



HAL
open science

Les jeux vidéo chez les adolescents en France. Une approche quantitative

Samuel Coavoux

► **To cite this version:**

Samuel Coavoux. Les jeux vidéo chez les adolescents en France. Une approche quantitative. Vincent Berry; Leticia Andlauer. Jeu vidéo et adolescence, Presses Universitaires de Laval, pp.15-30, 2019. halshs-02021618

HAL Id: halshs-02021618

<https://shs.hal.science/halshs-02021618v1>

Submitted on 16 Feb 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Les jeux vidéo chez les adolescents en France (2002-2012) : une approche quantitative

Samuel Coavoux

Samuel Coavoux, 2019. « Les jeux vidéo chez les adolescents: Une approche quantitative », in Vincent Berry et Leticia Andlauer (dir.), *Jeux vidéo et adolescence*, Presses Universitaires de Laval, p. 15-30.

Les discours publics sur les jeux vidéo sont contradictoires. Longtemps associés exclusivement à l'enfance, et réduits à leur image de produits industriels et médiatiques, ils ont d'abord été traités sur le registre de la panique morale (McKernan, 2013 ; Williams, 2003). Les accusations portées contre eux ont varié : 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, en particulier, des jeux vidéo en ligne. Ce registre, qui est encore employé, est tempéré aujourd'hui par la célébration de la « maturité » des jeux vidéo actuels, qui insiste sur les publics adultes (Williams, 2006), du fait du vieillissement des premières générations de joueurs, qui ont désormais des enfants, ou encore de la multiplication des terminaux de jeux, qui a élargi la base des joueurs.

Ces deux discours sont socialement situés : le premier a été porté par les activistes de la défense de l'enfance et de la famille comme par des professionnels de la santé ; le second est produit à la fois par l'industrie du secteur – qui a tout intérêt à élargir son marché – et par un nouvel ensemble d'intermédiaires culturels – journalistes, critiques, universitaires, conservateurs, etc. – qui participe au processus de légitimation de cet objet (Ter Minassian, 2012).

Si le registre de la panique morale ne faisait pas justice au jeu des enfants et des adolescents, en le réduisant à une aliénation, le registre de la maturité tend également à laisser de côté leurs pratiques vidéoludiques. La légitimation du jeu vidéo a principalement bénéficié à l'étude de ses formes les plus adultes, en particulier les jeux les plus intensifs, offrant des opportunités de pratiques compétitives (Coavoux, Boutet et Zabban, 2016). Or, les travaux sur les pratiques culturelles des enfants et des adolescents, peu mobilisés par les études des pratiques au sein des *game studies*, laissent à penser que les pratiques des plus jeunes répondent à des logiques différentes de celles des adultes (Pasquier, 2005).

Les enquêtes dont nous disposons actuellement peignent ainsi une image bien différente du jeu des enfants et des adolescents. Je souhaite dans ce chapitre revenir sur l'apport de deux sources de données majeures, l'enquête *L'enfance des loisirs* (2002-2008) et l'enquête *Ludespace* (2012), à l'étude du jeu des adolescents. Ces sources permettent une comparaison systématique des

pratiques du jeu vidéo à la fois aux autres pratiques de loisir des adolescents ainsi qu'aux pratiques des adultes, d'une part ; ainsi que l'examen de la variété des pratiques adolescentes, en matière d'âge, de sexe et de milieu social, d'autre part. Le chapitre examinera successivement la nature et le degré, puis la variété des usages adolescents du jeu vidéo, pour terminer sur les sociabilités liées à ces pratiques.

Méthodes et données

Les deux sources de données dont nous disposons actuellement permettent de répondre à des questions différentes. *L'enfance des loisirs*, du nom de l'ouvrage où sont présentés les résultats de l'enquête (Octobre et al., 2010) a été réalisée par le Ministère de la Culture et de la Communication. Il s'agit d'une étude longitudinale : un panel d'adolescents représentatif des enfants entrés en CP en 1997 (panel 1997 de l'Éducation Nationale) a été interrogé à quatre reprises, de 2002 à 2008. Ceux qui étaient à l'heure scolaire ont donc répondu au questionnaire à 11, 13, 15 et 17 ans. Ils sont entre quatre et six mille à l'avoir fait à chaque vague, et nous disposons de données complètes (quatre questionnaires remplis par un même adolescent) sur 3900 individus. Seules ces personnes ont été incluses dans les statistiques présentées dans la suite de ce chapitre. Les questionnaires, administrés par voie postale, portaient sur les pratiques culturelles et de loisir des enfants : lectures, écoute de la télévision, usage de l'informatique, écoute de radio et de musique, fréquentation des équipements culturels, sport, etc.

Ludespace est une enquête par questionnaire auprès d'un échantillon de la population française de 11 ans et plus (échantillonnage par quota sur les variables suivantes : âge, sexe, profession et catégorie socioprofessionnelle de l'enquêté, type de commune résidentielle, région UDA). Le questionnaire a été passé au téléphone en juin 2012 auprès de 2542 personnes, dont un sous-échantillon de 500 adolescents, la moitié de 11-13 ans, l'autre de 14-17 ans¹. L'enquête portait principalement sur la pratique du jeu vidéo, mais incluait également des questions sur les autres pratiques culturelles.

L'enfance des loisirs présente deux avantages. D'abord, parce que l'enquête est longitudinale, elle permet d'analyser l'évolution de la pratique du jeu chez les mêmes individus. Ensuite, parce qu'elle porte sur les loisirs culturels en général, et non pas seulement sur les jeux vidéo, elle permet de les replacer dans l'éventail des pratiques des adolescents, et ainsi de mesurer leur importance relative. L'ouvrage tiré de l'enquête, s'il ne contient pas une section consacrée aux

1 L'enquête a bénéficié d'un financement de l'Agence Nationale de la Recherche (ANR 2011 JSH 001 01). On trouvera le texte complet du questionnaire ainsi que les autres publications issues de l'enquête à l'adresse suivante : <http://citeres.univ-tours.fr/spip.php?article1267>

jeux vidéo, opère très bien cette mise en perspective (Octobre et al., 2010). L'enquête *Ludespace*, quant à elle, a pour intérêt de permettre une analyse détaillée des pratiques vidéoludiques – elle dispose de questions précises sur les modalités de la pratique – ainsi que de comparer les usages des adolescents à ceux des adultes – les mêmes variables étant renseignées pour les 11-17 ans et pour les adultes.

Le jeu vidéo, un loisir central pour les adolescents

Il convient d'abord de prendre la mesure de l'importance du jeu vidéo dans les loisirs des adolescents. Les données issues de *L'enfance des loisirs* présentent 21% de joueurs quotidiens à 11 ans, en 2002, un chiffre qui décline jusqu'à 15% à 17 ans, en 2008. À l'inverse, les non-joueurs (« Tu joues à des jeux vidéo... Jamais ou presque jamais ») représentent 24% de l'échantillon à 11 ans et 28% à 17 ans. Dans l'enquête *Ludespace*, en 2012, les 11-17 ans sont 24% à jouer quotidiennement. On constate deux différences avec *L'enfance des loisirs* : d'une part, les écarts entre début et fin d'adolescence ne sont pas visibles ; d'autre part, la proportion de non-joueurs y est bien plus faible. Seuls 2,6% des enfants déclarent ne pas avoir joué au cours des 12 derniers mois, et seuls 12,8% avoir joué moins d'une fois par mois (une modalité qui n'était pas proposée par l'enquête *L'enfance des loisirs*, mais dont la présence ne suffit pas à expliquer l'écart).

Deux hypothèses peuvent être avancées pour comprendre cette différence entre les deux enquêtes. La première est historique : il s'agirait du reflet des transformations du marché et des pratiques qui ont eu lieu dans les années 2000, et l'on assisterait donc à un phénomène de diffusion des jeux vidéo, dont le déclin avec l'âge devient de moins en moins marqué. La seconde est méthodologique : la pratique du jeu vidéo n'était pas mesurée de la même manière dans les deux enquêtes. Dans *L'enfance des loisirs*, la fréquence de pratique était la première question sur le jeu vidéo. Dans *Ludespace*, au contraire, les enquêteurs commençaient par poser une série de 19 questions portant sur des genres de jeux vidéo précis, des plus couramment joués (par exemple « Jeux installés par défaut ») aux plus rares (par exemple « jeux de combat »). Cette technique a notamment permis de saisir avec plus d'efficacité les usages les moins engagés (occasionnels), ainsi que les usages de jeux numériques qui n'étaient pas forcément catégorisés comme des « jeux vidéo ». En somme, la question « tu joues à des jeux vidéo » renvoie aux définitions indigènes de ce qui est ou n'est pas un jeu vidéo, alors que l'approche par les genres impose la définition des chercheurs.

Les deux hypothèses ne sont pas antithétiques. L'évolution historique, si elle a bien eu lieu, a favorisé les pratiques occasionnelles – la proportion de joueurs quotidiens est similaire dans les deux échantillons – et a limité le déclin de la pratique avec l'âge. C'est donc à une forme de banalisation des jeux vidéo que l'on aurait eu à faire. Il convient cependant de se méfier de la

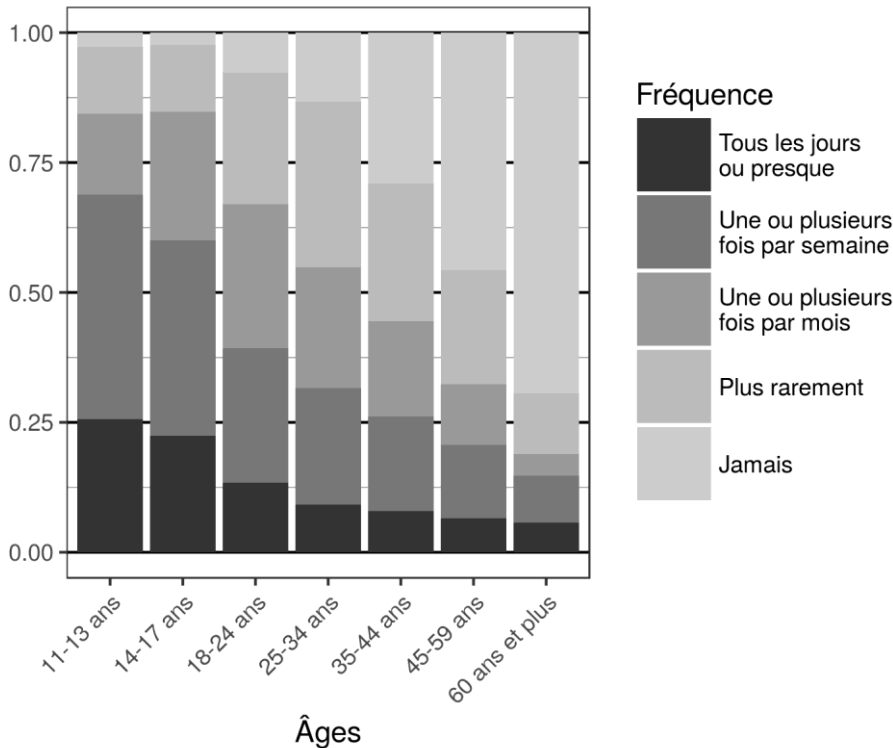
tentation à faire de cette hypothèse l'explication ultime de l'évolution des pratiques. Elle s'associe souvent à un déterminisme technologique : l'évolution des capacités techniques des terminaux offrirait de nouvelles opportunités de jeu expliquant mécaniquement sa diffusion. Il importe encore de comprendre la place qu'occupent les jeux vidéo dans la culture des adolescents.

En effet, si l'on veut mesurer l'importance des jeux vidéo pour les adolescents, il est nécessaire de disposer d'un point de comparaison. Les deux enquêtes autorisent chacune une comparaison spécifique : *L'enfance des loisirs* permet de replacer les jeux vidéo parmi les autres loisirs ; et *Ludespace* de comparer les pratiques adolescentes aux pratiques adultes. Ces deux comparaisons offrent des perspectives très différentes.

La première a été largement réalisée par les auteurs de *L'enfance des loisirs*, dont on peut donc résumer ici l'argumentation (Octobre et al., 2010). Le jeu vidéo présente dans l'enquête un profil singulier. D'une part, il est d'un usage moins fréquent que l'écoute de musique enregistrée ou que l'usage de l'ordinateur, au moins pour les adolescents les plus âgés (15-17 ans) : la part de joueurs quotidiens n'atteint jamais plus de 25% alors que musique et ordinateur sont des activités quotidiennes pour la grande majorité des adolescents. Central, le jeu vidéo l'est donc moins que d'autres pratiques. Il faut cependant nuancer cette position. D'une part, elle résulte au moins en partie de différences genrées prononcées : filles et garçons diffèrent plus dans leur fréquence de pratique du jeu vidéo que dans celle d'écoute de musique ou d'usage d'un ordinateur. D'autre part, l'attachement au jeu vidéo est bien plus marqué que l'attachement à d'autres pratiques culturelles, et notamment à l'écoute de télévision². Cette dernière est à la fois très répandue (la plupart des adolescents la regardent tous les jours), mais très peu attachante (la plupart affirment pouvoir s'en passer).

Figure 1 : Fréquence de jeu par classe d'âge (Source : *Ludespace* ; Base : tous les répondants [n = 2542]))

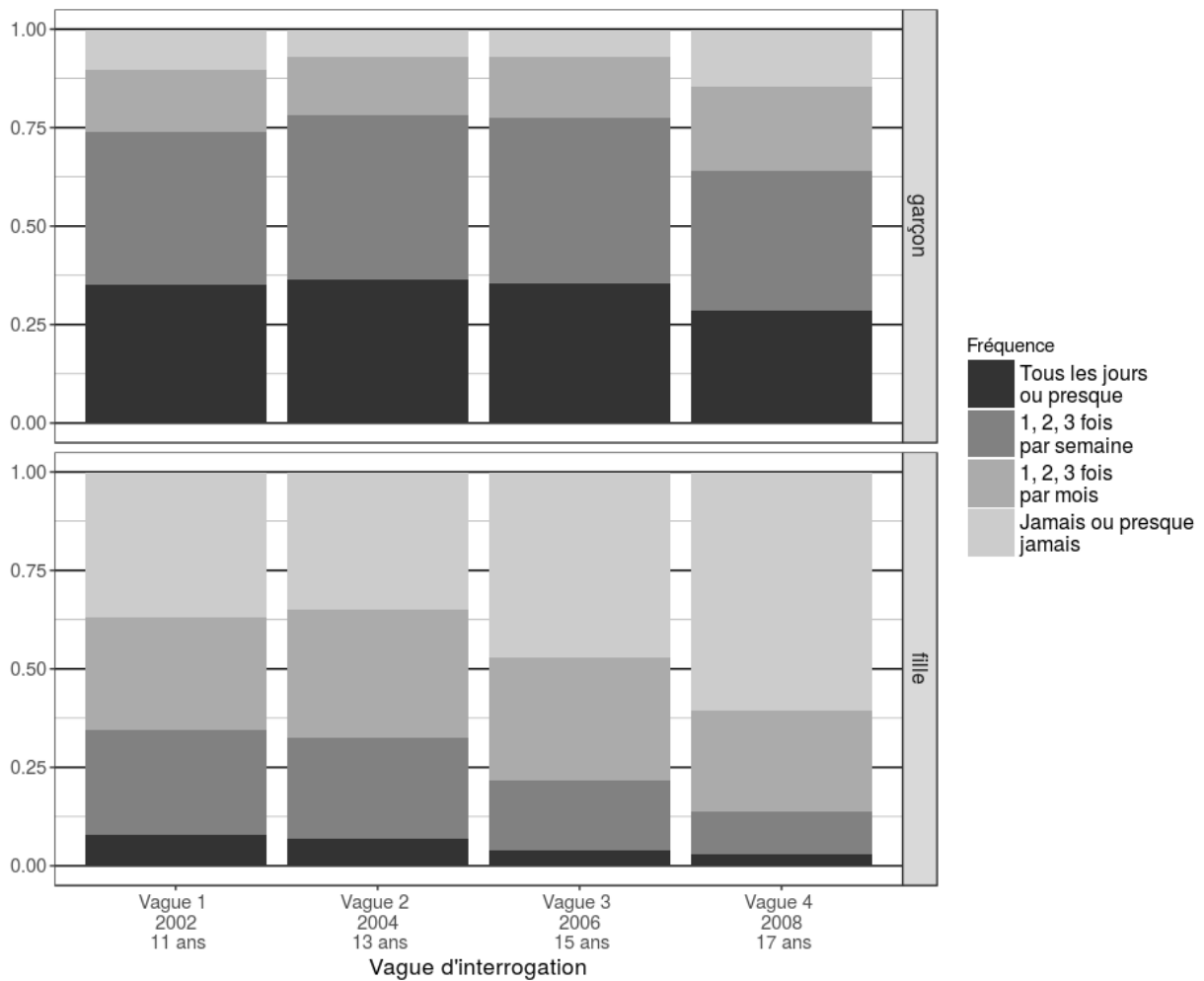
2 L'attachement est mesuré dans *L'enfance des loisirs* par une série de questions « Si tu ne pouvais plus (Jouer à des jeux vidéo/Regarder la télévision/etc.)... » qui admettait trois modalités de réponses : « Ça te manquerait beaucoup », « Ça te manquerait un peu », « Ça ne te manquerait pas du tout ».



La seconde comparaison peut être effectuée avec les données issues de *Ludespace*. Comme nous l'avons déjà remarqué (Coavoux et Gerber, 2016 ; Ter Minassian et Boutet, 2015), la proportion de joueurs décroît linéairement et fortement avec l'âge. On passe ainsi de 2,8% de non-joueurs chez les 11-13 ans à 45,7% chez les 45-59 ans et 69,5% chez les 60 ans et plus. Inversement, la part des joueurs quotidiens décroît de 25,6% des 11-13 ans à 5,7 % des 60 ans et plus, passant sous la barre des 10 % dès les 25-34 ans (9,1%). De la même façon, l'attachement au jeu vidéo décroît avec l'âge : 42% des joueurs de 11 à 13 ans affirment que les jeux vidéo leur manqueraient s'ils ne pouvaient plus y jouer, contre 17% des joueurs de 60 ans et plus. Cet écart est bien entendu lié à la différence de fréquence de jeu (les joueurs quotidiens affirment beaucoup plus souvent que les joueurs occasionnels leur attachement aux jeux vidéo), mais un modèle de régression logistique confirme que l'âge a un effet propre une fois contrôlé l'effet de la fréquence. Ainsi, à degré d'engagement égal, les joueurs les plus âgés demeurent moins attachés au jeu que les plus jeunes.

Ces deux comparaisons permettent d'adopter une perspective nuancée sur les usages des adolescents. D'un côté, les jeux vidéo constituent bien un élément central de leurs pratiques : ils y sont hégémoniques (il n'y a presque pas de non-joueurs), attachants, et ils différencient fortement les adolescents du reste de la population. Cela tient cependant aussi, de l'autre côté, à ce que l'adolescence est un moment culturel particulièrement intense ; et de ce point de vue, les jeux vidéo font moins consensus que l'écoute de musique enregistrée, par exemple, notamment parce que leur pratique fait l'objet d'écarts genrés importants.

Figure 2 : Fréquence de jeu par vague d'interrogation et par sexe (Source : *L'enfance des loisirs* ; Base : répondants aux quatre vagues [n = 3900])



On constate en effet que, chez les garçons, les jeux vidéo constituent bien durant l'adolescence une pratique centrale, comparable aux autres pratiques culturelles. La pratique quotidienne dépasse les 25% de la population masculine à toutes les vagues de l'enquête *L'enfance des loisirs*, et la pratique au moins hebdomadaire (si l'on agrège les modalités « Tous les jours ou presque » et « Une, deux, trois fois par semaine ») concerne trois garçons sur quatre à tous les âges, sauf à 17 ans où elle fléchit à 65% des garçons. Dans le même temps, les joueuses quotidiennes constituent 7,7% des filles de 11 ans (34,6% pour les joueuses hebdomadaires) et seulement 2,8% des filles de 17 ans (13,8% pour les joueuses hebdomadaires). Outre l'écart absolu, important, entre filles et garçons, on constate donc que la proportion de joueurs décroît plus rapidement chez les filles que chez les garçons. L'enquête *Ludespace* montre un écart similaire entre garçons et filles. La pratique des jeux vidéo y apparaît comme véritablement hégémonique chez les garçons, qui sont 88,7% à jouer au moins de façon hebdomadaire, contre

43% des filles – ce qui constitue toutefois un chiffre supérieur à celui tiré de *L'enfance des loisirs*.

Jouer, oui, mais à quoi ?

Quels sont les genres de jeux privilégiés des adolescents ? On touche ici aux limites de l'enquête généraliste *L'enfance des loisirs*. Dans *Ludespace*, dix-neuf genres de jeux distincts ont été proposés aux enquêtés, et il est de ce fait possible de saisir à la fois l'ampleur et le détail du contenu des jeux pratiqués par les plus jeunes.

On peut d'abord mesurer la variété des pratiques des jeux vidéo en calculant le nombre de genres différents pratiqués par un individu au cours des douze derniers mois. On restreint ici l'analyse aux seuls joueurs. Il apparaît alors que les adolescents présentent la plus forte diversité de toutes les classes d'âge. La valeur médiane est de 8 genres pratiqués pour les adolescents, et décroît ensuite régulièrement (5 genres médians pour les 25-34 ans, 2 genres pour les 45-59 ans). Non seulement les adolescents jouent plus que les adultes, mais ils ont également des pratiques plus diverses.

Des différences genrées peuvent également être constatées dans la diversité des pratiques ; les joueurs adolescents atteignent ainsi une médiane de neuf genres, contre six pour les joueuses adolescentes. Cependant, il importe de nuancer doublement ce résultat. D'une part, cela place les joueuses adolescentes au-dessus des hommes adultes de la plupart des classes d'âges : elles ont la même médiane que les joueurs hommes de 25-34 ans, et une médiane supérieure à celle des joueurs hommes plus âgés. Seuls les jeunes hommes ont une pratique plus diversifiée que les adolescentes. D'autre part, la construction même des catégories tend à surestimer la diversité des pratiques masculines et à sous-estimer celle des pratiques féminines. En effet, les genres inclus dans l'enquête sont hérités des classifications de l'industrie des jeux vidéo. Or, celle-ci différencie avec bien plus de détails les genres les plus appréciés par les hommes que ceux qui sont plus appréciés par les femmes. Ces deux nuances font que l'on ne peut conclure à un simple éloignement des femmes du jeu vidéo. Il y a au moins un âge de la vie où elles sont bien plus fortement investies dans cette pratique que la moyenne des hommes de tous âges.

Outre l'ampleur de la palette des genres pratiqués, c'est aussi son contenu qui varie fortement entre le public adolescent et le public adulte. On constate ainsi que chaque classe d'âge dispose d'au moins un genre de jeu qui lui est plus fortement associé si l'on annule l'effet de la diversité plus grande des pratiques adolescentes (Coavoux, Rufat et Ter Minassian, 2014, p. 43). Parmi les genres bien plus favorisés par les adolescents que par les adultes figurent les jeux de tir en vue subjective (chez les 14-17 ans), mais aussi les jeux de simulation de vie, comme *Les Sims* (chez les 11-13 ans). Mais surtout, les adolescents plébiscitent un certain nombre d'autres genres qui sont également pratiqués, dans des proportions variables, par les adultes.

Ainsi, on trouve les jeux « installés par défaut » sur un terminal (téléphone, ordinateur, etc.) au tout premier rang des genres pratiqués par les adolescents (67% des joueurs) ; ce genre est également le plus représenté chez les adultes. La suite du palmarès des genres donne les jeux de plateforme, d'adresse, de sport, de course, de musique et de danse, et non pas les genres représentants le plus de violence, qui sont souvent condamnés par les entrepreneurs de morale. Ici, les adolescents diffèrent des adultes pour lesquels les jeux de cartes ou encore les jeux de chiffres et de lettres sont particulièrement importants.

Table 1 : Palmarès des genres chez les adolescents et les adultes (Source : Ludespace ; Base : tous les répondants [n = 2542])

	Adolescents		Adultes
Jeux installés par défaut	66,6 %	Jeux installés par défaut	38,1 %
Jeux de plateforme	61,8 %	Adaptations de jeux de carte	25,5 %
Jeux d'adresse	57,4 %	Adaptations de jeux de chiffres ou de lettres	21,5 %
Jeux de sport	48,4 %	Jeux d'adresse	21 %
Jeux de course, de conduite ou de pilotage	47,8 %	Jeux de plateforme	19,1 %
Jeux musicaux, jeux de danse	47,2 %	Jeux à caractère éducatif ou jeux d'entraînement cérébral	18,5 %
Jeux de simulation de vie	42 %	Adaptations de jeux de stratégies	16,1 %
Adaptations de jeux de société ou de jeux de plateau	41,4 %	Jeux de course, de conduite ou de pilotage	15,8 %
Adaptations de jeux de stratégies	38,2 %	Jeux de sport	14 %
Jeux de tir à la première personne	37,6 %	Adaptations de jeux de société ou de jeux de plateau	13 %
Adaptations de jeux de carte	36,6 %	Jeux musicaux, jeux de danse	12,4 %
Jeux à caractère éducatif ou jeux d'entraînement cérébral	35 %	Jeux d'énigmes ou de puzzle	10,7 %
Adaptations de jeux de chiffres ou de lettres	34,4 %	Jeux de tir à la première personne	10,3 %
Jeux de rôle ou des jeux d'aventure	31,8 %	Jeux de rôle ou des jeux d'aventure	10 %
Jeux d'énigmes ou de puzzle	27 %	Jeux de gestion	8,2 %

Jeux massivement multi-joueurs	27 %	Jeux de combat	7,8 %
Jeux de gestion	25 %	Jeux de simulation de vie	7,1 %
Jeux de combat	23,4 %	Jeux massivement multi-joueurs	5,9 %
Jeux de stratégie ou wargame	17,4 %	Jeux de stratégie ou wargame	5,9 %

Au-delà de ces différences, qui proviennent d'une comparaison des palmarès respectifs des genres par les adolescents et les adultes, il convient de noter que, parce que les adolescents sont en proportion beaucoup plus joueurs et ont des pratiques beaucoup plus diverses que les adultes, ils sont surreprésentés dans chacun des genres présents dans l'enquête. Par exemple, 27% des adolescents ont pratiqué un jeu multijoueur en ligne (« massively multiplayer online game ») au cours des 12 derniers mois, contre seulement 6% des adultes – alors même que la littérature, abondante, sur ce genre de jeu est très fortement concentrée sur les publics adultes.

Tous les adolescents ne s'adonnent pas aux mêmes genres. On trouve d'abord des différences importantes entre garçons et filles. Du côté des genres les plus masculins se situent les jeux de tirs, les jeux de stratégie en temps réel, les jeux de combat et les jeux multijoueurs en ligne, qui sont les moins pratiqués par les filles (moins de 12% d'entre elles), et qui le sont au moins modérément par les garçons (27,5% pour les jeux de stratégies, 63% pour les jeux de tir). À l'inverse, les filles sont un peu plus nombreuses que les garçons à pratiquer des jeux de chiffres et de lettres, de simulation de vie, et de musique et de danse.

Table 2 : Genres de jeux par sexe (Source : Ludespace ; Base : répondants de 11 à 17 ans [n = 500])

Genre	Garçons	Filles	Écart
Adaptations de jeux de chiffres ou de lettres	29,5%	39,7%	-10,2
Jeux de simulation de vie	37,6%	46,7%	-9,1
Jeux musicaux, jeux de danse	43,4%	51,2%	-7,8
Jeux de stratégie ou wargame	27,5%	6,6%	20,9
Adaptations de jeux de stratégies	48,4%	27,3%	21,1
Jeux de combat	35,7%	10,3%	25,4
Jeux massivement multi-joueurs	41,9%	11,2%	30,7
Jeux de rôle ou des jeux d'aventure	46,9%	15,7%	31,2
Jeux de course, de conduite ou de pilotage	64,7%	29,8%	34,9
Jeux de sport	69%	26,4%	42,6

Jeux de tir à la première personne	63,2%	10,3%	52,9
------------------------------------	-------	-------	------

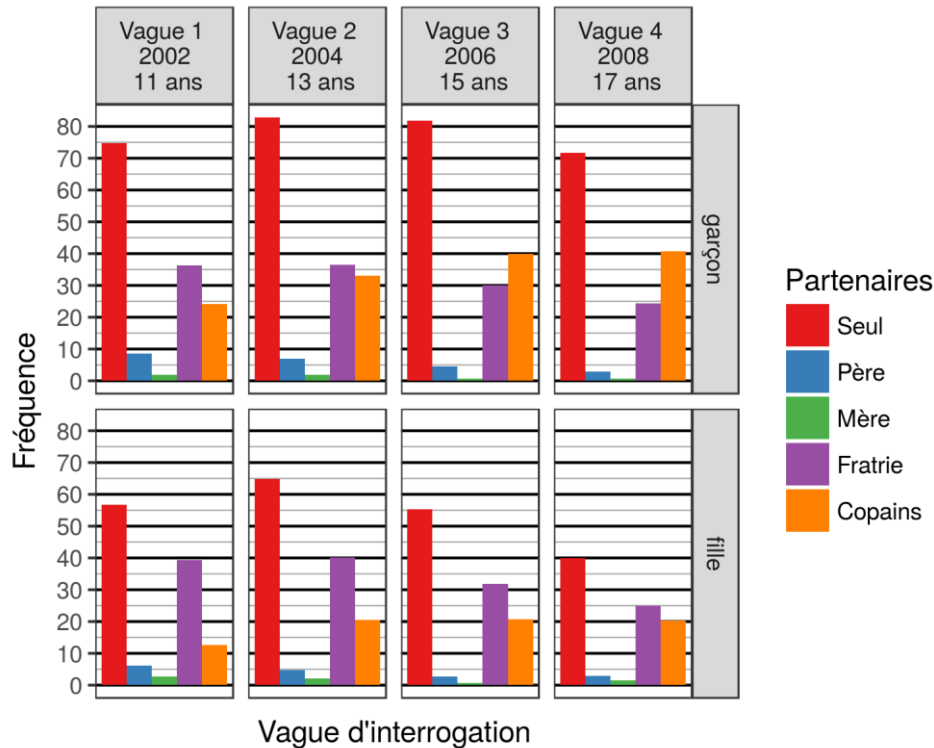
Mais l'on voit également apparaître chez les adolescents des écarts selon les milieux sociaux : ainsi, ceux qui vivent dans des foyers de cadres et professions intellectuelles supérieures sont surreprésentés parmi les joueurs de jeux de musique et de danse, d'adresse, d'énigmes, et de tir.

Jouer, oui, mais avec qui ?

Alors que les jeux vidéo sont parfois accusés de nuire aux liens sociaux, les enquêtes montrent qu'ils sont au contraire fortement inscrits dans des réseaux de sociabilité (Pasquier, 2005). C'est d'autant plus vrai des adolescents. La comparaison avec les adultes permise par les données *Ludospace* montre ainsi que la proportion de personnes jouant exclusivement seules (ceux qui ont répondu « non » à toutes les questions sur les partenaires de jeu) augmente considérablement avec l'âge (Coavoux, Rufat et Ter Minassian, 2014, p. 42). Seul 2% des 14-17 ans sont dans ce cas, contre 11% des 25-34 ans et jusqu'à 53% des joueurs de 60 ans et plus. Durant l'adolescence, donc, la pratique même du jeu vidéo est sociable. Cela ne signifie pas que les jeunes ne jouent jamais seuls. La pratique solitaire au moins occasionnelle concerne entre 58% (à 13 ans) et 45% (à 17 ans) des joueurs adolescents dans l'enquête *L'enfance des loisirs*. Mais même lorsque la pratique peut être solitaire, elle demeure le support de sociabilités, notamment de pairs : échanges de jeux vidéo à l'école, discussions, etc.

Les sociabilités vidéoludiques évoluent fortement avec l'âge. L'enquête *L'enfance des loisirs* témoigne de l'importance de la fratrie, première source de compagnons de jeu chez les joueurs de 11 ans (pour 29% d'entre eux, contre 15% pour le jeu avec des amis), ce que montrent les enquêtes sur l'enfance (Dajez et Roucous, 2009). Elle décroît cependant avec l'âge : à 17 ans, seuls 19% des joueurs font encore des jeux vidéo avec leurs frères et sœurs. Dans le même temps, la part des pratiques partagées avec les pairs s'accroît, atteignant 25% des joueurs à partir de 15 ans. En ce sens, le jeu vidéo accompagne bel et bien l'émancipation culturelle des adolescents qui les voit s'éloigner de leur famille pour se définir par rapport à leur groupe de pairs (Octobre et al., 2010 ; Pasquier, 2005). Le jeu avec les parents, quant à lui, demeure marginal à tous les âges.

Figure 3 : Partenaires de jeu par vague d'interrogation et par sexe (Source : *L'enfance des loisirs* ; Population : répondants aux quatre vagues [n = 3900])



Ce transfert des sociabilités vidéoludiques de la fratrie vers les pairs ne s'opère cependant que pour les garçons. Plus précisément, si le déclin du jeu dans la fratrie est identique pour les deux sexes (36% des garçons et 39% des filles de 11 ans à 24% des garçons et 25% des filles de 17 ans), la croissance du jeu entre amis ne se fait réellement que pour les garçons, qui partent par ailleurs de plus haut. Ils passent ainsi de 24% à 11 ans à 41% à 17 ans à jouer entre amis, alors que chez les filles, cette proportion est de 13% à 11 ans, et de 21% de 13 à 17 ans. On trouve là l'une des causes du déclin plus fort, chez les filles, de la pratique du jeu vidéo : les jeux vidéo sont importants dans les pratiques de pairs des garçons, mais pas dans celles des filles.

Ces associations renvoient à un ancrage plus ancien des pratiques féminines dans la fratrie. L'enquête *Ludespace* contenait ainsi également une question sur le partenaire de la première partie de jeu vidéo. 50% des adolescentes répondent avoir d'abord joué avec leurs frères et sœurs, quand c'est le cas de seulement 34% des adolescents. Les garçons ont plus souvent été initiés aux jeux vidéo par un ami (17% contre 11% des filles) ou par leur père (19% contre 14% des filles). Enfin, les filles sont beaucoup moins nombreuses que les garçons à jouer en ligne avec des personnes qu'elles ne connaissent pas personnellement (10% contre 36% des garçons).

Conclusion

L'analyse croisée des enquêtes *L'enfance des loisirs* et *Ludespace* a pour vertu de contextualiser les usages adolescents des jeux vidéo à la fois parmi leurs loisirs et par rapport à la population

adulte. Cette seconde perspective est rendue nécessaire par la concentration des recherches sur les publics sur les seuls adultes. Les enquêtes quantitatives viennent rappeler à quel point le jeu occupe, chez les adolescents, une place singulière qu'elle n'a pas chez les adultes.

Ce faisant, ces données confirment des résultats établis de sociologie des pratiques culturelles des enfants et des adolescents. C'est en premier lieu l'importance cruciale du genre dans la différenciation des pratiques adolescentes ; et en second lieu, la place du jeu vidéo dans l'autonomisation progressive des loisirs adolescents.

Bibliographie

COAVOUX S., BOUTET M., ZABBAN V., 2016, « What we know about games. A scientometric approach to game studies in the 2000s », *Games and Culture*, online first, <http://gac.sagepub.com/content/early/2016/11/17/1555412016676661.abstract>.

COAVOUX S., GERBER D., 2016, « Les pratiques ludiques des adultes entre affinités électives et sociabilités familiales », *Sociologie*, 7, 2, p. 133-152.

COAVOUX S., RUFAT S., TER MINASSIAN H., 2014, « Situating Play Cultures. A Survey of Videogame Players and Practices in France », dans STOBART D., EVANS M. (dirs.), *Engaging with Videogames : Play, Theory and Practice*, Oxford, Inter-Disciplinary Press, p. 37-51.

DAJEZ F., ROUCOUS N., 2009, « Montre-moi tes jeux vidéo ! », *Mutations*, 1, p. 74-91.

MCKERNAN B., 2013, « The morality of play. Video game coverage in *The New York Times* from 1980 to 2010 », *Games and culture*, 8, 5, p. 307-329.

OCTOBRE S., DETREZ C., MERCKLE P., BERTHOMIER N., 2010, *L'enfance des loisirs : Trajectoires communes et parcours individuels de la fin de l'enfance à la grande adolescence*, Paris, La Documentation Française.

PASQUIER D., 2005, *Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité*, Paris, Autrement.

TER MINASSIAN H., 2012, « Les jeux vidéo. Un patrimoine culturel ? », *Géographie et cultures*, 82, p. 121-139.

TER MINASSIAN H., BOUTET M., 2015, « Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes », *Espace, Populations, Sociétés*, 1-2.

WILLIAMS D., 2003, « The video game lightning rod », *Information, Communication & Society*, 6, 4, p. 523-550.

WILLIAMS D., 2006, « A (brief) social history of video games », dans VORDERER P., BRYANT J. (dirs.), *Playing computer games. Motives, responses ,and consequences*, Lawrence Erlbaum.