

La fin du game ? Les jeux vidéo au quotidien. David Gerber, Hovig Ter Minassian, Isabel Colon de Carvajal, Manuel Boutet, Mathieu Triclot, Samuel Coavoux, Samuel Rufat, Vincent Berry, vinciane Zabban, PUFR, avril 2021



Quatrième de couverture :

« A la maison ou dans les transports, au bureau ou aux toilettes, les jeux vidéo sont partout. La banalisation de ce loisir électronique dans toutes les tranches d'âge et toutes les catégories de la société s'est accompagnée d'une diversification des publics mais aussi des manières de jouer.

Alors, est-ce la fin du game ? C'est plutôt la fin de l'image stéréotypée du gamer : on ne peut plus aujourd'hui réduire les joueurs de jeux vidéo aux représentations caricaturales du mâle adolescent jouant enfermé dans sa chambre des heures durant à des jeux de tir. Pour beaucoup désormais, les jeux vidéo trouvent place dans les interstices, les temps libres des routines journalières ou hebdomadaires. Entre bricolage et assemblage, ils sont une activité ordinaire imbriquée dans les modes de vie et contribuant aux modes d'habiter.

Ce livre analyse la place de ces pratiques vidéoludiques au quotidien : comment joue-t-on aux jeux vidéo aujourd'hui ? Qui joue, où, et avec qui ? Quelles sont les diverses pratiques, de sociabilité, d'échange mais aussi de mobilité et de marquage de l'espace qui se développent autour de ce loisir électronique ? Quelles sont les émotions, les expériences, les affects, que les jeux vidéo rendent possible ? L'ouvrage propose une exploration inédite du domaine des jeux vidéo en étudiant d'abord la diversité de

leurs publics, puis les pratiques que ces derniers développent, et enfin les expériences qui s'y éprouvent. »

Extrait 1 : Un intérêt récent pour les pratiques vidéoludiques (page 12)

« Au-delà d'une simple description de types de joueurs et des types de jeux, notre travail vise à interroger la place des loisirs culturels à l'ère du numérique, bien que les jeux vidéo existent depuis les années 1970. Cette question n'est pas neuve, certes : une étude pionnière (Bruno, 1993) et plusieurs grandes enquêtes, dont celles du ministère de la Culture (Donnat, Cogneau, 1990 ; Donnat, 1998 et 2009 ; Lombardo, Wolff, 2020), ont déjà permis de dresser un petit panorama des loisirs vidéoludiques. Cependant, même si le constat dressé à la fin des années 2000 de la rareté des recherches en sciences sociales sur les jeux vidéo en France est désormais à relativiser, nous continuons de n'avoir qu'une vision parcellaire de la place des jeux vidéo dans le quotidien des joueurs, à l'exception peut-être des plus jeunes qui ont déjà fait l'objet de quelques travaux (Dajez, Roucoux, 2010). Nous identifions trois éléments qui ont compliqué l'émergence de l'analyse des pratiques ordinaires du jeu vidéo.

En premier lieu, les jeux vidéo accordent une place centrale au corps, aux images, à la technique, à la culture enfantine et à la culture de masse. Chacune de ces dimensions complique leur analyse (Boutet, 2012). Depuis le tournant domestique de l'industrie avec le développement du marché des consoles au début des années 1980, ils sont associés exclusivement à l'enfance et à l'adolescence, et réduits à leur image de produits industriels et médiatiques. Ensuite, leur réception publique a d'abord pris la forme d'une panique morale sur les effets négatifs supposés de leur usage (Williams, 2003 ; McKernan, 2013). Les accusations portées contre eux varient selon l'époque : dans les années 1980 et 1990, ils sont condamnés pour célébrer la violence et stimuler des comportements agressifs ; dans les années 2000, ils sont vus comme une pratique suscitant la dépendance avec l'apparition, notamment, des jeux en ligne. Ainsi, après avoir proposé, en 2018, une définition du « trouble du jeu vidéo », l'Organisation Mondiale de la Santé a reconnu en 2019, cette dernière comme une « maladie ».

Enfin, si la psychologie du jeu a contribué à l'évolution de l'image publique du jeu vidéo, et à la mise en place d'un marché du traitement de cette nouvelle maladie, elle n'a débouché, en revanche, sur aucune taxonomie des jeux : quels jeux, ou quelles règles du jeu, seraient-elles à éviter plus particulièrement ? En réalité, l'entreprise semble vouée à l'échec, car les travaux qui ont voulu mesurer les effets des jeux dans l'explication des violences et des affections mentales n'en ont trouvé aucun, comme le montre une récente investigation (Scharkow et al, 2014). S'il y a corrélation, la causalité va plutôt dans l'autre sens : les jeunes dépressifs peuvent traiter leurs

symptômes en jouant aux jeux vidéo, comme ils le feraient aussi en abusant de chocolat. (...) »

Extrait 2 : « Tous aux manettes » (page 24)

« L'affaire semble entendue : nous vivons ce que les essayistes nomment la « société du jeu » ou l' « âge du jeu », une époque et une société dans lesquelles le jeu est omniprésent. Le phénomène de la gamification, soit l'intégration de dispositifs caractéristiques des jeux dans d'autres domaines de l'activité humaine, et qui fait l'objet d'une littérature abondante, en témoigne : le jeu apparaît comme un modèle souhaitable parce qu'il serait une activité intrinsèquement motivante. L'essor de l'industrie des jeux vidéo, souvent qualifiée de première industrie culturelle du fait de son chiffre d'affaires annuel global, en est un autre témoin. En trente ans, celle-ci est passée d'un secteur de niche, concentré sur les consoles domestiques au public principalement enfantin et adolescent, à un secteur hégémonique et de plus en plus visible. (...) »

Extrait 3 : (Page 34)

« Le jeu vidéo est-il un loisir d'adulte ? Il fait désormais bien partie du répertoire de loisirs des adultes, mais il n'y a que chez les plus jeunes qu'il constitue un loisir absolument central. Les enfants et les adolescents se distinguent ainsi fortement du reste de la population et là encore, les enquêtes les plus récentes confirment ces disparités générationnelles déjà mises en évidence dans l'enquête Ludespace. Le lien entre jeunesse et jeux vidéo est donc toujours bien vivace. Cela tient notamment à ce que l'adolescence est un moment culturel particulièrement intense. De ce point de vue, les jeux vidéo font moins consensus que l'écoute de musique enregistrée par exemple, notamment parce que la pratique des jeux vidéo fait l'objet d'écarts genrés plus importants. (...) »

Extrait 4 : (Page 47)

« Chez les adultes, au contraire, les catégories de jeux qui font souvent objet de l'intérêt des médias et des chercheurs disparaissent pour être supplantés par les jeux installés par défaut sur les ordinateurs ou les téléphones mobiles, les jeux de chiffres ou de lettres, tous ces petits jeux qui se prêtent à parties rapides dans les interstices des routines quotidiennes, et que, parfois les répondants eux-mêmes ne considèrent pas comme des jeux vidéo. Ainsi, en 2012, plus d'un tiers des adultes déclarent avoir joué au moins une fois au cours des douze derniers mois à un jeu de patience (comme *le Solitaire, la Dame de Pique*), loin devant les catégories suivantes (les jeux de lettres, les jeux éducatifs et les jeux d'entraînement cérébral arrivant

en deuxième position avec moins de 12% des individus). En France, en 2012, le jeu vidéo le plus joué est *le Solitaire*, très loin devant les jeux commerciaux comme *Just Dance* (8,9% seulement des adultes). (...) »

Extrait 5 : (page 50)

« La présence de partenaires au moment du jeu n'est pas la seule façon dont le jeu peut nourrir les sociabilités. Dominique Boullier (2003) et Dominique Pasquier (2005) ont tous deux très bien montré l'importance de la télévision dans les sociabilités quotidiennes même lorsqu'elle est regardée en solitaire : le fait de regarder le soir la télévision permet, le lendemain de prendre part aux « conversations télévisuelles » (Boullier, 2003). De la sorte, la pratique même solitaire du jeu chez les adolescents n'est pas désocialisante : dans un paysage où les jeux vidéo sont hégémoniques dans cette tranche d'âge, on peut penser au contraire, que c'est l'absence de pratique, la méconnaissance des jeux et de leur culture qui risque d'isoler les adolescents de leurs pairs (Pasquier, 2005). (...) »

Extrait 6 (page 68)

« L'emballement médiatique autour du lancement du jeu *Pokemon Go* en France, en juillet 2016, a relancé l'intérêt du grand public pour les jeux de géolocalisation, les jeux dits « pervasifs » ou à réalité augmentée. Ces catégories de jeux, essentiellement disponibles sur support mobile (smartphone ou tablette), supposent que leur utilisateur se déplace physiquement dans l'espace pour interagir avec certains éléments de l'espace numérique ou avec d'autres utilisateurs. *Pokémon Go* n'est pas le premier jeu de ce genre, mais son succès nous invite à poursuivre la réflexion sur l'interpénétration croissante entre espace et pratiques numériques. Les géographes, notamment, qui se sont penchés sur la question, soulignent la nécessité de dépasser les oppositions réel/virtuel ou physique/immatériel pour rendre compte de la place du numérique dans les espaces du quotidien et inventer un nouveau vocabulaire. Et ce, d'autant plus que le jeu articule aussi les imaginaires, au moins celui de la licence *Pokémon* et celui des monuments réels. (...) »

Extrait 7 (page 71)

« Le jeu vidéo incite à reconsidérer la possibilité des arrêts, à prendre son temps et, ainsi, à repenser ses routines de déplacement. Il permet de réinscrire la culture dans le transport en invitant à un rapport à la fois plus esthétique et plus charnel aux espaces.

Pour conclure, rappelons que, chez certains de nos enquêtés, notamment Chantal, les rythmes quotidiens s'accompagnent de considérations non seulement pratiques, mais également morales. Certes, les petits jeux trouvent leur place dans de petits interstices, la pratique du jeu s'ajuste finement aux emplois du temps. Mais les pratiques des personnes qui ne se reconnaissent pas comme joueurs de jeux vidéo

nous apprennent surtout que le quotidien est une trame morale. Ainsi, nous saisissons ici combien des activités de basse intensité, qui ne sont jamais principales, officielles, légitimes ou même simplement valorisées, participent à cet entrelacement serré de relations et d'engagements, ne serait-ce que pour ménager une petite place à un temps pour soi que le goût et l'esthétique du jeu permettent de faire vivre et de maintenir. La petite partie de *Sudoku*, tout comme les pauses « jeu vidéo » au travail décrites par Manuel Boutet (2011), sont l'occasion de se donner un temps à soi : contre toutes les raisons de ne pas le faire et face au peu de raisons de le faire un moyen d'échapper au contrôle social, que ce soit pour des cadres hyperengagés au boulot qui s'arrêtent (quand même, malgré tout) quelques minutes ou des mères au foyer qui ont un peu honte de faire un truc « pour elles », c'est-à-dire (du propre aveu de Chantal) sans utilité pour les autres. (...) »

Extrait 8 : (page 147)

« Le jeu vidéo devient une pratique socialisatrice au sein du couple : il est un dénominateur commun qui permet à chaque membre du foyer de se retrouver, de partager un moment ensemble. Le jeu vidéo devient un outil pour rester plusieurs heures assis côte à côte à discuter, à s'amuser, comme on prendrait plaisir à regarder à plusieurs un film ou une série télévisée par affinité, non pour ce film ou cette série, mais pour les personnes avec qui on partage ce moment de visionnage. Ainsi, le jeu vidéo participe à la ritualisation des gestes et des pratiques domestiques. Par ailleurs, Dominique Pasquier (1999) montre très bien comment les séries télévisées participent à la socialisation entre pairs des adolescents, si bien qu'on regarde une série autant parce qu'on l'apprécie que pour pouvoir en discuter avec ses amis.

On sait par ailleurs que le visionnage de joueurs en train de jouer, que ce soit en direct (sur la plateforme Twitch, lors de compétitions e-sportives) ou pas (comme sur Youtube), est une pratique qui se répand, mais elle ne fait sans doute que prolonger, sur d'autres supports parfois marchandisés, cette pratique, somme toute anodine et largement généralisée, qui consiste à prendre plaisir à regarder quelqu'un d'autre jouer. C'est pourquoi nous insistons ici sur la nécessité d'aller au-delà de l'analyse des dispositifs (la manette, ce qui se passe à l'écran) pour regarder les interactions sociales et spatiales qui se déroulent dans l'espace du joueur. Parfois, c'est le spectateur qui dirige le joueur, en le conseillant, en le guidant dans son cheminement, comme dans le cas de Lucie et Grégoire. (...) »

Extrait 9 : (page 149)

« La relation joueur-spectateur est favorable à des moments de moquerie, d'évaluation, d'échanges et de provocations réciproques. Les pratiques référentielles, comportant le pointage vers l'écran ou la description et la localisation de détails pertinents pour le jeu, peuvent aussi s'y observer dans une situation de pression temporelle. Ces aspects permettent de considérer des interactions sociales et

spatiales ainsi que des formes langagières et des registres généralement peu ou pas documentés dans l'analyse des jeux vidéo.

Il apparaît alors que, au fond, ce qui compte le plus n'est peut-être pas tellement le jeu lui-même mais le plaisir de se retrouver en couple, entre amis et passer un bon moment. Pour le dire autrement, la performance (le fait de réussir le jeu) compte parfois moins que le contexte (le fait de jouer). Le jeu vidéo est alors un prétexte qui peut nécessiter de réagencer l'espace de la pratique : organiser le salon, tirer les rideaux, bouger les meubles, comme dans une session de jeu en réseau. La pratique du jeu vidéo fournit ici le cadre d'une expérience à la fois sociale et spatiale, celle d'être ensemble. En cela, nous rejoignons la proposition de Laurent Jullier pour qui un « bon film » (ou dans notre cas, un « bon jeu vidéo ») est un film « qui a rempli son rôle *sur le terrain* » (Jullier, 2012). (...) »

Extrait 10 (page 170) :

« Ainsi, les jeux vidéo sont des dispositifs techniques qui peuvent produire de l'émotion, positive (attachement, nostalgie, plaisir de partager un moment) comme négative (peur, sentiment de perte de repères ou de solitude). L'idée que nous souhaitons développer dans ce dernier chapitre est que les émotions ne naissent pas seulement de l'activation de quelques mécanismes de jeux, mais aussi, au cours du temps, souvent sur des années, des conditions dans lesquelles a lieu la pratique de jeux vidéo et des attachements que développent les joueurs pour ces derniers. (...) »

Ainsi, entrer par les émotions, ce n'est pas simplement prendre acte que les jeux vidéo peuvent produire des sensations, c'est aussi regarder comment ces émotions naissent et structurent l'expérience vidéoludique. Les émotions font partie du processus personnel d'inscription de l'individu dans son environnement et de son interprétation. Les émotions contribuent à structurer nos pratiques sociales et spatiales, et la manière dont nous représentons et organisons le monde (Davidson, Bondi, Smith, 2007), qu'il soit physique ou virtuel. Des travaux ont d'ores et déjà montré le rôle des cartographies émotionnelles des espaces urbains et le fait que, pour certaines personnes, certains espaces ou quartiers soient attractifs et d'autres, au contraire, répulsifs voire dangereux, avec des différenciations fortes, notamment selon le genre (Ramadier, 2002 ; Griffin, McQuoid, 2012). (...) »

Ainsi, les émotions sont plus qu'un ressenti, elles sont une relation vivante entre le joueur, le jeu et, insistons le contexte de jeu. (...) »