



La Lettre de l'OCIM

Musées, Patrimoine et Culture scientifiques et techniques

201 | 2022
mai-juin 2022

Les compétences acquises en contexte vidéoludique Variété et transferts

Renaud Garcia-Bardidia, Baptiste Cléret, Loïc Comino, Sarah Maire, Caterina Trizzulla et Judit Vari



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/ocim/4994>
DOI : 10.4000/ocim.4994
ISSN : 2108-646X

Éditeur

OCIM

Édition imprimée

Date de publication : 1 mai 2022
Pagination : 40-45
ISSN : 0994-1908

Référence électronique

Renaud Garcia-Bardidia, Baptiste Cléret, Loïc Comino, Sarah Maire, Caterina Trizzulla et Judit Vari, « Les compétences acquises en contexte vidéoludique Variété et transferts », *La Lettre de l'OCIM* [En ligne], 201 | 2022, mis en ligne le 01 mai 2023, consulté le 01 septembre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/ocim/4994> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/ocim.4994>

Ce document a été généré automatiquement le 1 septembre 2023.

Tous droits réservés

Les compétences acquises en contexte vidéoludique Variété et transferts

Renaud Garcia-Bardidia, Baptiste Cléret, Loïc Comino, Sarah Maire,
Caterina Trizzulla et Judit Vari



© G. Basile / unsplash

Introduction

Bien qu'ils soient une des pratiques culturelles les plus importantes des français, les jeux vidéo ont été longtemps regardés comme des objets triviaux, futiles voire puérils, lorsqu'ils ne faisaient pas l'objet de paniques morales sur leur dangerosité supposée (Coavoux, 2019). Ce regard a changé récemment. Leur place est mieux reconnue par le monde de la culture, comme l'exprime par exemple l'intégration d'indicateurs qui leur sont dédiés dans les études menées par le ministère de la Culture, le nombre croissant d'expositions qui leur sont consacrées dans des institutions culturelles, ou encore la volonté de plus en plus présente de conserver le patrimoine culturel qu'ils représentent.

1

2

Plus encore, c'est la signification de l'activité même de jouer qui a fait l'objet d'extensions. En partie portée par une soi-disant nouvelle génération de *millennials*

, et plus sûrement par la montée des usages d'Internet, la pratique du jeu comme support d'apprentissages scolaires ou professionnels a fait l'objet de nombreux travaux et de nombreuses expériences (cf. Vari, 2021 pour une discussion de ces travaux). La ludification ou la gamification sont ainsi devenues des champs de recherche à part entière, et nombreuses sont les formations à avoir intégré des jeux sérieux, ou *serious games*, à leur programme, pour des effets pour le moins mesurés.

3

En revanche, beaucoup reste à dire sur les apprentissages braconnés dans les jeux vidéo « non-sérieux », et encore plus sur ce qu'apprennent les joueurs dans les jeux vidéo populaires. Différents travaux montrent pourtant l'intérêt de ces jeux en tant que pratique culturelle reliée à des apprentissages de savoirs reconnus. Ainsi, Joly-Lavoie (2017) ou Éthier et Lefrançois (2018) montrent l'intérêt d'étudier les usages de *blockbusterstels qu'Assassin's Creed*

, série de jeux vidéo historiques d'action-aventure et d'infiltration en monde ouvert, développée par Ubisoft, et leur rôle dans la construction des représentations historiques de leurs publics. Ils rappellent également à quel point ces représentations sont négociées entre une histoire profane portée par la consommation de médias de masse et la forme scolaire de l'histoire, ce qui indique en retour l'importance d'une lecture critique, et donc construite à l'école, des contenus de ces jeux.

C'est dans cette perspective que se situe la recherche que nous menons actuellement sur les pratiques vidéoludiques associées à la simulation de football développée par Electronics Arts : FIFA. En tant que chercheuses et chercheurs de disciplines différentes – sciences de l'éducation, sociologie de la consommation et du numérique, approches culturalistes en marketing et recherches sur la comptabilité de la vie quotidienne –, nous concevons le jeu vidéo comme le lieu d'apprentissages variés, d'intériorisation mais aussi de réactivation de compétences et d'appétences, dont la mobilisation hors de ces jeux dépend de la reconnaissance plus ou moins forte de cette pratique culturelle. Les résultats de cette recherche mettent en lumière la variété des compétences et des appétences que les joueurs adeptes de cette franchise doivent mobiliser, et souvent acquérir, ainsi que leur importance pour « bien jouer » à FIFA. Ils illustrent également leur importance dans d'autres pans de leur vie quotidienne, indiquant ainsi à quel point ces compétences et ces appétences circulent entre le jeu et d'autres sphères de la vie sociale, façonnant parfois jusqu'à leur quotidien.

4

Terrain et méthodologie

- 5 Le jeu vidéo FIFA est une simulation vidéoludique de football développé par Electronic Arts depuis 1993. Il est disponible sur console mais également sur ordinateur. Produit phare de cet éditeur de jeux, un million d'exemplaires en sont vendus en France à chaque sortie. Bien qu'il ne soit pas toujours reconnu comme tel du fait de la moindre légitimité des jeux vidéo, *a fortiori* lorsqu'ils sont rattachés à l'univers du sport, il est sans doute le produit culturel le plus vendu au monde.
- 6 Depuis 2009, ce jeu propose un mode nommé Football Ultimate Team (FUT), qui en est la partie compétitive en ligne. Rassemblant des joueurs professionnels et des amateurs de tous niveaux, ce mode implique de construire une équipe performante à partir de cartes de joueurs réels. Les cartes peuvent être achetées (et vendues) dans un marché proposé par le jeu, gagnées par la réalisation de défis et d'objectifs, ou encore obtenues comme récompenses dans les compétitions. Les joueurs de ce mode doivent ainsi être performants pendant leurs matchs comme dans d'autres tâches qui leur permettent de disposer d'une équipe plus compétitive.
- 7 Le mode FUT représente pour un grand nombre de joueurs la majorité de leur pratique. Il est également au cœur du modèle économique d'Electronic Arts : avec l'édition 2020, sortie le 27 septembre 2019, l'entreprise a enregistré près de 1,5 milliards de dollars de revenus via les achats réalisés au sein du mode FUT. L'éditeur a développé de nombreux événements autour de ce dernier (conventions, compétitions internationales, championnats professionnels, etc.). Comme dans d'autres jeux dont le modèle économique est proche, un écosystème de sites et de réseaux sociaux autour du jeu s'est développé et complète la pratique des joueurs en leur donnant accès à une grande diversité d'informations, de statistiques et d'espaces de discussion.
- 8 Malgré la forte diffusion de ce jeu et de son mode compétitif, FIFA reste peu étudié au regard d'autres titres d'esport (Besombes, 2016 ; Seo, 2016 ; Rosell Llorens, 2017) et plus encore d'autres types de jeux vidéo comme ceux multi-joueurs rattachés à un univers fantasy (Coavoux, Boutet et Zabban, 2017). Ce constat produit un questionnement sur la reconnaissance des compétences et des appétences construites lors d'une pratique sportive amateur pourtant prise au sérieux par les joueurs (Garcia-Bardidia, Cléret et Comino, 2021). Ce sont ces apprentissages et leurs transferts que nos recherches tentent de mettre au jour à partir d'une enquête réalisée auprès de joueurs de FIFA/FUT. Celle-ci s'appuie sur trois types de collecte de données qualitatives qui permettent l'ethnographie de cette pratique vidéoludique. Une observation participante a été réalisée par trois chercheurs de l'équipe pendant 14 mois (soit sur les opus FUT20 et FUT21), ceux-ci participant aux compétitions du mode et recueillant leurs impressions et leurs observations dans un journal de bord ainsi que par des vidéos et des captures d'écran. Vingt-deux entretiens compréhensifs ont également été menés auprès de joueurs dont le profil varie en termes d'âge (entre 17 et 40 ans), de profession ou de type d'étude pour les plus jeunes (notamment en STAPS, gestion et sciences de l'éducation), ainsi que d'ancienneté et d'intensité de la pratique. Enfin, une netnographie¹ sur les forums associés au site Futbin a complété la collecte afin de saisir les controverses propres à cette communauté de joueurs. L'ensemble de ces données a été codé de manière émergente par les six membres du groupe de recherche, permettant un regard pluridisciplinaire sur ce terrain.

Des apprentissages variés, des transferts parfois surprenants

- 9 De nombreux répondants de notre enquête se caractérisent par le sérieux qu'ils accordent à leur pratique de FUT. Loin d'être un loisir trivial, ou un simple délasserement, jouer est pour eux une activité importante, et être compétitif lors des matchs un enjeu essentiel. Cet engagement est particulièrement chronophage : certaines compétitions, par exemple la *Week-end league*, qui donne lieu aux récompenses les plus importantes, supposent – au moment de cette enquête – de jouer trente parties contre d'autres joueurs soit, en comptant le temps d'appariement et les temps morts, une quinzaine d'heures de jeu, entre le vendredi soir et le dimanche soir, temps auquel s'ajoutent de nombreuses autres activités possibles. FUT est de fait, pour certains, leur unique loisir.



DR

- 10 Comme souvent lorsque l'engagement est aussi fort, le fait de s'identifier comme joueur de FUT (et non par exemple d'autres modes du jeu) induit de nombreux apprentissages sociaux, qui structurent leurs carrières de joueurs (cf. dans d'autres cas, Coavoux, 2011). Maintenir l'engagement dans une pratique associée à une sous-culture passe ainsi par des apprentissages techniques spécifiques, mais aussi par des apprentissages en termes de perception des effets et de goût pour ces effets (Becker, 1985 ; Darmon, 2008). Ils se traduisent ici autour de deux activités principales, qui structurent deux champs de compétences pour les joueurs : le « *skill* » et la gestion. Tous deux sont nécessaires pour gagner. Il s'agit donc d'apprendre techniquement dans ces deux champs, mais aussi de comprendre et apprécier le rôle de ces compétences dans les victoires, et ainsi de maintenir le plaisir de jouer en mode compétitif.
- 11 Développer les compétences techniques de joueur, nommé par les joueurs le « *skill* », est évidemment central pour gagner et rester compétitif. Des combinaisons spécifiques de touches sur la manette permettent de réaliser des gestes techniques plus ou moins complexes et de faire la différence pendant les matchs. L'intériorisation de ces mécaniques repose sur la répétition des matchs ou des entraînements, mais aussi sur l'utilisation de tutoriels disponibles en ligne, principalement sur Youtube. Elle exige

donc des compétences de recherche d'information et une appétence pour ce type d'apprentissage qui se construit dans la pratique. Elle participe en ce sens aux formes d'autodidaxie propres aux usages d'Internet.

- 12 Le développement des compétences techniques des joueurs est facilité par un deuxième type d'apprentissage : celui de la « méta », c'est-à-dire de l'ensemble des règles implicites du jeu (ici : importance de la vitesse des joueurs, type de tirs les plus efficaces, types d'équipe ou de formation à privilégier, cartes de joueurs à acquérir en priorité, etc.). La connaissance et la pratique préalable du football peuvent conférer autant un avantage qu'un désavantage aux joueurs. En effet, la mobilisation des compétences techniques (maîtrise des appels et des une-deux par exemple) et tactiques (type de pressing ou hors-jeu par exemple) rend plus performants les joueurs de FUT qui les détiennent du fait de leur pratique antérieure. De la même manière, le goût pour la compétition, construit auparavant, vient souvent renforcer l'engagement des joueurs de FUT, de même que le goût pour un style de jeu dans la vie réelle (offensif ou défensif par exemple) influence le style de jeu dans FUT. Pour autant, FIFA reste un jeu vidéo et toutes ces compétences ne sont pas automatiquement transférables : la simulation ne correspond pas en tous points au sport d'origine. La « méta » favorise un certain type de jeu, où la vitesse est primordiale, qui vient parfois se heurter aux attachements préalables des joueurs : pour gagner, on apprend vite à ne pas jouer avec ses joueurs ou ses équipes « de cœur » si ceux-ci ne sont pas « méta ».
- 13 De ce fait, c'est une nouvelle connaissance du football actuel qui peut se construire par l'intermédiaire de FIFA/FUT. Celle-ci se retrouve chez les répondants de cette enquête dans différentes dimensions de leur consommation de football. Elle crée en effet de nouveaux attachements, certains joueurs de FUT devenant dans la vie réelle fans des joueurs qui forment leur équipe de FUT. Les footballeurs professionnels ne s'y trompent pas et suivent les évolutions de leurs cartes avec plus d'attention qu'on ne pourrait le croire. Cette connaissance participe également de pratiques de paris sportifs qui permettent aux joueurs de FUT de « rentabiliser » le temps qu'ils passent à mieux connaître les joueurs et les équipes. En ce sens, la pratique intensive de FUT participe de la spectacularisation transmédia du sport qu'est le football.

The screenshot shows a game interface for a player named Jane Doe from Paris SG, with a rating of 83. The main focus is on the 'Most Goal Involvements' section for Kylian Mbappé. The interface includes a navigation menu with 'WORLD NEWS' selected, and a list of news items on the left. The player's statistics are displayed in a table on the right.

Statistique	Valeur
Goal Involvements	13
Matches	15
Goals	10
Assists	3
Avg. Match Rating	7.7

DR

- 14 Le deuxième champ de compétences central dans l'activité des joueurs de FUT est celui de la gestion de leur équipe. Celle-ci passe par l'acquisition de cartes représentant des footballeurs professionnels réels, qui rendent l'équipe plus performante en fonction des qualités spécifiques de ces derniers, du respect de leur poste sur le terrain et des affinités que ces joueurs ont entre eux, par exemple lorsqu'ils jouent dans le même club dans la vie réelle. Il est par exemple beaucoup plus simple de marquer un but avec la carte de Kylian Mbappé qu'avec celle d'un joueur obscur de Ligue 2. Mais cette carte est évidemment plus rare dans le jeu et n'est que très aléatoirement accessible au moyen des récompenses obtenues via les matchs gagnés par les joueurs de FUT. Elle est en revanche achetable avec des « crédits », c'est-à-dire la monnaie numérique en cours dans le mode FUT, sur le marché des cartes.
- 15 Pour contrer cette rareté, une partie de l'activité des joueurs de FUT est consacrée à l'achat-revente, c'est-à-dire à la spéculation sur la valeur des cartes, valeur fluctuante en fonction de leur disponibilité, de leur intérêt dans des défis annexes proposés par le jeu ou encore en fonction de la sortie de nouvelles cartes aux performances plus attrayantes. Plusieurs sites annexes (Futbin, Futhead et Futwizz, par exemple) proposent un suivi en temps réel de la valeur de ces cartes sur le même modèle que les outils et graphiques utilisés par les traders et les analystes de marché en entreprise. De même, des conseils sont donnés sur des chaînes Youtube ou des forums dédiés sur les techniques d'achat aux enchères, les moments à privilégier en termes d'achat ou de vente, les cartes considérées comme des valeurs sûres ou à l'inverse dont la valeur est suffisamment volatile pour maximiser les gains, la manière de gérer son portefeuille de cartes, etc.
- 16 Les joueurs de FUT se retrouvent donc pour certains à mobiliser des compétences de gestion, ici financière, dans un contexte vidéoludique. Pour certains, il s'agit de compétences, et d'appétences, qu'ils mobilisent d'autant plus fortement qu'ils les ont acquises au préalable lors de leurs études, comme c'est le cas de plusieurs étudiants en école de commerce de notre échantillon. Elles leur confèrent en effet un avantage important par rapport à d'autres joueurs. Pour d'autres, c'est l'occasion de développer de nouvelles compétences et appétences, dont certains nous diront même qu'elles ont participé au choix de leur parcours scolaire et universitaire, ou de leurs pratiques budgétaires dans la vie quotidienne.

Conclusion

- 17 L'étude des pratiques du mode FUT de FIFA illustre au final la variété des compétences et des appétences que les joueurs doivent mobiliser et le plus souvent acquérir pour à la fois être performant dans les compétitions de ce mode et maintenir le plaisir d'y participer. Au-delà du *fun*, il s'agit pour eux d'une activité qu'ils prennent au sérieux et dans laquelle ils s'engagent et, pour certains, assez fortement. Cet engagement et ce sérieux renforcent pour eux l'intérêt d'apprendre et de progresser en termes de « *skill* » ou de gestion de leur équipe et de leurs cartes.
- 18 D'autres apprentissages – concernant par exemple l'éthique des joueurs ou le savoir-être tel que le contrôle de soi – s'ajoutent d'ailleurs à celles décrites préalablement. En fonction de la trajectoire des joueurs que nous avons interrogés, ces apprentissages s'inscrivent de surcroît autant dans les activités « en jeu » qu'en dehors du jeu. Ils

peuvent ainsi concerner plus largement le sport, le football et sa culture, les usages d'Internet et des réseaux sociaux, ou encore les mécanismes des marchés financiers. En ce sens, jouer à FUT est une pratique dont les effets dépassent potentiellement largement le cadre du jeu. Lieu d'expérimentation de soi et de socialisation face aux autres joueurs et face au jeu, ce mode fournit autant d'occasions de valoriser des apprentissages antérieurs que de construire des manières de faire et des connaissances qui prendront à leur tour leur place dans d'autres sphères sociales pour eux.

- 19 Néanmoins, ces apprentissages ne sont pas toujours simples à valoriser ailleurs que dans le jeu. Ici encore se pose la question de la reconnaissance des apprentissages hors contexte scolaire ou professionnel par les institutions. Pour le dire autrement, ce terrain illustre à la fois les transformations du capital culturel à l'heure de la massification de l'éducation et de la consommation (Coulangeon, 2021) et celles, sans doute nécessaire, des institutions culturelles pour mieux reconnaître et intégrer ces apprentissages.

BIBLIOGRAPHIE

Becker H. *Outsiders. Études de sociologie de la déviance*. Paris : Métailié, 1985.

Besombes N. Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique. *Sciences du jeu* (5), 2016.

Coavoux S., Boutet M., et Zabban V. What we know about games: A scientometric approach to game studies in the 2000s. *Games and Culture*, 12(6), 2017, p. 563-584.

Coulangeon P. *Culture de masse et société de classes : le goût de l'altérité*. Paris : PUF, 2021.

Coavoux S. Les jeux vidéo, sociologie d'un loisir de masse. *La Vie des idées*, 12, 2019.

Darmon M. La notion de carrière : un instrument interactionniste d'objectivation. *Politix* (2), 2008, p. 149-167.

Éthier M. A. et Lefrançois D. Quelle lecture les historiens d'Assassins'creed font-ils de ce jeu vidéo d'histoire ? *Revue de recherches en littérature médiatique multimodale*, 7, 2018.

Garcia-Bardidia R., Cléret B. et Comino L. *Esportif amateur, un loisir compétitif ? Le cas des joueurs de FUT sur FIFA*, 4^e colloque RT 14 Sociologie des arts et de la culture – loisirs et styles de vie, MSH Paris Nord, 2021.

Joly-Lavoie A. Assassin's Creed : synthèse des écrits et implications pour l'enseignement de l'histoire. *McGill Journal of Education/Revue des sciences de l'éducation de McGill*, 52(2), 2017, p. 455-469.

Rosell Llorens M. eSport gaming: the rise of a new sports practice. *Sport, Ethics and Philosophy*, 11(4), 2017, p. 464-476.

Seo Y. Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. *Journal of Business Research*, 69(1), 2016, p. 264-272.

Vari J. Playful Trajectories and Experimentations: Video Games in the Moral and Political Socialization of Children and Young People. *Brill Research Perspectives in Global Youth*, 1(1), 2021, p. 1-102.

NOTES

1. Assemblage des termes network et ethnographie, la netnographie désigne l'étude qualitative des interactions entre les membres d'une communauté virtuelle donnée.

RÉSUMÉS

Le monde de la culture voit aujourd'hui la place des jeux vidéo de manière plus positive qu'auparavant. Ils peuvent être à la fois une pratique ludique et un support d'apprentissage. Les auteurs de cet article mettent en lumière les compétences et aptitudes acquises dans la simulation de football FIFA. Ils montrent qu'en plus d'être transférables, ces dernières peuvent influencer le quotidien des joueurs, voire leur parcours scolaire.

INDEX

Mots-clés : Publics

AUTEURS

RENAUD GARCIA-BARDIDIA

Renaud Garcia-Bardidia est professeur des universités à l'Université de Bourgogne (Institut Denis Diderot, Inspé Dijon - CREGO)

renaud.garcia-bardidia@u-bourgogne.fr

BAPTISTE CLÉRET

Baptiste Cléret est maître de conférences à l'Université Rouen Normandie (IAE Rouen, NIMEC)

baptiste.cleret@univ-rouen.fr

LOÏC COMINO

Loïc Comino est maître de conférences à l'Université de Lorraine (UFR ALL, CERFIGE)

loic.comino@univ-lorraine.fr

SARAH MAIRE

Sarah Maire est professeure à l'IESEG School of Management (LEM)

s.maire@ieseg.fr

CATERINA TRIZZULLA

Caterina Trizzulla est maîtresse de conférences à l'Université de Lorraine (IAE Nancy, CERFIGE)
caterina.trizzulla@univ-lorraine.fr

JUDIT VARI

Judit Vari est maîtresse de conférences à l'Université Rouen Normandie (UFR SHS, CIRNEF)
judit.vari@univ-rouen.fr