un trait. Dans le jargon des chouetteurs, il s'agit du « trait à ne pas regretter » (TANPR), en vertu des deux derniers vers de l'énigme : « Sans dévier d'un pouce, tire un trait, Et tu ne regretteras pas ce que tu as fait. » Le choix des lieux à relier ainsi dépend de l'interprétation des énigmes. *Auteur : Marvinclay* 37

15 Je suis entré en contact avec l'univers de la chasse par le biais d'un corpus hypertextuel nourri par le travail des chouetteurs. J'en ai construit une interprétation puis, lors du terrain, j'ai rencontré les chouetteurs par deux moyens : par le questionnaire en ligne et lors de la Chouette-Fête. Nous nous sommes compris au prisme de nos interprétations mutuelles. Le questionnaire en ligne (*a*) fait partie du corpus-univers – il a rejoint la masse d'informations sur la chasse accessible sur Internet – mais pas la rencontre en personne (*b*). 40

16 Le 3615 MAXVAL en couleurs. Le bandeau : « Le 23.12.01 à 17 :01, la Chouette d'Or n'a toujours pas été trouvée ! » Les rubriques : «(1) Présentation et Règlement (2) Les Aventures des Chasseurs (3) Questions/Réponses publiques (4) Le Forum (5) Les Boites aux Lettres (6) Précision des auteurs (7) Les Indications Supplémentaires (8) Les Clubs de la CHOUETTE (9) Des Cadeaux pour le découvreur (10) Le Trésor d'Orval (12) Messages à tous (13) Les Groupes de Recherche ». *Source : Kaspius* . 46

17 Question A1 : Répartition des âges. *Réal. : Logan Lehmann* 50
18 Question A8 : Année d'entrée en jeu et étapes importantes de la chasse. *Réal. : Logan Lehmann* 52
19 Question A8 : Le mois de découverte du jeu montre une saisonnalité. *Réal. : Logan Lehmann* 53
20 Les chouetteurs en France métropolitaine. *Sources : OSM, Natural Earth. Réal. : Logan Lehmann* 54
21 Ruissèlement des joueurs à travers les différentes plateformes dédiées à la Chouette d'Or au fil des années. *Réal : Logan Lehmann* 55
22 Question D10 : Quel pourcentage de la chasse avez-vous résolu ? *Réal : Logan Lehmann* 57
23 Question D16 : Sentiment des chouetteurs vis-à-vis d'une fin hypothétique de la chasse. La majorité se dirait heureuse mais certains seraient frustrés de ne pas avoir gagné. Certains sont hésitants. *Réal : Logan Lehmann* 59

24 Extrait du *Petit Chouetteur Illustré*. *Source : Patrice Salvy* 62
25 *La chouette histoire du rocher de Dabo* du chouetteur Kaspius contient une résolution des énigmes, des informations historiques sur le rocher de Dabo et un regard réflexif sur la chasse. La photo en couverture montre pourquoi le rocher de Dabo a souvent été associé au « Navire noir perché », l'une des mystérieuses entités rencontrées au cours du jeu (voir p73). *Image : Kaspius* 63

26 Superposition du visuel de l'énigme 470 avec la carte de France. Le contour du rocher dans lequel semble plantée l'épée présente une similarité avec des éléments géographiques de grande étendue présents sur la carte de France. Cette approche privilégie l'image et la spatialité, mais il est aussi possible d'interpréter le visuel d'un point de vue purement symbolique : Excalibur et Durendal viennent immédiatement à l'esprit. *Auteur : Archi Parmentier.* 73
27 « Al-Mar » dans le *Petit Robert des noms propres* (année inconnue). *Source : Kelerm.* 78

28 Hypothèses proposées par crazyarno et dede49, partagées sur leurs blogs respectifs. 80

29 *Page suivante :* La chouette en or photographiée par AuctionArt. 88

Liste des tableaux

1 Le cryptogramme dans *The Gold Bug*. 4

2 Une indication supplémentaire devant être publiée dans VSD mais finalement diffusée sur Minitel. *Source : Wiki Chouette* 11

3 Classification des jeux selon Roger Caillois (1958) montrant les quatre catégories et le dégradé du *ludus* à la *paidia*. Les sports sont associés à des pratiques ludiques. *Source : Revue 3e millénaire*. 22

4 Quatre niveaux dans le corpus-univers. Les deux premiers niveaux constituent « le jeu » et les deux derniers « la chasse ». 39

5 Dépouillage des réponses. 40

6 Question A4 : représentation des niveaux de formation par rapport à la tendance nationale. *Source : INSEE 2018*. 51

7 Question D12 : Combien de fois avez-vous fait le déplacement pour creuser ? . . 57

8 Dates et lieux des Chouettes-Fêtes. 63

9 Première énigme de la chasse d'Angers réalisée pour la ville en 2000 par Max Valentin. La sélection des références permet de délimiter un corpus de connaissances que les joueurs peuvent s'approprier. 84

Téléchargements

- Pour télécharger les énigmes : https ://www.lachouette.net/enigmes/Enigmes.pdf

Les énigmes ont été publiées dans le désordre. L'énigme B permet de les remettre dans le bon ordre à l'aide de leur logo et de leur numéro :

530 - 780 - 470 - 580 - 600 - 500 - 420 - 560 - 650 - 520

- Pour télécharger les madits : http ://didiermorandi.fr/Chouette/Base_Madits.xlsx