



Sciences  
du jeu

## Sciences du jeu

20-21 | 2023  
10 ans de recherche sur le jeu

---

### « *Silver Gamers* », des joueurs et joueuses comme les autres ? Ce que l'âge fait au jeu vidéo

*Silver Gamers, players just like everyone else? What age does to video games*

Gabrielle Lavenir

---



#### Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/sdj/5698>

DOI : [10.4000/sdj.5698](https://doi.org/10.4000/sdj.5698)

ISSN : 2269-2657

#### Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles  
Education

#### Référence électronique

Gabrielle Lavenir, « « *Silver Gamers* », des joueurs et joueuses comme les autres ? Ce que l'âge fait au jeu vidéo », *Sciences du jeu* [En ligne], 20-21 | 2023, mis en ligne le 14 décembre 2023, consulté le 24 décembre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/5698> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.5698>

---

Ce document a été généré automatiquement le 24 décembre 2023.



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

---

# « Silver Gamers », des joueurs et joueuses comme les autres ? Ce que l'âge fait au jeu vidéo

*Silver Gamers, players just like everyone else? What age does to video games*

**Gabrielle Lavenir**

---

- 1 La question de l'âge des joueurs et joueuses<sup>1</sup> permet de renouveler et d'approfondir certains questionnements fondamentaux des sciences du jeu. Elle enrichit l'étude des carrières vidéoludiques, des communautés de pratiques ou des reconfigurations de la figure du *gamer*. En tant que position sociale et étape dans le parcours de vie associées à des représentations et des rôles sociaux distincts, l'âge est un facteur décisif dans l'appropriation et la pratique du jeu vidéo.
- 2 Cet article propose de formaliser une réflexion sur l'importance de l'âge dans l'expérience du jeu vidéo en s'intéressant au cas des joueurs et joueuses « seniors ». Il s'appuie sur un travail de recherche doctoral consacré aux joueurs et joueuses âgés, à l'émergence d'un discours enthousiaste sur les « *silver gamers* » et à la diversité des pratiques dans cette classe d'âge (Lavenir 2022). L'enquête, menée en France, mobilise une série d'entretiens biographiques avec seize enquêtés de plus de soixante ans qui jouent régulièrement à des jeux vidéo, ainsi que sur une enquête ethnographique au sein de trente ateliers de jeu vidéo organisé dans des Établissements d'Hébergement pour les Personnes Âgées Dépendantes (EHPAD) et d'autres lieux d'accueil des personnes âgées par une association qui promeut l'e-sport chez les aînés.
- 3 Si les profils et les pratiques des joueurs et joueuses âgés sont variés, ils et elles partagent des expériences qui découlent, directement ou indirectement, de leur âge. On s'intéresse ici à la vieillesse comme une expérience sociale plutôt que comme un état biologique. En France, la soixantaine déclenche l'assignation à une identité de « personne âgée » qui est matérialisée dans les interactions avec les proches, l'entrée dans de nouvelles catégories administratives, ou la raréfaction des rôles sociaux disponibles (Caradec, 2012). Le grand âge est une étape complexe, à la fois peu désirable

et potentiellement libératrice, étant donné sa position marginale dans les « sociétés du travail » contemporaines (Kohli, 1988). C'est à ce titre qu'il agit comme un révélateur des enjeux et des impensés associés aux loisirs et aux pratiques culturelles, dont le jeu vidéo. L'expérience des joueurs et joueuses âgés met en évidence que l'âge transforme la pratique du jeu vidéo, qui en retour matérialise et reconfigure l'expérience de certaines identités liées à l'âge.

## À la recherche des joueurs et joueuses âgés

- 4 Il s'avère difficile de mesurer à quel point la pratique du jeu vidéo est répandue chez les plus âgés. Les estimations varient parfois fortement, conséquence de choix méthodologiques variés, mais aussi d'évolutions rapides. Ainsi, l'itération 2018 de l'enquête *Pratiques culturelles des Français* identifie 17 % de joueurs et joueuses occasionnels chez les plus de soixante ans (INSEE, 2018), mais *Pratiques culturelles en temps de confinement* en compte 34 % sur la seule période du premier confinement (Jonchery et Lombardo, 2020). Selon l'enquête Ludespace menée en 2012, la proportion de joueurs est d'environ 30 % chez les adultes de plus de soixante ans (Ter Minassian *et al.*, 2021). Ainsi, le jeu vidéo est loin d'être absent des loisirs au grand âge. La tranche d'âge des plus de soixante ans est cependant celle qui compte le moins de joueurs et joueuses (Coavoux et Gerber, 2016).
- 5 À quoi ressemble le jeu vidéo après soixante ans ? Dans leur majorité, les joueurs et joueuses âgés jouent à des jeux de patience, des jeux de cartes, des jeux de mots et de chiffres, et des casse-tête (Ter Minassian *et al.*, 2021). En ce sens, ils et elles ont un profil similaire à celui de la population générale des joueurs et joueuses, chez qui ces genres sont aussi les plus populaires. Mais, et c'est là que les plus âgés se distinguent des autres classes d'âge, aucun autre genre vidéoludique n'obtient un score supérieur à 5 % chez les joueurs et joueuses de plus de soixante ans. Par ailleurs, la littérature ethnographique dresse le portrait de joueurs et joueuses âgés qui jouent le plus souvent seuls, sur un ordinateur ou un téléphone intelligent, et avec des sessions de jeux fréquentes mais brèves (Delwiche et Henderson, 2013 ; Allaire *et al.*, 2013).
- 6 Ces grandes tendances ne doivent pas faire oublier la diversité et la créativité des pratiques vidéoludiques des plus âgés. Si presque tous les enquêtés jouent à des puzzles et des versions numériques de jeux traditionnels (comme le sudoku ou le Solitaire), leurs relations à ces jeux s'avèrent très différentes. Christine, Martine et Marie jouent toutes les trois à des jeux match-3 (comme *Candy Crush Saga*, King, 2012). Mais si c'est la principale activité vidéoludique de Marie, qui y consacre beaucoup de temps quotidiennement, et un rituel bref, mais quotidien pour Christine dont il accompagne la tasse de café du matin, il a une place secondaire dans les habitudes de Martine, qui l'utilise pour se détendre après avoir passé l'après-midi sur le jeu d'aventure *Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017).

## Des joueurs et joueuses inattendus

- 7 Le jeu vidéo chez les plus âgés n'est donc pas une pratique inexistante, mais plutôt une pratique peu visible. Cette faible visibilité résulte de la discordance entre les imaginaires de la vieillesse et du jeu vidéo. Les technologies d'une part et le jeu d'autre

part sont associés symboliquement avec la jeunesse, ce qui fait du jeu vidéo au grand âge une activité incongrue. Les joueurs et joueuses âgés gèrent la visibilité de leurs pratiques vidéoludiques avec prudence, au point parfois de les cacher.

- 8 La conception du jeu comme activité propre aux enfants apparaît à l'époque moderne et se développe tout au long du xx<sup>e</sup> siècle, notamment avec l'émergence de la pédopsychologie (Sutton-Smith, 1997). Cette rhétorique complique la pratique du jeu à l'âge adulte, qui devient saugrenue, voire inappropriée. Il est fréquent que les adultes qui jouent se fabriquent des alibis pour rendre leur activité plus acceptable (Deterding, 2018).
- 9 Les joueurs et joueuses âgés sont confrontés à la perplexité voire à la désapprobation de leur entourage. Thorsten Quandt et ses collaborateurs relèvent que les joueurs et joueuses âgés « font l'expérience de déclarations condescendantes à leur encontre qui impliquent que leur comportement et leur passe-temps n'étaient pas appropriés pour un adulte, par exemple, "jouer à votre âge, c'est enfantin" » (Quandt *et al.*, 2009, p. 43 [notre traduction]). Sur notre terrain, Martine raconte qu'elle fait face à l'incrédulité voire à la moquerie quand elle parle de ses jeux : « pour eux, jouer c'est être enfant ».
- 10 Face à ces réactions déstabilisantes, les joueurs et joueuses âgés font preuve de discrétion. Jacqueline le résume en ces termes : « Mais non, je ne parle pas du jeu parce que je crois, encore une fois, pour moi c'est une expérience intime et personnelle. [...] Non, s'il m'arrive d'en parler, c'est parce que je dis "je joue", presque en m'excusant. »

## Le « silver gamer », joueur ou joueuse idéal ?

- 11 Le jeu vidéo est au cœur d'entreprises de morale concurrentes, objet à la fois de paniques morales et d'un effort de réhabilitation (Lalu, 2018). Chacune de ces deux tendances pèse sur l'expérience des joueurs et joueuses âgés. Pour commencer, les années 1990 ont vu naître des débats intenses sur l'addiction et la violence dans les jeux vidéo (Bogost et Mauco, 2008). Ils ont durablement façonné les représentations du jeu vidéo, y compris chez les joueurs et joueuses âgés, qui étaient il y a trente ans les adultes et en particulier les parents auxquels s'adressaient ces dénonciations alarmistes. À partir des années 2010, une nouvelle angoisse est venue prolonger les paniques morales autour du jeu vidéo : la crainte des « écrans » et de l'addiction qu'ils créeraient. S'y ajoute le statut incertain du jeu vidéo dans la hiérarchie des pratiques culturelles. Les plus âgés peinent donc à valoriser auprès de leur entourage une activité qui paraît non seulement incongrue, mais aussi suspecte voire dangereuse.
- 12 Les reconfigurations récentes des discours sur le jeu vidéo changent cependant la donne. À partir des années 2000, les représentants de l'industrie, les scientifiques et les journalistes, entre autres acteurs, ont réagi aux paniques morales en construisant des récits enthousiastes sur les effets positifs des jeux vidéo. La période a vu émerger la gamification et ses ambitions éducatives ou médicales, la revendication du jeu vidéo comme dixième art, ou la célébration étatique du jeu vidéo comme fleuron technologique et culturel français (Bonenfant et Genvo, 2014 ; Coville, 2013). C'est dans ce contexte qu'émerge un discours qui célèbre le jeu vidéo comme outil de lutte contre le vieillissement.
- 13 En effet, les années 2000 ont vu l'apparition dans les médias, la littérature grise et la recherche médicale de la figure du « silver gamer », archétype du senior qui utilise les

jeux vidéo pour rester en bonne santé, renforcer ses relations avec sa famille, ou encore maîtriser les nouvelles technologies (Lavenir, 2022). Le « *silver gamer* » joue un rôle dans l'entreprise de valorisation du jeu vidéo. D'une part, les représentations culturelles de la vieillesse l'associent à la fragilité, à la sagesse, et à la passivité, soit une image qui neutralise l'association entre jeux vidéo et violence. D'autre part, dans une perspective techno-enthousiaste, les jeux vidéo deviennent même une solution au problème du vieillissement (Iversen, 2016). Les joueurs et joueuses âgés fournissent un contre-modèle inoffensif et vertueux au geek adolescent menacé par l'abrutissement et l'addiction.

- 14 L'appropriation du jeu vidéo par les plus âgés est compliquée par ce paysage discursif mouvant. Les joueurs et joueuses âgés adoptent une position ambivalente vis-à-vis du jeu vidéo, prompts à minimiser leur pratique, mais aussi à la justifier voire à la défendre. Tous les enquêtés mentionnent leurs inquiétudes à l'idée d'être « addict » aux jeux vidéo lors des entretiens, tout en faisant le récit de leurs efforts pour convaincre leurs proches de jouer. Pour leur part, les participants et participantes des ateliers de jeu vidéo en EHPAD sont confrontés à des injonctions à géométrie variable. Les animateurs et animatrices des établissements tiennent à faire venir le plus de monde possible aux ateliers convaincus des bienfaits des jeux vidéo pour les personnes âgées. Dans le même temps, ils se mobilisent pour limiter le « temps d'écran » des jeunes, notamment des volontaires en service civique impliqués dans le projet. Les participants et participantes se trouvent donc confrontés à un objet insaisissable, tour à tour vertueux et dangereux en fonction de ses publics imaginés.

## Biographies vidéoludiques

- 15 L'âge transforme le jeu vidéo non seulement en termes de représentations ou de stratégies discursives, mais aussi sur le plan des pratiques ludiques. La pratique du jeu vidéo s'inscrit dans le temps et dans le parcours de vie des individus, ce qu'illustre l'expérience des joueurs et joueuses âgés. C'est dans leurs trajectoires biographiques que les gens âgés trouvent les ressources qui facilitent leur accès au jeu vidéo et leur permettent de lui donner des significations positives. Les pratiques vidéoludiques des enquêtés s'inscrivent souvent dans la continuité d'autres activités qu'elles prolongent ou reconfigurent. Ainsi Philippe, passionné d'aviation et pilote amateur, passe les journées pluvieuses sur ses simulateurs de vol, et Martine voit dans les jeux d'aventure la suite logique de sa passion adolescente pour les romans de science-fiction.
- 16 L'expérience des aînés avec les jeux vidéo est également affectée par leur position dans le parcours de vie. Ce concept décrit la succession d'étapes et d'événements qui structurent la vie des individus dans un contexte social et culturel donné (Elder *et al.*, 2003). En ce qui concerne le jeu vidéo, notamment, l'adolescence et la sociabilité scolaire constituent une période propice à la pratique, mais des événements comme le début de la vie professionnelle, l'emménagement en couple ou la naissance du premier enfant tendent à la remettre en cause (Coavoux et Gerber, 2016). En tant qu'étape du parcours de vie, la vieillesse fournit des obstacles et des opportunités spécifiques pour la pratique des loisirs. La retraite permet ainsi de dégager une quantité de temps libre inédite, ce que relève en souriant une résidente d'EHPAD : « Nous, on est en vacances toute l'année ! ».

- 17 Les usages antérieurs de différentes technologies jouent un rôle central dans la pratique vidéoludique des plus âgés. L'apprentissage d'usages et d'objets techniques, souvent en lien avec leur parcours professionnel, permet aux individus d'accumuler des connaissances incorporées qui se transfèrent et s'accumulent d'une technologie à une autre (Jouët, 2000). La biographie technologique, par définition particulièrement longue chez les gens âgés, façonne ainsi leurs pratiques vidéoludiques.
- 18 L'ordinateur a souvent un rôle de déclencheur, notamment chez les femmes, pour qui le milieu professionnel et la sociabilité avec les collègues sont souvent le lieu de découverte du jeu vidéo. Ce sont ses collègues du centre de traitement des impôts qui ont initié Nicole aux jeux d'objets trouvés puis aux jeux de gestion de restaurant. Nicole a recommencé à jouer quelques années après la retraite sur son ordinateur personnel avant de faire finalement basculer sa pratique sur son téléphone intelligent. Christine, enseignante, a commencé à jouer avec le *Solitaire* (Microsoft, 2010) préinstallé sur son premier ordinateur de travail, et Jacqueline avait demandé à la responsable informatique de l'hôpital dans lequel elle travaillait de lui installer discrètement un jeu de *Tetris* (1984) sur l'ordinateur de la salle de veille.
- 19 Si certains commencent à jouer à la retraite, les biographies ludiques des joueurs et joueuses âgés remontent souvent bien plus loin. Les jeux vidéo sont une vieille « nouvelle » technologie disponible en France dès les années 1970 (Blanchet et Montagnon, 2020). Une partie significative des joueurs et joueuses âgés ont donc des carrières longues de plusieurs décennies. Mais elles sont très irrégulières, entrecoupées de longues pauses déclenchées par des événements liés au parcours de vie : une rupture amoureuse lors de laquelle l'ex-compagnon emporte la console, un ordinateur trop peu performant qui n'arrive plus à faire tourner les jeux, ou des difficultés financières qui obligent à vendre consoles et cartouches.
- 20 L'expérience des joueurs et joueuses âgés souligne l'importance d'une approche biographique de la pratique vidéoludique. Elle permet de mieux saisir la manière dont le jeu vidéo trouve sa place dans la vie des individus et de comprendre comment il s'articule avec d'autres pratiques de loisirs, technologiques et ludiques. Cette perspective met en lumière la transformation des pratiques vidéoludiques dans le temps, notamment en réaction à des reconfigurations matérielles et sociales.

## Conclusion

- 21 L'association des jeux vidéo à la jeunesse, à la fois en tant que technologie nouvelle et en tant que pratique ludique, positionne les gens âgés comme des joueurs et joueuses inattendus. Le discours sur les « *silver gamers* » semble proposer une alternative bienvenue aux joueurs et joueuses âgés, mais ce discours s'avère difficile à mobiliser dans la mesure où il les réduit à une image de la vieillesse comme déclin (De Schutter et Vanden Abeele, 2015). De plus, ce discours instrumental et médicalisé s'avère très éloigné des pratiques des joueurs et joueuses. Ces derniers se tiennent à distance des discours sur la santé et la lutte contre le vieillissement, loin d'être « des mamies luttant contre Alzheimer », pour citer la participante d'un atelier de jeu vidéo dans un centre culturel.
- 22 Cela étant, l'étude des pratiques vidéoludiques après soixante ans met en évidence plusieurs motifs récurrents. Il apparaît que les joueurs et joueuses âgés ont un rapport

particulier avec le jeu, tant sur le plan des représentations et de l'identité que sur celui des pratiques. L'expérience du jeu vidéo se complique au grand âge, en butte aux représentations du jeu comme loisir des jeunes, au manque de sociabilités susceptibles d'accompagner les pratiques vidéoludiques, et aux injonctions morales contradictoires autour des technologies numériques. Cependant, dans le même temps, la vieillesse offre des ressources spécifiques aux joueurs et joueuses, en particulier en ce qui concerne la retraite et la revendication d'une souveraineté renouvelée sur son temps. Les joueurs et joueuses âgés puisent alors dans leur biographie ou dans leur réseau social pour contourner les difficultés et bricoler des pratiques vidéoludiques créatives.

- 23 En somme, l'âge transforme la pratique du jeu vidéo. La vieillesse est associée à des circonstances matérielles, sociales et symboliques qui facilitent certaines expériences et en rendent d'autres moins accessibles. Il ne s'agit pas ici de remplacer un essentialisme biologique par un déterminisme social. Au contraire, les gens âgés se saisissent du jeu vidéo pour négocier les normes du vieillissement contemporain ou reconfigurer leur identité menacée. Mais, là aussi, c'est par rapport au vieillissement que se construit leur pratique. Le jeu vidéo des personnes âgées reflète leur position sociale inconfortable dans une « culture hostile au grand âge » (Schwaiger, 2006 [notre traduction]) : il articule un sentiment de marginalité et de restriction, mais aussi d'adaptabilité et de résistance qui est ancré dans l'expérience de la vieillesse.

---

## BIBLIOGRAPHIE

- ALLAIRE, J. C., MCLAUGHLIN, A. C., TRUJILLO, A., WHITLOCK, L. A., LAPORTE, L., et GANDY, M. (2013). Successful aging through digital games: Socioemotional differences between older adult gamers and non-gamers. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1302-1306.
- BLANCHET, A., et MONTAGNON, G. (2020). *Une histoire du jeu vidéo en France : 1960-1991 : Des labos aux chambres d'ados*. Pix'N'Love.
- BOGOST, I., et MAUCO, O. (2008). Jeux des discours normatifs et enjeux de l'analyse. *Quaderni*, 67. <https://journals.openedition.org/quaderni/185>.
- BONENFANT, M., et GENVO, S. (2014). Une approche située et critique du concept de gamification. *Sciences du jeu*, 2. <https://journals.openedition.org/sdj/286>.
- CARADEC, V. (2012). *Sociologie de la vieillesse et du vieillissement*. Armand Colin.
- COAVOUX, S., et GERBER, D. (2016). Les pratiques ludiques des adultes entre affinités électives et sociabilités familiales. *Sociologie*, 7(2), 133-152.
- COVILLE, M. (2013). « Dixième art », « jeu d'auteur » : Quelle politique de représentation du jeu vidéo comme art ? *Art Game - Game Art*, université de Montpellier. <https://shs.hal.science/halshs-01351469v1>.
- DE SCHUTTER, B., et VANDEN ABEELE, V. (2015). Towards a Gerontoludic Manifesto. *Anthropology and Aging*, 36(2), 112-120.

- DELWICHE, A. A., et HENDERSON, J. J. (2013). The Players They are A-Changin': The Rise of Older MMO Gamers. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 57(2), 205-223.
- DETERDING, S. (2018). Alibis for Adult Play: A Goffmanian Account of Escaping Embarrassment in Adult Play. *Games and Culture*, 13(3), 260-279.
- ELDER, G. H. Jr, JOHNSON, M. K., et CROSNOE, R. (2003). The Emergence and Development of Life Course Theory. In J. T. Mortimer, et M. J. Shanahan (dir.), *Handbook of the life course* (p. 3-19). Springer.
- INSEE (2018). *Pratiques culturelles des Français*. <https://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Etudes-et-statistiques/L-enquete-pratiques-culturelles/L-enquete-2018>.
- IVERSEN, S. M. (2016). Play and Productivity: The Constitution of Ageing Adults in Research on Digital Games. *Games and Culture*, 11(1-2), 7-27.
- JONCHERY, A., et LOMBARDO, P. (2020). Pratiques culturelles en temps de confinement. *Culture Etudes*, 6, 1-44.
- JOUËT, J. (2000). Retour critique sur la sociologie des usages. *Réseaux*, 100, 487-521.
- KOHLI, M. (1988). Ageing as a challenge for sociological theory. *Ageing and Society*, 8(4), 367-394.
- LAVENIR, G. (2022). Beyond the silver gamer: The compromises and strategies of older video game players. *International Journal of Ageing and Later Life* 15(2), 155-179.
- LALU, J. (2018). *L'évolution du discours des milieux politiques et médiatiques français sur le jeu vidéo de 1972 à 2012. Naissance d'une culture vidéoludique*. Thèse de doctorat, université de Poitiers.
- QUANDT, T., GRUENINGER, H., et WIMMER, J. (2009). The Gray Haired Gaming Generation: Findings From an Explorative Interview Study on Older Computer Gamers. *Games and Culture*, 4(27). <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412008325480>.
- SCHWAIGER, L. (2006). To be Forever Young?: Towards Reframing Corporeal Subjectivity in Maturity. *International Journal of Ageing and Later Life*, 1(1), 11-41.
- SUTTON-SMITH, B. (1997). *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press.
- TER MINASSIAN, H., BERRY, V., BOUTET, M., COLÓN DE CARVAJAL, I., COAVOUX, S., GERBER, D., RUFAT, S., TRICLOT, M., et ZABBAN, V. (2021). *La fin du Game ? Les jeux vidéo au quotidien*. Presses universitaires François Rabelais.

## NOTES

1. On utilise dans cet article la double articulation (« les joueurs et joueuses ») plutôt que le masculin générique (« les joueurs »). Ce choix permet de questionner l'idée d'une pratique vidéoludique essentiellement masculine, mais aussi de refléter le fait que les femmes sont largement majoritaires parmi les personnes qui jouent après soixante ans (Delwiche et Henderson, 2003).

---

## RÉSUMÉS

Cet article propose de formaliser une réflexion sur l'importance de l'âge dans l'expérience du jeu vidéo en s'intéressant au cas des joueurs et joueuses « seniors ». Confrontés à un sentiment d'incongruité et à l'émergence d'une figure héroïque du « *silver gamer* », mais aussi aux circonstances sociales et matérielles de la vieillesse, les joueurs et joueuses âgés bricolent des pratiques vidéoludiques spécifiques qui mettent en évidence ce que l'âge fait au jeu vidéo. Les catégories d'âge renvoient en effet à des représentations, des normes et des rôles spécifiques qui transforment l'expérience vidéoludique sur le plan symbolique comme sur le plan des pratiques.

This paper reflects on the ways in which age shapes video game play, with a focus on the experience of older players. Confronted with a feeling of incongruity and the emergence of the "silver gamer" figure, as well as the social and material circumstances of old age, older video game players engage in *bricolage* to play on their own terms. The experience of older players brings to light what age does to video games: age categories each carry a distinct set of representations, norms and roles that structure video game play, its meanings and practices.

## INDEX

**Mots-clés** : jeu vidéo, vieillesse, âge, parcours de vie

**Keywords** : video games, aging, age, lifecourse

## AUTEUR

**GABRIELLE LAVENIR**

The Seed Crew