



Les jeux vidéo et les âges de la vie

La différenciation sociale des pratiques vidéoludiques

Samuel Coavoux

Les publics des jeux vidéo

Image des publics des jeux vidéo: jeunes, masculins, très fortement investi dans la pratique. Mais:

- Nombreuses évolutions de ces publics depuis l'invention du médium dans les années 1950;
- Grande diversité des jeux et des formes d'engagement, au point que parler des "jeux vidéo" ne fait pas grand sens;

Aujourd'hui, les jeux vidéo font parti du quotidien de la majeure partie de la population.

Les jeux vidéo sont une pratique massive mais différenciée, donnant lieu à de nombreuses formes d'appropriation.

Quels différences, quelles inégalités entre les publics?

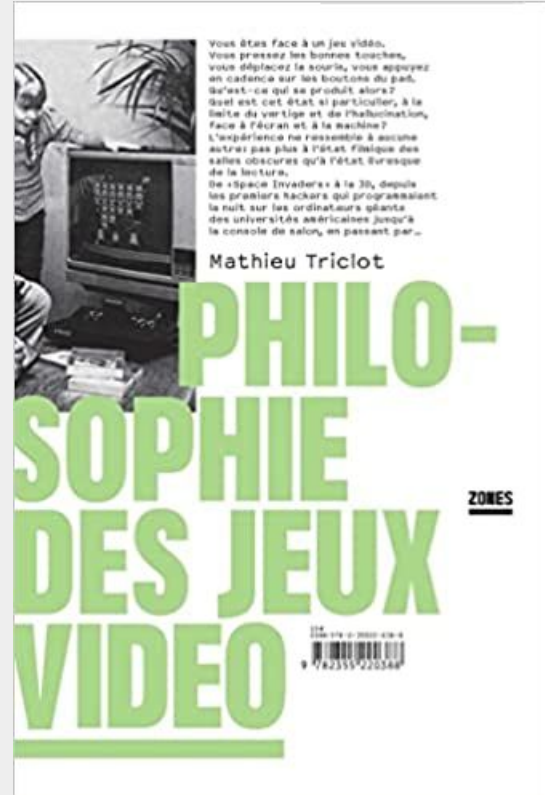
Comment la pratique évolue-t-elle avec l'avancée dans le cycle de vie?

Les âges des jeux vidéo

Des régimes d'expérience et des publics

Diversité historique de ce que l'on appelle "jeux vidéo". Chaque forme de jeu engage un "régime d'expérience" particulier, et concerne un public privilégié.

M. Triclot, Philosophie des jeux vidéo, 2010.



Chercheurs et hackers: des jeux au laboratoire

1950s-1960s: Naissance des jeux vidéo dans les laboratoires d'informatiques des grandes universités: apprentissage du code, détournement des machines.

Public de jeunes hommes adultes et très diplômés.



Le monde des salles d'arcade

1970-1985: Premier moment de massification des jeux vidéo par la production de machines bon marché mises à disposition dans des bars, des restaurants, des salles dédiées (salles d'arcades).

Public de jeunes hommes adultes plus diversifié socialement.

Genres privilégiés: action, combat, course.

NOW YOU CAN ENJOY THE GAME...
EVEN IF YOU'RE NOT THE PLAYER



Watching can almost be as fun as playing. With Midway's Auxiliary Show Monitor, observers will be able to see a game in action without disturbing the player. A perfect enticement for promoting game play and increased profits.

Midway's Auxiliary Show Monitor is designed for compatibility with any Midway game. Perfect for any location, the monitor comes complete with all the necessary hardware and interconnection cables for easy installation.

Power: Domestic 110V @ 60 HZ
Foreign 200V to 240V @ 50 HZ

Size: 20 1/2" D (52.07CM)
22 1/4" W (56.52CM)
22 1/4" H (56.52CM)

Bally
MIDWAY MFG. CO.

10601 W. Belmont Avenue
Franklin Park, Illinois 60131
Telephone (312) 451-9200

BETSON ENTERPRISES
6 Empire Blvd.
Moonachie, NJ 07074
(201) 440-2200

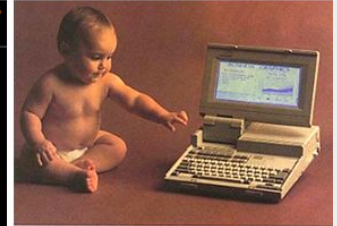


La console de salon et le jeu en famille

1985-1995: Émergence des consoles de salon branchées à la télévision. Marketing orienté vers la pratique familiale intergénérationnelle, entre parents et enfants. Les consoles sont un moyen de garder les enfants à la maison, face aux risques de l'extérieur. Relance du marché par Nintendo, firme de jouet dont les produits sont explicitement enfantins.

Public d'enfants et d'adolescents, plutôt de classes moyennes. Assez masculin malgré un premier moment de féminisation par le partage dans la fratrie.

Genres privilégiés: plateformes, aventure.



THE FIRST LAPTOP DESIGNED TO BE YOUR FIRST LAPTOP

L'ordinateur personnel: le jeu comme vecteur de l'informatisation du travail

1990s: développement des ordinateurs personnels, dont le premier marché est professionnel. Jeux comme produit d'appel.

Public de cadres supérieurs, plus âgé que celui des consoles, plus diplômé et plus masculin.

Genre privilégiés: gestion, stratégie, rôle.



Les mondes virtuels

1995-2010: développement d'Internet et connexion croissante des jeux.

Point de départ des études SHS des jeux vidéo, les *game studies*

Public masculin, de jeunes adultes des classes moyennes et supérieures.

Genre privilégié: jeux de rôle.



Le jeu mobile, vecteur de massification

2010s: Généralisation du smartphone et développement des jeux sur terminaux non dédiés.

- Massification vers de nouvelles classes d'âge;
- Féminisation de la pratique;
- Emergence de la figure du “casual gamer”;
- Transformation des business models

Public diversifié en termes de genre, d'âge, de milieu social.

Genres privilégiés: puzzle.



**Une pratique de masse, des
appropriations variées**

Quelles données pour comprendre les pratiques ludiques?

Un parent pauvre de la statistique publique:

Enquêtes “Pratiques culturelles” du Ministère de la Culture 1997 (première occurrence des jeux vidéo), 2008 (plusieurs questions sur les jeux vidéo), 2018 (intégration des jeux de société).

Les enquêtes sur les pratiques des jeunes comme *L'enfance des loisirs* (S. Octobre, Ch. Détrez, P. Mercklé, N. Berthomier, 2010).

Ludespace: les espaces du jeu vidéo en France (2011): questionnaire auprès d'un échantillon non probabiliste de 2542 personnes résident en France, dont 500 de 11 à 17 ans.

H. Ter Minassian et al., *La fin du game*, 2021.

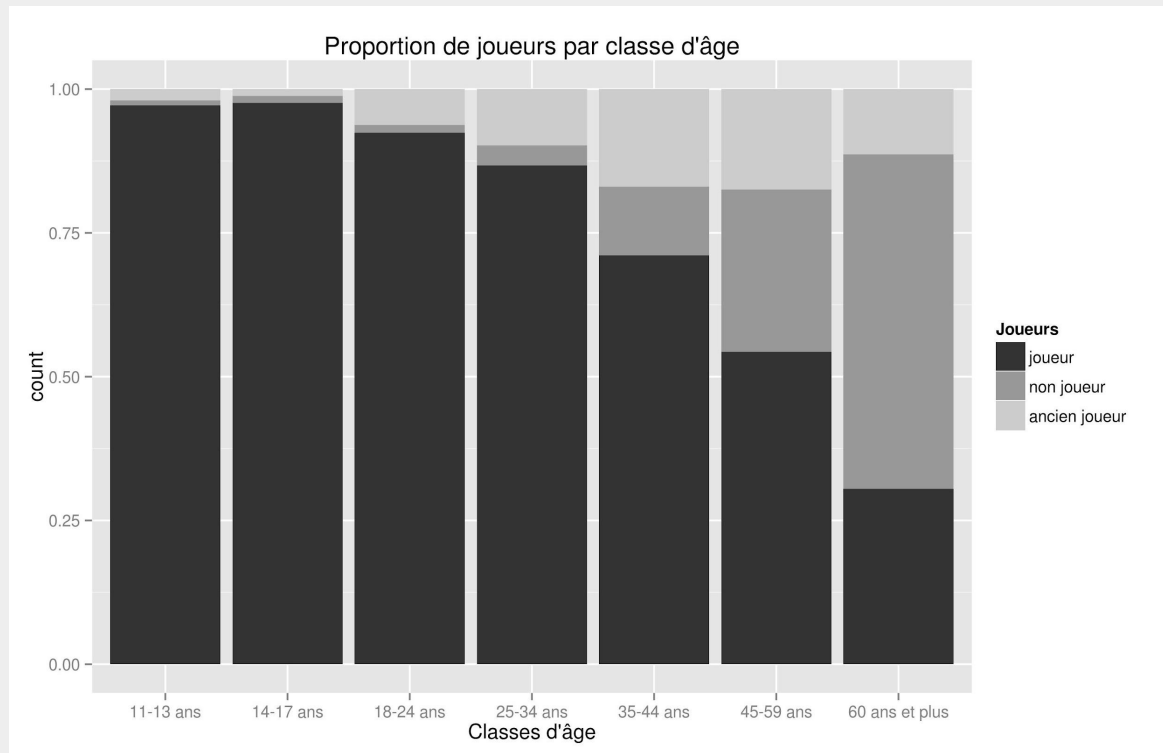
Les Français et les jeux (2017), questionnaire auprès d'un panel de 2540 adultes résident en France, échantillon probabiliste.

Les jeux vidéo à tous les âges

Dans toutes les classe d'âge avant 60 ans, au moins une personne sur deux a pratiqué un jeu vidéo au cours des douze derniers mois.

Chez les plus de 60 ans, une minorité substantielle, un tiers, est dans le même cas.

Source: Ludespace 2011



Une réduction des écarts genrés de pratique

Pratique des jeux vidéo par sexe

	1997	2008	2018
Homme	29.4%	43.4%	49.3%
Femme	20.2%	28.7%	38.7%

Source: Pratiques culturelles (Ministère de la Culture)

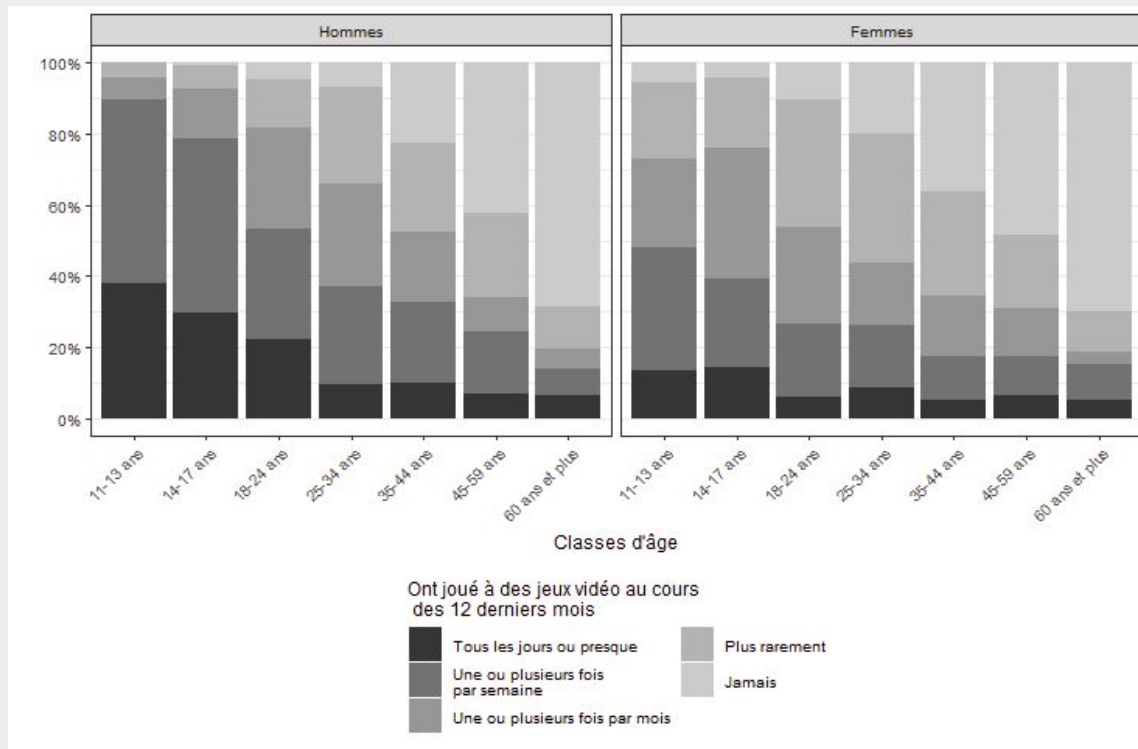
Une pratique diffusée dans tous les milieux sociaux

Pratique du jeu vidéo par catégorie sociale

	1997	2008	2018
Cadres	27.6%	38.1%	48.1%
Prof. inter.	30.8%	41.3%	52.3%
Ouvriers et employés	26.8%	40.7%	54.0%

Source: enquêtes Pratiques culturelles, Ministère de la Culture

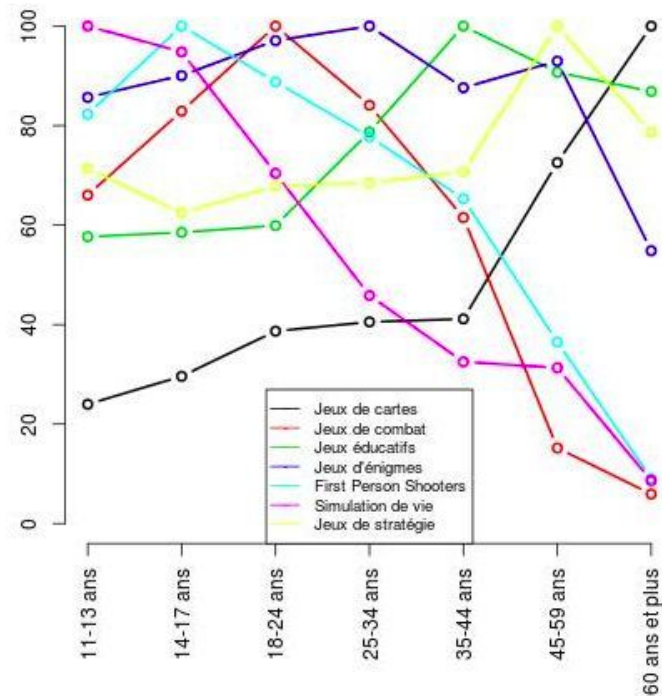
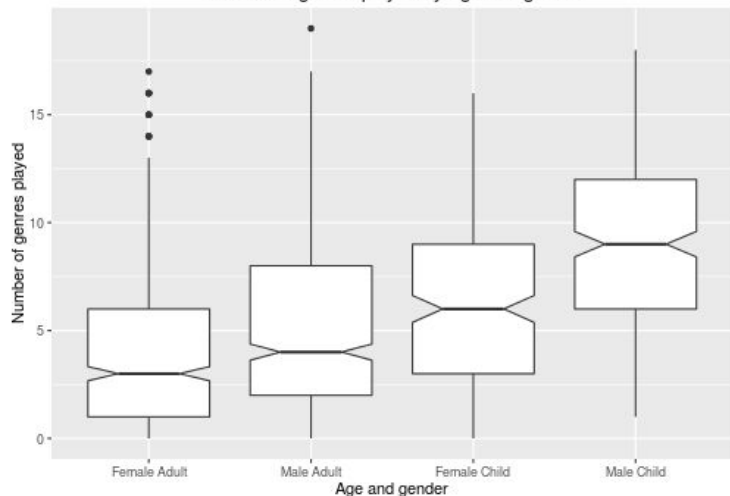
Des engagements variés



Données: Ludespace, 2011

Une grande diversité de jeux

Number of genres played by age and gender



Données: Ludespace, 2011

Des supports socialement marqués

Terminaux employés par milieux sociaux

	Cadres et professions intellectuelles supérieures	Ouvriers
Ordinateur	68%	53%
Console	55%	73%

Source: Ludespace, 2011

**Enfance et adolescence: les jeux vidéo
comme support de construction des
identités de genre**

Une culture populaire dominante

Culture centrale dans l'autonomisation des adolescents de la sphère familiale.

Tyrannie de la majorité: à l'adolescence, les hiérarchies culturelles sont inversées. La culture populaire est la culture dominante, surtout la culture masculine. Le rap, les jeux vidéo, prennent le dessus sur la chanson, les séries.

D. Pasquier, *Cultures lycéennes, La tyrannie de la majorité*, 2005

Production de la différenciation genrée des pratiques culturelles tout au long de l'adolescence.

Abandon progressif de la lecture par les garçons.

Différenciation des musiques écoutées.

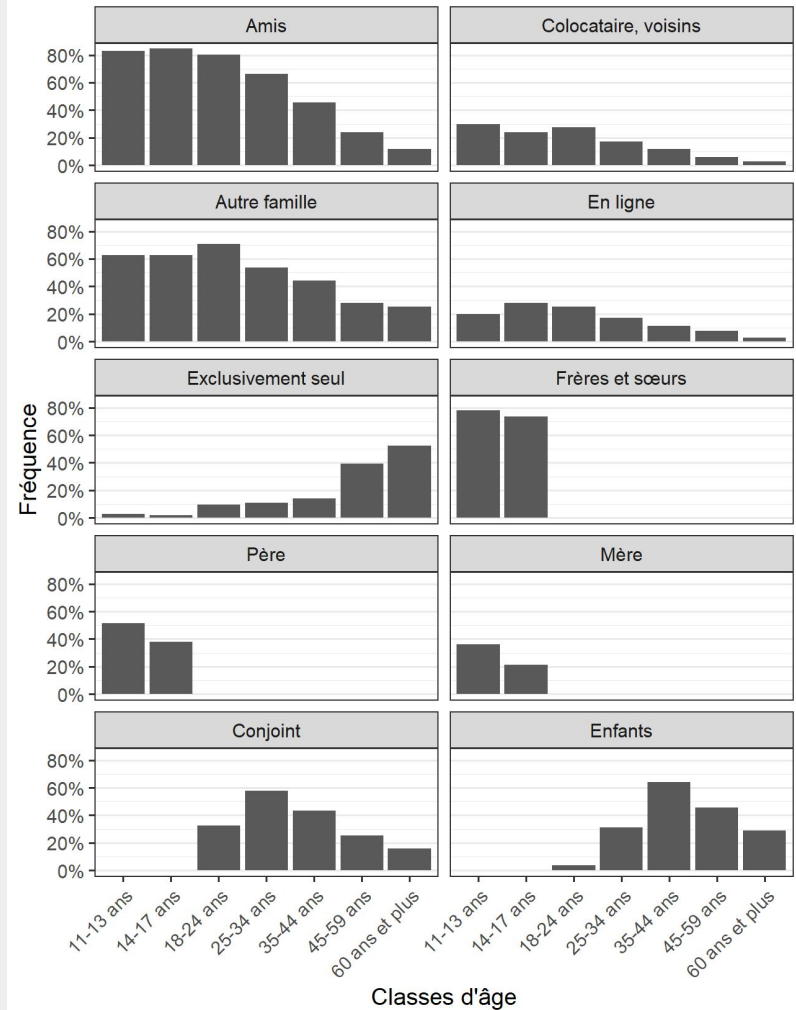
Jeux vidéo vs. communication

S. Octobre et al., *L'enfance des loisirs*, 2010

Une pratique collective

Pas de preuve d'une érosion du lien social à travers la pratique des jeux vidéo:

- Pratique des enfants et adolescents très fortement collectives. Seuls les adultes âgés sont susceptibles de jouer sans aucun partenaires;
- Importance des jeux dans les sociabilités quotidiennes: la "conversation ludique". On ne joue pas seul, on joue à distance de ses partenaires.
- Importance des jeux dans la culture partagée (principalement masculine).



Jeux de garçons et jeux de filles

Très forte différenciation genrée des jeux fortement pratiqués et ou appréciés à l'adolescence.

Source: Fanny Lignon, Des jeux vidéo et des adolescents, *Le temps des médias*, 2013

TYPES DE JEUX	POURCENTAGE CITATIONS FILLES	POURCENTAGE CITATIONS GARCONS
Aventure action	38,64 %	65,65 %
Jeux de combat	31,28 %	56,27 %
Jeux de tir	10,12 %	56,27 %
Jeux de rôles	11,96 %	30,22 %
Jeux d'infiltration	9,20 %	28,13 %
Jeux de stratégie	8,28 %	20,84 %

Types de jeux plébiscités par une majorité significative de garçons.

UNIVERS LUDIQUES	POURCENTAGE CITATIONS FILLES	POURCENTAGE CITATIONS GARCONS	ECART F/G
Guerre	17,48 %	58,35 %	+ 40,87
Gangsters	12,88 %	43,76 %	+ 30,88
Sport	34,04 %	57,31 %	+ 23,27
Vie quotidienne	34,96 %	6,25 %	- 28,71
Mode	29,44 %	2,08 %	- 27,36
Vie sentimentale	23,92 %	1,04 %	- 22,88

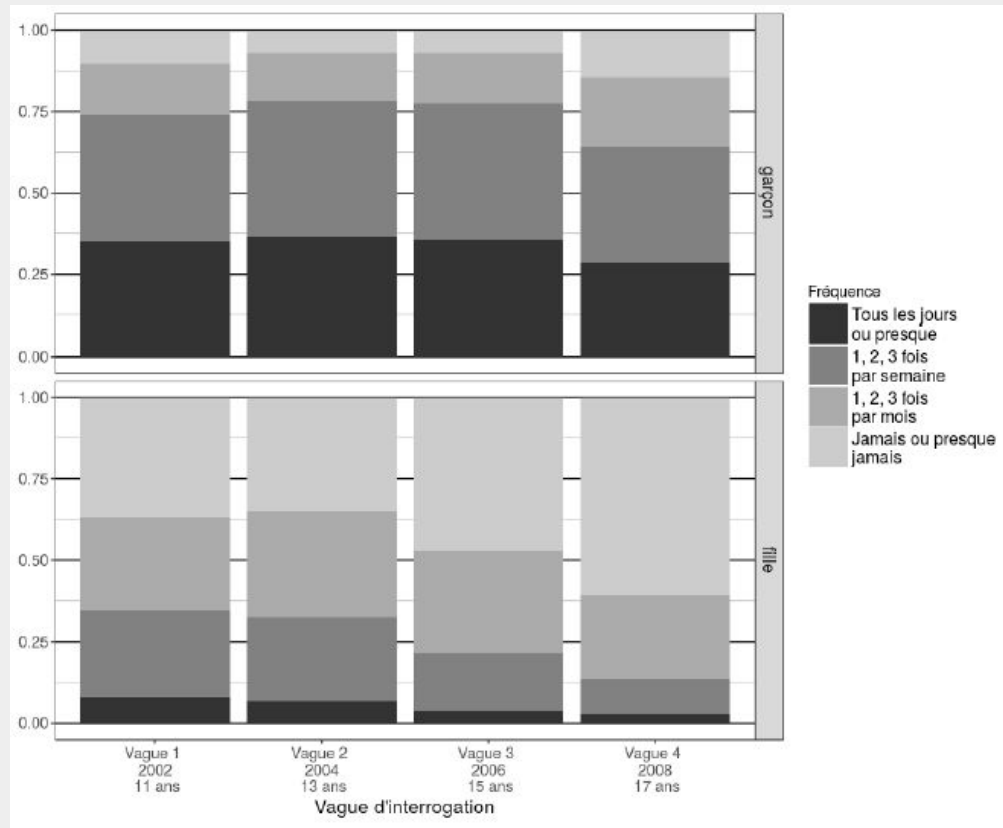
TYPES DE JEUX	POURCENTAGE CITATIONS FILLES	POURCENTAGE CITATIONS GARCONS
Jeux de danse	23,00 %	2,08 %
Jeux musicaux	23,00 %	3,13 %
Jeux de gestion	22,08 %	8,34 %
Jeux classiques	18,40 %	4,17 %
Jeux de plates-formes	12,88 %	7,29 %
Puzzle game	4,60 %	00 %

Types de jeux plébiscités par une majorité significative de filles.

Différenciation genrée des pratiques adolescentes

Forte décroissance des pratiques féminines durant l'adolescence

Données: Enfance des loisirs (2002-2008), Ministère de la culture



Sociabilités vidéoludiques et différenciation genrée

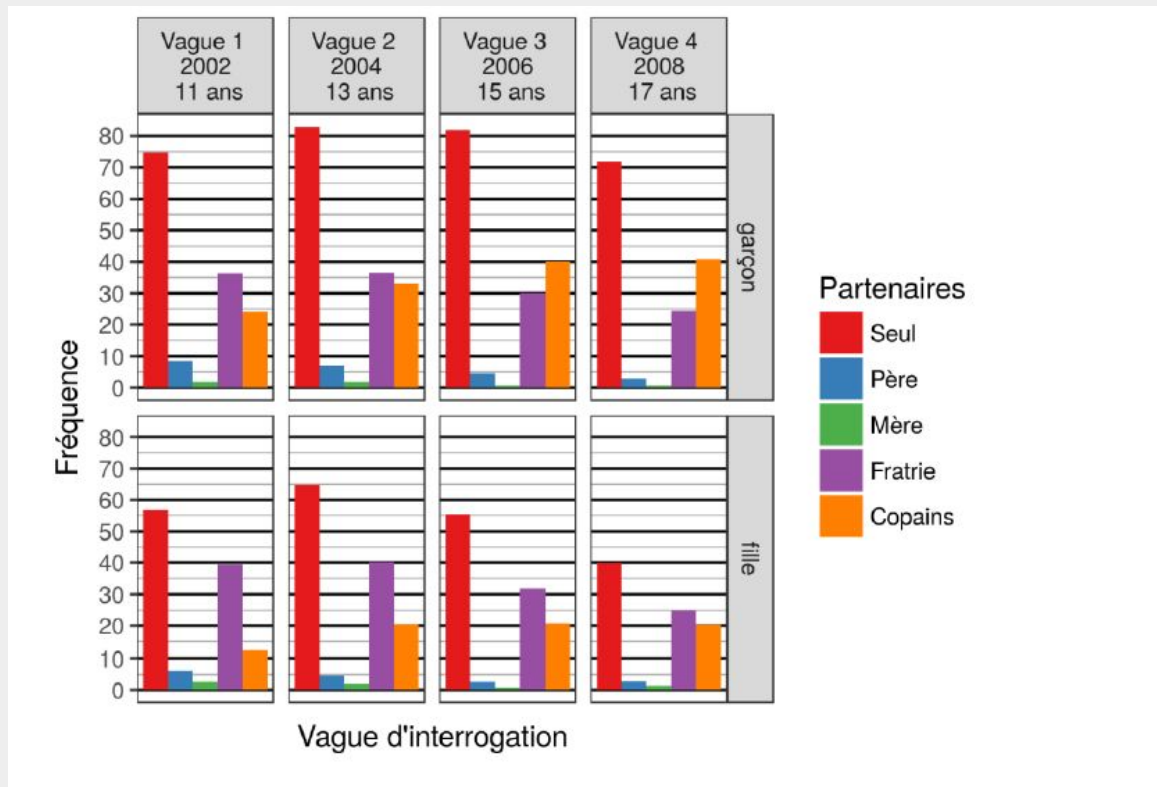
Dans l'enfance, jeu dans la fratrie pour les garçons et pour les filles.

À l'adolescence:

- Jeux entre amis remplace le jeu dans la famille pour les garçons
- Pas de décollage du jeu entre amis chez les filles.

S. Coavoux, Les jeux vidéos chez les adolescents in Andlauer & Berry, *Jeux vidéo et adolescence*, 2019.

Données: Enfance des loisirs (2002-2008), Ministère de la culture



Des critères de légitimité genrés

“Although women might play games, they are not considered true gamers. This is because women allegedly only play casually, playing “inferior games” (e.g. Candy Crusg Saga or Farmville [...]) on “inferior plaforms” (such as smartphones [...]). as such, women supposedly exhibit less dedication and skill with respect to gaming.”

B. Paaßen, T. Morgenroth, M. Stratemeyer, What is a true gamer?, *Sex Roles*, 2016.

Chez les *gameuses* (les joueuses engagées), une tension entre les goûts pour des jeux “féminins”, considérés comme honteux (*Les sims*) et ceux pour des jeux “masculins”, plus légitimes (les jeux de rôle).

Les sociabilités masculines sont centrales dans la pratique: introduction par les pairs, les frères, jeu à l’âge adulte à travers les amis, les conjoints.

J. Soler Benonie, De age of empires à league of legends. in Andlauer & Berry, *Jeux vidéo et adolescence*, 2019.

Des pratiques adultes entre affinités électives et sociabilités familiales

Les jeux de société résistent mieux au vieillissement

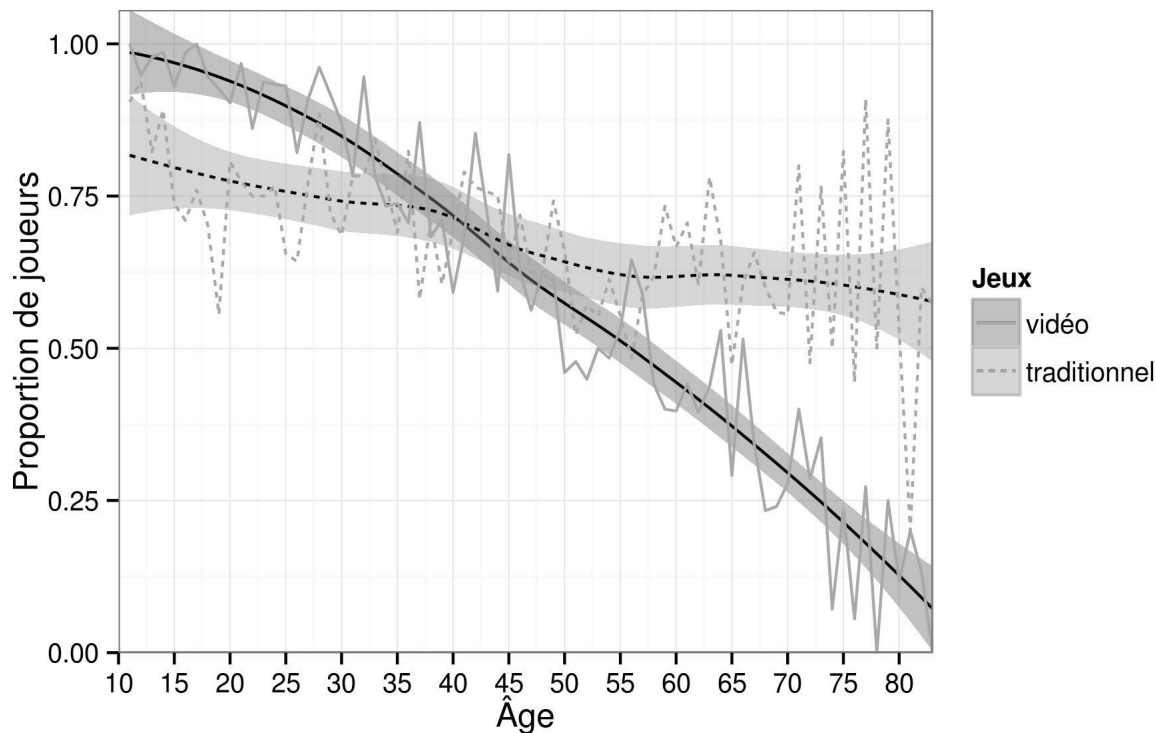
Baisse de la pratique des jeux vidéo avec l'âge:

- Effet de génération;
- Effet d'âge.

Maintien et féminisation des jeux de société..

Source: Coavoux & Gerber, Les pratiques ludiques des adultes, *Sociologie*, 2016.

Données: Ludespace



Jeux de société et soin aux enfants

Chez les adultes, les jeux vidéo demeurent ancrés dans les sociabilités électives: les groupes d'amis, principalement masculin.

Effet d'âge: le déclin des sociabilités électives avec l'avancée dans le cycle de vie réduit la pratique.

Pratique familiale limitée à l'introduction des enfants.

Forme sociale dominante du jeu de société: la pratique familiale intergénérationnelle.

- jeux de société stables dans le temps, référentiel commun (Monopoly...);
- simplicité des règles et du matériel, importance du hasard égalise les chances;
- plus petit dénominateur commun.

Comme toutes les activités de *care*, la pratique familiale du jeu de société est beaucoup plus souvent assurée par les femmes.

V. Berry & S. Coavoux, Qui veut jouer au Monopoly? *Sciences du jeu*, 2021

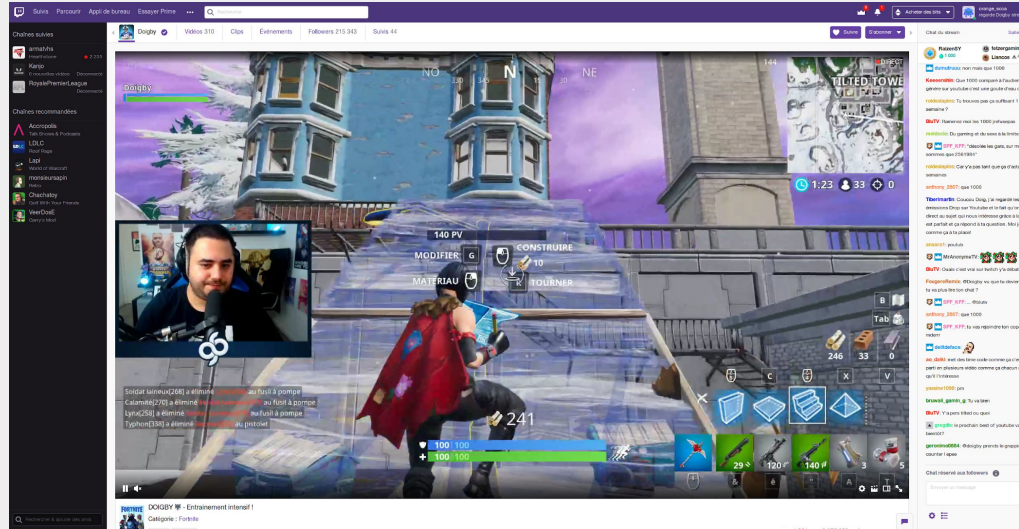
Twitch, YouTube, et le jeu par procuration

Vidéo en ligne de jeux vidéo comme nouveau mode de participation.

Usages comme équipement (accompagner la pratique) ou jeu par procuration (remplacer la pratique).

Chez les adultes d'âge moyen, vidéo tend à remplacer une partie de la pratique:

- Nostalgie;
- Pratique chronophage;
- Communautés toxiques;
- Mise à distance des affects;
- *Abeyance*: veille en attendant de reprendre la pratique



Les jeux vidéo et les âges de la vie

- L'expression "jeux vidéo" désigne un média qui a beaucoup changé au cours des 60 dernières années, et qui changera encore beaucoup;
- Aujourd'hui, la pratique des jeux vidéo est massive;
- Mais elle est fortement différenciée:
 - Par âge et par génération;
 - Par sexe;
 - Selon le milieu social;
- Chez les adolescents, les jeux vidéo sont hégémoniques, mais aussi fortement associé au masculin
- Chez les adultes, la passion pour les jeux vidéo peine à se maintenir, et le soin des enfants devient un moteur des clivages dans les pratiques ludiques.

Et après?

- Patrimonialisation (sélective) des jeux vidéo: un devenir Monopoly de Tetris et Mario?
- L'influence grandissante de la culture ludique dans la culture de masse: vers une normalisation des jeux vidéo.
- Une économie de la rétention: les transformations des business models des jeux vidéo et les risques qu'ils portent.

Merci de votre attention

samuel.coavoux@ensae.fr

<https://scoavoux.github.io>

@scoavoux

Des questions?

