



HAL
open science

Le sens du jeu : Cultures et pratiques ludiques en France (1960-2020)

Vincent Berry

► **To cite this version:**

Vincent Berry. Le sens du jeu : Cultures et pratiques ludiques en France (1960-2020). Sociologie. Université Grenoble Alpes, 2022. tel-03975614

HAL Id: tel-03975614

<https://shs.hal.science/tel-03975614>

Submitted on 6 Feb 2023

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.

Université Grenoble Alpes

Vincent Berry

Le sens du jeu :

Cultures et pratiques ludiques en France (1960-2020)

Habilitation à Diriger des Recherches :

Mémoire de recherche

Présenté le 22 mars 2022

Jury :

Mme Anne Barrère (examinatrice), Professeure des universités, Université Paris Descartes, Centre de recherche sur les liens sociaux (CERLIS, UMR 8070)

M. Gilles Brougère (rapporteur), Professeur des universités, Université Sorbonne Paris Nord, EXPERICE (EA 3971)

M. Philippe Coulangeon (rapporteur), Directeur de recherche au CNRS, Observatoire sociologique du changement (OSC, UMR 7049), Sciences Po

M. Pierre Mercklé (garant), Professeur des universités, Université Grenoble Alpes, Pacte (UMR 5196)

Mme Sylvie Octobre (examinatrice), Chargée d'étude au Département des études, de la prospective et des statistiques, Ministère de la Culture, chercheure au Centre Max-Weber (CMW, UMR 5283)

Mme Dominique Pasquier (rapporteuse), Directrice de recherche émérite au CNRS, Centre de recherche sur les liens sociaux (CERLIS, UMR 8070), Université de Paris

INTRODUCTION.....	5
ETUDIER LE JEU ... MAIS POURQUOI (FAIRE) ?.....	5
DEFINIR LE JEU.....	6
LES FONCTIONS DU JEU	9
JEU ET SOCIABILITE.....	11
LE JEU COMME COMPENSATION SOCIALE	13
LE JEU COMME DISPOSITIF FORMEL : LE DEVELOPPEMENT DES <i>GAME STUDIES</i>	15
PRATIQUES ET CULTURES LUDIQUES EN FRANCE (1960-2020).....	16
CE A QUOI PEUT CONTRIBUER UNE ETUDE LONGITUDINALE DES PRATIQUES DE JEUX.....	20
MOUVEMENTS, PERIODES ET ETAPES	22
CHAPITRE 1. UNE ENQUETE SUR LES ENQUETES.....	26
LA PLACE DU JEU DANS LES STATISTIQUES PUBLIQUES	27
1980-2000 : UN INTERET CROISSANT POUR LE JEU	33
2000-2020 : PLACE AUX JEUX ... VIDEO !.....	43
COMBLER UN « MANQUE ».....	50
QUESTIONNER LES QUESTIONNAIRES	55
CHAPITRE 2. 1960-80 : UN MONDE DU JEU « BIEN RANGE ».....	60
DES PRATIQUES MASCULINES ET POPULAIRES	60
JEUX PRIVES ET JEUX PUBLICS.....	65
CONCLUSION : UN MONDE DU JEU BIEN RANGE A L'AVANT-VEILLE DU FUN	70
CHAPITRE 3. LE TOURNANT « FUN » DES ANNEES 1980 : VERS UN NOUVEAU REGIME DU JEU	75
VERS UNE « CIVILISATION DU LOISIR » ?.....	76
LE DEVELOPPEMENT DES JEUX ELECTRONIQUES	79
UNE HAUSSE GENERALE OU PRESQUE DES PRATIQUES LUDIQUES	87
UN NOUVEAU REGIME DU JEU DE SOCIETE : LES JEUX DE SIMULATION	93
OU SONT PASSEES LES PRATIQUES POPULAIRES ?.....	99
CONCLUSION. LE TOURNANT FUN : VERS UN NOUVEAU REGIME DU JEU.....	102
CHAPITRE 4. UN NOUVEAU MILLENAIRE « MASSIVEMENT » NUMERIQUE.....	106
LA MASSIFICATION DU JEU VIDEO	106
EXTENSION DU DOMAINE VIDEOLUDIQUE : GENERATION ET GENRE	111
LA STRATIFICATION SOCIALE DES JEUX VIDEO : ENTRE AFFINITES ENFANTINES ET DISTINCTIONS ADULTES ...	118
CONCLUSION : LA MASSIFICATION DU JEU VIDEO	121
CHAPITRE 5. LA VIRTUALISATION DU JEU : CE QUE LE NUMERIQUE FAIT AUX SOCIABILITES.....	123
LE DEVELOPPEMENT DES « JEUX EN LIGNE ».....	124
SOCIOLOGIE DES MONDES VIRTUELS	129
DES GROUPES DE JOUEURS AUX GROUPES « DE POTES » : SOCIOMETRIE DES GUILDES	136
DES ESPACES D'APPRENTISSAGES INFORMELS.....	141
CONCLUSION : LA VIRTUALISATION DU JEU	145
CHAPITRE 6. LES JEUX DE SOCIETE FONT DE LA RESISTANCE	147
UN ENGOUEMENT POUR LE JEU DE SOCIETE MAIS LEQUEL ?.....	147

LA STRATIFICATION SOCIALE DES PRATIQUES DES JEUX DE SOCIETE.....	152
LE JEU DE SOCIETE DANS L'ESPACE FAMILIAL.....	158
DE L'AMATEUR AU FAN : LES PRATIQUES DE JEUX DE SOCIETE ENTRE ADULTES.....	167
CONCLUSION : LES JEUX DE SOCIETE FONT DE LA RESISTANCE.....	171
CHAPITRE 7. METIERS DU JEU DE SOCIETE : UN « SIMILI » MONDE DE L'ART.....	173
ETUDE DU SECTEUR (DE NICHE) ET TRAJECTOIRES PROFESSIONNELLES.	174
GRANDEURS ET PRESTIGES DU MONDE DU JEU DE SOCIETE.....	184
CONCLUSION : UN « SIMILI » MONDE OU UN « SIMILI » CHAMP ?	188
CONCLUSION GENERALE : LE SENS DU JEU.....	191
JOUE-T-ON PLUS QU'AVANT ?	192
LES METAMORPHOSES DU JEU (VIDEO).....	193
LA BANALISATION DU JEU (VIDEO).....	195
BIBLIOGRAPHIE.....	197
ANNEXE : LISTE DES ENQUETES RETENUES	217
LISTE DES FIGURES	223
LISTE DES TABLEAUX	224

Introduction

« On a trop tendance à croire, en sciences sociales, que l'importance sociale ou politique de l'objet suffit par soi à fonder l'importance du discours qui lui est consacré. »

(Bourdieu, 1992, 191)

Etudier le jeu ... Mais pourquoi (faire) ?

Dans l'introduction à son ouvrage sur les *Quartiers Populaires*, Daniel Thin rappelle, à la suite de Pierre Bourdieu, que le chercheur en sociologie justifie souvent « l'importance de son travail par l'importance sociale de son objet » (1998, 5). Mes propres travaux et ma trajectoire académiques ne peuvent complètement échapper à cette exigence de légitimation et de « traduction » (Akrich et al. 2006). L'injonction est d'autant plus forte que le présent mémoire s'inscrit dans le cadre d'une demande d'habilitation à diriger des recherches. Si celle-ci suppose de la part de l'impétrant de faire preuve d'une certaine réflexivité - toujours périlleuse tant elle fait courir à son auteur le risque de tomber dans une forme d'illusion biographique (Bourdieu, 1986) - l'exercice se révèle d'autant plus difficile que l'essentiel de mes travaux portent sur des objets relativement frivoles et singuliers : jeux vidéo, jeux de société, *escape rooms*, jouets, jeux d'argents... Comment justifier de recherches dédiées à l'étude des pratiques ludiques en France ?

À la manière des *Exercices de style* de Raymond Queneau, plusieurs arguments pourraient être avancés. Je pourrais, en première analyse, évoquer « l'amour de l'art », ici de la recherche, et rétorquer qu'aucun objet en sciences sociales n'est *a priori* illégitime. Je pourrais également soutenir - mais sans y croire vraiment - que le jeu est un « fait social total », suivant ainsi les travaux fondateurs des études sur le jeu de Johann Huizinga (1951) et Roger Caillois (1958) et rappeler qu'il est, pour l'historien néerlandais, la forme première de culture : « la culture naît sous forme de jeu, la culture, à l'origine, est jouée » (1951, 84). Dans le cadre d'une réponse à un appel à financement ou d'un projet ANR, je ne manquerais pas d'évoquer le caractère massif des pratiques vidéoludiques, particulièrement chez les enfants et les adolescents, et de rappeler le poids économique du secteur, notamment en France, qui place aujourd'hui le jeu vidéo parmi les premières industries culturelles à l'échelle mondiale, devant celle du cinéma (Benghozzi & Chantepie, 2017).

Sur un mode autobiographique, je pourrais évoquer les parties de jeu vidéo de ma jeunesse sur un *TO8* puis un *Amiga 500*, le temps passé à écrire des scénarios de jeux de rôle, à peindre des figurines, à lire des règles, à préparer un costume pour un jeu « Grandeur-Nature ». Plus intimement encore, je pourrais rendre hommage à ma grand-mère maternelle, grande joueuse de tarot et de belote, attentionnée à l'égard de ses petits-enfants, mais passablement agacée lorsque l'un d'eux, âgé de 6 ans, ne tient pas correctement ses cartes lors des parties dominicales. Je pourrais enfin évoquer un placement stratégique dans un contexte universitaire et institutionnel de plus en plus précaire et compétitif : devenir un spécialiste du jeu, pire encore « un expert » (Vienne, 2009), en faisant fructifier un capital scientifique, celui du département des *sciences du jeu*, fondé par Jacques Henriot à l'université Paris 13 dans les années 1980, et dont le travail continu de mes collègues Gilles Brougère, Nathalie Roucoux, Michel Manson et

Vinciane Zabban ont largement contribué à la visibilité et à l'enrichissement par la création notamment d'une revue académique éponyme¹.

Plus conforme aux habitudes et aux exigences universitaires, une dernière forme de justification est possible, voire nécessaire. Elle consiste à rappeler d'une part l'existence d'une littérature et d'un champ de recherche sur le jeu, et d'autre part l'ensemble des connaissances dont disposent les sciences sociales pour penser ce domaine. Outre l'espace de discussions scientifiques qu'il circonscrit, l'état de l'art est une façon conventionnelle mais toujours utile au chercheur de situer le positionnement de ses enquêtes et leurs contributions au sein des débats théoriques qui traversent les sciences sociales en général et les « sciences du jeu » en particulier, entendu ici comme ce champ d'étude pluridisciplinaire dédié à l'analyse des pratiques ludiques (Henriot, 1989). C'est ce régime de justification que j'emprunterai principalement ici.

Si l'on regarde l'ensemble des travaux consacrés au jeu, on peut distinguer au moins trois types de questionnements : un premier ensemble, d'ordre ontologique, s'attache à définir la notion de jeu et à interroger la pertinence d'une telle catégorie d'analyse en sciences sociales. Malgré la diversité des pratiques que le terme recouvre, il s'agit principalement de le circonscrire en tant que forme singulière de l'activité humaine et de comprendre en quoi il se distingue d'autres formes de pratiques sociales. Moins concerné par ces enjeux définitionnels, un deuxième ensemble de recherches, de type fonctionnaliste, s'attache à en étudier le rôle social, culturel, voire psychologique. Plus pragmatique et se réclamant souvent des *Game studies* anglo-saxonnes (Rueff, 2008 ; Zabban, 2012), un dernier ensemble de travaux s'intéresse plus spécifiquement au jeu (vidéo souvent) sous l'angle d'un « dispositif de captation » pour reprendre l'expression de Franck Cochoy (2004). Dans cette perspective, la dimension technique, sémiotique, narrative et matérielle est au cœur de l'analyse de l'activité et l'expérience ludique. Sans qu'ils soient exclusifs et exhaustifs, on peut sommairement résumer le champ des études sur le jeu à des questionnements de trois ordres : Comment définir le jeu ? Pourquoi joue-t-on ? Par quelles prises et par quelles médiations nous engage-t-il ?

Définir le jeu

Parmi les travaux fondateurs des études sur le jeu, Johann Huizinga et Roger Caillois font figure de pionniers en posant, dans des perspectives anthropologiques, les bases d'une définition de l'activité ludique. Pour le premier, il s'agit d'une « action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité, qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel » (1951, 35)².

¹ *Sciences du jeu* est une revue internationale et interdisciplinaire, qui a pour mission de développer la recherche en langue française sur le jeu, de lui donner une visibilité, de nourrir le dialogue entre les disciplines autour de cet objet, et de susciter des débats. Elle est co-fondée et co-dirigée par l'université Sorbonne Paris Nord et l'université de Montréal

² Cette définition est par ailleurs régulièrement reprise par Pierre Bourdieu pour fonder la notion d'*illusio* (Costey, 2005).

Le caractère autotélique de l'activité ludique, sa gratuité, sa dimension fictive et sa rupture avec le quotidien amènent l'historien à filer la métaphore du jeu comme « cercle magique ». Suivant en grande partie les travaux de Huizinga, Roger Caillois en propose une définition proche sous l'angle d'une « activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée (ou) fictive » (1958, 42). De façon plus originale, il développe une classification des jeux du monde qui comporte quatre grands idéaux-types (que l'on peut combiner en binômes) : l'*agon* qui désigne les jeux de compétitions et de luttes réglées comme la boxe, les échecs ou les dames, l'*ilinx* qui regroupe les « jeux de vertige » de type manège ou balançoire, les jeux de *mimicry* qui concernent les activités de faire-semblant (poupées, papa/maman) et, enfin, les jeux de hasard (dés, paris) qu'il qualifie d'*aléa*.

Si ces définitions demeurent des références centrales dans le champ des études sur le jeu au point d'être devenues canoniques dans la littérature, elles présentent des limites à mesure que le monde des loisirs ludiques évolue et se complexifie. Si l'on pense, par exemple, à *Pokémon Go*, ce jeu dit de « réalité augmentée » sur *smartphone* qui invite ses joueurs à explorer quotidiennement leur environnement physique à la recherche de créatures numériques, il ne répond que très partiellement à la notion de « cercle magique », en tant qu'activité expressément circonscrite et distincte de la vie courante. L'étude de ses usages (Berry & Vansyngel, 2021) montre en effet une forte logique de « routinisation » et un ancrage quasi-permanent du jeu dans diverses activités sociales et quotidiennes au point d'en devenir indissociable et invisible. Des promenades familiales habituelles du week-end se transforment en chasse aux *Pokémons*. Dans les transports en commun, chaque arrêt est l'occasion de capturer des créatures. Des joueurs font un détour sur leur trajet professionnel pour croiser certains *Pokéstops*, quand ils ne jouent pas directement pendant le travail... Par ailleurs, la nature ludique du dispositif est trouble : il faut à la fois collectionner les créatures, organiser des combats, échanger avec d'autres joueurs, incarner un chasseur de *Pokémon*. S'agirait-il, selon Caillois, d'un jeu d'*agon*, d'*aléa*, d'*ilinx*, de *mimicry* ? Serait-il tout cela ?

Outre la possible résistance du jeu à l'emprise d'une définition stricte, cette entreprise ontologique présente une seconde limite : elle suppose d'exclure, malgré les usages langagiers, tout un ensemble d'activités. « Jouer en bourse » est-il un jeu ? Pourquoi, dans la perspective de Huizinga et Caillois, n'en est-il pas un ? Parmi les théoriciens du jeu qui s'éloignent d'une analyse essentialiste du jeu, Erving Goffman occupe une place centrale et, à certains égards, radicale. Dans la perspective du sociologue, la différence entre le « boursicotier » amateur et le *trader* professionnel tient d'abord à la divergence de sens accordé à l'activité. Rien ne sépare objectivement une pratique ludique d'une autre activité sociale - une partie de dames d'une réunion de travail par exemple (Goffman, 1972) - sinon des différences de « cadres » (Goffman, 1991), concept qu'il emprunte à Gregory Bateson dans son analyse du jeu des animaux (Bateson, 1995). Les singes et les loutres s'engagent dans des combats qui, tout en ressemblant parfois à des vrais, n'en sont pas : les coups ne font pas mal, les morsures ne blessent pas, les attaques sont atténuées, les courses-poursuites n'amènent à aucun gain. Bateson parle de « métacommunication » pour qualifier cet ensemble d'indicateurs visuels, auditifs ou kinesthésiques (cris, gestes, attitudes) que mobilisent certains animaux pour indiquer que « ceci

est un jeu » de sorte que chacun adapte son comportement au cadre inoffensif et frivole de la situation.

Appliquant cette perspective théorique au monde social, la question centrale de Goffman, qu'il emprunte à William James, est la suivante : « dans quelles circonstances pensons-nous que les choses sont réelles ? » (1991, 10). Sur la base de ce questionnement, le chercheur analyse non pas ce « qu'est le réel » mais dans quelles conditions sont produites des impressions de réel, de fiction et de jeu. Goffman distingue ainsi deux types de cadres de l'expérience, primaires et secondaires. Les premiers renvoient aux activités quotidiennes et constituent un répertoire d'attitudes, de gestes, de significations et de principes de causalité que nous mobilisons au quotidien pour interagir avec les autres et pour donner un sens premier à nos pratiques. Il arrive cependant, au théâtre par exemple ou à l'occasion d'un jeu, qu'un geste ou un comportement dans une situation donnée prenne un sens différent. Le temps d'une journée caritative, remarque Goffman, de « grandes bourgeoises » peuvent jouer aux vendeuses de gâteaux sans que quiconque dans l'assistance ne leur accorde ontologiquement ce statut. Le sens de l'acte ou de l'activité dans sa globalité est alors transformé, *modalisé* : « Par mode, j'entends un ensemble de conventions par lequel une activité donnée, déjà pourvue d'un sens par l'application d'un cadre primaire, se transforme en une autre activité qui prend la première pour modèle mais que les participants considèrent comme sensiblement différente. » (1991, 52)

De ce point de vue, cadrer une activité au premier ou au second degré, « pour de vrai » ou « pour du jeu », suppose de la part des acteurs un ensemble de connaissances, de savoir-faire et de savoir-être qui permettent d'agir de façon adaptée : jouer un personnage dans un jeu en respectant les conventions de l'univers fictif, savoir que les fous se déplacent, aux échecs, en diagonale... Mal cadrer une activité implique le plus souvent une justification, parfois douloureuse puisqu'elle met à jour nos propres défaillances, ou bien alors une contestation entre plusieurs parties, chacune s'attachant à définir quel était le bon cadre : l'exemple peut être celui de jeunes qui selon eux « s'amuse » et selon les policiers « se battent ».

Dans la perspective théorique ouverte par Goffman, la dimension matérielle est secondaire. Les cadres et les schémas d'interprétation sont premiers dans la définition du caractère ludique d'une situation. Qu'une partie de dames soit jouée avec des bouchons de bouteille, avec des figurines, « ou avec des hommes en uniforme debout sur des dalles de couleur dans une cour spécialement aménagée, les joueurs peuvent commencer avec les "mêmes" positions, utiliser la même séquence de mouvements et de contre-mouvements stratégiques, et le jeu de générer le même horizon d'excitation » (Goffman, 1972, 19).

Dans les traces de Goffman, d'autres auteurs proposent d'abandonner toute velléité de définition *a priori* et universelle. Pour Jacques Henriot (1989), le « jeu n'est qu'un mot », « une idée », une « représentation », voire une « métaphore » que l'on mobilise pour qualifier des activités de différentes natures et dont le sens varie selon les périodes et les groupes sociaux : « Dire qu'il y a jeu quelque part, dans le monde, en quelqu'un, ce n'est pas effectuer le constat de la présence effective d'une réalité qui serait observable et dont le sens tomberait sous le sens : c'est émettre une hypothèse, porter un jugement, appliquer au donné de l'expérience vécue une catégorie qui provient de la société où l'on vit et que véhicule la langue dont cette société fait l'instrument de sa culture » (Henriot, 1989, 16). Sans abandonner l'idée de « *game* »

au sens anglo-saxon d'un dispositif pensé pour jouer - distinction que ne permet pas la langue française avec le mot « jeu » qui désigne tout autant l'objet que la pratique - Henriot propose, dans une perspective phénoménologique, une modélisation de l'activité ludique (*play*) sous l'angle d'une rencontre entre une « structure ludique » (*game*) et une « attitude ludique », qu'il définit chez les joueurs comme « l'intentionnalité, le dessein constitutif d'une forme de pensée singulière dont chacun fait en soi l'expérience » (1989, 159)

Suivant les analyses d'Henriot et tout en intégrant les apports de Goffman, Gilles Brougère occupe une position théorique intermédiaire en proposant d'un côté une caractérisation du jeu, et de l'autre une analyse située et subjective de l'activité ludique. Partageant les constats de Wittgenstein sur l'impossibilité du langage à saisir sous un même terme une réalité multiple (et dans une certaine mesure l'inutilité d'une telle entreprise), tout projet d'analyse doit se faire au profit d'une étude des usages langagiers du terme « jeu », à la recherche de « l'air de famille » qu'entretiennent entre elles différentes activités ainsi nommées. Cinq critères sont proposés qui, loin de définir par essence ce qui fait jeu ou non, permettent de regrouper ensemble des pratiques ludiques et de comprendre ce qu'elles ont de commun : la décision, la règle, la frivolité, l'incertitude et le *second degré*³ (Brougère, 2005).

A la différence de Goffman et de celle d'Henriot cependant, Gilles Brougère accorde une grande importance à la culture matérielle. Si le caractère ludique d'une activité est certes attribué par celui qui joue, une situation de jeu s'appuie sur un ensemble de ressources, d'objets et de biens, historiquement constitués et socialement construits, qui ne sont pas neutres et qui encouragent certaines formes d'engagements et d'expériences ludiques. Empruntant d'une part le concept d'« affordance » à James Jérôme Gibson (1979) – dont la théorie de la perception suppose que tout objet, par sa forme, invite à certaines formes d'actions – et mobilisant d'autre part les notions de « rhétorique » (Sutton-Smith, 1997) et d'« adressage » pour qualifier les intentions des industries (auteurs, concepteurs, promoteurs), l'activité ludique selon Gilles Brougère n'apparaît pas comme le seul résultat des interactions entre des joueurs. Elle s'appuie sur des relations avec des ressources matérielles et symboliques porteuses de sens, de significations et d'intentions ludiques particulières.

Les fonctions du jeu

Fondatrices des « sciences du jeu », ces analyses ontologiques et définitionnelles s'accompagnent d'une autre forme de problématisation liée à sa fonction : à quoi le jeu peut-il bien servir et pourquoi joue-t-on ? Les premières réponses apportées dans ce domaine sont issues de la biologie et de l'éthologie animale. Les travaux pionniers de Karl Groos sur *Le jeu des animaux* (1902) posent les bases d'une analyse fonctionnaliste du jeu, toujours en vigueur et discutée aujourd'hui (Garrigues, 2001, Pottier, 2004). La thèse centrale de l'ouvrage est que le jeu est, dans une perspective darwinienne, un trait caractéristique de certaines espèces (mammifères et corvidés principalement) et occupe une fonction spécifique de développement et d'apprentissage. Contre une vision innéiste des comportements et des instincts, l'activité

³ Dans des développements plus récents, Gilles Brougère insiste sur l'importance du critère de la décision et du second degré (Brougère, 2012)

ludique permettrait chez certaines espèces l'acquisition d'un ensemble de comportements et de compétences nécessaires à leur survie (Fagen, 1981).

Cette perspective fonctionnaliste qui établit un lien direct entre jeu et apprentissage (cognitif et moteur) connaît une forme de transposition chez l'humain dans le champ de la psychologie du développement de l'enfant. On la trouve formulée à fois par Jean Piaget qui accorde au jeu une place importante dans l'acquisition d'un ensemble de compétences - la formation du symbole notamment (1945) –, ou encore par Lev Vygotsky (1985⁴) et Jérôme Bruner (1983). Cette fonctionnalisation du jeu est une voie également empruntée par la psychanalyse. Le jeu y apparaît comme une sortie du réel au projet d'un « principe de plaisir » (Freud, 1968), mais d'un plaisir issu du contrôle d'un élément traumatique de la vie infantine, thèse que Sigmund Freud élabore à partir de l'observation de l'ainé de ses petits-enfants qui joue à ramener une bobine de fil (Joly, 2002). Le psychanalyste y voit une symbolisation du départ de sa mère et un plaisir à se rendre maître de ce déplaisir. Cette conception de l'activité ludique comme outil de régulation de la vie psychique est également partagée par Winnicott qui, tout en prenant ses distances à l'égard de l'héritage freudien (Fulgencio, 2008), fait du jeu un espace « transitionnel » qu'il définit à la fois comme une « aire intermédiaire d'expérience à laquelle contribuent simultanément la réalité intérieure et la vie extérieure » et comme « lieu de repos pour l'individu engagé dans cette tâche humaine interminable qui consiste à maintenir à la fois séparées et reliées l'une à l'autre, réalité intérieure et réalité extérieure » (Winnicott, 2002, 30)

Ce paradigme fonctionnaliste trouve également un écho en anthropologie. Proche de la perspective ouverte par l'éthologie et la psychologie, le jeu est analysé dans les sociétés traditionnelles sous l'angle d'un entraînement et d'une répétition généralisée de savoir-faire nécessaires à la vie sociale, parfois même à la survie. Chez les Kanaks (Cottureau-Reiss, 1996) ou les Inuits (Petit, 2011) par exemple, l'ensemble des activités ludiques et sportives apparaissent comme autant d'occasions d'apprentissages et de rappels de « techniques du corps » (Mauss, 1936) utiles à la pêche, la chasse, la couture, ou encore au langage (Beaudry, 1978).

Empruntant parfois directement au cadre psychanalytique et particulièrement aux travaux Winnicott, toute une « socio-anthropologie du jeu » (Delchambre, 2009) attribue au jeu une fonction éducative et symbolique. Aussi bien chez Huizinga que chez Roger Caillois ou plus récemment encore chez Roberte Hamayon (2012), Tom Boellstorff (2013) et Olivier Servais (2021), le jeu est associé aux rites, aux mythes et aux croyances. Leurs manifestations ont une fonction à la fois mémorielle (celle par exemple de rappeler l'histoire d'un groupe social, d'un pays ou d'une culture), mais aussi de régulation des émotions et des tensions sociales, à l'image des combats de coq qu'observent Clifford Geertz à Bali (1983) ou encore Marie Redon au Timor Oriental. Le jeu y apparaît comme une forme de mise en scène des conflits entre groupes sociaux et peut parfois « servir d'outil de justice » pour régler un différend (Redon, 2015).

Appliquée aux sociétés occidentales et industrielles, cette thèse du jeu comme espace symbolique des conflits est plus largement reprise dans le domaine du sport qui apparaît pour

⁴ Pour l'édition française

beaucoup comme une métaphore du social en ce qu'il organise la violence dans un espace régulé et contrôlé : « Les règles qui président au jeu constituent une forme de dépassement de la communauté et de l'opposition : elles instituent une forme définie d'affrontement entre le *Nous* de l'équipe et l'*Autre* qu'est l'adversaire » (Féménias, 1999). Directement influencée par les travaux de Norbert Elias et Eric Dunning, cette perspective théorique observe dans l'évolution des jeux et des sports contemporains une double tension : à mesure que les sociétés contemporaines attendent de chacun une forme de contrôle des émotions, que la vie pulsionnelle disparaît de l'espace public et que la violence physique devient un « monopole » d'État, les jeux sont autant de contrepoints à ce « processus de civilisation des mœurs » (Elias, 1973). Contre une pensée essentialiste d'un jeu ou d'un sport immuable à l'origine de la culture de l'homme, le sport, le jeu et les loisirs ont pour fonction, selon Elias, de pacifier les relations interpersonnelles et de générer de nouvelles sensations indispensables à la vie psychique : « restaurer cette dose de tension qui est un élément fondamental de la santé mentale » (Elias & Dunning, 1986, 54).

Jeu et sociabilité

A ces analyses fonctionnalistes du jeu comme d'un espace de régulation des tensions, on peut associer un ensemble de travaux qui accordent aux activités ludiques un rôle essentiel dans la constitution et l'entretien des sociabilités. Cette thèse est explicitement formulée par Philippe Ariès dans le cadre de ses recherches sur les sociétés rurales dans l'Europe de *La Renaissance*. Les jeux permettent selon l'historien de renouveler la sociabilité, d'entretenir le réseau de relations, en invitant « chaque individu à éprouver sa capacité à communiquer avec les autres » (Ariès, 1982, 9). Analysant différents moments de jeux (après le travail aux champs, pendant les fêtes de village), les pratiques ludiques apparaissent comme autant d'occasions « d'y renforcer les solidarités », particulièrement en période de crise, lors d'un décès par exemple : « Nous avons peine aujourd'hui à imaginer que l'exposition du mort à la maison pouvait être l'occasion d'une fête joyeuse, accompagnée de beuveries, de jeux et de plaisanteries assimilées à des jeux, des *jokes* » (Ariès, 1982, 10).

Cette conception des activités ludiques comme renforcement des solidarités est, pourrait-on dire, aux fondements des premières analyses sociologiques du jeu (Lafortune, 2004). Si, dans l'œuvre d'Émile Durkheim, le jeu et le sport sont peu étudiés (Callède, 2008), on les trouve marginalement évoqués dans *les formes élémentaires de la vie religieuse*. Dans cet ouvrage, ils sont perçus, comme des formes sécularisées de pratiques religieuses dont elles ont gardé certains traits, thèse également formulée par Huizinga (1951). Ils favorisent alors, comme ces dernières, l'expression et la réaffirmation des sentiments collectifs et maintiennent certaines formes de solidarité : « C'est un fait connu que les jeux et les principales formes de l'art semblent être nées de la religion et qu'elles ont, pendant longtemps, gardé un caractère religieux. On voit quelles en sont les raisons : c'est que le culte, tout en visant directement d'autres fins, a été en même temps pour les hommes une sorte de récréation » (Durkheim, 1912, 363)

Cette relation entre jeu et sociabilité est plus nettement formulée encore par Georg Simmel qui voit dans l'activité ludique une forme « pure » de la sociabilité. Construisant une sociologie qui

met au cœur de la réalité sociale les interactions, les motivations, les désirs et les intérêts des individus, le jeu apparaît chez le sociologue comme l'expression d'une activité dont la principale finalité est la création de liens entre les acteurs, comme une sorte d'idéal de la relation sociale : tout ce « qui se trouve pénétré dans le sérieux de la réalité de contenus finalisés, anime dans le cadre du jeu une vie soutenue uniquement par l'attrait de ces fonctions même » (Simmel, 1987, 130). Plus encore que chez Caillois et Huizinga, les pratiques ludiques sont analysées sous l'angle d'une activité libre et indépendante de tout déterminisme, entreprise, intérêt ou visée sociale. Le jeu apparaît ainsi chez Simmel comme « sans valeur chiffrée » (Ho, 2010). « Dans le jeu et par le jeu, les forces, les impulsions, la ruse, les désirs, la volonté, etc. sont détachés du sérieux de la vie pratique et de ses exigences et acquièrent ainsi leur autonomie et s'exécutent pour eux-mêmes » (Morissette, 2010, 30).

Cette vision simmélienne du jeu sous l'angle d'un espace de sociabilité « pur » et autonome à l'égard du monde social est largement discutée dans la littérature, notamment par Goffman qui, tout interactionniste qu'il soit (et parfois trop rapidement réduit à cette étiquette), rappelle le caractère socialement situé des pratiques ludiques. Une partie de jeu peut certes mettre en relation deux individus inconnus l'un de l'autre, socialement éloignés en apparence, mais l'imperméabilité entre le monde du jeu et le monde social reste largement un artefact scientifique selon Goffman :

« Une partie de dames jouée entre deux inconnus dans le service des admissions d'un hôpital peut constituer une interaction apparemment indépendante du sexe, de l'âge, de la langue, du statut socio-économique, des conditions physiques et mentales, de la religion, de la hiérarchie entre le personnel et les patients, etc. Mais, dans les faits, les questions d'ordre externe ont une place et un poids prépondérant dans la plupart des cas. Elles sont autant d'éléments qui définissent la situation, ne serait-ce que dans les termes employés dans les échanges, comme lorsque deux clients dans un magasin sont traités apparemment de la même manière, sauf que l'un est appelé Monsieur et l'autre Mademoiselle. Dans la traditionnelle phrase de la noblesse anglaise, "Quelqu'un pour jouer au tennis ?", ce "quelqu'un" ne signifie pas tout à fait n'importe qui ; il n'est écrit nulle part qu'un domestique n'ait jamais été autorisé à se définir comme ce "n'importe qui" »⁵ (Goffman, 1972, 28).

Cette relation entre sociabilités et pratiques ludiques est l'une des problématiques principalement étudiées par la sociologie lorsqu'elle s'intéresse au jeu, mais cette tradition est peut-être moins présente en France que dans le monde anglo-saxon. Comme le remarquent Daniel Cefaï et Dominique Pasquier (2003), les *Cultural Studies* de Birmingham ont connu dans leur histoire un « second souffle » en rencontrant la sociologie américaine, et tout particulièrement l'école de Chicago. Moins soucieuses des hiérarchies culturelles qu'en France, les études culturelles anglaises et américaines se sont attachées à comprendre « le rôle que joue la culture dans les échanges sociaux » (Pasquier 2005b, 106) en prêtant une attention toute particulière à l'organisation locale des sociabilités autour des « cultures juvéniles populaires ». Que l'on aille au théâtre, au musée, au cinéma, que l'on regarde une série à la télévision, que l'on joue aux cartes ou aux jeux vidéo, seul ou avec des amis, sous le regard ou non des parents, la pratique est reliée à des réseaux sociaux : on en parle, on échange, on se dispute, on partage

⁵ Ma traduction

des éléments liés à la pratique... De sorte qu'une « sortie à l'opéra est parfois moins une relation aux œuvres qu'une relation aux autres » (Pasquier, 2005b, 119).

Dans cette perspective, toute une littérature en sociologie s'intéresse au jeu sous l'angle d'une activité prise dans des réseaux sociaux et cherche ainsi à comprendre la nature des liens tissés entre les joueurs ainsi qu'aux rôles et à la place qu'occupent les pratiques ludiques aussi bien dans les réseaux contraints, tels que la famille ou l'école, que dans les groupes « choisis » : les clubs de jeux de rôle (Trémel, 1998 ; Lizé, 2004), de bridge (Pinçon & Pinçon-Charlot, 2007), les pratiques de poker entre amis (Brody, 2015), les compagnons de jeu au cafés (Yonnet, 1980)... Étudiant le phénomène des *Playdates* à New-York – ces rencontres organisées par des familles au cours desquelles on rassemble des jeunes enfants dans le domicile de l'une d'entre elles afin qu'ils jouent ensemble - Tamara Mose (2016) met en évidence la façon dont, à travers ces pratiques de jeux partagés qui supposent une sélection des familles et des enfants - on ne joue pas avec tout le monde - il s'agit pour les classes moyennes d'habituer leurs progéniture dès leur plus jeune âge à un certain type de sociabilité qui se définit par une forte proximité sociale en termes de capital social, culturel et économique.

Qu'ils soient pratiqués au sein du logement ou à l'extérieur, les jeux s'inscrivent ainsi dans les processus de socialisation des individus, contribuant à la production et la stabilisation de leur espace social. Samuel Coavoux et David Gerber mettent en relation le succès de certaines formes d'activités ludiques avec les sociabilités dans lesquelles elles se déploient. Ils observent ainsi une forte différenciation et une évolution des activités ludiques tout au long de vie qu'ils expliquent notamment au regard des fonctions distinctes que le jeu occupe selon les groupes sociaux où il se pratique. Les jeux vidéo, dont l'intensité et la diversité des usages se révèlent les plus élevées chez les adolescents (Octobre et al., 2010), sont un important point d'appui aux « sociabilités électives » et à l'émancipation des jeunes de la sphère domestique. À l'inverse, moins concentrée sur des intervalles d'âges précis, la pratique des jeux de société apparaît comme plus durable dans le temps et servir plus spécifiquement de socle « aux sociabilités intra-familiales » (Coavoux & Gerber, 2016).

Le jeu comme compensation sociale

Si la sociologie interroge le plus souvent le jeu sous l'angle d'une manifestation, d'un renforcement, voire d'une sélection des sociabilités, une dernière approche, qui n'est pas sans lien, attribue aux activités ludiques (et aux loisirs en général) une fonction plus singulière : celle d'une compensation, voire d'une consolation symbolique, face à une situation sociale précaire, dominée ou insatisfaisante. On trouve cette hypothèse formulée chez les sociologues du travail, notamment chez Georges Friedmann. Dénonçant les effets délétères de la mécanisation, de la division et de l'émiettement du travail dans les sociétés industrielles, il voit dans le développement des loisirs, des « hobbies » ou des « dadas », une forme de compensation. S'éloignant d'une logique de distraction ou de divertissement la pratique d'un loisir peut s'apparenter à une forme de travail intéressant, choisi, maîtrisé, gratifiant où la personnalité entière est engagée. « L'insatisfaction dans le travail, qu'elle soit consciente ou non consciente, exerce une action permanente et multiple sur la vie hors travail, puisqu'elle se traduit par des phénomènes d'évasion vers des activités latérales » (Friedmann, 1983)

Reprise et reformulée par Joffre Dumazedier qui l'applique à certains loisirs « actifs » - ceux qui supposent notamment « la réalisation d'une œuvre achevée ou d'une œuvre de création libre » (2018, 122) - cette thèse trouve des prolongements dans le domaine du jeu et particulièrement dans celui des jeux d'argent. Observateur attentif des classes populaires, Michel Verret voit ainsi dans le fait que les « ouvriers sont les plus grands joueurs du jeu de hasard » (1996, 90) une forme de compensation symbolique. Il met en relation le caractère aliénant de l'activité professionnelle au regard des espérances de gains que laissent entrevoir les jeux de paris et de hasards : « à la loterie de la vie, l'ouvrier est né perdant, et l'aléa ne cessera de gouverner son jeu. Pourquoi alors ne pas jouer avec lui ? » (Verret, 1996, 90). Dans le prolongement de cette analyse mais aussi de celle de Hoggart (1970), Florence Weber (2008, 2009) interprète également ce « goût du hasard » qu'elle observe dans les milieux populaires comme la manifestation d'une « force égalitaire », qui crée temporairement les conditions d'un sentiment de liberté et d'égalité rarement éprouvé dans la vie sociale.

« Je me risque à dégager deux fondements de ce goût pour les jeux de hasard. Le premier a déjà été mis en évidence par Hoggart ; c'est le goût de la chance, de la surprise, avec deux corollaires : négation du prévisible absolu, c'est-à-dire de la répétition monotone de tâches industrielles, plaisir de l'incertitude ; préférence pour les explications fatalistes du monde – [...] Le deuxième fondement, me semble-t-il, c'est que le hasard restaure l'égalité absolue entre les joueurs ; le gagnant ne peut se prévaloir d'aucune supériorité, ni d'habileté, ni d'intelligence, ni d'argent ; le perdant ne peut souffrir d'aucune infériorité. Ce type de jeu remplit parfaitement l'exigence d'égalité dont j'ai décelé la présence dans les scènes sociales ; y jouer comme les autres, avec les autres, c'est affirmer son appartenance commune à une scène – la scène de voisinage, dans le cas de fête du quartier comme dans le cas du loto dans le bureau de tabac, où discussions et plaisanteries réactivent l'interconnaissance pendant les longues files d'attente. Personne n'est eu par personne au jeu de la chance ; les dés ne sont pas pipés. Outre qu'ils y « rejouent » leur vie toutes les semaines, les ouvriers apprécient dans le loto (par exemple) l'inverse du “jeu” social où ils n'ont aucune chance et qu'ils vivent comme une tromperie permanente. Soi-disant égaux devant la loi, devant l'école, sur le marché du travail, ils savent bien que là, les jeux sont déjà faits. » (Weber, 2009, 208)

Dans une perspective proche mais dans un tout autre domaine, celui des jeux de rôle, quelques travaux mettent en relation l'avènement de cette activité ludique dans les années 1980 avec les évolutions sociales et économiques de la décennie, marquée par le (sentiment de) déclassement d'une jeunesse aux prises avec la précarité et le chômage de masse. Laurent Trémel (1998) perçoit ainsi dans le succès de *Donjons et Dragons* une forme de reclassement symbolique qui, en offrant des « carrières ludiques », permet de compenser dans la fiction ce que le monde social ne permet pas, ou plus, d'offrir en termes d'intégration scolaire ou professionnelle. Inscrivant ses analyses dans les travaux de Boltanski et Thévenot sur « la justification », le sociologue emprunte le concept de « grandeur » pour étudier la façon dont des individus compensent une position sociale peu gratifiante en investissant des mondes ludiques dans lesquels ils peuvent être valorisés. Proche de ces analyses, Wenceslas Lizé interprète également le succès des jeux de rôle et des jeux vidéo comme une forme d'évasion qui vient pallier un ensemble de difficultés sociales ou scolaires propres à la vie adolescente : « C'est vraisemblablement, le déficit de gratifications trouvées dans d'autres domaines qui, accentuant la distance au monde social qu'engendrent la condition juvénile et la situation scolaire, les conduit à s'affranchir subjectivement de “la banalité du quotidien” et de la “morosité” qu'ils associent souvent au

monde réel, en participant aux “aventures passionnantes” et “extraordinaires” des mondes virtuels » (Lizé, 2004, 64).

Le jeu comme dispositif formel : le développement des *Game studies*

Ce panorama serait tout à fait incomplet si je n'évoquais pas l'évolution récente des recherches sur le jeu. On peut en effet observer sur les deux dernières décennies le développement d'un ensemble de travaux qui, loin des approches ontologiques et fonctionnalistes décrites précédemment, s'intéressent aux activités ludiques sous l'angle d'*expériences* singulières produites par des *dispositifs*. Dans cette perspective, il s'agit moins de définir le jeu ou d'en comprendre le rôle social ou culturel que de s'intéresser formellement à la façon dont des objets techniques suscitent et structurent des engagements.

Cette entreprise scientifique se construit plus particulièrement autour du jeu vidéo qui, à l'aube du nouveau millénaire, se constitue en « un objet de recherche » spécifique, comme le titre l'un des premiers ouvrages universitaires en France sur la question (Rufat & Ter Minassian, 2011). Il devient le cœur d'un champ de recherche international spécifiquement dédié, les *Game studies* (Rueff, 2008), organisé autour d'associations (Zabban, 2012) et de collectifs de chercheurs⁶ mais aussi de colloques et de revues scientifiques, dont *Games and Culture* et *Game studies* font aujourd'hui figure de référence. Une analyse détaillée de ce champ scientifique (Meunier, 2017) fait apparaître une faible place occupée par les enquêtes sociologiques et un intérêt tout aussi marginal pour les joueurs et leur propriétés sociales. L'attention est principalement accordée aux objets.

Dominée par les approches littéraires et esthétiques - en France par les sciences de l'information et de la communication - les *Game studies* centrent leur analyse du jeu sous l'angle d'un *game* dont il s'agit de comprendre les propriétés médiatiques, techniques, sémiologiques, pragmatiques, narratives voire « ludologiques » (Genvo, 2008). On s'intéresse ainsi aux modalités par lesquelles les jeux vidéo « racontent des histoires » (Cayatte, 2018) à travers leurs contenus ou encore leurs « rhétoriques procédurales » (Bogost, 2008) c'est-à-dire à la façon les *gameplays* (les mécaniques), produisent un ensemble de discours et de représentations du monde au travers des actions prescrites, autorisées ou interdites par le logiciel.

Souvent liée à des logiques de création, l'activité ludique est le plus souvent appréhendée sous l'angle d'une « *designed experience* » (Squire, 2006), une « expérience instrumentée » (Triclot, 2011), structurée et organisée par les propriétés du dispositif technique. Au cœur de cette littérature est souvent convoquée la notion de *flow*. Elaborée par Mihály Csíkszentmihályi (2004), cette perspective théorique suppose que le jeu, avec d'autres loisirs, permet une forme d'expérience singulière, « optimale », qui se caractérise par une extrême concentration, une perception altérée de soi, du temps et de l'environnement, un sentiment de maîtrise et de satisfaction. Toute activité de jeu et de loisir ne relève pas de cette forme d'expérience mais

⁶ On peut citer à titre d'exemple la création de la Digital Games Research Association en 2003 (DIGRA) ou, en France l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines et Sociales (OMNSH) en 1999 (Meunier, 2017).

celle-ci peut apparaître dans certaines conditions⁷, à l'occasion d'une partie de mots croisés, de la réalisation d'un dessin ou d'une peinture, de la composition d'une musique, de l'acquisition de nouveaux timbres que l'on range dans une collection, d'une randonnée, de la confection d'un tricot... Toute une littérature en *Game Studies* s'attache ainsi à étudier l'expérience du joueur à travers l'analyse des propriétés formelles des dispositifs qui supportent l'activité ludique.

Cette entreprise de formalisation trouve un écho dans le champ de l'éducation. Pour James Paul Gee (2003) et d'autres, les jeux vidéo apparaissent comme de pertinents et efficaces dispositifs pédagogiques du fait qu'ils soutiennent tout un ensemble de « principes » pensés comme favorables aux apprentissages : le caractère inductif, par exemple, du jeu vidéo dont les règles, contrairement au jeu de société ou à un enseignement traditionnel de type transmissif, s'acquiert avec la pratique dans une logique de tâtonnement et d'essai/erreur ; de la même façon sont pensées comme bénéfiques pour l'apprentissage les rétroactions permanentes qu'encourage le jeu vidéo au travers de ses « boucles de *feedback* » qui permettent au joueur de mesurer sa maîtrise d'une compétence ou d'un savoir et d'évaluer l'efficacité ou non d'une stratégie.

Cet intérêt pour les propriétés formelles du jeu (vidéo) explique en grande partie au tournant des années 2000 l'intérêt renouvelé dans le champ de l'éducation pour l'étude des relations entre jeu et apprentissage à travers notamment le développement des *serious games* (Alvarez et al., 2016), « jeux sérieux », expression qui désigne un ensemble relativement hétérogène de produits vidéoludiques à visée éducative que l'on voit fleurir dans le monde professionnel et scolaire et à l'université (Pottier, 2018, 2020). Réactivant d'anciennes problématiques pédagogiques (Brogère, 2012), toute une littérature étudie les effets, positifs ou négatifs, de l'utilisation de ces dispositifs dans le monde scolaire (Lavigne, 2016), dans le champ de la formation des adultes ou encore en entreprise (Allal-Cherif et al., 2014). Proche de cet intérêt, et plus « en vogue », l'attention est aujourd'hui plus spécifiquement portée autour de la notion de *gamification* (Savignac, 2017) ou de *ludification* entendue « comme l'usage d'éléments de *game design* dans des contextes non ludiques » (Deterding *et al.* 2014). Très formaliste également, cette littérature, dominée par les sciences de gestion et de la communication et largement critiquée (Le Lay et al., 2021), suppose qu'en important des mécaniques et des structures de jeu - des systèmes de récompenses par exemple sous formes de « points » ou de « badges », ou encore par le recours à une scénarisation de l'activité – de nombreuses situations professionnelles ou de formation peuvent être transformées, sinon améliorées, en un jeu.

Pratiques et cultures ludiques en France (1960-2020)

Si cette revue de littérature, non-exhaustive, mériterait à l'évidence de plus amples développements, elle vise à dessiner l'environnement scientifique dans lequel mes objets et mes intérêts de recherches se situent et évoluent, parfois à contre-courant, en étant plus spécifiquement centrés sur l'activité (*play*) que sur les objets (*game*). Depuis plus d'une dizaine

⁷ Plusieurs critères formels sont dégagés d'une situation produisant ce *flow*, cette « expérience optimale » : l'activité est difficile mais doit apparaître comme réalisable ; elle produit un ensemble de rétroactions immédiates sur l'état d'avancement de l'activité ; l'objectif est clairement identifié.

d'années, je me consacre en effet à l'étude sociologique des joueurs et des pratiques ludiques en France et, à travers elles, à la compréhension des relations entre loisirs et éducation. Proche en ce sens des travaux pionniers de Joffre Dumazedier (1962), je m'intéresse à l'évolution des activités de jeu et la façon dont elles peuvent être des occasions d'apprentissage. Depuis ma thèse, soutenue en 2009, et consacrée à l'analyse des joueurs de jeux vidéo en ligne (Berry, 2012), mes recherches s'attachent à construire une sociologie des pratiques ludiques et à étudier les formes et les configurations sociales – les communautés de pratiques par exemple (Berry, 2007) – au sein desquelles le jeu peut être un espace « d'éducation buissonnière », pour reprendre l'expression d'Anne Barrère (2011), ou un support d'éducation plus formel (Berry, 2011) lorsqu'il s'inscrit dans des pratiques éducatives scolaires, familiales ou associatives. À la manière d'un inventaire à la Prévert, je pourrais évoquer pêle-mêle divers terrains investigués, aussi bien chez les adultes que chez les enfants, comme les jeux vidéo, les jouets, les jeux de société, les *Escape Rooms*, les ludothèques, les chambres d'enfants, les jeux de tirage et de grattage...

Si un mémoire d'HDR relève toujours pour partie d'une logique « institutionnelle » ou d'une étape « attendue » dans une carrière universitaire, il m'est d'abord apparu comme une opportunité majeure pour articuler entre elles les différentes recherches que j'ai menées jusqu'ici et les interroger à partir de nouvelles données. Il s'appuie sur des travaux et publications antérieurs⁸ et sur des analyses originales produites spécifiquement pour ce mémoire. Au cœur de ce travail sont ainsi mobilisées de façon inédite deux enquêtes statistiques. Une première, *Ludespace*, consacrée au jeu vidéo en France (2012), et une seconde que j'ai coordonnée avec deux collègues dans le cadre du dispositif ELIPSS en 2017 : « *Cultures et pratiques ludiques en France* »⁹. L'objectif est d'en proposer une synthèse sous la forme d'une *étude sociologique générale des pratiques ludiques*, de leurs publics et de leurs distributions.

Cette sociologie des pratiques ludiques est complétée par un travail original, spécifiquement développé pour l'HDR : l'analyse des évolutions du jeu en France sur les soixante dernières années à partir d'une revisite d'un ensemble de statistiques publiques, au rang desquelles les enquêtes *Pratiques culturelles* (1973-2018) du Ministère de la Culture et celles sur les *Emplois du Temps* des Français menées par l'INSEE (1966-2010). A travers ce travail de relecture, il s'est agi de trouver des indicateurs sur les équipements, les publics et les pratiques ludiques, afin de les mettre en regard de mes propres enquêtes. Si le jeu de société apparaît largement aujourd'hui comme une pratique de classe moyenne et supérieure (Berry & Coavoux, 2021), particulièrement en famille, en a-t-il toujours été ainsi ? Y joue-t-on plus ou moins qu'avant ? À quels jeux ? À quelles occasions ? Quelle place le jeu, dans la diversité des activités que le terme recouvre, a-t-il pris dans l'espace des loisirs des Français ?

Aussi naïfs que puissent paraître ces questionnements, peu d'éléments de réponses leurs ont été empiriquement apportés jusque-là. Les activités ludiques font l'objet, en France comme

⁸ Sont ainsi précisés en note de bas de page dans ce mémoire les éléments repris de publications antérieures ainsi que la référence au texte original.

⁹ Vincent Berry, Samuel Coavoux, Hovig Ter Minassian, équipe ELIPSS : *Cultures et pratiques ludiques en France : le cas des jeux de société* (2017), Fondation Nationale des Sciences Politiques, Centre de Données Socio-Politiques.

ailleurs, de peu d'enquêtes statistiques, comparativement à d'autres pratiques culturelles, si l'on pense par exemple au cinéma, à la musique ou à la littérature. Quelques exceptions sont notables mais pour certains domaines spécifiques. Les jeux d'argent et de hasard, tels que le poker, amateur ou professionnel, « en dur » ou « en ligne » (Brody, 2011 ; Pastinelli et al., 2011), les casinos (Martignoni-Hutin, 2011) ou encore les tripots clandestins (Feyers, 2002) sont régulièrement interrogés¹⁰ pour des raisons principalement liées à leur statut de problème public, dans le contexte récent d'une ouverture du marché à la concurrence (Trespeuch, 2013) qui engage des enjeux de santé publique, autour de la question du jeu excessif, de la dépendance ou encore de l'addiction (Amadiou, 2013).

De la même façon, le jeu vidéo se révèle bien mieux documenté aujourd'hui qu'au début de sa diffusion en France dans les années 1980. L'intérêt croissant qui lui est accordé tient en grande partie à sa visibilité médiatique, aux débats publics qui l'entourent - principalement autour de l'addiction ou de la violence de ses contenus (Mauco, 2008) - mais aussi à son implantation massive chez les jeunes et plus généralement dans les loisirs des Français. A ce titre, il intègre en 2008 le domaine d'investigation de l'enquête du ministère de la Culture sur les pratiques culturelles (Donnat, 2009) et fait l'objet de questionnements plus nombreux et détaillés encore dans les éditions suivantes (Lombardo & Wolff, 2020).

Hors du jeu vidéo et des jeux d'argent, les activités ludiques traditionnelles, comme les mots croisés, les jeux de cartes ou les jeux de plateaux, font l'objet d'un intérêt bien moindre. Quand le jeu de société est étudié, il est peu discriminé et agrégé dans de larges ensembles comme le « loisir » ou le « divertissement » : les rapports des différentes enquêtes *Emploi du temps* les rassemblent, par exemple, dans une catégorie attrape-tout, « activité récréative », qui englobe la pratique de l'informatique de loisir, les mots croisés ou encore la « danse à la maison » (Brousse, 2015). Alors qu'un champ international de recherches historiques – les *Board Game studies*¹¹ – s'est constitué depuis près de trente ans autour de l'étude des jeux traditionnels, l'analyse de ses formes contemporaines se révèle comparativement moins importante. Elle se concentre le plus souvent sur des secteurs particuliers comme le jeu d'échecs (Wendling, 2002 ; Borzakian, 2007, 2015 ; Fine, 2015) ou le jeu de rôle (Trémel, 2001 ; Fine, 2002 ; Lizé, 2004 ; Caïra, 2007 ; Dauphagne, 2008).

À l'image de la revue scientifique *Analog Game Studies* créée en 2013, quelques travaux académiques se développent depuis une dizaine d'années pour faire du jeu de société l'objet central de l'analyse. Mais, de façon comparable au développement récent des études sur le jeu vidéo, il s'agit moins de s'intéresser aux pratiques et aux joueurs que de comprendre les logiques spécifiques au média : les formes d'expérience et d'interactions qu'il produit, la diversité des modes « d'engagement ludique » des joueurs (Caïra, 2010) ou encore les relations

¹⁰ À ce titre, on peut rappeler la création en 2011 par les pouvoirs publics de l'*Observatoire Des Jeux* dans le cadre de l'ouverture du marché à la concurrence visant à éclairer « les décideurs publiques » par la mise en place d'enquêtes régulières sur les pratiques de jeux d'argents et de hasard. Il a intégré en 2020 l'*Observatoire Français des Drogues et des Toxicomanies* et continue de produire des données statistiques de façon récurrente.

¹¹ Il existe une importante et ancienne tradition de recherche sur les jeux traditionnels en France et dans le monde (Becq De Fouquières, 1868 ; Murray, 1952 ; Lhôte, 1966 ; Belmas, 2006) qui étudie leur origine, leur diffusion, leur évolution dans le temps. Elle demeure très dynamique comme en témoigne l'association et la revue scientifiques *Board Games Studies* créées au milieu des années 1990.

entre fiction et identité (Barbier, 2012). Dans le monde anglo-saxon, cette perspective « *gamecentric* », centrée sur le dispositif de jeu, est plus marquée encore. S'inscrivant dans des perspectives appliquées de *Game Design* (conception de jeu), le jeu de société est étudié dans ses dimensions techniques et sa « matérialité » qui participent pleinement du plaisir et de l'engagement des joueurs (Rogerson *et al.*, 2016). Là encore, la perspective empruntée dans ces travaux renvoie principalement à une prédominance du « game » - le dispositif de jeu - sur le « play » - le joueur et son activité. Tout se passe comme si, seule, la qualité du dispositif suffisait à créer et à expliquer l'engagement de son utilisateur. Sans récuser l'intérêt et la pertinence d'une telle approche, ces perspectives donnent parfois à voir des jeux sans joueurs.

La relative indifférence des enquêtes quantitatives et qualitatives aux pratiques ludiques et aux joueurs laisse de fait le champ libre à la construction médiatique mais aussi parfois scientifique de discours très généraux sur le jeu : quelques-uns s'inquiètent d'une « dissolution des sociétés modernes sous l'impulsion ludique » (Lafortune, 2004, 227), d'autres déplorent une « ludification » générale du monde social, quand d'autres encore se réjouissent de la façon dont le monde deviendrait « enfin un jeu », « un empire du ludique » (Fouillet, 2014), sans avoir une idée toujours précise de la réalité des pratiques, des publics concernés et de leurs évolutions dans le temps. Cette insatisfaction peut parfois laisser la place à une forme d'agacement devant de telles constructions théoriques, faussement prédictives, annonciatrices de bouleversement sans précédent mais dont les bases empiriques sont souvent faibles.

Au cours des différentes enquêtes que j'ai pu mener avec d'autres chercheurs, nous nous sommes plus modestement attachés non pas à prophétiser de grandes transformations sociales mais à faire ce qui fonde le métier de chercheur en sciences sociales : des enquêtes. Qui joue ? À quels jeux ? À quelles occasions ? À quelles fréquences ? Si ces questionnements peuvent sembler modestes, le travail présenté ici se veut plus ambitieux. Il se définit d'abord comme une synthèse, je crois inédite, des enquêtes sur les loisirs à travers le prisme du jeu. Il s'attache à raconter une histoire de l'évolution sociale des pratiques ludiques en France sur les soixante dernières années.

A l'évidence, le caractère « original » de cette recherche ne suffit pas à justifier à lui seul son intérêt. Reconstruire l'évolution des pratiques de jeux, comme je m'y suis employé ici, est une occasion de (re)discuter certaines thèses qui ont dominé et dominant encore le champ des études du loisir et du jeu, celle de la « civilisation du loisir » (Dumazedier, 1962), de la « société du jeu » (Cotta, 1993) ou encore la thèse de la « compensation sociale » (Trémel, 1998 ; Lizé, 2004 ; Weber, 2008). Les enjeux d'une étude du jeu croisent ainsi différentes problématiques qui concernent tout autant la sociologie des loisirs que la recherche en éducation et en sciences du jeu en s'intéressant, dans une perspective longitudinale, d'une part à la distribution sociale des pratiques ludiques et à leurs évolutions, d'autre part aux sociabilités qui leur sont attachées et enfin à la place et à la valeur sociale, culturelle, voire éducative, accordée au jeu dans l'espace des loisirs, en famille ou entre amis.

Ce à quoi peut contribuer une étude longitudinale des pratiques de jeux

En s'intéressant à l'évolution sociale des pratiques ludiques, cette enquête interroge nécessairement les modèles théoriques habituellement mobilisés dans le champ des pratiques culturelles et des loisirs, particulièrement celui de la distinction et ses « métamorphoses » (Coulangeon, 2011). Le jeu est-il un loisir comme un autre ? A ce titre, existe-t-il des pratiques spécifiquement populaires ou savantes du jeu ? Y-a-t-il, dans le domaine des loisirs ludiques, des formes d'éclectisme et d'omnivorerie ? L'intérêt est tout autant porté à la question des âges et des périodes de la vie au regard des approches culturelles dites « conformistes » ou « affinitaires » (Pasquier, 2005b). Avec qui joue-t-on préférentiellement selon que l'on soit enfant, adolescent ou adulte ? Dans quels types de réseaux le jeu se déploie-t-il ? Et de quelles natures sont les liens établis ? Considérée comme un renforcement des solidarités existantes, la fonction sociale du jeu s'est vue particulièrement réinterrogée au tournant des années 2000 sous l'effet de deux évolutions majeures : d'une part la numérisation des pratiques ludiques qui voit le jeu vidéo supplanter l'ensemble des autres activités ludiques, et d'autre part sa « virtualisation », entendue comme cette possibilité qu'offre le réseau Internet de jouer à toute heure et en tous lieux avec d'autres personnes connectées au même moment. Aux réseaux traditionnels que sont les amis, les parents, les enfants, les voisins, les « proches » avec qui l'on joue habituellement, qui sont ces « inconnus » avec qui l'on joue sur Internet ? De quelles natures sont les liens créés dans ces relations ludiques et virtuelles ?

En s'intéressant aux pratiques ludiques sur les soixante dernières années, il s'agit également d'analyser la place grandissante qu'occupe le jeu au sein des loisirs et de comprendre les raisons de sa progression. Sans « divulguer » les résultats de l'enquête, les années 1980 marquent un tournant dans la culture et les pratiques ludiques en France. Jeux vidéo, jeux de rôle, jouets, jeu de société, mots croisés, jeux de tirage et de grattage... Toutes les pratiques ludiques ou presque augmentent en même temps que l'offre de nouveaux loisirs ludiques se multiplie et que les publics s'étendent. Les décennies suivantes, le jeu continue de progresser au sein des loisirs et sa valeur culturelle de se transformer. Dans l'espace familial, le jeu marque des différences de « styles pédagogiques » (Kellerhals, 1992) et de « stratégies éducatives » (Vincent, 2000) à mesure qu'il trace le territoire de la « bonne parentalité » (Oktobre, 2018). Dans le champ des loisirs entre adultes, qu'il s'agisse du jeu de société ou du jeu vidéo, sa valeur sociale se transforme. Simple divertissement, le jeu, vidéo ou de société, devient un objet artistique, culturel, un possible support d'éducation et le cœur d'un champ de recherche universitaire.

Si l'on peut expliquer cette progression des loisirs ludiques par un ensemble de transformations sociales, culturelles et démographiques que ce travail s'attache à revisiter, l'une des clés d'interprétation qui sera particulièrement suivie est celle proposée par la sociologue Martha Wolfenstein (2010 [1951]) dans les années 1950, reprise par Joffre Dumazedier puis par Pierre Bourdieu les décennies suivantes, autour de la notion de *Fun Morality*, que le premier traduit par « moralité du divertissement » (1962) et le second par « éthique du fun » (1979). Cette notion traduit chez ces auteurs, nous le verrons, l'effacement progressif de valeurs traditionnelles bourgeoises, pour le dire rapidement ici, au profit de discours plus favorables au

divertissement et au jeu au point d'en faire une forme d'éthos de classe. On trouve une idée proche chez Jean-François Bikel, Christian Lalive d'Épinay et Nathalie Vollenwyder qui, analysant l'évolution des pratiques culturelles des seniors au lendemain de la Seconde Guerre mondiale, remarquent la place grandissante que le jeu occupe au sein du temps libre. Confirmant en partie la thèse du développement d'une « civilisation du loisir » (Dumazedier, 2018 [1962]), cette augmentation témoigne selon eux de l'affirmation d'une nouvelle norme culturelle qui accorde la part belle au jeu, « aux loisirs, à l'épanouissement personnel, à l'expressivité corporelle et à diverses formes de participation sociale » (Bikel *et al.*, 2005, p. 156).

Moins directement adressée à la sociologie des loisirs, l'étude des pratiques de jeux sur les dernières décennies apporte une dernière contribution qui concerne plus spécifiquement le champ de l'éducation et des *Game studies*. A travers l'étude sociologique des joueurs, il s'agit en effet de comprendre la façon dont les enfants et les adultes sont inégalement dotés d'expériences et de connaissances liées au jeu. Le titre et la problématisation de ce mémoire s'opèrent autour de la notion de « culture ludique » (Brougère, 2005), entendue comme un capital culturel spécifique, révélateur de socialisations différenciées au jeu et générateur de certaines dispositions à jouer (ou non) à tel ou tel genre d'activité ludique. L'analyse des différences de cultures ludiques est à mettre en relation avec deux écueils récurrents dans le champ des *Game studies* et parfois de l'éducation : celui d'une naturalisation du jeu chez l'humain – on n'y interroge jamais ou presque les dispositions à jouer – et celui d'une réification du jeu en un dispositif dont les seules propriétés suffiraient à engager les acteurs. Que l'on pense au développement des *serious games* – ces jeux pensés pour la formation (Alvarez *et al.*, 2016) – ou encore au mouvement lié à la *gamification* de l'école ou du monde du travail (Savignac, 2017), le recours à la notion de jeu dans une vision très formelle de l'activité est de plus en plus fréquent. L'un des enjeux de ce mémoire est de comprendre la façon dont des dispositifs dits « de jeu », physiques ou numériques, développés pour la formation ou le divertissement, s'appuient en réalité sur des dispositions à jouer qui sont elles-mêmes socialement construites.

Le panorama des pratiques ludiques sur les soixante dernières années, tel qu'il est dessiné dans ce mémoire, présente bien sûr des limites. Une première tient d'abord à l'imposition de catégories retenues par les enquêtes que j'ai revisitées. Ce sont elles qui ont défini mon point de départ, les années 1960, et les types de jeux étudiés : « belote », « tarot », « jeux de cartes », « Monopoly », « Scrabble », « jeux de société », « jeux électroniques », « jeux vidéo », « jeux de rôle », « PMU », « Loto », « Banco », « jeux de paris et de hasard », « jeux d'intérieur », « jeux d'extérieur », « mots croisés », « pétanque »... Fidèle aux perspectives ouvertes par Jacques Henriot et Gilles Brougère¹², je n'ai pas cherché à définir préalablement ce qu'est ou ce que devrait être le jeu. Je me suis principalement appuyé sur des termes, ceux liés au mot « jeu » et à ses dérivés tels qu'ils apparaissent dans les enquêtes¹³. Le paysage des pratiques ludiques est en ce sens situé et restreint. Ce ne sont pas toutes les pratiques ludiques qui font

¹² Cf. *supra*.

¹³ Le chapitre 1 revient plus détail sur les choix opérés.

l'objet de ce mémoire mais celles qui renvoient à des usages dans les questionnaires. Dans les faits, ce choix méthodologique et épistémologique m'a amené à étudier un ensemble d'activités ludiques qui se jouent autour d'une table ou devant un écran et qui supposent des règles et un matériel dédié. Les activités physiques et sportives mais aussi le jouet¹⁴ sont ainsi peu abordées.

La deuxième limite de ce panorama tient à l'instabilité des catégories de jeux étudiées. Elles varient à la fois d'une période à l'autre, d'une enquête à l'autre mais aussi entre les vagues d'une même étude. A cette difficulté s'ajoute celle que suppose tout exercice de comparaison dans le temps. Les risques d'« excès de vitesses » (Passeron, 1987) sont nombreux dès lors que l'on cherche à observer des évolutions. Outre des difficultés d'ordre méthodologique, la tentation est grande de voir une nouveauté absolue sur des intervalles de temps aussi courts et à partir de données pour partie hétérogènes :

« On sait que le chemin de la caractérisation exacte est étroit entre les deux illusions qui stérilisent la description historique : a) l'illusion du « toujours-pareil » (on trouvera toujours chez les Hittites ou sous les Han, dans Rome ou à Tenochtitlan, une forme sociale ou une signification culturelle qui font précédent : satisfaction mortifère de ressasser “rien de nouveau sous le soleil”) ; et b) l'illusion du “jamais-vu” (on trouvera toujours et partout un trait sans précédent par lequel on peut s'amuser à scander l'histoire de l'humanité : plaisir narcissique de l'observateur assez clairvoyant pour apercevoir une borne milliaire là où les autres ne voient rien) » (Passeron, 1987, 130)

Si le chemin est étroit et risqué, il m'a cependant paru suffisamment passionnant et attrayant pour l'emprunter en étant attentif à ne pas (trop) franchir les limites autorisées¹⁵.

Mouvements, périodes et étapes

Le plan suivi dans ce mémoire suit en grande en partie la logique de la recherche telle qu'elle a été menée. Après avoir interrogé différentes bases de données, j'ai constitué un corpus d'enquêtes présentant des indicateurs sur le jeu. Dans un deuxième temps, je me suis attaché à étudier en détail les questionnaires à la recherche des variables utiles à mon analyse. Ce travail de relecture de questionnaires a été l'occasion d'une forme de méta-analyse des enquêtes sur le jeu et les loisirs. Pourquoi certaines activités ludiques sont-elles étudiées plutôt que d'autres et à quelles fins ? En étudiant la présence, l'absence et l'émergence de certains genres, comme le jeu de rôle ou le jeu vidéo, ces enquêtes nous renseignent sur la façon dont des activités ludiques deviennent des « indicateurs », tantôt considérés sous l'angle d'une « pratique culturelle » ou d'un « loisir » tantôt appréhendé comme un « problème social » ou « éducatif » qu'il s'agit d'observer.

Dans un dernier temps enfin, je me suis attaché à synthétiser l'ensemble des données recueillies et d'y chercher, lorsque la comparaison était possible, des évolutions, des transformations, voire des ruptures. Plusieurs mouvements ont ainsi été repérés : une augmentation généralisée des pratiques ludiques au tournant des années 1980 ; un mouvement de fictionnalisation du jeu qui

¹⁴ Pour une analyse des évolutions du jouet, cf. les travaux de Stephen Kline (1996) et Gilles Brougère (2003).

¹⁵ Cette témérité à emprunter un chemin aussi « étroit » et risqué n'aurait pas été possible sans le soutien, le guidage et l'encouragement de Pierre Mercklé qui, pour tout dire, fut décisif. Il a joué ici aussi un rôle essentiel. Qu'il en soit à nouveau remercié.

met au cœur de l'activité une logique de « fun » ; une numérisation massive des loisirs ludiques qui fait du jeu vidéo la pratique ludique dominante ; et enfin une virtualisation des activités de jeu qui bouleverse en partie les sociabilités ludiques habituelles. A ces mouvements on peut également ajouter un processus de légitimation de certaines formes d'activités ludiques que traduit à la fois la place croissante accordée au jeu dans l'espace des pratiques éducatives mais aussi sa valorisation culturelle sous l'effet conjugué d'une frange de joueurs passionnés et d'un monde professionnel qui le promeut comme un objet aux valeurs spécifiques et singulières.

Sans qu'il soit strictement chronologique, le mémoire est structuré en partie par périodes et surtout par mouvements, de façon relativement fidèle à ma démarche. Le premier chapitre, intitulé « Une enquête sur les enquêtes », interroge ainsi l'évolution des enquêtes et des catégories mobilisées. Présentant les différentes études dans lesquelles des données sur le jeu sont disponibles ainsi que leurs méthodologies, il analyse à partir d'une (re)lecture des questionnaires l'évolution des questionnements sur les activités ludiques. Confirmant les observations de Cécile Brousse (2015) à propos des enquêtes *Emploi du Temps*, on remarque sur l'ensemble des questionnaires retenus (n=126) que, si les pratiques ludiques populaires sont l'objet d'une attention toute particulière dans les années 1960, elles s'effacent au profit d'autres formes de loisirs « moyens » (Bourdieu, 2003). Les parties de cartes au café, le *PMU*, ou la pétanque disparaissent progressivement des enquêtes à mesure que d'autres pratiques ludiques, plus « modernes » comme le jeu de rôle, les jeux électroniques puis les jeux vidéo, emportent l'essentiel des questionnements. On peut interpréter ce glissement dans les questionnaires par l'effondrement de la classe ouvrière au tournant des années 1980, par l'émergence d'une nouvelle offre mais aussi par un changement de perspective voire de paradigme. Expression d'un certain bien-être des milieux populaires (Yonnet, 1999), le jeu devient peu à peu un indicateur d'autres problématiques sociales : la santé, l'éducation ou encore l'intégration.

Moins méta-analytiques que le premier, les chapitres suivants exploitent plus directement les données de certaines enquêtes publiques et s'attachent à retracer l'évolution des pratiques ludiques entre les années 1960, période où l'on dispose de premières données empiriques sur le jeu, et 2020. Le chapitre 2 donne ainsi à voir pour la période 1960-1970 un « monde du jeu bien rangé » où l'essentiel des pratiques recueillies concernent les milieux populaires, et où les différents types de jeux, dans leur diversité, sont principalement joués par des hommes. La simplicité apparente de ce monde du jeu tient de la réalité sociale de la période mais elle est vraisemblablement renforcée par la façon dont les appareils statistiques mesurent alors les pratiques ludiques. Relativement limités sur cette période et portant une attention accrue aux pratiques populaires, les modes de questionnements laissent apparaître une division plus complexe et subtile du jeu, mais que les enquêtes mesurent mal, entre d'un côté des pratiques ludiques publiques, populaires et visibles, dans les cafés notamment, et, d'un autre côté, une pratique ludique domestique, plus discrète et bourgeoise.

Ce « monde du jeu bien rangé » est progressivement mis à mal par les décennies suivantes, comme le révèle le chapitre 3 consacré au « tournant fun des années 1980 ». Cette décennie marque un changement important dans la culture ludique en France à plusieurs titres. D'abord, dans un contexte d'augmentation généralisée et différenciée des temps de loisirs et à mesure que différentes formes d'activités ludiques se féminisent – comme l'ensemble des pratiques

culturelles (Donnat, 2005) – le jeu s’implante plus fortement que dans les décennies précédentes et durablement dans l’espace des loisirs des Français. Dans les classes moyennes d’abord, notamment en famille, où il devient progressivement une marque de « bonne parentalité » (Octobre et al., 2018). Dans le champ de l’éducation ensuite, où le mouvement des ludothèques, qui mettent au cœur de leur activité le jeu, connaît son taux d’équipement le plus haut (Legendre, 2015). Dans le monde académique enfin, les premiers départements universitaires émergent (Zabban, 2012) à l’image du département des *sciences du jeu*, à l’université Paris 13 (Brougère, 2015). Dans le même temps, les années 1980 observent le développement de nouvelles formes de loisirs ludiques, marquées par la science-fiction et le merveilleux, à l’image des jeux de rôle dont une frange de la jeunesse issue des classes moyennes et supérieures devient adepte. Sur cette même période, les « jeux électroniques » apparaissent dans les enquêtes, de façon relativement timide dans un premier temps et principalement dans les classes moyennes et supérieures.

Glissant progressivement du monde de l’électronique à celui du numérique, on assiste, au tournant du nouveau millénaire, à un mouvement de massification du jeu vidéo (chapitre 4). Il s’impose dans les foyers français comme une pratique majoritaire ou presque dans tous les milieux sociaux. Hégémoniques chez les jeunes, particulièrement chez les garçons, l’analyse longitudinale et générationnelle des pratiques montre cependant une extension progressive du jeu vidéo. A mesure qu’il se féminise, il concerne des publics de plus en plus âgés. Son implantation massive chez les jeunes tend par ailleurs à masquer une stratification sociale complexe que renforce souvent le terme générique et ambigu de « jeux vidéo » employé dans les enquêtes. Sont parfois évacués de la catégorie des « petits » jeux comme le *Solitaire*, la *Dame de Pique*, le *Démineur* ou encore les *girls games* – ces jeux vidéo adressés spécifiquement aux publics féminins – qui, lorsqu’ils sont intégrés dans les questionnaires, donnent à voir des publics plus vastes et plus divers que celui des *gamers* et des jeunes joueurs masculins. Si l’emprise de l’originale sociale semble temporairement suspendue chez les enfants, une analyse par titres ou par genre de jeux donne à voir un monde du jeu vidéo fortement stratifié chez les adultes. Aux pratiques populaires de « jeux de courses » ou de « football », à l’image de *Fifa* ou *Need For Speed*, s’oppose tout un ensemble des pratique plus distinguées, voire savantes, constituées de jeux d’aventure, de jeux de stratégie ou encore de « jeux indépendants ».

Cette massification du jeu vidéo s’accompagne d’une « virtualisation des pratiques ludiques » (chapitre 5) : à mesure que le développement d’Internet permet de jouer depuis chez soi ou sur son mobile avec des proches ou des inconnus, il transforme les sociabilités traditionnellement liées aux jeux. Cette dimension est particulièrement interrogée à travers le développement d’un nouveau genre : les jeux de rôle massivement multijoueurs. Ces univers numériques sur Internet nécessitent, le temps d’une partie, le regroupement de joueurs sous forme de collectifs, souvent appelés des « guildes ». Mêlant des sociabilités préexistantes au jeu (amis, parents, collègues de travail) avec des relations constituées au prisme de l’écran, derrière des « avatars », ces communautés virtuelles interrogent les modèles traditionnellement mobilisés pour penser les relations entre jeu et sociabilité. Les collectifs qui s’organisent dans ces mondes virtuels apparaissent en effet comme des sortes de parenthèses aux dynamiques sociales habituelles. L’homophilie par exemple, définie comme une tendance et une probabilité, dans le cas de

l'amitié, par exemple, « à se former entre personnes possédant des caractéristiques similaires » (Mercklé, 2004, 49), peut s'atténuer au profit d'une sorte de « ludophilie » où l'âge, le genre, le milieu social apparaissent comme peu structurants. Une analyse détaillée de la nature des liens entre les joueurs, hors de l'univers ludiques, met cependant en évidence le caractère très temporaire de ces dynamiques affinitaires.

Si le jeu vidéo apparaît en termes de publics et de pratiques comme le grand vainqueur de l'histoire récente des loisirs ludiques, les jeux de société sont loin d'avoir disparu et font d'une certaine manière « de la résistance » comme le titre le sixième chapitre. L'étude des pratiques ludiques des Français met en effet en évidence une relative solidité des habitudes dans ce domaine depuis les années 1960. Cette résistance du jeu de société à l'ère du numérique se traduit à la fois par une augmentation des pratiques, un développement de l'offre mais également par la persistance et la prédominance de titres traditionnels comme la belote, le tarot ou le *Monopoly*. La robustesse du jeu de société tient principalement à deux facteurs. D'une part, son inscription dans l'espace de la « bonne parentalité » est renforcée par le nouveau trait distinctif qu'il acquiert face à la « révolution digitale » : ne relevant pas du domaine « des écrans », sa valeur éducative se voit rehaussée au sein des classes moyennes et supérieures. D'autre part, le jeu de société, loin de concerner exclusivement les enfants, est l'objet depuis les années 1980 d'une forme de légitimation. Une frange de joueurs passionnés défend sa valeur intrinsèque et s'attache à le hisser au même rang que d'autres pratiques culturelles.

Ce souci de légitimité est également visible dans une partie du monde professionnel comme le souligne le septième et dernier chapitre. L'étude des trajectoires de certains acteurs, auteurs et éditeurs de jeux de société, révèle en effet un monde du jeu qui, sans en avoir toutes les caractéristiques, emprunte beaucoup aux « mondes de l'art » (Becker, 1988) : les concepteurs sont perçus comme des « auteurs », des prix viennent en célébrer quelques-uns tandis que des syndicats professionnels défendent l'élévation de leur production au rang des « œuvres de l'esprit ». Si le monde du jeu de société présente ainsi certains traits d'un « monde de l'art », son inscription dans le domaine culturel demeure cependant ambiguë. Contrairement au monde musical ou littéraire par exemple dans lesquels l'intervention de l'État peut se traduire par le soutien d'une partie du secteur, la musique contemporaine par exemple (Menger, 1983), par des dispositifs de formation et professionnalisation, tels que les conservatoires pour la musique classique ou le jazz (Coulangeon 1999), ou encore par un régime d'allocations spécifiques, le statut culturel du jeu de société demeure relativement flou : les taux de TVA appliqués divergent (bénéficiant parfois de ceux du livre, mais pas toujours), l'activité d'auteur de jeu n'a pas de reconnaissance administrative claire, et peu de dispositifs professionnels ou financiers ne viennent soutenir ou organiser le secteur. Pour autant, cette quête de légitimation, affichée par une partie du monde des éditeurs et des auteurs mais aussi par les joueurs, confirme en partie la thèse de Martha Wolfenstein : le jeu est devenu pour une partie des classes moyennes la marque d'une *éthique du divertissement* qu'il s'agit de défendre sur un plan à la fois éducatif et culturel.

Chapitre 1. Une enquête sur les enquêtes

Pour retracer l'évolution des pratiques de jeux en France sur les dernières décennies, je me suis principalement appuyé sur des enquêtes publiques. Avant même de recourir aux données, la simple lecture de questionnaires s'est révélée être une première et précieuse source d'informations. Si un décalage apparaît souvent entre la diffusion d'une pratique ludique dans la population et sa mesure dans les enquêtes, la mention de jeux dans les questionnaires témoigne à la fois d'engouements et de « modes », à l'instar des jeux de rôle interrogés dans les années 1980, et d'évolutions culturelles plus massives et durables à l'image du jeu vidéo dont un nombre croissant d'études mesure l'équipement et la pratique au tournant des années 2000, près de 20 ans après le début de sa diffusion en France.

Pour constituer mon corpus de données¹, j'ai d'abord interrogé la base de données Quetelet². À l'aide de mots-clés, il s'est agi de chercher la présence du mot « jeu » et de ses dérivés³ dans le nom de la variable, puis dans celui de l'intitulé de la question et enfin dans les modalités. Pour ne pas me limiter aux seules sources retournées par les requêtes adressées à ce moteur de recherche, j'ai également consulté la description de l'ensemble des enquêtes regroupées sur le site de l'ADISP⁴ susceptibles d'aborder la thématique du jeu. Parallèlement, j'ai interrogé par les mêmes mots-clés le moteur EPSILON de l'INSEE qui permet d'accéder à un ensemble de rapports de l'institut. Enfin, j'ai consulté plusieurs questionnaires présentant des questions sur le jeu et non répertoriés par le dispositif Quetelet et l'ADISP, comme celle par exemple de Joffre Dumazedier en 1956-57 à Annecy ou encore celle du Centre de Sociologie Européenne sur le goût (1963, 1967-68) sur laquelle s'appuient Monique de Saint-Martin et Pierre Bourdieu dans « Anatomie du goût » (1976) puis dans *La Distinction* (1979).

Au total, plus de 160 questionnaires couvrant la période 1960-2020 ont été consultés. Lorsque que l'un d'entre eux présentait une question, même brève, sur le jeu⁵, il était retenu. 136 ont été ainsi sélectionnés. Par leur caractère récurrent et leur questionnement relativement stable, les vagues d'enquêtes *Loisirs et Emplois du temps* (EDT) de l'INSEE, mais aussi celles consacrées aux *Pratiques Culturelles des Français*⁶ par le Ministère de culture se révèlent les plus riches sur la période. Même si la place accordée aux pratiques ludiques y demeure relativement faible au regard d'autres formes de loisirs comme le sport ou les activités artistiques, elles permettent

¹ Dans cette partie, les enquêtes commandées à des instituts de sondage par des acteurs privés ont été exclues de l'analyse. Elles seront mobilisées au cours des chapitres suivants. Cf. Annexe « enquêtes privées ».

² Quetelet PROGEDO Diffusion permet de rechercher et d'accéder à des données issues de la statistique publique nationale (grandes enquêtes, recensements, bases de données) et à de grandes enquêtes provenant de la recherche française (<http://quetelet.progedo.fr/>)

³ « jeu », « jouer », « joué », « jouet », « ludique »... J'ai également interrogé les moteurs de recherches par des titres et des genres de jeu : « cartes », « jeux de société », « échecs », « dames », « Monopoly », « Kermesse », « loto », « PMU », « belote », « tarot », « jeux vidéo », « jeux électroniques ».

⁴ Les Archives de Données Issues de la Statistique Publique diffusent des enquêtes et bases de données produites par l'INSEE, plusieurs services statistiques ministériels et par des institutions de recherche publiques. Les données diffusées sont accessibles gratuitement à l'ensemble de la communauté scientifique.

⁵ Cf. annexe 1 « Enquêtes retenues ». Ont été écartées du corpus les enquêtes qui renvoient au jeu dans un sens métaphorique, « jouer un rôle (politique) » par exemple. L'enquête *Analyse des comportements sexuels en France* (1990-1992) demande si « mettre un préservatif », peut être considéré comme « un jeu érotique ». Elle n'a pas été retenue.

⁶ La dernière édition a supprimé l'incise « des Français ». Par habitude, et peut-être par nostalgie, j'ai gardé la formulation ancienne et le sigle qui lui correspond PCF.

l'analyse longitudinale et générationnelle (Donnat & Lévy, 2007) de quelques activités parmi lesquelles le jeu de société (cartes et plateaux), les pratiques de mots croisés et plus tardivement le jeu vidéo.

Questionner les questionnaires permet d'observer l'évolution des formes de jeu interrogées par les enquêtes mais aussi le type d'intérêt accordé par le monde de la recherche à certaines activités ludiques. La pratique du *PMU* est par exemple intégrée au rang des « loisirs » par l'enquête éponyme de l'INSEE en 1967, quand la première édition de l'enquête *Pratiques culturelle des Français* en 1974 ne l'interroge pas pour s'intéresser plus spécifiquement à la pratique plus légitime des échecs. La lecture des questionnaires nous renseigne à la fois sur les types de questionnements, sur l'ordre et le domaine social dans lequel le jeu est rangé mais aussi sur les représentations sociales et les « idées » (Henriot, 1989) que se font les enquêteurs du jeu. Questionner les questionnaires nous renseigne en ce sens sur la « sociologie des sociologues », pour reprendre l'expression de Paul Yonnet, en tant que les catégories retenues dans les questionnaires sont souvent l'expression « de cadres sociaux de connaissance » et de la familiarité des chercheurs à l'égard de certaines activités culturelles (Yonnet, 1980). Quelles sont les pratiques ludiques retenues dans les enquêtes ? De quelle nature sont les études qui s'y intéressent ? Dans quel domaine social est-il rangé ? De quels types de problématiques le jeu est-il un indicateur ?

La place du jeu dans les statistiques publiques

Les enquêtes pionnières

Entre 1960 et 1980, on recense 9 enquêtes incluant au moins une question sur le jeu (cf. Tableau 1). S'inscrivant en majorité dans le domaine de l'étude des loisirs, elles portent principalement sur la pratique des jeux de société, les jeux de paris (Tiercé, loto, PMU), les pratiques en famille, les activités ludiques dans les cafés, les jeux de cartes, la pétanque, les mots croisés...

Tableau 1. Enquêtes comportant une ou plusieurs variables sur le jeu : 1960-1980

- Loisirs et culture - Dumazedier - 1956, 1964-65, Centre d'Etudes Sociologiques (producteur)
- Enquêtes sur le goût - 1963, 1967-68, Centre de sociologie européenne
- Loisirs et modes de vie du personnel de la régie nationale des usines Renault -1968, CREDOC (auteur)- Régie Nationale des Usines Renault et Commissariat général du Plan (producteur)
- Recensement volet logement – 1968, INSEE (producteur)
- Emploi du temps (EDT) - 1966-1967, INSEE (producteur)
- Comportements de loisirs des Français - 1967, INSEE (producteur)
- Emploi du temps (EDT) - 1974-1975, INSEE (producteur)
- Pratiques culturelles des Français - 1973-1974, SER - Ministère de la Culture (producteur)
- Les structures de l'opinion -1977, Electricité de France, Commissariat à l'Energie Atomique (producteur)

Pionnière et à bien des égards innovante, l'enquête *Loisirs et culture* menée par Joffre Dumazedier sur la ville d'Annecy⁷ interroge la pratique du jeu de société (titres, goût,

⁷ L'enquête est menée en 1956-57 sous l'autorité de Georges Friedmann qui dirige le Centre d'Etudes Sociologiques et auquel est alors rattaché Joffre Dumazedier. Une seconde enquête est menée en 1964 et 1965 avec pour objectif l'actualisation des données de 1956-57. L'échantillon est constitué à partir d'un tirage au sort des foyers de la ville. Comme pour la première vague, le réseau d'éducation populaire *Peuple et Culture* est mobilisé pour la passation. Des précisions méthodologiques sont données dans *Vers une civilisation du loisir ?* (1962), *Le loisir et la ville- Loisir et culture* (1966) et *Le loisir et la ville- Société éducative et pouvoir Culturel* (1976). Dans sa thèse consacrée en 2008 à la ville d'Annecy « Pouvoir et culture dans une ville moyenne : Annecy 1965-1983 », Philippe Callé revient plus en détail sur l'histoire de cette enquête.

sociabilité), la pétanque, les kermesses et la consommation de jeux radiophoniques, sous la forme de questions ouvertes, qui est le mode d'interrogation quasi-général dans l'enquête : « On se réunit chez soi ou à l'extérieur pour jouer ensemble. Quels sont les jeux de toute sortes que vous aimez bien ? » (Dumazedier, 1962). Préfigurant la méthode des vagues d'enquête *Emploi du temps* de l'INSEE qui démarrent la décennie suivante, un carnet est également laissé et rempli par les enquêtés qui doivent préciser leurs activités de temps libre : nature, heure, durée, lieu. Un troisième protocole plus expérimental est parallèlement mis en place : les enquêtés lisent un numéro de la revue *Sciences et Vie* sur lequel ils sont interrogés (articles lus, appréciés etc.)

Quelques années plus tard, dans les deux vagues de l'enquête « sur le Goût » (1963, 1967-68) menées par le Centre de Sociologie Européenne (de Saint-Martin, 2013), le jeu de société apparaît dans une liste d'activités aux côtés du bricolage, du sport, du camping... Le questionnaire mesure alors le caractère rare, fréquent ou inexistant de l'activité⁸. En cas de pratique ludique, on demande aux enquêtés de préciser, sous la forme d'une question ouverte, le jeu dont il s'agit. Ni dans *La Distinction* (1979) ni dans « Anatomie du goût » (1976)⁹ on ne trouve l'exploitation de ces données, et nulle part ailleurs à ma connaissance ni à celle de Monique de Saint-Martin¹⁰. Une annexe méthodologique intitulée « un jeu de société » est présente dans l'ouvrage de Pierre Bourdieu (1979, 625), mais il ne s'agit hélas pas d'un traitement de l'enquête. Elle renvoie à un sondage mené en 1975 à la demande de l'hebdomadaire *Le Point* et que revisite l'auteur de *La Distinction*. L'étude demande à ses enquêtés de caractériser une série d'hommes politiques : Giscard D'Estaing, Mitterrand, Marchais, Chirac... à la manière d'un « portrait chinois ». Certains items se réfèrent ainsi à des couleurs, à des types d'arbres, de fleurs ou d'animaux. On demande également aux enquêtés d'attribuer des « styles de vie » : mobilier, automobile, goûts musicaux ... et pratiques de jeux¹¹.

Moins célèbre que les deux premières, une enquête relativement proche de celle de Joffre Dumazedier est réalisée en 1970 à la demande de la Régie Nationale des Usines Renault et du Commissariat général au Plan (Faure & Backe, 1971). Menée par le CREDOC, elle s'intéresse aux « loisirs et modes de vie » des salariés du fabricant de voiture. Diffusée aussi bien auprès des cadres de l'entreprise que des professions intermédiaires (techniciens) et des ouvriers (qualifiés ou non)¹², l'étude interroge leurs préférences et leurs arbitrages entre augmentation de salaire d'un côté et augmentation du temps libre de l'autre. Chaque personne est interrogée deux fois : un questionnaire comportant près de 200 variables est rempli dans un premier temps,

⁸ La question est : « parmi les activités énumérées ci-dessous, pouvez-vous dire quelles sont celles que vous pratiquez souvent, rarement et celles que vous ne pratiquez jamais ? »

⁹ Voir à ce propos le texte de Monique de Saint-Martin dans « trente après la distinction » (2013)

¹⁰ Monique de Saint Martin a bien voulu répondre à quelques questions concernant ces données. Qu'elle en soit ici à nouveau remerciée.

¹¹ Cf. chapitre 2.

¹² L'enquête a été menée entre février et avril 1970 sur le lieu professionnel et pendant les heures de travail. Un échantillon de 1 576 personnes a été constitué par stratification sur le site de Billancourt et du Mans. L'enquête, comme le reconnaît le rapport, a probablement sous-représentée les travailleurs étrangers (Faure & Backe, 1971). L'échantillon n'est d'ailleurs pas représentatif de l'ensemble des usines : celles de Flin, de Saint-Jean-de-la-Ruelle, Choisy-le-Roi, Cléon, Sandouville et les Directions Commerciales de Zone ne n'ont pas été interrogées dans l'enquête.

portant sur le logement et les modes de vie de l'enquêté ainsi que sur toutes ses activités de loisir (pêche, bricolage, télévision...). Chaque variable appelle une sous-question sur la fréquence de l'activité concernée. Dans un second temps, sur le modèle du carnet journalier, deux fiches sont remplies par l'enquêté, seul ou accompagné d'un enquêteur. Elles interrogent par intervalle de 15 minutes les activités hors travail, un jour de semaine et un dimanche. Parmi les loisirs retenus, quelques informations sont ainsi récoltées sur les « jeux extérieurs » (boule et pétanque principalement) et les « jeux de société (cartes, dés, échecs, dames, jacquet) ».

Malgré le caractère précurseur de ces enquêtes dans le champ des sciences sociales et dans l'étude des loisirs, le jeu n'y apparaît que de façon très marginale. Les quatre enquêtes les plus informatives pour la période 1960-80 (4 variables en moyenne sur le jeu) sont les deux premières éditions d'*EDT* en 1966 et 1974, l'enquête *Loisirs* de l'INSEE en 1967 et, enfin, la première édition *PCF* de 1974 par le Ministère de culture.

EDT, Loisirs, PCF : les enquêtes récurrentes

Non représentative du fait de sa limitation à quelques métropoles et villes françaises¹³, l'enquête *Emploi du temps* de 1966 est la première édition de ce récurrent programme de recherche consacrée à la façon dont les individus en France « organisent leur temps » (Brousse, 2015). Agrégé à des catégories larges et associé parfois à d'autres activités, le jeu y est ramené à 7 entrées dans la « nomenclature des activités » qui est au principe du codage et de l'analyse des pratiques de l'enquête. *EDT 66* distingue ainsi :

- Les « jeux d'intérieur et instruction manuelle ». Ce poste est intégré dans le niveau de codage intermédiaire « soin des enfants ».
- Les « jeux extérieurs et promenades », intégrés dans le niveau de codage intermédiaire « soin des enfants ».
- Les « foires, fêtes foraines », intégrées dans « spectacle, divertissement, vie sociale ».
- Les « jeux de cartes », intégrés dans « Sports et loisirs actifs ».
- « Tout ce qui se rapporte au P.M.U. », intégré dans « Sports et loisirs actifs ».
- Les « autres jeux de sociétés (dames – échecs – jeux de salon) » sont intégrés dans « Sports et loisirs actifs ».
- Le poste « autres divers » comprend « les jeux personnels (mots croisés - concours) » et « la projection de diapositives à la maison ou de films ». Il est intégré dans le niveau de codage intermédiaire « Sports et loisirs actifs »

Dans les rapports disponibles (Goguel, 1966 ; Lemel, 1972), les données sur les activités ludiques sont rarement présentées. Elles se révèlent peu exploitées au profit de celles liées à

¹³ L'enquête a été réalisée dans le cadre d'une recherche comparative internationale animée par le Centre européen de coordination et de documentation en sciences sociales (C.E.C.D.S.C.) et à laquelle étaient associés dix pays. L'enquête française a été menée dans six villes de taille moyenne du Nord et de l'Est de la France : Arras, Besançon, Châlon-sur-Saône, Dunkerque, Epinal et Metz. En mars 1967, l'I.N.S.E.E. effectue, à Paris et à Nîmes, une enquête semblable. La population de base est constituée de l'ensemble des personnes de 18 à 65 ans ayant leur domicile. Dans la liste des logements recensés, un échantillon a été constitué aléatoirement. Pour chacun des logements retenus, un adulte âgé de plus de 18 ans et de moins de 65 ans a été interrogé en suivant la méthode de Kish. En dépit de son importance (n=4 642), l'échantillon n'est pas représentatif. La population rurale et agricole n'est pas interrogée, ni l'Ouest, le Sud-ouest et le Centre, de même que les grandes métropoles régionales et les très petites villes. Source : ADISP et rapports INSEE (Goguel, 1966 ; Lemel, 1972).

l'activité professionnelle, aux déplacements, aux travaux ménagers, à la consommation de télévision et de radio. Lorsqu'elles sont mentionnées, les pratiques ludiques sont insérées dans des catégories reconstruites de façon plus ou moins fidèle à la nomenclature : tantôt dans les « loisirs autres », catégorie résiduelle qui agrège l'ensemble des activités de temps libre différentes de l'écoute de la télévision, tantôt dans la catégorie « rapports sociaux » (ou encore dans le domaine de l'éducation lorsqu'il s'agit des jeux avec les enfants).

Consciente de l'impossibilité d'EDT à mesurer la « distribution de fréquence des activités » de loisirs, l'INSEE développe la même année une enquête spécifiquement dédiée à l'étude du « comportements de loisirs des Français » (*Loisirs*) qu'elle présente ainsi :

« [EDT 66] situe la place du "temps de loisir" ou du "temps libre" dans les 24 heures quotidiennes, et les variations de ce temps libre (en fonction de divers critères). Cependant la description des activités ne peut être que sommaire : fondée sur l'analyse de l'emploi du temps d'une seule journée de chaque personne interrogée, d'une seule journée de chaque personne interrogée, elle ne permet d'étudier que la fréquence moyenne de pratique d'une forme de loisir, et non les distributions de ces fréquences. Une même fréquence moyenne peut signifier que l'activité est pratiquée soit assidûment par peu de personnes, soit occasionnellement par un grand nombre ; elle peut donc représenter des situations très différentes. Afin d'étudier l'intensité des pratiques, il paraissait opportun d'interroger directement sur le sujet un échantillon d'individus à partir d'une liste de loisirs préétablie, aussi complète que possible. » [Extrait du rapport de l'enquête *Comportement des loisirs des Français* 1967 (Debreu, 1973)]

Mieux adapté à la mesure de la stratification des pratiques de loisirs, le questionnaire de l'enquête *Loisirs* interroge ainsi en 1967 un échantillon de français¹⁴ sur leurs activités de « temps libre ». Il s'attache à mesurer les activités physiques et sportives, les sorties culturelles, les pratiques de lecture, la consommation de télévision et de musique ... 43 domaines sont investigués parmi lesquels 6 concernent le jeu :

- Les boules et la pétanque ¹⁵
- Les pratiques ludiques en famille¹⁶
- Les jeux dans les cafés¹⁷
- Le PMU/Tiercé¹⁸

¹⁴ Echantillon aléatoire de 6 637 personnes représentatif de l'ensemble de la population française. Une personne de plus de 14 ans était sélectionnée par la méthode de Kish. Entretien en face à face

¹⁵ Parmi une liste d'activités physiques et sportives figure la pétanque. Pour chacune d'entre elles, les enquêtés sont interrogés sur leur expérience (le fait d'y avoir joué une fois dans sa vie) et la fréquence : « régulièrement » (pendant les 3 derniers ou mois ou les vacances) ou de « de temps en temps » (pendant les 3 derniers ou mois ou les vacances). A ces domaines sont associées des questions sur l'appartenance ou non de l'enquêté à des clubs dédiés à cette activité sportive.

¹⁶ Le jeu, dans un sens large, est évoqué au rang des activités menées avec les enfants : « Avez-vous des enfants avec qui il vous arrive de jouer (jeux, lecture, histoires, etc...) ? ». Un premier ensemble de modalités mesure la fréquence (de « tous les jours » à « moins d'une fois par semaine »). Une moyenne est ensuite demandée : de 20 minutes par jour au moins, à plus d'une heure.

¹⁷ Une question porte sur la nature des activités pratiquées à l'occasion de la fréquentation d'un café parmi lesquelles trois d'entre elles sont des pratiques ludiques : « jouer à un jeu (cartes, dés, etc.) », « jouer au billard ou au billard électrique », « PMU » (jeu ou consultation des résultats)

¹⁸ « Avez-vous déjà joué au Pari Mutuel Urbain (P.M.U ou tiercé) : 1) « oui », 2) « non ». Une question filtrée mesure la fréquence : « Actuellement, y jouez-vous : 1) « tous les jours presque », 2) « chaque semaine ou presque », 3) « environ deux fois par mois », 4) « une fois par mois », 5) « cinq ou six fois par an », 6) « plus rarement », 7) « jamais ou presque jamais. »

- La loterie nationale ¹⁹
- Les jeux de cartes et de société²⁰

Une partie de l'enquête *Loisirs 67* se voit intégrée en 1974 dans la deuxième enquête *Emploi du temps*, huit ans après la première édition. Aux carnets journaliers que les enquêtés remplissent est en effet ajouté un questionnaire sur les travaux ménagers, le sport, les loisirs domestiques (télévision, tricot, bricolage) et la fréquentation de lieux associatifs et culturels dans l'année. Concernant le jeu, on retrouve dans ce questionnaire supplémentaire une seule question issue de l'enquête *Loisirs* de 1967 portant sur les jeux dans les cafés : PMU, cartes, ou billard (électrique)²¹. Davantage exploitée dans la littérature (Chenu, 2002 ; Brousse, 2015) et construite sur un échantillon plus robuste que la précédente²² l'enquête journalière d'*EDT 74* présente d'autres changements. La nomenclature des activités passe de 180 à 194 postes. Si le nombre d'activités ludiques retenues reste identique à celui de l'édition précédente, elles sont toutes intégrées à un niveau intermédiaire « Autres loisir » et non plus à « Sports et loisirs actifs » comme dans l'édition précédente.

Figure 1. Nomenclature des activités sur le jeu (EDT 1974)

AUTRES LOISIRS

39. Jeux

- 391 - Pratique d'un instrument de musique, chant
- 392 - Jeux de cartes
- 393 - Autres jeux de sociétés
- 394 - Tout ce qui se rapporte au P.M.U.
- 395 - Danse chez soi ou chez des amis
- 396 - Autres divers (mots croisés - concours dans les journaux, cinéma à la maison)

La même année qu'*EDT 74*, le Ministère de la Culture met en place la première édition de son enquête sur les *Pratiques culturelles des Français*²³. Moins riche que l'enquête *Loisirs* de l'INSEE de 1967 pour le domaine du jeu, deux questions seulement lui sont consacrées. Parmi une liste de matériel de loisirs (canne à pêche, fusil, guitare, piano, appareils de bricolage etc.) dont le questionnaire mesure la possession à domicile, une entrée concerne « un jeu d'échecs », une seconde « d'autres jeux de société ». Les enquêtés doivent se positionner et, pour chacun

¹⁹ « Tous les jours ou presque » à « jamais ou presque jamais ».

²⁰ « Jouez-vous aux cartes ou à d'autres jeux de société ? ». L'expérience et la fréquence sont mesurées selon les mêmes modalités que le PMU (cf. supra).

²¹ « En général, quand vous allez au café prenez-vous seulement une consommation ou avez également d'autres activités : 1) « vous jouez à un jeu (cartes, dés, etc.) », 2) « vous jouez au billard ou au billard électrique », 3) « Vous jouez au PMU ou vous venez voir les résultats, ... ».

²² L'enquête a été diffusée entre le mois de mai 1974 et avril 1975 auprès d'un échantillon de 10 000 ménages des communes urbaines de France métropolitaine, tirées aléatoirement. Un individu adulte de 18 ans et plus a été sélectionné par la méthode de Kish (6640 personnes). Les résidents des communes de moins de 2 000 habitants n'ont pas été interrogés.

²³ Un sondage est mené auprès d'un échantillon représentatif de la population de la France métropolitaine âgée de 15 ans et plus. L'échantillon est constitué par quota. 1 987 personnes sont interrogées en 1974. La méthode d'enquête employée est sensiblement la même sur l'ensemble des éditions. Au gré des éditions la taille des échantillons augmente : 3 000 personnes en 1981, 5 000 personnes en 1989, 4 350 personnes en 1997, 5000 en 2008, plus de 9 000 en 2018 (les départements et les régions d'outre-mer sont intégrés).

de ces équipements, préciser s'ils l'utilisent « souvent », « de temps », « rarement » ou « jamais » (cf. Figure 2).

Peu renseignée et faiblement définie dans les documents et les rapports disponibles, on comprend à la lecture de l'enquête que la catégorie « autres jeux de société » concerne principalement les cartes, les dames, les petits chevaux et les jeux de plateaux de type *Monopoly*. A la différence des enquêtes *Emploi du temps* et *Loisirs* de l'INSEE, aucune question n'est posée sur le *PMU* ni sur les jeux télévisés et radiophoniques, les kermesses ou les fêtes foraines. Centrée sur les « pratiques culturelles », elle ne manifeste que peu d'intérêt pour la diversité des activités ludiques, contrairement par exemple à la musique dont la pratique de cinq instruments est mesurée. Aussi sommaire soit-elle, *PCF 74* se révèle cependant très utile. Elle permet en effet de sortir d'une approche très large et peu définie du jeu qui est celle des autres enquêtes de la période au profit d'une analyse plus précise et située d'un titre particulier : les échecs²⁴.

Figure 2. Questionnaire *Pratiques culturelles des Français (1974)*

Q.58 - Depuis 1 an, c'est-à-dire depuis _____ 72, cet appareil a-t-il été utilisé par vous ou par une autre personne de votre foyer ?

(Enumérer chaque rubrique citée à Q.57. et cocher en Q.58.)

Q.59 - Vous personnellement, vous en êtes-vous servi depuis 1 an, souvent, de temps en temps, rarement ou jamais....

(Enumérer chaque rubrique citée en Q.58 et cocher en Q.59)

	Q.57	Q.58	Q.59.				
			souvent	de temps en temps	rarement	Jamais	
... un matériel de pêche	Y	X	1	2	3	4	<u>Bx37</u>
un fusil de chasse	Y	X	1	2	3	4	<u>Bx38</u>
une bicyclette	Y	X	1	2	3	4	<u>Bx39</u>
un piano	Y	X	1	2	3	4	<u>Bx40</u>
une guitare	Y	X	1	2	3	4	<u>Bx41</u>
un autre instrument à cordes (violon etc...)...	Y	X	1	2	3	4	<u>Bx42</u>
un instrument à vent (flûte etc...)...	Y	X	1	2	3	4	<u>Bx43</u>
un autre instrument de musique	Y	X	1	2	3	4	<u>Bx44</u>
une perceuse ou autre appa- reil électrique pour brico- lage.	Y	X	1	2	3	4	<u>Bx45</u>
un jeu d'échecs	Y	X	1	2	3	4	<u>Bx46</u>
d'autres jeux de société ..	Y	X	1	2	3	4	<u>Bx47</u>
des articles de sports, tels skis, raquette, table de ping-pong etc...	Y	X	1	2	3	4	<u>Bx48-</u>

²⁴ Une question ouverte en fin de questionnaire offre à l'enquêté la possibilité de parler d'un loisir non mentionné dans l'enquête.

1980-2000 : un intérêt croissant pour le jeu

Diversification des formes de jeux interrogées

Si les pratiques ludiques des années 1960 et 1970 se révèlent peu renseignées, les décennies suivantes sont mieux documentées. Entre 1980 et 1999, on recense 24 enquêtes qui évoquent la question du jeu (cf. Tableau 2). En trompe l'œil, ce chiffre ne témoigne pas à lui seul d'un intérêt grandissant par la recherche pour les pratiques ludiques mais plutôt d'une inflation des enquêtes publiques en général (Martin, 2020) et de celles dans lesquelles une ou plusieurs questions mentionnent un jeu. A titre d'exemple, les enquêtes *Logements* de l'INSEE²⁵ posent systématiquement à partir de 1992 la question d'un « gain financier » au cours de l'année suite à un jeu d'argent (*PMU, Loto* ou autre). Les parties fixes ou variables de l'*Enquête Permanente sur les Conditions de Vie* intègrent également une question similaire dès sa première édition en 1996²⁶. Cette intégration du jeu d'argent dans les ressources financières des enquêtés tient en partie au développement fulgurant des jeux d'argent, et plus particulièrement à ceux des jeux de grattage de type *Banco* au milieu des années 1980²⁷.

Tableau 2. Enquêtes comportant une ou plusieurs variables sur le jeu : 1980-1999

- Pratiques culturelles des Français (PCF) – 1981, SER-Ministère de la Culture (producteur)
- Image de la science – 1982, CEVIPOF-SOFRES (auteur), Ministère de la Recherche et de la Technologie (producteur)
- Emploi du temps (EDT) - 1985-1986, INSEE (producteur)
- Loisirs – 1987-1988, INSEE (producteur)
- Pratiques culturelles des Français – 1988-1989, DEPS - Ministère de la Culture (producteur)
- Enquête complémentaire Emploi : temps de travail – 1988, INSEE (producteur)
- Espaces de vie et environnement – 1991-1992, INED (producteur), Fonds d'Investissement pour la Qualité de la Vie, Ministère de la Recherche et de la Technologie, Ministère de l'environnement (SRETIE), INED (financeurs)
- Efforts d'éducation des familles – 1992, INSEE, INED (producteurs)
- Enquête logement INSEE – 1992, INSEE (producteur)
- Enquête Transports et communications – 1993-1994, INSEE (producteur)
- Enquête permanente sur les conditions de vie des ménages (EPCV), partie variable : vacances à domicile – 1995, INSEE (producteur)
- Enquête logement – 1995, INSEE (producteur)
- EPCV partie variable : détentions d'actifs - 1996, INSEE (producteur)
- Pratiques culturelles des Français - 1997-1998, DEP - Ministère de la Culture (producteur)
- Les jeunes et l'écran – 1997, DEP - Ministère de la Culture
- EPCV partie variable : travail et modes de vie - 1997, INSEE (producteur)
- Patrimoine - 1997-1998, INSEE (producteur)
- EPCV, partie fixe : santé, logement et endettement des ménages - 1998, INSEE (producteur)
- EPCV, partie variable : les lieux et habitudes d'achat - mai 1998, INSEE (producteur)
- Emploi du temps (EDT) – 1998-1999, INSEE (producteur)
- EPCV partie fixe : santé, logement et endettement des ménages - 1999, INSEE (producteur)
- Enquête mensuelle de conjoncture auprès des ménages - 1999, INSEE (producteur)
- EPCV, partie variable : services de proximité - mai 1999, INSEE (producteur)

²⁵ Réalisées annuellement à partir de 1955.

²⁶ Séries d'enquêtes menée par l'INSEE qui comportent une "partie fixe" dite "indicateurs sociaux" et une "partie variable" destinée à étudier ponctuellement un dimension particulière liée aux conditions de vie : la « participation à la vie associative » par exemple en 2002 ou « les vacances » en 2004. Ces enquêtes ont cessé en 2006 (source ADISP)

²⁷ Cf. chapitre 3.

D'autres enquêtes de la période évoquent le jeu mais ne s'intéressent ni aux usages ni aux publics. Le jeu est alors évoqué dans une perspective autre que la mesure d'un loisir. En 1988, l'enquête menée par l'INSEE sur le *Temps de travail*²⁸ étudie ainsi les périodes d'inactivité pendant les horaires de travail et demande si, pendant cet intervalle, « certaines activités PERSONNELLES [sic] (lecture, tricot, jeux, télévision, sommeil) » ont été effectuées. En 1991, l'enquête sur les « structures de l'opinion » du Commissariat à l'Energie Atomique (CEA) interroge les Français sur leur envie (ou non) de voir les « jeux Olympiques organisés en France ». La même année, une enquête menée par l'INED, s'intéresse au jeu comme un indicateur du rapport des enquêtés à « leur espace de vie et à l'environnement » en leur demandant s'ils avaient, « avant l'âge de 10 ans, la permission de jouer dans la campagne ou dans les rues sans être accompagné de vos parents »²⁹.

En ne gardant que les enquêtes qui portent directement sur l'équipement, la pratique ou l'expérience d'un jeu dans les derniers mois, 11 seulement fournissent des données entre 1980 et 2000 sur les jeux de cartes, les jeux de sociétés, les mots croisés, la pétanque et les jeux d'argent mais aussi sur les « jeux électroniques » qui apparaissent alors dans les questionnaires. Si le nombre d'enquêtes incluant des questions sur jeu est donc sensiblement le même que celui des deux décennies précédentes, le nombre de variables dédiées au jeu par questionnaire augmente : 10 en moyenne contre 4 précédemment.

Outre le nombre croissant de variables, l'étude des questionnaires relève un intérêt plus marqué pour la diversité des pratiques ainsi qu'une plus grande finesse dans le questionnement à l'image de l'édition *Pratiques Culturelles des Français* de 1981³⁰. Si elle reste relativement pauvre concernant le jeu de société en conservant les mêmes variables que l'édition précédente (cf. Figure 3), elle interroge pour la première fois l'équipement et la pratique des « jeux électroniques », mais sans réellement définir ces derniers. La question porte sur l'équipement et la fréquence des usages dans l'année : « souvent », « de temps en temps », « rarement », « pas du tout », comme c'est le cas pour les échecs et les jeux de société. Elle ajoute également une nouvelle question concernant la pratique effective ou non dans l'année de trois jeux d'argents : le PMU, le Loto et la loterie nationale : « Depuis 1 an, c'est-à-dire depuis Décembre 80, vous est-il arrivé au moins une fois, seul ou en partageant avec quelqu'un ... De jouer au loto, de jouer au P.M.U., d'acheter un billet de loterie nationale » ?

²⁸ Il s'agit de la première enquête consacrée à ce thème dans la série des enquêtes complémentaires à l'enquête *Emploi* commencée en 1982. Un échantillon de 18 840 personnes ayant un emploi (à l'exception des agriculteurs) issu du tiers sortant de l'enquête *Emploi* est interrogé (n=19097). (Source Quetelet)

²⁹ Modalités : « oui dans la campagne », « oui dans les rues », « non ». Echantillon stratifié (n=4744)

³⁰ Echantillon de 3 984 personnes de 15 ans et plus, constitué selon la méthode des quotas : 9 régions couvrant tout le territoire, 4 catégories d'agglomérations avec deux catégories supplémentaires, Paris intramuros et le reste de l'agglomération parisienne.

Figure 3. Questionnaire Pratiques culturelles des Français (1981)

Q.71- Je vais vous énumérer un certain nombre d'appareils ou d'instruments et vous allez me dire, pour chacun, si on les possède chez vous, à la maison ou éventuellement dans une résidence secondaire.
Énumérer - Coder si OUI

	Q.72	Q.73				
		souvent	de temps en temps	rarement	pas du tout	
Un matériel de pêche ?	Y X	1	2	3	4	B.68
Un fusil de chasse ?	Y X	1	2	3	4	B.69
Une bicyclette ?	Y X	1	2	3	4	B.70
Un piano ?	Y X	1	2	3	4	B.71
Une guitare ?.....	Y X	1	2	3	4	B.72
Un autre instrument à cordes (violon, etc.)	Y X	1	2	3	4	B.73
Un instrument à vent (flûte, etc..) ? ...	Y X	1	2	3	4	B.74
Un autre instrument de musique ?	Y X	1	2	3	4	B.75
Une perceuse ou autre appareil électrique pour bricolage ?	Y X	1	2	3	4	B.76
Un jeu d'échecs ?	Y X	1	2	3	4	B.77
D'autres jeux de société ?	Y X	1	2	3	4	B.78
Un ou des jeux électroniques ?	Y X	1	2	3	4	B.79
Des articles de sport tels que skis, raquette, table de ping-pong, etc... ? ..	Y X	1	2	3	4	B.80
Rien de tout cela	<input type="checkbox"/>					

Passer à Q.74

Poser Q.72 pour chaque catégorie citée en première colonne (Q.71)

Q.72 - Depuis 1 an, c'est à dire depuis Décembre 80, ce ... (préciser) a-t-il été utilisé par vous-même ou par une autre personne de votre foyer ?

Q.73 - Vous personnellement, depuis Décembre 80 vous en êtes vous servi souvent de temps en temps, rarement ou pas du tout ? Énumérer chaque appareil codé X à Q.72.

L'édition suivante de *PCF* en 1988³¹ confirme cet intérêt croissant pour le jeu. Abandonnant la question des équipements, elle s'intéresse à la pratique des jeux électroniques³², à celle du *PMU* et à d'autres activités ludiques bien plus populaires que les échecs : « faire des mots croisés », « jouer aux cartes », « jouer au loto, Tac Au Tac [sic], Tapis Vert », « jouer aux boules »³³ (cf. Figure 4). Pour la première fois également, une question mesure la consommation de jeux télévisés : « les Chiffres et les Lettres » et la « Roue de la Fortune » sont proposés dans une liste

³¹ Échantillon stratifié de 5 000 personnes de 15 ans et plus, constitué selon la méthode des quotas.

³² Le questionnement change un peu. *PCF* 89 n'interroge plus l'équipement en jeux électroniques à domicile et la fréquence de son usage dans l'année mais plus généralement la pratique effective (au moins une fois) de jeux électroniques dans l'année et sa fréquence : « : souvent, de temps en temps, rarement ».

³³ La pratique dans l'année est interrogée ainsi que sa fréquence : « souvent, de temps en temps, rarement ».

d'« émissions actuelles ou récentes »³⁴ et les enquêtés de préciser s'ils les ont, ou non, regardés plusieurs fois. Le goût et le dégoût pour ces programmes sont de la même façon interrogés³⁵.

Figure 4. Questionnaire *Pratiques Culturelles des Français* (1988)

PAIR : CARTON 3a	Q. 5a PRATI- QUES	Q. 5b - FREQUENCE		
		SOUVENT	DE TEMPS EN TEMPS	RAREMENT
- Aller dans les magasins pour l'ameublement ou la décoration de votre domicile -----	1/19	1	2	3/21
- Faire les boutiques pour acheter des vêtements à la mode -----	2	1	2	3/22
- Faire des mots croisés -----	3	1	2	3/23
- Faire vous-même des vêtements -----	4	1	2	3/24
- Faire du tricot -----	5	1	2	3/25
- Faire de la broderie, crochet, tapisserie -----	6	1	2	3/26
- Essayer de nouvelles recettes de cuisine -----	7	1	2	3/27
- Faire vous-même des travaux de petit bricolage (étagère, pose de papier peint...) -----	8	1	2	3/28
- Faire vous-même des travaux de bricolage plus importants (maçonnerie, plomberie...) -----	9	1	2	3/29
- Vous occuper de votre voiture ou de votre moto (la laver, réparer...) -----	0	1	2	3/30
- Vous occuper d'un jardin potager -----	XI	1	2	3/31
- Vous occuper d'un jardin d'agrément (fleurs, pelouse) -----	XII	1	2	3/32
- Jouer aux cartes -----	1/20	1	2	3/33
- Jouer au PMU -----	2	1	2	3/34
- Jouer au Loto, Tac au Tac, Tapis Vert... -----	3	1	2	3/35
- Jouer à des jeux électroniques -----	4	1	2	3/36
- Jouer au tennis -----	5	1	2	3/37
- Pratiquer un sport d'équipe -----	6	1	2	3/38
- Faire du jogging ou du footing -----	7	1	2	3/39
- Faire de la gymnastique chez vous ou dans une salle spécialisée -----	8	1	2	3/40
- Jouer aux boules -----	9	1	2	3/41
- Aller à la pêche -----	0	1	2	3/42
- Aller à la chasse -----	XI	1	2	3/43
- Aucune -----	XII	1	2	3/44

IMPAIR : CARTON 3b

5b POUR CHAQUE ACTIVITE PRATIQUEE
Pour l'activité ----- (ENQUETEUR : Reprendre chaque activité pratiquée codée en Q.5a), au cours des 12 derniers mois, l'avez-vous pratiquée souvent, de temps en temps ou rarement ?

Q.6a

La troisième édition de *PCF*, en 1997, confirme ce mouvement d'attention croissante portée au jeu. La diversité des pratiques ludiques étudiées est maintenue : les « mots croisés », les parties de « boules », « le PMU », les « jeux électroniques » et la consommation de jeux télévisés sont toujours mesurées. Quelques libellés sont modifiés dans une logique de mise à jour qui témoigne du développement de l'offre de jeux d'argent au milieu des années 1980. L'item « Jouer au Loto, Tac-o-Tac » est ainsi agrémenté de nouveaux titres : « Morpion, Keno, Banco » (cf. Figure 5). Les jeux télévisés comme les « chiffres et les lettres » sont toujours interrogés en termes de visionnage et de goût³⁶, mais la « Roue de la Fortune » cède la place au « Juste Prix ». D'autres modifications de libellés rendent plus difficile la comparaison de cette enquête avec les précédentes. La variable « jouer aux cartes », ainsi formulée dans l'édition précédente, devient plus large en associant d'autres formes de jeux, notamment les jeux de

³⁴ La liste comprend : « les enquêtes du commissaire Maigret », « le ciné-club ou le cinéma de minuit », « les émissions historiques d'Alain Decaux », « le magazine Super Sexy », « le Grand Echiquier de Jacques Chancel », « Avis de recherche de Patrick Sabatier », « Au théâtre ce soir », « Apostrophes de Bernard Pivot ».

³⁵ Outre leur visionnage dans l'année, on demande aux enquêtés les « trois [émissions] préférées », et celles que « vous ne regardez jamais parce que vous ne les aimez pas ou qu'elles ne vous intéressent pas » (3 réponses maximum).

³⁶ Il s'agit de la même question qu'en 1989 : on demande aux enquêtés s'ils ont regardé certains programmes, quels sont les « trois préférés » et ceux que « vous ne regardez jamais parce que vous ne les aimez pas ou qu'elles ne vous intéressent pas ».

société et de plateau. On demande ainsi aux enquêtés s'ils ont joué « aux cartes ou à des jeux de société (Scrabble...) » et à quelle fréquence³⁷.

Figure 5. Questionnaire Pratiques culturelles des Français (1997)

Q10a – Je vais vous montrer une liste d'activités. Vous me direz celles que vous avez pratiquées au cours des douze derniers mois

- Faire du tricot
- Faire de la broderie, crochet, tapisserie
- Faire des mots croisés
- Faire de « bons plats » ou essayer de nouvelles recettes
- Faire vous-même des travaux de bricolage
- Vous occuper de votre voiture ou de votre moto (la laver, réparer...).
- Vous occuper d'un jardin potager
- Vous occuper d'un jardin d'agrément (fleurs, pelouse)
- Jouer aux cartes ou à des jeux de société (Scrabble...)
- Jouer au PMU
- Jouer au Loto, Tac-o-Tac, Morpion, Keno, Banco...
- Jouer à des jeux électroniques sur une mini-console (Gameboy, Gamegear...)
- Jouer aux boules
- Aller à la pêche
- Aller à la chasse
- Aller se promener dans un espace vert ou en forêt
- Faire une randonnée d'au moins une demi-journée à pied ou à vélo
- Faire du yoga ou de la relaxation
- Faire du footing, du jogging
- Faire de la gymnastique ou de l'éducation physique
- Pratiquer une autre activité physique ou sportive → QUESTION 10b
- Aucune de ces activités → QUESTION 11a

Cette intégration croissante du jeu dans les enquêtes publiques est également perceptible dans la troisième édition de l'enquête *Emploi du temps*, diffusée en 1985. Plus représentative que la précédente en termes d'échantillonnage³⁸, elle présente un niveau de détail inédit dans la nomenclature des activités. Elle comprend 196 activités au niveau le plus détaillé (Brousse, 2015). Ce souci du détail s'observe dans les exemples donnés aux enquêteurs, jusque dans les domaines du jeu (cf. Figure 6 et 7). Passant à 9 postes « généraux » au niveau le plus agrégé, la logique de la nomenclature est modifiée. Les pratiques ludiques sont intégrées dans une catégorie générale « Loisirs passifs ». On retrouve au sein de cette catégorie sensiblement les mêmes activités que les éditions précédentes : « jeux de cartes » et « autres jeux de société » ne changent pas. L'ancienne appellation de 1966 et 1974 « Tout ce qui se rapporte au PMU » devient « PMU » et se voit accompagnée du libellé « jeux de hasard et Jeux électroniques style flipper » (cf. Figure 6). Ces pratiques sont intégrées comme en 1974 au même niveau intermédiaire de codage, « Jeux », auquel appartient également la « pratique d'un instrument de musique, chant, théâtre » et la « danse chez soi ou chez des amis ».

³⁷ Les modalités sont : « régulièrement tout au long de l'année », « de temps en temps tout au long de l'année », « seulement pendant les vacances ».

³⁸ L'échantillon est plus large que celui de l'enquête précédente de 1974-75. L'enquête a été menée sur l'ensemble de la France, y compris rurale et non plus seulement sur la France urbaine. 16 000 logements sont tirés au sort et l'échantillon final est composé de 16 047 individus âgés de 15 ans et plus (source ADISP).

Figure 6. Nomenclature des activités (EDT INSEE 1985)

<pre> ===== 742 Jeux de cartes ===== bridge je joue aux cartes joue au bridge nous avons joué aux cartes nous jouons au rami nous jouons aux cartes partie de belote partie de belote avec amis réussites </pre>	<pre> ===== 744 PMU, jeux de hasard (y c. jeux électroniques style flipper) ===== dépôt des paris fait son loto je fais mes jeux je fais mes jeux de tiercé je joue à des jeux électroniques je joue au baby-foot je m'arrête faire un flipper au café j'étudie mon tiercé jouer au loto on fait notre tiercé </pre>
<pre> ===== 743 Autres jeux de sociétés ===== je joue au scrabble je joue aux échecs avec ma femme je me lève pour jouer aux jeux de société jeu de yams jeux d'échecs jeux de société jouer au backgammon </pre>	<pre> ===== 746 Autres, divers (mots croisés, concours, cinéma à la maison) ===== discussion + mots croisés j'ai fait des mots fléchés j'explique le fonctionnement de la caméra j'étudie problème du jour du concours journal je fais des mots croisés je fais des puzzles très grands je fais une grille de mots placés je prépare une caméra </pre>

Deux nouvelles entrées viennent compléter cet ensemble de « jeux » : « faire des films, des photos, des enregistrements » (autrefois associé à « autre divers ») mais aussi la « Micro-informatique domestique (jeux, gestion, etc.) » qui fait sa première apparition dans l'analyse des emplois du temps (cf. figure 6). Les jeux d'intérieur et d'extérieur sont toujours présents. Désignant les mêmes activités que dans les éditions précédentes, ils sont intégrés, au niveau le plus agrégé dans la catégorie, « soins aux personnes du ménage » et non plus « soins donnés aux enfants ». Le souci de précision concernant ces entrées est manifeste. Dans les documents fournis aux enquêteurs ils renvoient plus explicitement aux jeux de construction et aux jeux de faire-semblant (cf. figure 7).

Figure 7. Nomenclature des activités (EDT INSEE 1985)

<pre> 74 - <u>Jeux</u> 1 - Pratique d'un instrument de musique, chant, théâtre, ... 2 - Jeux de cartes 3 - Autres jeux de sociétés 4 - PMU, jeux de hasard (y c. jeux électroniques style flipper) 5 - Danse chez soi ou chez des amis 6 - Autres, divers (mots croisés, concours, cinéma à la maison) 7 - Faire des films, des photos, des enregistrements, ... 8 - Micro-informatique domestique (jeux, gestion, etc) </pre>
<pre> PRECISIONS ***** Précisez le type de jeu : jouer au monopoly sera classé dans les jeux de société, jouer aux Lego dans les jeux d'intérieur. </pre>

Cette diversification des activités ludiques dans l'enquête *EDT* de 1985 se traduit dans une moindre mesure dans le questionnaire complémentaire aux carnets journaliers³⁹. Il interroge toujours la pratique des jeux dans les cafés⁴⁰ et évoque par ailleurs le jeu, à titre d'exemple seulement, dans une question sur les relations sociales : « Vous arrive-il d'aller discuter, prendre l'apéritif, déjeuner, jouer aux cartes etc. ? »⁴¹

Vingt ans après sa première édition, l'INSEE renouvelle à l'identique ou presque son enquête sur le *Comportement de loisirs des Français* en 1987. Bien plus détaillée que la précédente, elle se révèle, là aussi, la plus riche de la période pour ce qui concerne le jeu. Basée sur un échantillon plus important⁴², elle conserve 5 des 6 variables de l'édition de 1967 consacrées aux activités ludiques, sans grand changement de formulation : pétanque/boule⁴³, pratiques de jeux dans les cafés, jeux de cartes et de société⁴⁴, *PMU/Tiercé*⁴⁵, *Loto*. Dans les modalités décrivant les pratiques de jeux au café, on note pour la première fois l'apparition dans un questionnaire de l'expression « jeux vidéo », juste à côté du « flipper »⁴⁶.

Figure 8. Questionnaire *Loisirs* INSEE (1987)

452 Jouez-vous aux cartes ou à d'autres jeux de société ?

1. oui
2. non → **453**

A quel jeu principalement ?

↳ Consulter la carte "JEUX"

Tous les combien y jouez-vous environ ? (au jeu le plus fréquent)

1. tous les jours ou presque
2. chaque semaine ou presque
3. une ou deux fois par mois
4. cinq à six fois par an
5. plus rarement
6. presque jamais

³⁹ Le sport, les travaux ménagers et quelques pratiques culturelles sont toujours interrogés.

⁴⁰ Le questionnement est sensiblement le même que dans *loisirs INSEE 67* et *EDT 74*. Une première question demande : « En moyenne, tous les combien allez-vous dans les cafés ? ». Une seconde question interroge les activités menées : « en général, vous y allez pour : 1) jouer à un jeu (cartes, dés, etc.), 2) jouer au billard ou au billard électrique, 3) jouer à un jeu de hasard ou voir les résultats ».

⁴¹ Les modalités portent sur la fréquence dans l'année et sur les partenaires : « chez des voisins », « chez des amis », ...

⁴² L'échantillon est composé de 15 000 logements tirés au hasard. 10 872 ménages ont répondu à l'enquête. Certaines populations font l'objet de modules spécifiques : 1) Les jeunes qu'on interroge en particulier sur leur appartenance à une 'bande', et sur leur argent de poche. 2) Les inactifs de plus de 60 ans qu'on interroge sur leur participation à un club du 3ème âge et sur leurs activités de l'après-midi. (Source ADISP)

⁴³ La formulation change un peu. Contrairement à l'édition de 1967 il s'agit d'une question spécifique « Jouez-vous de temps en temps à la pétanque ou à un autre jeu de boule ». Si la réponse est oui, une première question mesure la période : 1) « seulement pendant les vacances », 2) « toute l'année y compris les vacances », 3) « seulement en dehors des vacances ». Une seconde question mesure la régularité (« jouez-vous régulièrement », Oui/Non). Une dernière question mesure le temps en heure et en minutes.

⁴⁴ La question est strictement identique à celle de 1967 : « Jouez-vous aux cartes ou à d'autres jeux de société ? » Oui/Non. Une seconde question mesure la fréquence : Tous les combien y jouez-vous environ ? : 1) « tous les jours ou presque », 2) « chaque semaine ou presque », 3) « une ou deux fois par mois », 4) « cinq à six fois par an », 5) « plus rarement », 6) « presque jamais ».

⁴⁵ La question est quasiment identique à celle de 1967 : « jouez-vous de temps en temps au tiercé ou à d'autres chevaux de courses ? »

⁴⁶ La question est identique ou presque à celles posée dans *Loisirs INSEE 67*, dans *EDT 74* et *EDT 85*. Après avoir précisé sa fréquence de fréquentation des cafés dans l'année, l'enquêté doit indiquer s'il y prend seulement une consommation ou 1) s'il joue « à un jeu (cartes, dés, etc.) », 2) s'il joue « au billard ou au flipper ou à un jeu vidéo », 3) s'il « parie » ou 4) s'il « bavarde ».

Si la question sur les pratiques ludiques en famille a disparu, cette nouvelle enquête intègre, contrairement à 1967, les mots croisés⁴⁷ et présente un niveau de détail inédit pour le jeu de société, en demandant un titre « principalement joué » sans balise temporelle (cf. Figure 8). Une liste de titres est proposée : la belote, le bridge, le tarot, la réussite, les échecs, les dames, le Go, le *Scrabble*, le *Monopoly*, les dominos et le jeu de rôle. Comme *PCF* six ans plus tôt, l'enquête mesure le goût pour les jeux télévisés en demandant aux enquêtés si, parmi une liste de programmes, ils souhaiteraient « voir la finale des chiffres et des lettres ».⁴⁸

Des jeux électroniques ... aux jeux vidéo

Si les enquêtes disponibles au début des années 1980 marquent une diversification des formes de jeux étudiés, elles témoignent d'un intérêt marqué pour les pratiques populaires liées notamment au PMU et aux cartes. Sur cette décennie, les questionnaires commencent également à intégrer des premiers questionnements sur les « jeux électroniques ». Ces derniers, sans jamais être clairement définis, vont, au tournant des années 1990, progressivement devenir hégémoniques dans les questionnaires et l'emporter sur les formes plus traditionnelles. Employée pour la première fois dans *PCF* 81, l'expression « jeux électronique » est mobilisée l'année suivante dans une enquête, *L'image de la science*, du CEVIPOF mais avec une définition technique plus précise. Diffusé en 1982, le questionnaire mesure les « attitudes du public à l'égard de la recherche scientifique française » et s'intéresse, dans une perspective futurologique, à des activités qui « d'ici quelques années » se feront au moyen d'« un écran de télévision et un clavier comme celui d'une machine à écrire » : « consulter son compte en banque », « consulter l'annuaire téléphonique », « connaître les prévisions météo dans votre région », « réserver une place de train », « utiliser les jeux électroniques ». Chaque enquêté doit se positionner sur chaque activité en la considérant comme « très intéressante » ... ou « pas intéressante ».

A partir du milieu des années 1980, marquées par une première crise du secteur des consoles de jeu vidéo (Kline, 2003) et par le développement des micro-ordinateurs domestique en France (Blanchet & Montagnon, 2020), les questionnements se déplacent et portent moins sur les « jeux électroniques » que sur les pratiques « informatiques ». Comme souligné précédemment, l'enquête *Emploi du temps* intègre, pour la première fois en 1985, une entrée « Micro-informatique domestique (jeux, gestion) ». Deux ans plus tard, la deuxième enquête de l'INSEE sur les *Loisirs* est plus élaborée dans ce domaine. Après avoir demandé l'équipement du foyer en micro-ordinateur ainsi que la fréquence d'usage et le temps consacré, le questionnaire s'attache à mesurer les types de pratiques. Il demande ainsi aux enquêtés s'ils se servent de leur ordinateur pour « découvrir l'informatique », « travailler chez vous », « gérer votre vie quotidienne (budget) ou « jouer ». Plus loin, une question demande à l'enquêté s'il utilise des « logiciels de jeux »⁴⁹. Enfin une batterie de questions est consacrée aux usages du minitel. On

⁴⁷ « Faites-vous de temps en temps des mots croisés (y compris des mots fléchés) ? » : Oui/Non. Une deuxième question demande si la pratique est régulière (Oui/Non). Enfin une question demande une précision de durée sans indication d'échelle ou d'intervalle temporel : « combien de temps environ ? »

⁴⁸ Comme *PCF* 81, une autre question propose un ensemble de programmes de télévision et l'enquêté doit indiquer ceux qu'il ne regarde jamais.

⁴⁹ Réponse oui/non.

interroge ainsi l'usage, la fréquence, et la préférence pour un ensemble de services : l'annuaire téléphonique, les renseignements administratifs, les services bancaires, la météo ... et les jeux.

En 1997, la nouvelle édition de *PCF* conserve la dénomination « jeux électroniques » mais une indication est ajoutée : « sur une mini-console (Gameboy, Gamegear...) ». Le questionnement apparaît dès lors plus restrictif que dans l'édition précédente, cette précision excluant de fait les pratiques sur ordinateurs ou sur bornes d'arcade. L'édition *Pratiques culturelles* de 1997 marque d'une certaine façon le début d'une analyse plus contextualisée du jeu vidéo face d'une part à son développement sur différents supports et d'autre part à l'importance prise par les consoles dans les foyers. En plus des pratiques, l'enquête mesure ainsi l'équipement en « console de jeux qui se branche sur la télévision (Mégadrive, Sega Saturn, Super Nintendo, Playstation...) » et celui en ordinateur⁵⁰ dont elle interroge également le parc de logiciel et la place qu'y occupent « les cédéroms de jeux et de divertissement »⁵¹. On observe ici le début d'un « certain trouble de l'appareil statistique » (Donnat, 2010), devant la multiplication des dispositifs techniques permettant des pratiques vidéoludiques : « Désormais, rares sont les pratiques culturelles ou médiatiques qui se laissent ainsi facilement réduire à une équation simple du type : une activité = un support ou un média + un lieu » (Donnat, 2010).

A la fin des années 1990, le terme « jeux électroniques » s'efface progressivement devant celui de « jeux vidéo ». En 1998, *EDT* modifie sa nomenclature. Le poste « micro-informatique domestique (jeux, gestion) », précédemment utilisé, se voit accompagnée de l'incise : « jeux informatiques et jeux vidéo (Sega, Nintendo, consoles diverses) ». L'imposition du terme de « jeu vidéo » est confirmée la même année dans *l'Enquête permanente sur les conditions de vie*, dans la partie variable « les lieux et habitudes d'achat » : une question porte sur l'équipement en « console de jeux vidéo » (mais aussi la fréquence des usages). Si l'ordinateur et la console apparaissent désormais comme les plateformes privilégiées dans les questionnaires, le minitel continue cependant d'être évoqué jusqu'à la fin des années 1990, à l'instar de l'enquête *Loisirs* de 1987, de l'édition de l'enquête récurrente *Transports et communication* en 1993-94⁵², où l'on mesure l'utilisation du terminal « pour les jeux » (couplé avec l'usage de « service relationnel ») ou encore dans l'enquête de 1997 sur les *Jeunes et la culture de l'écran* (Pasquier & Jouët, 1999) sur laquelle nous reviendrons.

A la diversification croissante des types de jeux observés par les enquêtes au début des années 1980, la décennie suivante voit progressivement l'interrogation des activités ludiques traditionnelles s'effacer au profit d'une analyse plus fine et concentrée sur les jeux vidéo. A ce titre, l'édition d'*EDT 1998* illustre bien cette transition (cf. Figure 9). Outre des modifications d'échelle de temps dans les carnets⁵³, certains postes d'activités de la nomenclature sont

⁵⁰ « Ici, dans votre foyer, possédez-vous un micro-ordinateur en état de marche (y compris portable) ? »

⁵¹ « Quels genres de logiciels ou de cédéroms possédez-vous dans votre foyer ? » : 1) « Bureautique (traitement de texte, tableur...) », 2) Jeux et divertissement, 3) Encyclopédie, dictionnaire, 4) Éveil et éducatif (enfants, apprentissage des langues...), 4) Culture et découverte (arts, histoire, nature...), 5) Vie pratique (loisirs, cuisine, tourisme...), 6) NSP, 7) Autres

⁵² L'enquête "Transports et communications" de 1993-1994", sous un titre un peu différent, s'inscrit dans la lignée des enquêtes "Transports" déjà réalisées. Tous les dix à quinze ans environ, le ministère chargé des transports et l'Insee conduisent une enquête nationale sur les transports. Elle a pour objectif de décrire tous les déplacements, quelle qu'en soit la raison, le mode de transport, la durée, la distance, la période de l'année ou le moment de la journée (Source ADISP).

⁵³ Pour s'intégrer dans les programmes européens et dans un souci d'harmonisation, les intervalles de temps retenus passent à 10 minutes au lieu de 5 rendant ainsi la comparaison avec les enquêtes plus difficiles : pour l'enquête de 1999 « les activités

modifiés. On ne distingue ainsi plus les cartes des « autres jeux de société ». Elles sont assimilées dans l'entrée « jeux de société ». Le libellé concernant les jeux de hasard change également en intégrant les jeux de tirage et de grattage pour devenir « Jeux de hasard et d'argent : PMU, Loto ; Banco », au lieu de « PMU jeux de hasard (y compris jeux électroniques style flipper »). Dans cette édition, seul le libellé concernant les mots croisés ne change pas. L'ensemble des jeux mesurés sont regroupés dans une catégorie « loisir », et rassemblés dans la sous-catégorie : « passe-temps et jeux ». *EDT* 1998 gagne au final en précision sur le jeu vidéo pour perdre en visibilité sur le reste des autres pratiques ludiques. L'édition suivante d'*EDT* en 2009 ne modifie pas profondément cette nomenclature des activités concernant le jeu, par rapport à l'édition précédente, privilégiant toujours une analyse plus fine des pratiques vidéoludiques.

Figure 9. Nomenclature des activités : EDT 1998

66 - Passe-temps et jeux	
661 -	Pratique de la musique, du théâtre, de la danse
662 -	Jeux de société, électroniques comme le flipper, les jeux d'arcade
663 -	Jeux de hasard et d'argent : PMU, Loto, Banco, etc..
664 -	Divers : mots croisés, concours
665 -	Faire des films (vidéo ou traditionnels), photos, enregistrer, les visionner
666 -	Micro-info domestique, jeux informatiques (Sega, Nintendo, consoles diverses)

A l'aube du nouveau millénaire, l'enquête européenne *f*, menée en France par Dominique Pasquier et Josiane Jouët, marque un tournant important dans la connaissance statistique des pratiques vidéoludiques en France. Réalisée entre le mois d'avril et le mois de juin 1997⁵⁴, il s'agit de la première enquête qui s'intéresse de façon aussi détaillée à l'environnement médiatique et à l'usage des « nouveaux écrans » des jeunes âgés entre 6 et 17 ans. Analysant la diversité des usages numériques, le questionnaire présente un ensemble conséquent de variables sur les pratiques vidéoludiques. Il mesure ainsi la durée des sessions de jeu vidéo, les fréquences, les équipements (en distinguant les consoles, des consoles portables, des ordinateurs), le nombre de jeux possédés, la place du jeu vidéo dans les conversations entre amis ou en famille, la lecture de magazines spécialisés, les partenaires de jeux, les modes de régulations parentaux. Il interroge aussi et pour la première fois les genres vidéoludiques privilégiés. Sont ainsi mesurés les jeux d'« Aventure/Science-Fiction », d'« Action/combat/Wargames », de « Sport, Simulation », et les « Jeux de rôle/de stratégie ». *Les jeunes et la culture de l'écran* est la première enquête à produire une connaissance fine des pratiques vidéoludiques enfantines et acte d'une certaine façon la place centrale du jeu vidéo dans la socialisation des jeunes et leur culture ludique (Pasquier & Jouët, 1999).

de courte durée (5 mn ou moins) n'ont pas toujours été notées par les individus enquêtés ou ont été regroupées avec d'autres. En effet, le nombre moyen de lignes remplies sur le carnet de 1986 est de 32 alors qu'il n'est plus que de 22 en 1999. Ceci concerne surtout des activités ménagères (mettre la table, réchauffer un plat, faire les lits...) mais aussi les pauses dans le travail ou les trajets à pied, ou les conversations et les appels téléphoniques. Par rapport à l'enquête de 1986 la liste des codes possibles des activités a été réduite de moitié en 1998 (de 200 postes environ à une centaine) mais les libellés d'activité ayant été saisis intégralement, un recodage reste possible. « Il est donc possible que certaines activités soient en baisse mais en fait c'est comme elles sont courtes, elles n'ont pas été notées en 98 ». (Brousse 2015)

⁵⁴ L'échantillon, constitué par les services statistiques de la Direction de l'Évaluation et de la Prospective du Ministère de l'Éducation Nationale comprend 1 417 jeunes de 6 à 17 ans. La passation des questionnaires a été effectuée en milieu scolaire. L'enquête a été menée à l'échelle européenne dans 11 pays européens : L'Allemagne, la Belgique (Flandre), le Danemark, l'Espagne, la Finlande, la France, l'Italie, les Pays Bas, le Royaume Uni, la Suède, la Suisse et Israël (Livingstone, 1999).

2000-2020 : Place aux jeux ... vidéo !

Au tournant des années 2000, le mouvement entamé la décennie précédente s'amplifie. Les enquêtes, elles même-toujours plus nombreuses (Martin, 2020), intègrent de plus en plus fréquemment des questions sur le jeu. Entre 2000 et 2018 on recense plus d'une centaine d'enquêtes publiques intégrant une variable sur ce thème. Sans pouvoir toutes les recenser ici⁵⁵, plusieurs ensembles peuvent être dessinés. Pour un quart d'entre elles, il s'agit d'enquêtes abordant la question des ressources (logement, patrimoines) parmi lesquelles le jeu d'argent est considéré comme une possible source de revenu. Dans une trentaine d'autres, le jeu est mentionné comme un indicateur de problématiques diverses. En 2000 par exemple, dans l'enquête *Handicaps, incapacités, dépendance : personnes vivant en institutions* une question est posée sur la pratique du jeu de société au sein de l'établissement d'accueil⁵⁶ comme facteur de bien-être. En 2006, dans l'enquête *Parcours et profils des migrants*⁵⁷, le jeu est un indicateur d'intégration : on demande aux enquêtés si, « depuis leur arrivée en France », il leur arrive de « discuter au café avec le patron, les habitués, jouer aux cartes, au loto, au tiercé ». A partir des années 2000 s'opère ainsi dans les questionnaires un glissement plus fréquent du jeu hors de la seule sphère du loisir pour celui de l'intégration, de la santé, de l'éducation ou encore de l'habitat⁵⁸. Nous y reviendrons. Pour le reste, l'apparition du thème du jeu dans les questionnaires tient très largement à un intérêt croissant pour ce nouvel objet qui apparaît dans les foyers : le « jeu vidéo ».

Nouvelles technologies, jeunes et jeux vidéo

L'inflation de recherches contenant une question sur le jeu vidéo s'explique en grande partie par la multiplication fulgurante d'études qui, au tournant du nouveau millénaire, s'attachent à mesurer les usages et les équipements dans le domaine des « technologies de l'information et de la communication » et au rang desquels le jeu vidéo fait figure d'objet frontière, entre jeu d'un côté et nouvelle technologie de l'autre. On en recense une trentaine sur la période 2000-2018. Entre 2001 et 2005, les parties variables « nouvelles technologies » de l'*Enquête Permanente sur les Conditions de Vie* menée par l'INSEE, mesurent ainsi les équipements en consoles, les usages de l'internet pour « jouer », les achats et aux téléchargements de jeux sur Internet⁵⁹. Inaugurée en 2007, les vagues d'enquêtes TIC de l'INSEE prennent le relais pour interroger annuellement les usages de la console, l'utilisation d'internet pour télécharger des jeux, les pratiques en réseaux, l'achat de jeux vidéo en ligne. En 2003, le CREDOC débute ses vagues annuelles d'enquête sur *La diffusion des technologies de l'information et de la communication* qui devient un *Baromètre du numérique* à partir de 2015. Le dispositif ELIPSS

⁵⁵ Cf. Tableau « liste des enquêtes retenues » en annexe.

⁵⁶ Une question similaire est posée dans l'enquête auprès des résidents des établissements pour personnes âgées (2007 - REES - Ministère de la Santé)

⁵⁷ Menée en 2006-2007 par le Ministère de la Santé.

⁵⁸ Une question sur la pratique du jeu de société dans la cuisine est posée dans l'enquête *Santé Habitation Alimentation Médecine Architecture* (Equipe ELIPSS, 2016).

⁵⁹ Le jeu vidéo est aussi mentionné dans l'enquête mensuelle de conjoncture auprès des ménages de 2008 concernant les consoles de jeux en tant qu'exemple de déchets électroniques (couplés avec les ordinateurs, les téléphones portables, les TV magnétoscope, les calculatrices).

lance également à partir de 2013 une vague d'enquête sur les *Pratiques culturelles, Médias et Technologies de l'information*.

Si le jeu vidéo est ainsi intégré au rang des nouvelles technologies, on assiste également au développement d'enquêtes qui lui sont spécifiquement dédiées. Dans le secteur professionnel d'abord, les études se multiplient sous l'impulsion de syndicats et de lobby à l'image du SELL⁶⁰ ou de l'Agence Française du Jeu Vidéo (AFJV) qui commandent plus d'une quinzaine d'enquête entre 2000 et 2020. Quelques acteurs publics, en lien avec le secteur privé, produisent également des données. Le *Centre National du Cinéma* par exemple, en charge du soutien à la production audiovisuelle (jeu vidéo inclus), met en place de façon régulières des enquêtes sur *Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français* et sur le *Marché du jeu vidéo* à partir de 2010.

Dans le champ des pratiques culturelles, et dans des perspectives proches de l'enquête *Les jeunes et l'Ecran* (Pasquier & Jouët, 1999), la connaissance des pratiques ludiques des jeunes est également de plus en plus documentée au tournant des années 2000. En 2001, l'enquête « loisirs culturels des 6-14 ans » (Octobre 2004)⁶¹ étudie chez les enfants différentes activités ludiques, de façon détaillée et inédite pour une tranche d'âge aussi jeune. Dans le cas du jeu vidéo, la fréquence, les plateformes utilisées et les partenaires sont mesurés ainsi que les préférences pour certains genres vidéoludiques mais aussi le manque (cf. Figure 10).

Figure 10. Questionnaire *Loisirs culturels* des 6-14 ans adressé aux collégiens, partie « jeux vidéo »

PARLONS DES JEUX VIDÉO

38. Depuis la rentrée de septembre, est-ce que tu joues à des jeux vidéo.
(Coche une seule case)

- jamais ou presque jamais.....	<input type="checkbox"/>	
- 1 ou 2 fois par mois.....	<input type="checkbox"/>	
- 1 ou 2 fois par semaine.....	<input type="checkbox"/>	
- tous les jours ou presque.....	<input type="checkbox"/>	

☞ va à la question 43

39. Quel(s) type(s) de jeux est-ce que tu utilises ?
(Coche une case par ligne)

	Oui	Non
- Jeux portables, game-boy, game gear.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Jeu sur poste TV, Playstation, Nintendo.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Jeu sur ordinateur.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Jeu sur téléphone portable.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

40. Quels sont les types de jeux vidéo que tu aimes ?
(Coche une case par ligne)

	J'aime	Je n'aime pas	Je ne connais pas
- Jeux d'action/arcade (Mortal Kombat, Tomb Raider.....)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Jeux d'aventure (Pokemon, Outcast.....)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Jeux de rôle (Diablo, Final Fantasy, Vampire.....)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Jeux de simulation (Sim city, simulation de vol, courses automobiles.....)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Jeux de stratégie (Age of empires, Civilization, Warcraft.....)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Jeux sur le sport (Fifa, L'entraîneur.....)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Jeux de plateforme (Sonic, Super Mario, Rayman.....)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

41. Depuis la rentrée de septembre, est-ce qu'il t'est arrivé de jouer à des jeux vidéo.
(Coche une case par ligne)

	Jamais	De temps en temps	Souvent
- avec ton père ou ton beau-père.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- avec ta mère ou ta belle-mère.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- avec tes frères ou tes sœurs.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- avec un ou des copains ou copines.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- seul(e).....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
☺ autre.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
précise.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

42. Si tu ne pouvais plus jouer aux jeux vidéo pendant un certain temps, est-ce que cela te manquerait ?
(Coche une seule case)

- Pas du tout.....	<input type="checkbox"/>
- Un peu.....	<input type="checkbox"/>
- Beaucoup.....	<input type="checkbox"/>

⁶⁰ Syndicats des Editeurs de Logiciel de Loisirs.

⁶¹ Menée par le Ministère de la Culture, 180 écoles et collèges, stratifiés selon la démographie scolaire, ont été tirés au sort. Un tirage aléatoire a retenu une classe au sein de chaque établissement. 3 306 enfants ont ainsi fait partie de l'échantillon. Les élèves, entre le CM2 et la 3^e, ont rempli un questionnaire durant une heure de cours en présence d'un enquêteur. Un questionnaire à remplir par les parents a été également fourni. Pour les plus jeunes, seuls les parents ont rempli le questionnaire. Au final, l'enquête dispose de 2367 questionnaires remplis par les parents d'enfants entre le CP et la 1^{ère} et de 2052 questionnaires complétés par les enfants entre le CM2 et la 3^e (Octobre 2004).

Dans le cas des jeux de société, des questionnements proches sont proposés en distinguant « les jeux de cartes », les « jeux de stratégie (échecs, dames, etc.) », les « jeux de plateau (*Risk...*) », les « jeux de rôle (*Donjon et Dragon...*) », les « jeux éducatifs (*Monopoly, Piège...*) », les « jeux de connaissance (Les incollables, Trivial poursuite) », et les « jeux de patience (*Puzzle...*) ». La question du manque est également posée aux enquêtés aussi bien pour le jeu vidéo que pour les jeux de société : « Si tu ne pouvais plus jouer à ces jeux pendant un certain temps, est-ce que cela te manquerait ? »⁶²

L'année suivante, ce questionnaire est prolongé par le début des vagues de l'enquête *Enfance des loisirs*⁶³ menée par le Ministère de la Culture auprès de jeunes âgés entre 11 et 17 ans. Unique par son caractère longitudinal, son questionnaire sur le jeu vidéo est proche de l'enquête *Loisirs culturels des 6-14 ans* : sont ainsi interrogés la fréquence, les partenaires, le « manque », et l'origine de la découverte (cf. Figure 11). Un ensemble de questions similaires est posé à propos des jeux « autres » que le jeu vidéo. A la différence de *Loisirs culturels des 6-14 ans*, elle ne propose pas de typologie préalable de jeux vidéo dans son questionnaire mais laisse la possibilité aux enquêtés sous la forme d'une question ouverte d'indiquer son jeu (vidéo et autre) « préféré ».

Figure 11. Questionnaire *Enfance des loisirs* (vague 2006)

<p>Q36 Tu joues à des jeux vidéo...</p> <p>– Jamais ou presque jamais 1 <input type="radio"/> → Q41</p> <p>– 1, 2 ou 3 fois par mois 2 <input type="radio"/></p> <p>– 1, 2 ou 3 fois par semaine 3 <input type="radio"/></p> <p>– Tous les jours ou presque 4 <input type="radio"/></p>	<p>Q41 Tu joues à d'autres jeux (jeux de plein air, de société...)</p> <p>– Jamais ou presque jamais 1 <input type="radio"/> → Q45</p> <p>– 1, 2 ou 3 fois par mois 2 <input type="radio"/></p> <p>– 1, 2 ou 3 fois par semaine 3 <input type="radio"/></p> <p>– Tous les jours ou presque 4 <input type="radio"/></p>
<p>Q37 Tu joues le plus souvent à des jeux vidéo...</p> <p>– Seul(e) 1 <input type="radio"/></p> <p>– Avec ton père 2 <input type="radio"/></p> <p>– Avec ta mère 3 <input type="radio"/></p> <p>– Avec tes frères et sœurs 4 <input type="radio"/></p> <p>– Avec un ou des copains, copines 5 <input type="radio"/></p> <p>– Avec d'autres personnes de ta famille 6 <input type="radio"/></p> <p>– Avec d'autres personnes 7 <input type="radio"/></p>	<p>Q42 Quel est ton jeu préféré (en dehors des jeux vidéo) ?</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>Q38 Tu joues sur...</p> <p>– Un poste TV 1 <input type="radio"/></p> <p>– Un ordinateur 2 <input type="radio"/></p> <p>– Un téléphone portable 3 <input type="radio"/></p> <p>– Une console de jeux portable 4 <input type="radio"/></p>	<p>Q43 Tu joues le plus souvent à ce jeu...</p> <p>– Seul(e) 1 <input type="radio"/></p> <p>– Avec ton père 2 <input type="radio"/></p> <p>– Avec ta mère 3 <input type="radio"/></p> <p>– Avec tes frères et sœurs 4 <input type="radio"/></p> <p>– Avec un ou des copains, copines 5 <input type="radio"/></p> <p>– Avec d'autres personnes de ta famille 6 <input type="radio"/></p> <p>– Avec d'autres personnes 7 <input type="radio"/></p>
<p>Q39 Quel est ton jeu vidéo préféré ?</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Q44 Si tu ne pouvais plus jouer à ce jeu...</p> <p>– Ça te manquerait beaucoup 1 <input type="radio"/></p> <p>– Ça te manquerait un peu 2 <input type="radio"/></p> <p>– Ça ne te manquerait pas du tout 3 <input type="radio"/></p>
<p>Q40 Si tu ne pouvais plus jouer à des jeux vidéo...</p> <p>– Ça te manquerait beaucoup 1 <input type="radio"/></p> <p>– Ça te manquerait un peu 2 <input type="radio"/></p> <p>– Ça ne te manquerait pas du tout 3 <input type="radio"/></p>	

⁶² Modalités : « Pas du tout », « Un peu », « Beaucoup ».

⁶³ Je me réfère ici au titre de l'ouvrage qui présente les résultats de l'enquête « univers culturels des enfants et des adolescents ». Celle-ci comporte quatre vagues auprès d'une cohorte d'enfants entrés en CP en 1997, mise en place par le ministère de l'Éducation nationale. Les enfants ont été interrogés en 2002 (n=4979), 2004 (n=7587), 2006 (n=7201) et 2008 (n=6789). Les chefs d'établissement avaient la charge de la diffusion des questionnaires auprès des élèves (retour par voie postale). Lors de la première vague, les parents ont également été interrogés (questionnaire auto-administré par voie postale également).

En plus des pratiques vidéoludiques, le questionnaire interroge le goût des jeunes pour les « livres dont vous êtes le héros »⁶⁴, l'emprunt ou le prêt par les enfants de jeux vidéo ou de cartes Pokémon aux amis⁶⁵ et aux parents,⁶⁶ les usages de l'argent de poche pour acheter des jeux (vidéo ou autre)⁶⁷. Notons enfin que le questionnaire adressé aux parents lors de la première vague en 2002 interroge ces derniers sur leur propre pratique de jeux vidéo⁶⁸ et de jeux de société : « Vous jouez (jeux de société, de cartes, etc) : 1) jamais ou presque jamais, 2) 1, 2 ou 3 fois par semaine, 3) 1,2, ou 3 fois par mois, 4) tous les jours ou presque ? ». De façon plus originale, il les interroge sur les activités ludiques partagées avec leurs parents quand ils étaient enfants : « Parmi les activités suivantes, lesquelles faisaient-ils souvent avec vous ? 1) Lire ou raconter des histoires, 2) s'occuper de vos devoirs, 3) Regardez la télévision, 4) Jouer avec vous [...] »

Quand le jeu vidéo devient une pratique culturelle parmi d'autres

L'année même où s'achève la dernière vague de l'enquête *Enfance des loisirs*, l'édition *Pratiques Culturelles des Français* de 2008 s'inscrit elle aussi dans ce mouvement général d'attention particulière accordée au jeu vidéo en lui consacrant un nombre important de questions : la fréquence de la pratique dans les 12 derniers mois⁶⁹, quel que soit le support, le temps hebdomadaire consacré, l'équipement en consoles portables ou fixes⁷⁰ (mais aussi en téléphone mobile autorisant le jeu vidéo⁷¹), le support privilégié⁷², la pratique des jeux en ligne⁷³, le téléchargement en ligne⁷⁴, l'achat de jeux vidéo sur internet⁷⁵. Pour la première fois dans l'histoire de cette enquête, le jeu vidéo bénéficie d'une partie qui lui est dédiée dans le questionnaire. Pour la première fois également, l'enquête mesure les préférences en termes de genres vidéoludiques (cf. Figure 12).

PCF 2008 maintient seulement deux questions sur les jeux autres que vidéo : les « jeux de cartes » couplés avec « jeu de société » et la pratique des *Mots croisés* (couplé avec le *Sudoku*).

⁶⁴ Il s'agit d'une modalité parmi d'autres de la question « Quels genres de livres aimes-tu ? : 1) des histoires, des contes, 2) des Livres dont vous êtes le héros », ...

⁶⁵ Il s'agit d'un exemple d'une modalité de la question « t'arrive-t-il de prêter ou d'emprunter à tes copains, tes copines : 1) des vidéo, des DVD, 2) Des cassettes, des disques de CD ... 10 Des cartes, autocollants (Pokemon, Foot, etc.) »

⁶⁶ « T'arrive-t-il de prêter ou d'emprunter à tes copains parents ... » La référence aux « cartes, autocollants (Pokemon, Foot, etc.) » disparaît ici.

⁶⁷ « Quand tu as de l'argent, tu le dépenses pour : 1) Disques, cassettes, CD, [...] 6) Jeux vidéo [...] 12) Cartes, autocollants (Pokemon, Foot, etc.), 13) Autre, précise ».

⁶⁸ Il s'agit d'une modalité de la question : « Vous utilisez un ordinateur pour ... 1) Faire des choses personnelles : comptes, gestion de vidéothèque, etc... [...] 4) jouer à des jeux vidéo »

⁶⁹ « Au cours des 12 derniers mois, avez-vous joué chez vous ou ailleurs à des jeux vidéo, que ce soit sur une console de jeux, un téléphone portable, un écran de télé ou un ordinateur ? Oui/Non. Si oui : 1) Tous les jours ou presque ; 2) 3 ou 4 jours par semaine, 3) Environ 1 ou 2 jours par semaine, 4) Environ 1 à 3 jours par mois, 5) Plus rarement ».

⁷⁰ Il s'agit d'une modalité de la question « parmi les équipements suivants, quels sont ceux qui sont présents à votre foyer, même si vous ne les utilisez pas personnellement ? 1) poste de radio, transistor ... 11) Console de jeux fixe (qui se branche sur télé), 12) console de jeux portables ».

⁷¹ « Ce (un de ces) téléphone(s) portable(s) permet-il de : (oui/non/nsp) 1) prendre des photos, 2) jouer à des jeux vidéo, ... »

⁷² « Sur quel appareil, jouez-vous le plus souvent ? »

⁷³ Il s'agit d'une modalité de la question : « Parmi les usages suivants d'internet, quels sont ceux que vous avez faits ? 1) Envoyer/recevoir des méls, ... 15) Jouer à des jeux en réseau (dont jeux d'argent) ... »

⁷⁴ Il s'agit d'une modalité de la question : « Avez-vous déjà téléchargé (oui/non) : 1) Logiciels, programmes, 2) Jeux vidéo, 3) Musique, 4) Films, séries, vidéos. »

⁷⁵ Il s'agit d'une modalité de la question : « Quels produits avez-vous déjà achetés ou téléchargés sur internet ? 1) Alimentation, vêtements, produits pour la maison, ... 9) Jeux ... »

Seule la pratique effective dans l'année est comptée, leur fréquence n'est plus mesurée⁷⁶. Dans le même temps, les jeux de grattage, de tirage et les paris sportifs disparaissent dans cette édition. *PCF 2008* marque ainsi un tournant dans la place accordée au jeu au sein des enquêtes publiques sur les loisirs et les pratiques culturelles. La diversité des pratiques ludiques en général, et celles populaires du *Loto*, du *PMU* ou de la pétanque, s'atténue au profit d'un questionnement détaillé et quasi-exclusif sur le jeu vidéo.

Figure 12. Questions sur le jeu vidéo (PCF 2008)

Q15 – Au cours des 12 derniers mois, avez-vous joué à...

- Des jeux d'action dont jeux FPS, jeux de combat ou de plate-forme (Super Mario...)
- Des jeux de sport (Pro Evolution Soccer, Gran Turismo, Tennis...)
- Des jeux de patience, de rôle ou de stratégie
- Des jeux de société (cartes, échecs...)
- Des jeux de hasard (casino, loterie...)
- Des jeux éducatifs (Adibou...)
- Autres → Précisez

Quelques enquêtes maintiennent cependant une certaine diversité. En 2003 la partie variable de l'*Enquête Permanente sur des Condition de Vie* « participation culturelle et sportive » consacre une question⁷⁷ sur les « jeux de cartes » (couplés avec « jeux de société »), la pétanque (couplée avec billard et jeux de boules) et le jeu vidéo. En 2007, le programme international d'enquêtes en sciences sociales ISSP⁷⁸ développe une enquête *Loisirs et Sports*. Sont interrogés, en termes de pratiques et de fréquences, les jeux de cartes, les échecs, les dames, le go, le backgammon, le mah-jong ... et les jeux vidéo (cf. Figure 13).

Figure 13. Questionnaire Loisirs et Sports (ISSP, 2007)

8b. En pensant maintenant aux jeux plutôt qu'aux sports, quel type de jeu pratiquez-vous le plus souvent ?
(si vous ne jouez à aucun jeu, entourez le chiffre 99 à la dernière ligne)

(Entourer seulement un chiffre)

<i>Jeux de société</i>	
- Le Backgammon	1
- Les dames	2
- Les échecs	3
- Le Go	4
- Autres jeux de société (ex : monopoly, scrabble)	5
- Jeux de cartes (ex : bridge, rami, patience, solitaire)	6
- Dominos	7
- Mah-jong	8
- Puzzles	9
- Jeux de mots ou de chiffres (ex : mots croisés, sudoku)	10
- Jeux vidéos, jeux informatiques, play station, billard électrique	11
- Jeux de hasard (ex : casino, machines à sous, loteries, paris sportifs).....	12
- Autres jeux	13
- Je ne joue à aucun jeu.....	99

4

⁷⁶ « Je vais vous montrer une liste d'activités. Vous me direz celles que vous avez pratiquées au cours des 12 derniers mois ? »

⁷⁷ Question : « Mis à part les activités dont nous venons de parler, quelles sont les activités de loisir qui occupent beaucoup de votre temps libre ? »

⁷⁸ International Social Survey Programme

La dernière édition de *PCF* en 2018 confirme l’implantation du jeu vidéo au rang des pratiques culturelles obligées. La partie qui lui est consacrée est ainsi plus détaillée que dans l’édition précédente : le nombre de genres de jeux mentionnés a augmenté (11 contre 6 en 2008). La question du manque en cas de non de pratique est posée⁷⁹. Est également ajoutée pour la première fois une question sur l’usage des jeux vidéo en ligne⁸⁰. De façon plus inattendue, les jeux d’argent sont réintégrés⁸¹ (PMU, loto, paris) et les jeux de société bénéficient eux aussi d’une catégorisation détaillée en termes de genre : « Jeux de cartes et de dés (tarot, belote, poker, yam’s...) », « Jeux de logique, de déduction et de stratégie (échecs, dames, Rubik’s cube, Les aventuriers du rail) », « Jeux de rapidité (Times’up, Jungle speed...) », « Jeux de cartes à collectionner (Pokémon, Le trône de fer...) » ... 10 genres sont ainsi retenus. Si l’enquête de 2018 marque le retour du jeu de société dans son questionnement, sa place reste cependant largement inférieure à celle dont bénéficient les pratiques vidéoludiques et sa fréquence n’est pas interrogée.

Figure 14. Questionnaire PCF 2018 : jeux vidéo

<p>B6 Au cours des 12 derniers mois, a quels genres de jeux vidéo avez-vous joué ? <i>Enq : Ne pas citer – Montrer carte 10</i> <i>Enq : Les exemples ne sont pas à lire, mais sont fournis pour aider les enquêteurs à répondre aux enquêtés dans le cas où les catégories ne seraient pas comprises.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Jeux de cartes, d’échecs, de société (poker, tarot, solitaires, échecs, scrabble, Monopoly, mots croisés...) 2 Jeux d’argent en ligne (Loto, PMU, poker, casino, paris...) 3 Jeux de réflexion, d’énigmes, de quizz (Démineur, Professeur Layton, Docteur Kawashima...) 4 Jeux d’action/aventure et de rôle (Super Mario, Zelda, Assassin’s Creed, Final Fantasy,...) 5 Jeux d’adresse et de puzzle (Angry Birds, Tétris, Snake, Fruit Ninja, Candy Crush...) 6 Jeux de combat et de tir / FPS (Doom, Street Fighter, Tekken, Call of Duty...) 7 Jeux de sport, course, pilotage (FIFA, Football Manager, Gran turismo, Super Mario Kart...) 8 Jeux musicaux/danse (Just dance, Singstar, Guitar Hero...) 9 Jeux de gestion (Farmville, Sim City, Les Sims...) 10 Jeux de stratégie et d’arène (Command & Conquer, Age of Empires, Civilization, Clash of Clans...) 11 Jeux massivement multi-joueurs (World of Warcraft, Dofus,...) 12 Autres + (NSP) + (REF)
--

De quoi le jeu vidéo est-il devenu un indicateur ?

La place croissante du jeu vidéo dans les enquêtes au tournant du nouveau millénaire témoigne d’un déplacement des préoccupations scientifiques et sociales qu’il génère. Celui-ci n’appartient pas au seul champ des loisirs, des pratiques culturelles et des nouvelles technologies, et se voit intégré dans d’autres domaines, ceux de l’éducation et de la santé particulièrement. Réalisées à partir de 1999, les différentes vagues de l’enquête nationale sur *La santé auprès des élèves scolarisés* (maternelle, primaire et collège) étudient à partir de 2001 de façon systématique le temps de jeu vidéo des jeunes dans la semaine⁸². Il ne s’agit plus seulement d’un équipement culturel ou d’une pratique de loisir mais d’un possible problème de santé publique.

⁷⁹ « Si vous ne pouviez plus jouer aux jeux vidéo, cela vous manquerait : 1) Oui, beaucoup, 2) Oui, un peu, 3) Non, pas tellement, 4) Non, pas du tout ».

⁸⁰ « Au cours des 12 derniers mois, avez-vous joué à des jeux contre ou avec d’autres joueurs connectés en ligne ? »

⁸¹ « Jouer à des jeux d’argent ou parier (jeux à gratter, Loto, belote, PMU, poker, casino...) »

⁸² Couplé avec la télévision.

Cette considération est également présente dans la partie variable de *l'Enquête Permanente des Conditions de Vie*, « éducation et famille » en 2003. Y sont questionnées les durées mais aussi les modes de contrôles et de régulation familiales⁸³ ainsi que l'autonomie de l'enfant en matière de jeu vidéo : « A quel âge environ un enfant ou un jeune devrait avoir le droit de choisir ses jeux vidéo ou les sites qu'il visite sur Internet ? » En 2013, l'étude des *Conditions de vie des étudiants* intègre une question autour de « l'addiction » au jeu vidéo (qui disparaîtra dans les éditions suivantes). D'autres enquêtes témoignent de cette préoccupation croissante de la place prise par ces nouveaux loisirs, à l'image de l'enquête *Les jeunes et les jeux vidéo* produite en 2009 par la Délégation Interministérielle à la Famille, celle sur *Les adolescents et les jeux vidéo*, commandée à la TNS-SOFRES par l'Union Nationale des associations familiales ou encore celle menée par Fréquence écoles⁸⁴, et financée par la Fondation pour l'Enfance afin de « Comprendre le comportement des enfants et adolescents sur Internet pour les protéger des dangers »⁸⁵ (Fontar & Fredens, 2010).

Si les questionnaires des enquêtes témoignent d'une attention croissante pour le jeu vidéo dans le domaine sanitaire, social ou éducatif, quelques-unes, plus rares, s'y intéressent dans une perspective plus positive. L'enquête *Cosmopolitisme culturel ordinaire*⁸⁶ de 2014 étudie ainsi la familiarité des jeunes adultes avec les langues étrangères en portant un intérêt particulier à la consommation de produits culturels en version originale : cinéma, musique, télévision ... et jeux vidéo. Dans l'enquête longitudinale sur *L'intégration des primo-arrivants (ELIPA)*, la variable « discuter au café avec le patron, les habitués, jouer aux cartes », ainsi formulée dans l'édition précédente, a disparu. La fréquence d'utilisation des consoles de jeux la remplace comme un indicateur culturel d'intégration retenu avec la visite de musée, le football, le *Loto*. Le statut culturel du jeu vidéo est par ailleurs interrogé en 2013 par l'enquête *Dynamique des inégalités*⁸⁷. Le questionnaire demande à ses enquêtés de statuer sur le degré d'appartenance du jeu vidéo au domaine de « la culture » : « Chacun peut avoir sa propre définition de la culture. Personnellement, considérez-vous que les activités suivantes font partie de la culture ? »⁸⁸. On retrouve un questionnement proche dans l'enquête de 2016 menée par le ministère de la culture sur « les représentations de la culture dans la population française » (Guy, 2016)

⁸³ « Contrôlez-vous les jeux vidéo (console, ordinateur) auxquels il joue ou le temps qu'il passe sur internet ? »

⁸⁴ Association d'éducation aux médias.

⁸⁵ Il s'agit d'une enquête avec un volet quantitatif portant sur un échantillon non représentatif (1000 jeunes interrogés dans la Région Rhône-Alpes, en école primaire, collège et lycée). L'enquête est complétée par un volet qualitatif (48 entretiens de jeunes âgés entre 8 et 47 ans).

⁸⁶ Cette enquête réalisée pour le ministère de la Culture et de la Communication a pour objectif de mieux comprendre les rapports des jeunes de 18 à 29 ans à la culture dans le contexte de la globalisation. Echantillon stratifié par la méthode des quotas (n=1 665) interrogés en face-à-face (Source ADISP).

⁸⁷ Il s'agit d'une enquête conjointement menée par le Groupe d'Etude des Méthodes de l'Analyse Sociologique de la Sorbonne, le Centre Maurice Halbwachs et PACTE (Politiques publiques, ACTION politique, TERRITOIRES) et soutenue par l'Agence Nationale de la Recherche, le Ministère de la Culture et de la Communication et l'Institut national de la jeunesse et de l'éducation populaire. Elle a pour objectif d'identifier et d'expliquer les mécanismes de formation des représentations des inégalités. Sondage par quotas (n= 1010) (Source ADISP).

⁸⁸ Les activités retenues sont : « 1) Aller à un concert de musique classique, 2) Lire des romans, 3) Faire du tennis, 4) Lire des bandes dessinées ou des mangas, 5) Jouer au football, 6) Aller à un concert de variété ou de rock, 7) Cuisiner des plats élaborés, 8) Bricoler à un bon niveau, 9) Jouer à des jeux vidéo. »

10) Faire de la musique ou de la danse

Comblent un « manque »

Si le jeu vidéo devient à partir des années 2000 l'objet quasi-ordinaire de questionnement dans les enquêtes publiques, nous avons, avec des collègues, contribué en partie à cette inflation par la production de deux études. Constatant l'absence d'enquête publique détaillée sur pratiques vidéoludiques « adultes » à même de permettre la comparaison avec celle des enfants, bien mieux documentées (Octobre, 2004 ; Octobre et al., 2010), j'ai participé en 2011, avec un groupe de chercheurs issus d'horizons disciplinaires divers, au développement du programme de recherche *Ludespace : les espaces du jeu vidéo en France*.

Six ans plus tard, avec plusieurs membres du même collectif, c'est cette fois au jeu de société que nous nous sommes particulièrement intéressés à travers *Ludenquête : cultures et pratiques du jeu de société en France*, développée dans le cadre du dispositif ELIPSS. Aussi bien dans *Ludespace* que dans *Ludenquête*, il s'agissait de produire des enquêtes spécifiquement dédiées à l'étude des activités ludiques et d'en rendre compte par une analyse détaillée de la diversité des genres et des titres pratiqués.

*Ludespace : à la recherche des pratiques vidéoludiques faibles*⁸⁹

Financée par l'Agence nationale de la Recherche et portée par l'université de Tours et le laboratoire de recherche CITERES⁹⁰, l'enquête *Ludespace* a été menée entre 2011 et 2014. Ce projet s'est appuyé sur une méthodologie associant une enquête téléphonique par questionnaire auprès d'un échantillon de la population française de 11 ans et plus (n = 2542)⁹¹, une trentaine d'entretiens semi-directifs, ainsi que l'enregistrement audio et vidéo de sessions de jeu. L'enquête téléphonique a été administrée par le CREDOC. La passation s'est faite par 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 ans.

Dès l'origine du projet, le souci partagé par les membres du collectif de recherche a été de regarder non pas si les individus sont des joueurs de jeux vidéo, mais s'ils jouent à des jeux vidéo et si éventuellement ils se considèrent ou non comme des « joueurs » de jeu vidéo. Aussi sibylline que puisse paraître cette différence, elle renvoie en réalité à deux conceptions différentes dans la manière de catégoriser les phénomènes sociaux. Dans le premier cas, la définition se base sur un certain nombre de critères qu'on considère *a priori* comme caractéristique de cette population, à commencer par la définition de ce qu'est un jeu vidéo. Dans le second cas, il ne s'agit pas de partir d'une définition du joueur de jeu vidéo, mais des pratiques elles-mêmes.

Contrairement aux habitudes dans ce domaine, nous n'avons donc pas demandé aux enquêtés s'ils jouaient à des jeux vidéo. Après avoir mesuré un ensemble de pratiques culturelles⁹², nous

⁸⁹ Je reprends ici des éléments de présentation de l'enquête issus de l'ouvrage collectif *La fin du Game*, co-écrit et dirigé avec l'ensemble des membres du projet (Ter Minassian *et al.*, 2021)

⁹⁰ UMR CITés, TERritoires, Environnement et Sociétés.

⁹¹ Échantillonnage par quota sur les variables suivantes : âge, sexe, profession et catégorie socioprofessionnelle de l'enquêté, type de commune résidentielle, région.

⁹² En nous inspirant des questionnaires *PCF*, nous avons demandé aux enquêtés s'ils étaient allés au moins une fois dans l'année « au cinéma », « au musée ou à une exposition », « au théâtre à l'opéra », « dans une bibliothèque », « dans une ludothèque »,

les avons interrogés sur 19 genres de jeux (cf. Figure 15), qui cherchaient à couvrir l'essentiel du spectre des pratiques vidéoludiques (en ayant à l'esprit une définition large, celle d'un jeu produit sur un écran). Étaient ainsi interrogées les jeux moins médiatiques comme le *Solitaire* et le *Démineur* et d'autres plus célèbres comme *Assassin's Creed* ou *Zelda*. Si aucun des 19 genres n'était retenu par les enquêtés, une question était posée sur leur expérience au cours de leur vie : « Mais alors, avez-vous déjà joué aux jeux vidéo auparavant ? ». Cette méthode a permis de mieux saisir les usagers les moins engagés, ainsi que les usages de jeux numériques qui n'étaient pas forcément catégorisés comme des « jeux vidéo ».

Le pari de couvrir le spectre de pratiques ludiques le plus large possible s'est révélé payant et les résultats ont largement dépassé les hypothèses initiales : les jeux préinstallés comme le *Solitaire*, la *Dame de Pique* ou le *Démineur* se situent loin devant les franchises les plus célèbres comme *Mario* ou *Warcraft* en termes de volume d'activité et de public concerné (Berry, 2017).

Figure 15. « Au cours des 12 derniers mois, avez-vous joué au moins une fois, que ce soit sur un téléphone, une tablette tactile, un ordinateur ou une console ...⁹³ » (Ludespace 2012)

- | | |
|-----|---|
| 1. | à des jeux installés par défaut. Par exemple démineur, solitaire, serpent, flipper, freecell, dame de pique ? |
| 2. | à des adaptations de jeux de carte. Par exemple poker, belote, réussite ? |
| 3. | à des adaptations de jeux de stratégies. Par exemple échecs, go, dames ? |
| 4. | à des adaptations de jeux de société ou de jeux de plateau. Par exemple Monopoly, Trivial Pursuit, Cluedo ? |
| 5. | à des jeux à caractère éducatif ou jeux d'entraînement cérébral. Par exemple Dora L'Exploratrice, Oncle Ernest, Docteur Kawashima ? |
| 6. | à des jeux d'adresse. Par exemple Angry Birds, Tetris, casse-brique, Lapins crépins ? |
| 7. | à des jeux d'énigmes ou de puzzle. Par exemple Myst, Professeur Layton, Sam and Max ? |
| 8. | à des jeux musicaux, des jeux de danse. Par exemple Guitar Hero, Just dance, Singstar ? |
| 9. | à des jeux de simulation de vie. Par exemple Les Sims, Nintendogs, Alexandra Ledermann ? |
| 10. | à des jeux de plateforme. Par exemple Super Mario, Prince of Persia, Assassin's Creed ? |
| 11. | à des jeux de gestion. Par exemple Farmville, Sim City, Civilization ? |
| 12. | à des jeux de rôle ou des jeux d'aventure. Par exemple Final Fantasy, Zelda, Diablo ? |
| 13. | à des jeux de sport. Par exemple FIFA, Football Manager, Wii Sport ? |
| 14. | à des jeux de course, de conduite ou de pilotage. Par exemple Gran Turismo, Super Mario Kart, Flight Simulator ? |
| 15. | à des jeux massivement multi-joueurs. Par exemple World of Warcraft, Dofus ? |
| 16. | à des jeux de tir à la première personne. Par exemple Call of Duty, Counter Strike ou autre FPS |
| 17. | (first person shooter) ? |
| 18. | à des jeux de stratégie ou wargame. Par exemple Starcraft, Age of Empire, League of Legends |
| 19. | à des jeux de combat. Par exemple God of War, Street Fighter ? |

A partir de cette première batterie de questions, un premier profil était dessiné : joueur, non-joueur, ancien joueur. Dès lors, le questionnaire optait pour un mode d'interrogation plus traditionnel en questionnant les enquêtés sur leur « rythme » de pratique⁹⁴, la durée par jour ou par semaine, les périodes privilégiées (vacances, moment de la journée, semaine ou week-end), les débuts de la pratique les jeux pratiqués, les titres préférés, les équipements de façon exhaustive⁹⁵, les supports privilégiés et les sociabilités passées et présentes autour du jeu vidéo.

s'ils avaient assisté à « un concert de musique classique ou de jazz », « à un concert autre », « à une rencontre sportive ». La consommation de télévision a également été mesurée : fréquence et durée par semaine. Enfin une batterie de question a été consacrée aux pratiques physiques et sportives : sport de raquettes, sport automobile, sport de combat/arts martiaux, athlétisme, gymnastique/dance/stretching, vélo/roller/footing, natation, sport d'hiver, sport d'adresse (golf, tir à l'arc). La fréquence n'était pas mesurée, seule la pratique au cours des 12 derniers mois.

⁹³ Toute les 6 questions, le questionnaire demandait si d'autres jeux vidéo que ceux cités avaient été pratiqués et présentaient en cas de réponse positive une nouvelle liste.

⁹⁴ « Au cours des 12 derniers mois, à quel rythme avez-vous joué aux jeux vidéo ? 1) Tous les jours ou presque, 2) une ou plusieurs fois par semaine, 3) une ou plusieurs fois par mois, 4) Plus rarement ».

⁹⁵ De façon très détaillé en interrogeant toutes les consoles anciennes ou récentes.

Quelques questions visaient à mesurer l'engagement des joueurs et la valeur sociale ou culturelle accordée à ce loisir par une série d'indicateurs : « jeu vidéo reçu ou offert pour un anniversaire », consultation « de la presse spécialisée sur internet ou en format papier », consommation « de produits dérivés d'un jeu vidéo », fréquentation de salons ou de convention dédiées... De façon plus originale, un ensemble de questions se sont attachées à étudier les espaces de la pratique (lieu de travail, école, chez les voisins, les amis, dans la famille ...) mais aussi les espaces de la maison (chambre, salons, toilettes, etc.) Enfin le questionnaire se terminait par la mesure de pratiques ludiques autres que le jeu vidéo : « loto-Bingo, domino, puzzle », « jeu de cartes : poker, belote, réussite », « jeux de société ou jeux de plateaux : *Monopoly*, *Trivial Pursuit*, *Colons de Catane* », « jeux de stratégie : échecs, dames, backgammon », « jeux de rôle, jeux de cartes à collectionner ou jeux de figurine : *Magic*, *Donjon et Dragons*, *Warhammer*, *Confrontations* ».

Cultures et pratiques ludiques en France : le cas des jeux de société (Ludenquête)

Réalisée six ans plus tard dans le cadre de l'initiative ELIPSS, *Ludenquête* dresse un large panorama des activités de jeu en France – aussi bien celles développées dans le cadre des loisirs (entre amis, en clubs, en centre de loisir) que dans l'espace domestique (en famille ou dans la fratrie). Administrée en avril 2017,⁹⁶ elle se focalise plus précisément sur les « jeux de société », qui s'appuient sur des règles et un matériel spécifique vendu dans le commerce et se jouant autour d'une table. Cette acception large regroupe tout autant les jeux, « sous copyright » (Dayan, 1986), comme le *Monopoly*, que les jeux traditionnels : belote, tarot, dames, échecs, etc. L'enquête inclut également d'autres formes de jeux non-vidéo, comme les jeux de tirage et de grattage. Elle s'est ainsi attachée à décrire la place des activités ludiques dans la société française : qui joue et à quels jeux ? En quelles occasions ? À quelle fréquence ? Le caractère inédit de l'enquête tient à deux éléments : d'une part, comme nous l'avons vu, l'absence de travaux de recherche quantitatifs et détaillés sur le jeu de société et d'autre part, la mobilisation d'une méthodologie originale articulant un questionnaire et un « test de culture ludique ».

Le souhait, dès l'origine de l'enquête, de couvrir le spectre le plus large possible des pratiques ludiques en France trouve deux fondements. Le premier tient à l'originalité, relative, de l'étude de ce domaine au sein des sciences sociales. La seconde raison est un intérêt, hérité de l'expérience de *Ludespace*, pour la diversité des pratiques ludiques, des plus intensives jusqu'au plus « faibles ». Nous employons ce terme dans une perspective proche de celle que développe Jean-Claude Passeron (2006) pour parler des réceptions de faible intensité de la peinture. La « faiblesse » d'une pratique renvoie à des propriétés objectives (fréquence basse, intensité limitée) mais également à sa valeur symbolique, sa légitimité et sa visibilité sociale. Il existe en effet, dans le domaine du jeu comme dans d'autres, des systèmes de domination symbolique, des hiérarchies qui s'opèrent entre des formes d'activités et de consommation. Ces différences de valeurs, qui organisent les classements d'autres sphères culturelles, par exemple entre les lectures légitimes (romans au programme scolaire) et les lectures illégitimes (un magazine), sont établies à la fois par les institutions et par les acteurs eux-mêmes (Baudelot et al., 1999).

⁹⁶ Sont ici repris des éléments publiés dans « Les Français et les jeux » (Berry et al., 2021).

De nombreuses formes de loisirs et de divertissement peuvent ainsi sortir du spectre des pratiques culturelles, parce qu'elles sont peu médiatiques, peu visibles et peu valorisées par les acteurs eux-mêmes.

Le premier volet de l'enquête s'est donc attaché à interroger le panel sur leurs expériences de jeu le plus largement possible. Il procédait par genres de jeux, eux-mêmes inclus dans des catégories, avec une formulation en deux temps. Regroupés dans 8 catégories générales, 24 genres ludiques ont été interrogés dans le premier volet du questionnaire (cf. Figure 16). Ils étaient systématiquement suivis des titres de quelques jeux représentatifs afin de clarifier leurs intitulés, qui pouvaient apparaître obscurs pour certains enquêtés. Une première question mesurait l'expérience : le fait d'avoir joué au moins une fois dans sa vie à un type de jeu. Une seconde question, filtrée par la première, mesurait la fréquence au cours des douze derniers mois. Sans couvrir de façon exhaustive l'ensemble des activités ludiques, le but était de recueillir une grande diversité de genres ludiques. Ainsi l'enquête interroge-t-elle aussi bien sur les jeux de cartes traditionnels (belote ou tarot, par exemple) que sur les mots croisés, les *wargames*, les jouets, les *escape rooms*, les jeux de rôle, les jeux de tirage et de grattage, les jeux de rôle grandeur nature, les jeux vidéo et la consommation de jeux télévisés. On peut prendre pour exemple la catégorie des jeux d'argent. La première question, à choix multiple (seule la dernière modalité était exclusive des précédentes), était formulée ainsi :

Figure 16. Au cours de votre vie, auxquels de ces jeux d'argent avez-vous déjà joué au moins une fois ? (Ludenquête 2017)

- | | |
|---|--|
| - | 1. Jeux de cartes avec des mises (poker, black jack, baccara, etc.). |
| - | 2. Jeux de tirage et/ou de grattage (Loto, Euro Millions, Cash, Morpion, Astro, etc.). |
| - | 3. Paris hippiques et sportifs (Tiercé, Loto Foot, Unibet, etc.). |
| - | 4. Loteries locales (loto de la commune, Bingo, kermesse, bourriche, etc.). |
| - | 5. Aucun de ces jeux. |

L'écran suivant présentait une série de questions portant sur la fréquence, au cours des douze derniers mois précédant l'enquête, de chacune des catégories sélectionnées, avec quatre modalités possibles : « toutes les semaines ou presque », « tous les mois ou presque », « quelques fois dans l'année », « il y a plus d'un an ». Les activités ludiques soumises dans l'enquête ont été construites à partir de la terminologie usuelle dans la littérature scientifique sur le jeu, mais aussi à partir des catégories indigènes du secteur (presse, industrie, joueurs) et de la connaissance des chercheurs du domaine.

La logique de classification – le questionnement par catégories – est inévitable lorsque l'on cherche à saisir la diversité des usages dans un secteur où la production est éclatée. Cependant, la catégorisation a aussi ses limites : les rapprochements de titres hétérogènes ne font pas toujours sens pour les enquêtés et les agrègent dans des sous-genres ludiques qui peuvent renvoyer à des publics parfois très différents. L'enquête *Ludespace* avait déjà mis en évidence les ambivalences des genres de jeux vidéo, souvent héritées des classifications industrielles. C'est un problème qui se pose de façon générale dans la sociologie de la culture. Les genres musicaux, qui sont souvent employés comme le principal indicateur de la légitimité culturelle des consommations, agrègent des objets de valeurs très différentes (Bourdieu, 1979 ; Bachmayer et al., 2014). Ainsi, les jeux de cartes comprennent aussi bien le bridge que la belote, et les jeux de damier, les échecs que les dames.

Cette logique catégorielle a donc été complétée par une approche par titres, à la manière des questionnaires de *La distinction* (Bourdieu, 1979). Étaient ainsi demandés, pour une sélection de quarante titres, à la fois la connaissance (savoir que le jeu existe), l'expérience (y avoir joué) et le jugement (avoir aimé jouer si on en a eu l'expérience ; avoir envie d'essayer si on le connaît sans l'avoir pratiqué). Le dispositif mobilisait des photos du matériel du jeu afin d'éviter les disparités liées à la mémorisation des titres (cf. Figure 17). L'objectif était de saisir non seulement l'importance des pratiques et des publics, mais également la « culture ludique » (Brougère, 2005) des enquêtés.

Figure 17. Test de culture ludique sur le jeu *Monopoly* (Ludenquête, 2017)



Ce test de culture ludique s'est appuyé sur une analyse de la production éditoriale du jeu de société des 30 dernières années : jeux de cartes, jeux de tabliers, jeux de dés, jeux de plateaux, jeux de rôle, jeux de cartes à collectionner, etc. Une base de données constituée en amont rendait ainsi compte de la diversité du secteur en fonction du matériel, des règles, du « copyright » ou non du jeu – dans ce cas, on parle de jeu traditionnel – du public visé, des logiques transmédias (Dauphagne, 2008) dans lesquels un jeu s'inscrit. Pour constituer un échantillon de jeux représentatifs de cette diversité et de la structuration du secteur, les critères suivants ont été retenus :

- Type de jeu : jeux traditionnels, jeux d'édition marché de masse, jeux d'édition de niche
- Aire culturelle : jeux allemands, jeux français ou francophones, jeux anglo-saxons
- Adressage : enfants, adolescents, adultes ou famille⁹⁷
- Mécanique de jeu

À travers ce test, il s'est ainsi agi de mesurer la connaissance des enquêtés sur la diversité du monde du jeu de société, et de classer les enquêtés selon leur niveau d'expertise et de connaissance du secteur, selon leurs pratiques et leurs préférences en matière de jeu au regard également de leur milieu social et de leurs pratiques culturelles. Deux questions étaient donc posées pour chaque jeu : « est-ce que vous connaissez ce jeu ? », puis, selon la réponse à cette première question, « est-ce que vous aimez ou aimeriez y rejouer ? » ou « aimeriez-vous y jouer ? » Les quelques études sur le jeu de société ont pu souligner que l'engagement dans un jeu n'est pas nécessairement synonyme d'un plaisir ou d'une adhésion, notamment dans le cadre

⁹⁷ Nous nous sommes inspirés des analyses de Gilles Brougère (2012) sur l'adressage du jeu et du jouet, c'est-à-dire à la façon dont un produit ludique vise un destinataire. L'adressage est ici considéré à partir de la boîte (indication d'âge, photos s'il y en a des joueurs) et de la promotion (discours, âge indiqué et/ou images et vidéo des joueurs).

des activités familiales (Coavoux et Gerber, 2016). On peut jouer pour faire plaisir à un enfant ou à des amis, sans pour autant considérer que l'activité relève pleinement de la satisfaction de son propre plaisir (dans le cas du Monopoly, par exemple).

Questionner les questionnaires

A travers la relecture d'enquêtes, il s'est agi de questionner les questionnaires et d'y mesurer la place qu'y occupe le jeu. La perspective empruntée ici reste très exploratoire. Un travail d'analyse plus avancé serait en effet nécessaire pour comprendre plus finement cette inflation d'enquêtes sur le jeu (vidéo) et les catégorisations mobilisées au regard des travaux sur la sociologie de la mesure et des statistiques (Demazière & Dubar, 1997, Desrosières, 2008). Néanmoins c'est cet « empire du chiffre » (Martin, 2020, 267) sur le jeu, en tant que « fabrication du monde », qui a été exploré ici et dont on peut percevoir plusieurs logiques.

« *L'empire des chiffres* »

A travers cette lecture des questionnaires des enquêtes publiques entre 1960 et 2020, il apparaît d'abord que l'intérêt pour les pratiques ludiques dans le domaine des loisirs et des pratiques culturelles reste globalement faible. Si le jeu fait une apparition plus marquée au tournant des années 1980 sa place reste très relative au regard de l'ensemble des loisirs retenus. La mesure de la lecture, de la consommation de télévision, des sorties culturelles et du sport reste largement dominante. Au tournant des années 2000 on perçoit un premier point de bascule avec une pénétration importante du jeu vidéo dans les questionnaires liés à l'étude des loisirs, des pratiques culturelles, et au-delà. Le jeu (vidéo le plus souvent) devient un indicateur d'autres problématiques : santé, addiction, intégration, éducation, nouvelles technologies...

La lecture des questionnaires et l'interprétation de leur évolution sont à mettre en relation, nous le verrons, avec un ensemble de transformations sociales qui dépassent plus largement celles du jeu, des loisirs, des pratiques culturelles. A mesure que les milieux modestes, et la classe ouvrière particulièrement, entrent en crise au tournant des années 1980 et que le numérique vient progressivement transformer les modes de consommations du temps libre, une forme de désintérêt pour les jeux populaires se manifeste. Comme l'observe Cécile Brousse (2015) à propos de l'évolution des enquêtes *Emploi du temps* de l'INSEE, l'intérêt pour les loisirs des ouvriers et des employés est bien plus marqué dans les années 1970 que dans les décennies suivantes : tandis que les premières enquêtes *EDT* « développaient un questionnement approfondi sur les activités des classes populaires (café, PMU, télévision, bricolage, pêche et jardinage) et sur l'activité professionnelle (pénibilité, cadences) [...] les enquêtes plus récentes insistent davantage sur les activités liées aux technologies numériques, sur la conciliation entre la vie professionnelle et familiale, sur le partage des revenus, avec l'introduction en 2010 d'un module sur les décisions dans les couples. » (Brousse, 2015). Observé pour *EDT*, c'est une dynamique que l'on remarque à propos du jeu : les formes populaires (PMU, loto, cartes, pétanque) sont de moins en moins questionnées.

parents, comme le font les enquêtes *Les jeunes et l'écran, loisirs culturels des 6-14 ans*, et *Enfance des loisirs*. L'éducation est ici réduite aux seules questions qui portent sur les relations avec l'institution et la régulation parentale.

Enfin, parmi les absences qui traversent toutes les enquêtes, on peut souligner celle des lots de commune depuis sa seule mention par Dumazedier dans son enquête en 1956 puis en 1964-65. Dans toutes les enquêtes retenues, il n'apparaît ni comme « loisir », ni comme « pratique » ou comme « sortie ». L'étude des variables retenues s'apparente en ce sens à une « sociologie des sociologues », révélatrices de la familiarité que les enquêteurs entretiennent avec leurs objets, comme le remarque Paul Yonnet qui déplore dans les années 1980 le peu de cas fait au *Tiercé* par la recherche en sciences sociales.

« L'occultation générale du tiercé par la sociologie nous fournit quelques indications précieuses sur la *sociologie des sociologues*, leurs prénotions, leurs cadres sociaux de connaissance, leur culture, leur fonction profonde, l'idéologie propre de leur discipline et la représentation implicite de leur statut social. Bref, si la sociologie actuelle ne permet pas de « lire » le tiercé, l'étude de celui-ci révèle immédiatement en creux un ensemble de caractéristiques propre aux sociologues et au savoir qu'ils incarnent. En premier lieu, les sociologues ne jouent pas au tiercé et cette *méconnaissance de fait* constitue déjà un sérieux handicap. [...] En second lieu, faut-il le préciser, le tiercé est l'une des rares pratiques culturelles à être *dénuée de tout prestige social* ou intellectuel, et même affectée de ce point de vue d'une forte charge négative. Le potlatch amérindien est noble, tous les universitaires vous le diront, le tiercé est vulgaire. » (Yonnet, 1980)

Féroce appliquée au *Tiercé*, cette critique se révèle toujours pertinente, notamment, nous le verrons au cours de ce travail, pour des objets plus récents, comme le jeu vidéo dont la recherche – incluant les miennes – ignore bien souvent les titres les plus pratiqués dans les milieux populaires au profit de ceux pratiqués par les chercheurs (Zabban et al., 2017).

Pour toutes ces raisons, l'étude proposée ici sur l'évolution des pratiques ludiques est elle aussi nécessairement située. Il ne s'agit pas d'une étude sur les activités de jeu en général mais d'une analyse de l'évolution des publics et des pratiques des jeux retenus dans les enquêtes publiques. Malgré ces biais que l'on s'est attaché à rectifier par l'examen d'autres sources comme la presse spécialisée¹⁰⁰ ou par des analyses plus qualitatives, cette analyse rétrospective permet de reconstituer des périodes de transformation d'un ensemble de pratiques ludiques en France que reflètent à la fois les questionnaires et les données des enquêtes.

Précisions méthodologiques

Précisons pour conclure ce chapitre méthodologique que, sur les 136 enquêtes retenues, j'ai pu accéder, grâce au dispositif Quetelet, à plus de 20 jeux de données que j'ai analysés lorsque les rapports, les articles ou les ouvrages manquaient à me procurer les éléments utiles à l'étude. Si j'ai ainsi revisité certaines enquêtes, principalement celles, récurrentes, sur les *Emplois du temps* et les *Pratiques culturelles des Français*, je n'ai malheureusement pas pu accéder à toutes

¹⁰⁰ Cf. chapitre 3

celles envisagées¹⁰¹. Pour des raisons de changement de législation et en dépit des efforts concertés de Pierre Mercklé et Cécile Brousse – qu'ils en soient ici à nouveau remerciés – les données brutes de l'enquête *Loisirs* de l'INSEE de 1967 et 1987 n'ont pu être consultées. Je me suis contenté des rapports disponibles, malheureusement rares, et des données agrégées disponibles sur le site de l'ADISP.

De ces données, j'ai principalement fait des tris croisés pour observer l'évolution dans le temps de certaines formes de jeux selon l'âge, le genre et les milieux sociaux. Les difficultés d'un tel exercice sont nombreuses. La première tient bien sûr à l'instabilité des questionnements dans le temps. Des jeux apparaissent, disparaissent ou sont formulés différemment. Ceci est particulièrement vrai dans le cas des enquêtes *Pratiques culturelles*. La difficulté est redoublée par le fait que les méthodes d'échantillonnage changent entre les éditions.

D'autres problèmes méthodologiques se posent dans la comparaison, notamment ceux liés aux mutations structurelles de la population en termes d'âge ou de catégories socioprofessionnelles qui peuvent affecter sa composition au cours du temps (Donnat, 2011). Les changements de nomenclature des PCS, notamment celle de 1982, sont autant d'obstacles à la compréhension fine des évolutions comme le souligne Philippe Coulangeon (2010) : « Il n'est pas possible, par exemple, de penser que la catégorie "cadre" revête exactement la même signification en 1973 et en 2008, tant du point de vue de la subjectivité des acteurs qu'au regard des transformations structurelles : l'élévation des niveaux de qualification, l'évolution du recrutement social, la féminisation et la tertiarisation des emplois, notamment, ont nécessairement modifié sensiblement les contours de la catégorie ». Beaucoup des évolutions de pratiques observées tiennent, nous le verrons, à des transformations sociodémographiques mais aussi à la façon de saisir la position socioprofessionnelle. Pour toutes ces raisons, j'ai travaillé sur une classification insuffisamment fine, en 6 postes, sur l'ensemble des enquêtes¹⁰².

Avec *Pratiques culturelles des Français*, je mobilise également à de nombreuses reprises les enquêtes *Emplois du temps*. Comme pour les premières, les changements de mode d'échantillonnage rendent difficiles la comparaison. Dans le cas de celle de 1966 par exemple, qui interroge six villes de taille moyenne du Nord et de l'Est de la France, l'échantillon n'est pas représentatif¹⁰³. Si le questionnaire et le protocole des vagues d'EDT semble plus stable que *PCF*, d'autres difficultés sont propres à cette enquête. D'abord celles liées à de nombreux changements dans la nomenclature des activités, des reformulations de postes par exemple, mais aussi la variation du nombre d'entrées : 180 activités sont retenues en 1966, 194 en 1974, 196 en 1985 contre 140 en 1998 et en 2009. De la même façon, l'intervalle de temps retenu pour mesurer une activité dans les carnets passe de 5 minutes en 1966, 1974 et 1986, à 10 minutes dans les enquêtes suivantes (Brousse 2015). Enfin, mesurant des durées d'activité sur un ou deux jours, les enquêtes *Emploi du temps* présentent parfois des moyennes ou des effectifs

¹⁰¹ J'avais initialement commandé à Quetelet 25 jeux de données sur la période 1960-2018. 21 ont été obtenus : toutes les vagues *Pratiques culturelles des Français* (1974, 1981, 1989, 1997, 2006), *EDT* (1966, 1974, 1985, 1998, 2009), *Loisirs culturels des 6-14 ans* (2001), *Univers culturels des enfants et des adolescents* (2002-2008).

¹⁰² Agriculteurs, artisans/patrons de l'industrie et du commerce, cadres supérieurs et professions libérales, cadres moyens, employés et ouvriers.

¹⁰³ En 1967, l'enquête est complétée par la ville de Nîmes et Paris

relativement faibles pour certains loisirs (Coulangeon et al., 2002) rendant ainsi donc difficile, voire impossible, tout test de significativité. Outre ces difficultés propres à chaque enquête, précisons enfin que les jeux de données dont je dispose présentent parfois des lacunes : certaines variables manquent ou sont différemment nommées au regard du dictionnaire des codes. Dans le cas des enquête *EDT*, tantôt la fréquence seule est donnée, tantôt la durée, plus rarement les deux.

Conscient de ces limites, je me suis attaché à revisiter ces enquêtes à la recherche d'indicateurs concordants ou non entre des enquêtes comparables d'une même période. J'ai également opéré des analyses par génération¹⁰⁴ en utilisant la méthode des pseudos-panels (Gardes, 1999 ; Guillerm, 2017) qui consiste, lorsque des enquêtes et des variables sont comparables, à observer le comportement d'une même génération dans le temps. Je me suis largement inspiré des travaux d'Olivier Donnat et Florence Lévy (2007) ainsi que de ceux de Philippe Lombardo et Loup Wolff (2020) sur les enquêtes *Pratiques culturelles*, en reprenant le même découpage générationnel et sensiblement les mêmes appellations.

¹⁰⁴« Trois principes définissent cette approche générationnelle : le contexte commun d'une génération (contexte sociodémographique, économique, scolaire, technologique, etc.), les marqueurs générationnels (par exemple, les événements historiques) définis par ce qui est vécu autour de la vingtième année, le « mimétisme générationnel », qui désigne l'influence des pairs, se combinant avec les valeurs héritées de la génération précédente » (Donnat & Lévy, 2007, 6).

Chapitre 2. 1960-80 : un monde du jeu « bien rangé »

L'exploration des enquêtes publiques donne à voir pour la période 1960-1980¹ un monde du jeu relativement restreint. Dans un contexte où le temps libre, plus important chez les hommes que les femmes, reste limité et concentré dans les classes moyennes et supérieures (Chenu & Herpin 2002), les différentes formes de pratiques ludiques retenues par les études représentent un loisir souvent mineur, mais non négligeable, au sein de de l'espace des loisirs des Français. Les deux enquêtes EDT de 1966 et 1974 situent ainsi les activités de jeux dans les 25 premiers loisirs pratiqués de façon au moins occasionnelle, autour de 5 minutes par jour, sur la cinquantaine d'activités retenues, loin derrière la télévision et la lecture, qui représentent l'essentiel des loisirs consignés, mais devant le sport, l'écoute de musique, le bricolage, la visite de musée ou encore la pêche et la chasse. Qu'il s'agisse des jeux de cartes, des pratiques de *PMU*, des mots croisés ou des jeux de société « autres » (dés, plateaux), les activités ludiques évoquées dans les enquêtes apparaissent sur la période comme principalement masculines et plus fortement ancrées dans les milieux populaires. Elles laissent cependant entrevoir une division sociale plus fine entre d'un côté des pratiques populaires dans les cafés et de l'autre côté des usages domestiques plus distingués.

Des pratiques masculines et populaires

Cartes, dés, damiers, pétanque ... mais surtout cartes

En suivant le découpage des activités de loisirs opéré dans la nomenclature d'EDT en 1966, les pratiques ludiques représentent un peu plus de 1 % de l'ensemble des activités de loisirs consignées dans les carnets. Elles représentent en moyenne moins de 3 minutes par jour sur l'ensemble des enquêtes contre 50 minutes pour la télévision (Lemel, 1972).

Proche de l'édition précédente dans son questionnement mais avec un mode d'échantillonnage plus robuste, la deuxième édition d'EDT estime le temps consacré aux pratiques de jeux à près de 6 minutes par jour en 1974². Les taux de pratiques ludiques représentent près de 3 % de l'ensemble des activités consignées dans les carnets. Comme en 1966, elles restent cependant loin derrière la télévision en fréquence et en temps (1h23) et de la lecture de livres ou de journaux (31 minutes) mais toujours devant la pratique d'un sport, la pratique religieuse, la pêche ou la chasse ou les spectacles en termes de fréquence.

L'écart important entre EDT 1966 et 1974 tient vraisemblablement au caractère non représentatif de l'échantillon de la première enquête - seules des grandes agglomérations ont été retenues – et explique la raison pour laquelle cette dernière est peu retenue dans les analyses longitudinales (Chenu & Herpin, 2002 ; Brousse 2015).

¹ Dans ce chapitre, sont principalement revisités les données d'EDT 66, *Loisir INSEE 67*, EDT 74, PCF 74

² Cécile Brousse (2015) estime à 8 minutes le temps consacré aux « activités récréatives (jeux) » en incluant les créations artistiques, la danse « chez soi ou chez des amis », et la pratique d'un instrument de musique. Sont exclues dans le tableau ces trois dernières entrées et sont ajoutés les « jeux d'intérieur » et les « jeux d'extérieur ».

Tableau 3. Activités de loisirs et de temps libre dans l'enquête EDT de 1974 (temps moyen quotidien)

Télévision	1h23 minutes
Conversation	32 minutes
Lecture de journaux et de livres	31 minutes
Promenade	13 minutes
Jeux (cartes, PMU, jeux de société, mots croisés, concours dans les journaux, jeux d'intérieur, jeux d'extérieur)	6 minutes
Radio	5 minutes
Spectacle	3 minutes
Sport	3 minutes
Ecouter de la musique	1 minute
Faire de la musique, du chant du théâtre	1 minute
Pêche/chasse	1 minute

Champ : Ensemble des enquêtés, âgés de 18 ou plus (n = 6 640)

Lecture : Le temps de télévision représente en moyenne 1h23 de consommation par jour

Source : Emploi du temps (EDT) – 1974-1975, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)

L'enquête sur les loisirs des salariés de Renault de 1970 (Faure & Backé, 1979) observe également la faible place du jeu dans l'espace des loisirs sur l'ensemble des catégories socioprofessionnelles : les « jeux de société (cartes, dés, échecs, dames, jacquet) », « les jeux divers (mots croisés, puzzle, jeux de patience) » et les « jeux extérieurs (Billard, boule, pétanque) » représentent moins de 2 % de l'ensemble des activités citées comme celles « qui détendent le plus » contre 28 % pour la lecture, 11 % pour la promenade, 10 % pour la télévision et 6 % pour le bricolage. La pratique d'un loisir ne signifie pas nécessairement un goût pour l'activité. Lorsqu'elle interroge ses enquêtés sur leurs « dada en dehors des heures de travail », la même enquête place les activités de jeu derrière le bricolage qui représentent 21 % des loisirs cités, le sport (5 %), le jardinage (4,8 %), la pêche (4,4 %), la lecture (4,2 %), les promenades (3,7 %), mais devant télévision (0,6 %) et la radio (0,4 %).

Sur l'ensemble des enquêtes de la période 1960-80, les « jeux de cartes et de société » apparaissent comme la principale activité ludique devant la pétanque, les jeux d'argent et les mots croisés. En 1967, dans l'enquête *Loisirs* menée par l'INSEE, près de 43 % des enquêtés déclarent jouer au moins occasionnellement à des « jeux de cartes ou d'autres jeux de société » et 13 % de façon hebdomadaire, devant les jeux de paris comme le *PMU*. Au regard de l'offre de jeu relativement réduite sur cette période, les cartes représentent en réalité une large partie de la catégorie « jeu de société » lorsqu'elles y sont intégrées. Les enquêtes *Emploi du temps* de 1966 et 1974, qui distinguent les cartes des « autres » jeux de société, observent en effet cette prépondérance des cartes sur les jeux de plateau, de type dame échec ou jeu de l'oie, en les plaçant systématiquement devant les « autres jeux de société »³. Elles confirment les données issues de la monographie de Dumazedier sur la ville Annecy lorsqu'il remarque, au sein des jeux de société, l'importance des jeux de cartes traditionnels, et particulièrement de la belote, qui « représentent près de la moitié des jeux cités »⁴ (Dumazedier & Ripert, 1966, 252).

³ Dans *EDT 66*, les jeux de cartes sont les principales activités ludiques devant le *PMU*, les mots croisés, et les jeux de société autre que les cartes. Dans *EDT 74*, les parties de cartes concernent 4 % des enquêtés, devant les mots croisés (3 %), les « autres jeux de société (2 %) et le *PMU* et les jeux de hasard (1 %).

⁴ Pour rappel, la question est « quels sont les jeux de toutes sortes que vous aimez bien ? ». Sont ensuite cités les dés, les dames, les échecs, le billard, la pétanque et la boule.

Si le rapprochement entre les enquêtes est difficile tant les intervalles de temps sont grands et les échantillons différents, toutes ou presque font apparaître sur la période 1960-80 un ancrage populaire et masculin des pratiques de jeux de société en général et de cartes en particulier. Dans *EDT 66*, 64 % des pratiques de jeux de société (autres que cartes) sont consignées par des hommes contre 37 % par les femmes. Les milieux modestes sont surreprésentés : 69 % des pratiques de jeux de société (autres que cartes) sont rapportées par des employés et des ouvriers contre 24 % par des cadres et professions intermédiaires. 9 ans plus tard, cette stratification est confirmée par la même enquête : 67 % des pratiques consignées de jeux de société autres que les cartes le sont par des hommes, 53 % par des ouvriers, 19 % par les employés, 16 % par les professions intermédiaires et 6 % par les cadres. Dans l'enquête *Loisirs* de 1967, les hommes y apparaissent plus souvent joueurs que les femmes et près de 51 % des classes populaires (employés, ouvriers et personnels de services) déclarent y jouer au moins occasionnellement dans l'année contre 39 % des classes supérieures (Dumontier & Valdelièvre, 1989). Quand elles sont distinguées, les pratiques de cartes apparaissent plus masculines et populaires encore. Dans *EDT 66* et *74*, les parties sont toujours plus souvent rapportées par les hommes⁵ que les femmes et plus fréquemment évoquées dans les milieux ouvriers⁶.

Tableau 4. Pourcentage d'individus déclarant avoir joué aux cartes ou à d'autres jeux de société au moins chaque semaine dans l'enquête *Loisirs* de 1967 (INSEE)

PCS	Hommes	Femmes	Ensemble
Ouvrier	20,5	11,5	19,5
Artisans	17,3	5,3	16,3
Personnel de service	35,9	11,9	15,8
Employé	12,8	13,8	15,6
Cadre sup & prof. Libérale	7,9	9,3	14,6
Cadre moyen	9,8	8,7	14,5
Exploitant agricole	9,1	6,2	12,2
Salarié agricole	13,4	13,3	11,9
Ensemble	17,1	9,7	18,2

Champ : Ensemble des enquêtés (n = 6 637)

Lecture : 20.5 % des hommes appartenant à la classe ouvrière ont joué au moins une fois par semaine à un jeu de cartes ou de société dans l'année

Source : Dumontier & Valdelièvre, 1989

PMU et loteries

Comme pour la plupart des activités ludiques retenues dans les enquêtes de la période, le *PMU* apparaît particulièrement masculin et populaire. Le « pari mutuel urbain » sur les courses de chevaux se renouvelle par ailleurs largement dans les années 1960 et 1970. Il passe de 63 courses par an en 1960 à plus de 105 en 1979. Les enjeux totaux annuels augmentent : plus de 1,3 milliards (de francs) en 1960 à plus de 16 milliards en 1979 (Yonnet, 1999). Créé en 1954,

⁵ Dans *EDT 66*, 78 % des parties de cartes sont rapportées par des enquêtés masculins. Dans *EDT 74*, 67 % des pratiques sont consignées par les hommes.

⁶ Dans *EDT 66*, 60 % des parties de cartes consignées le sont par des enquêtés de milieux ouvriers (incluant les gens de maison), contre 17 % par les professions intermédiaires et 3 % par les cadres. Dans *EDT 74*, près de 49 % des parties de cartes sont consignées par des ouvriers, 18 % par des employés, 13 % par des membres des professions intermédiaires et 9 % par des cadres.

le *Tiercé* connaît un âge d'or en 1960 et devient sur la période le « jeu numéro 1 du PMU » : il représente en 1965 près de deux tiers du chiffre d'affaires des paris hippiques et ses enjeux connaissent un pic en 1978 (Bethèze, 1987). Au tournant des années 1970, une presse spécialisée commence à naître (*Week-End, Le Magazine du Tiercé et des Loisirs*) tandis que les courses sont retransmises en direct à la radio et à la télévision, commentées par des « vedettes » du petit écran au rang desquelles Léon Zitrone et Guy Lux.

Si près de 35 % des enquêtés de *Loisirs INSEE* de 1967 jouent au PMU de façon au moins occasionnelle, il y a parmi eux deux fois plus de parieurs que de parieuses : 21 % d'hommes y jouent au moins une fois par mois (soit un homme adulte sur cinq) contre 12 % des femmes. La pratique irrégulière concerne 16 % des femmes contre 23 % des hommes ; moins les agriculteurs (14 %) que les « patrons » (36 %) ; et 21 % des cadres supérieurs. Comme le remarque Paul Yonnet (1999) qui revisite les données de l'enquête, le pari hippique apparaît d'abord comme une pratique d'ouvriers (elle concerne 46 % d'entre eux) puis d'employés et de cadres moyens (41 %).

Pour beaucoup d'observateurs, l'implantation sur cette période du *Tiercé* et des paris hippiques dans les milieux modestes est à mettre en relation avec l'évolution des classes populaires et en particulier avec celle du monde ouvrier (Martignoni, 1992). Pour Daniel Mothé (1966), le tiercé imite « les pratiques des riches » dans les hippodromes et se massifie dans un contexte où le « nombre absolu des ouvriers qualifiés augmente, et où celui des techniciens et des employés est en pleine croissance. » Paul Yonnet voit pour sa part dans le succès des jeux du PMU une « marque de la prospérité des trente glorieuses » pour les milieux populaires. Le développement de cette « France des tiercéistes » dans les années 1960 est lié selon lui à la condition favorable des classes ouvrières au sortir de la seconde guerre mondiale.

Loin d'être une forme d'aliénation ou un nouvel opium du peuple, le pari sportif est au contraire l'expression d'une forme d'ascension des milieux ouvriers dont l'accès à un revenu croissant conditionne un certain goût du jeu et du risque financier : « l'apogée du tiercé et des paris hippiques en France correspond à l'apogée de la classe ouvrière, dont il est une des expressions sociales les plus visibles. L'érosion de l'une sous-tend l'érosion de l'autre » (Yonnet, 1999, 251). La thèse de Yonnet se verra confirmée, nous le verrons (cf. chapitre 3), les décennies suivantes : au déclin des milieux ouvriers au tournant des 1980 correspond celui des pratiques de PMU (Bethèze, 1987) qui, progressivement, feront place aux loteries et aux jeux de grattage dont la logique ludique et symbolique diffère : on passe d'un jeu où la connaissance et les sociabilités jouent un rôle important dans le pari, sorte de hasard rationalisé, à une logique de pure *aléa* (Caillois, 1956).

Entre 1960 et 1980, la place des jeux de loteries est importante mais bien moindre qu'aujourd'hui. Prenant le relais des différentes loteries gérées jusqu'au 19^e siècle par « l'administration générale des loteries » sous l'ancien régime (Belmas, 2006 ; Legay 2014, Jahn 2014), la « loterie nationale » est créée en 1933 sous la supervision de l'Etat. Outre sa contribution aux finances publiques, elle vise notamment à soutenir les anciens combattants, particulièrement les « gueules cassées » de la grande guerre. Les associations auront, avec d'autres, un droit d'émission des billets jusqu'en 1974, date à partir de laquelle les différents émetteurs se regroupent au sein d'un groupement d'intérêt économique, la « Société de la

Loterie nationale et du Loto national », qui donnera naissance à « France loto » en 1989 pour changer de nom deux ans plus tard pour celui de « Française des jeux » (Collette, 1999).

On dispose de peu d'informations sur les publics et les pratiques de loteries dans les années 1960 et 1970. Les données accessibles sont principalement axées sur le volume de l'activité (Betbèze, 1987) et la dépense des ménages consacrée aux jeux de paris, d'argent et de hasard (Dubeaux & Guihard, 1993 ; Accardo et al., 2009). Les rares enquêtes qui mesurent l'activité donnent cependant à voir une pratique plus diffusée que le *PMU* dans la population mais objet de moins d'engagement réguliers. Dans *Loisirs INSEE* de 1967, près de 67 % des enquêtés déclarent avoir déjà acheté un billet de loterie nationale et 17 % y avoir joué plus de 5 fois dans l'année (Le Roux, 1970). Les pratiques se révèlent bien plus occasionnelles que le *PMU* : 9 % des enquêtés jouent au moins mensuellement à la loterie contre 16 % pour le *PMU*.

Tableau 5. Fréquence des pratiques de PMU et de loterie dans l'enquête *Loisirs INSEE* (1967)

Fréquence	P.M.U. ou tiercé	Loterie nationale
Jouent chaque semaine ou presque	9,3 %	3,3 %
Jouent une à deux fois par mois	6,6 %	5,6 %
Jouent cinq à six fois par an	4,5 %	8,1 %
Jouent plus rarement	14,7 %	41 %
N'ont jamais joué	64 %	42 %

Champ : Ensemble des enquêtés (n = 6 637)

Lecture : 64 % des enquêtés n'ont jamais joué au Tiercé

Source : Le Roux, 1970

Plus jouées par les hommes que par les femmes mais dans une moindre mesure que les paris hippiques⁷, les loteries apparaissent moins socialement marquées et concernent aussi bien les cadres que les ouvriers, comme le souligne Paul Yonnet, à partir d'une revisite de l'enquête *Loisirs* de 1967 et d'une enquête menée par l'I.F.O.P. la même année sur la « répartition des joueurs du tiercé » (Yonnet, 1980b) : près de 50 % d'entre eux ont acheté au moins une fois dans l'année un billet de la loterie nationale.

Tableau 6. Pourcentage des clients de la loterie nationale et du Tiercé selon la catégorie socioprofessionnelle en 1967

Catégories socioprofessionnelles	Loterie Nationale	Tiercé
Cadres supérieurs et professions libérales	50	21
Employés et cadres moyens	55	4
Ouvriers	50	46
Agriculteurs	32	14
Industriels et commerçants	62	36
Inactifs	46	20

Lecture : 50 % des ouvriers ont acheté un billet de la loterie nationale dans l'année.

Source : Yonnet, 1980b

En dépit la création du *Loto* en 1976 qui prend le relai de la « loterie nationale », la pratique des jeux de hasard pur diminue sur la période. De 13 millions de joueurs dans les années 1960, on atteint près de 7 millions en 1977 (Weber, 2008). La remontée et le succès de jeux de loterie s'opère au milieu des années 1980, avec notamment la création des jeux de grattage, au rang

⁷ Dans *loisirs 67*, 26 % des femmes déclarent n'avoir jamais acheté de billet contre 40 % des hommes (Le Roux, 1970)

desquels *le Tac-O-Tac* qui s'ancre plus spécifiquement dans les milieux modestes à mesure que la pratique du *PMU* baisse. Observant le succès populaire des jeux de tirage et de grattage au milieu des années 1980, en plein cœur de la crise ouvrière marquée par la fermeture des usines, la précarisation et le chômage de masse pour les travailleurs peu qualifiés, Florence Weber y voit une façon de « restaurer, par le recours au hasard, l'égalité devant le sort, après la chute de la méritocratie scolaire républicain » (2008, 209). Nous y reviendrons.

Jeux privés et jeux publics

L'importance des pratiques populaires dans les enquêtes dans les années 1960 et 1970 tient en grande partie à la structure sociodémographique de la population française et à la place qu'occupent alors les milieux populaires et notamment les ouvriers : ils représentent en 1954 près de 34 % de la population active, près de 37 % à la fin et au milieu des années 1970 et déclinent progressivement puis brutalement dans les années 1980 (Yonnet, 1999) pour atteindre près de 20 % aujourd'hui, à mesure que le nombre de cadres et d'employés augmente (Brousse, 2015). Cette surreprésentation des pratiques populaires tient aussi au mode de questionnement des enquêtes et à la place des cafés, souvent interrogée, où se pratiquent fréquemment des jeux : le *PMU* bien sûr (on y regarde aussi la transmission des courses) mais aussi les cartes, les dés, les quilles ou la pétanque. A cette sphère ludique et publique où les milieux populaires sont très présents s'oppose une sphère ludique privée, plus bourgeoise en un sens, comme le donnent à voir les enquêtes lorsqu'elles interrogent les équipements et les pratiques à domicile.

De l'importance des cafés dans les pratiques ludiques populaires

Pour comprendre l'importance constatée par les enquêtes des pratiques de jeux dans les milieux populaires, il faut en effet prendre en considération la place prépondérante qu'occupent les cafés, lieux où l'on joue, dans la vie quotidienne. Dans *EDT 66*, près de 40 % des parties de cartes consignées se déroulent à la maison⁸, et plus d'un quart sont jouées dans un café ou un espace public. Dans *Loisir INSEE 67*, près de 31 % des enquêtés déclarent fréquenter les cafés au moins une fois par mois⁹ et pour un quart d'entre eux il s'agit d'une occasion pour jouer aux dés, aux cartes, au billard, ou au *PMU* (Le Roux, 1970).

L'analyse détaillée des fréquentations des cafés révèle qu'il s'agit plus souvent d'hommes appartenant aux classes populaires : dans *loisir INSEE* de 1967 plus de 60 % d'entre eux fréquentent les cafés au moins mensuellement contre 50 % des hommes appartenant aux classes supérieures (cf. Tableau 7). Si les écarts restent toujours relatifs (un cadre sur deux va au café), sa fréquentation est de toutes les activités de loisirs retenues par l'enquête, la seule « à laquelle les hommes de milieu populaire s'adonnent plus volontiers que tous les autres groupes définis par le sexe et le statut social » (Paradeise, 1980, 589). Outre son ancrage populaire et masculin, la fréquentation du café se caractérise aussi par son maintien tout au long de vie chez les milieux modestes. L'ensemble des groupes sociaux qui fréquentent le café voient en effet leur présence

⁸ Dans *EDT 66*, le jeu de société (autre que les cartes) apparaît comme plus domestique. Il est pratiqué dans 60 % des cas à domicile et dans 15 % des cas dans les cafés. La distribution selon les lieux de la maison (variable manquante dans le jeu de données) dans *EDT 74* n'a pas pu être étudiée.

⁹ 10 % déclarent fréquenter un café tous les jours.

progressivement baisser avec l'âge tandis que « les hommes de classe populaire maintiennent un taux de fréquentation relativement élevé » (Paradeise, 1980, 589).

Tableau 7. Activités publiques mesurées dans l'enquête loisirs INSEE de 1967

Activités	Café	Cartes	Danse	Association	Réception
Hommes actifs	57,8	50,9	21,5	39,6	38,4
Classes populaires	61,5	53,7	21,8	29,7	31,7
Classes moyennes	55,7	50,3	21,7	45,9	40,1
Classes supérieures	50,4	39,3	19,3	53,8	62,9
Femmes actives	20,9	37,3	29,2	23	40,7
Classes populaires	17,8	39,5	29,9	13,6	37,2
Classes moyennes	23,1	37,2	30,7	25	42,2
Classes supérieures	20,2	27	13,3	54,5	48,5

Champ : Ensemble des enquêtés actifs (n = 5130)

Lecture : 61.5 % des hommes appartenant aux milieux populaires fréquentent le café au moins une fois par mois

Source : Paradeise 1980 & Debreu 1973

Si le café est un lieu essentiel des sociabilités masculines et populaires, comme l'observe Dumazedier (1966) sur la même période¹⁰, il est aussi un important espace de jeu sur la période : paris hippiques bien sûr mais pas seulement. A mesure que décroît le statut social, la fréquentation augmente et les pratiques se diversifient : la part de la consommation et de la discussion diminuent au profit des jeux (cartes, PMU billard) et de l'écoute de la télévision. Analysant les données de l'enquête *Loisirs 67*, Catherine Paradeise remarque l'importance des pratiques ludiques et des cartes en particulier chez les inactifs de milieux modestes : 41,5 % d'entre eux qui fréquentent le café au mensuellement jouent aux cartes. « Plus qu'un club, le café est un refuge pour les exclus de la famille et du travail. En témoigne la part importante que ces catégories consacrent à la discussion, aux jeux, à l'écoute de la télévision ». (Paradeise, 1980, 592).

Tableau 8. Pratiques dans les cafés (enquête Loisirs INSEE 1967)

	Consommation de boisson uniquement	Discussion	Jeux : cartes, billard, PMU	Télévision
Au moins deux fois par jour	30,2 %	50,4 %	33,5 %	10,2 %
Une fois par jour	44,2 %	36,2 %	25,1 %	3,5 %
Une à deux fois par semaine	32,5 %	44 %	28,6 %	2,8 %
Une ou deux fois par mois	44 %	43,6 %	10,4 %	4,9 %

Champ : Ensemble des enquêtés (n = 6 637)

Lecture : 33.5 % des enquêtés qui se rendent au moins deux fois par jour dans un café ont une pratique de jeux (cartes, billard ou PMU)

Source : Le Roux, 1970

Observée par Dumazedier et par l'enquête *loisir INSEE 67*, cette importance des parties de jeu au café au sein des milieux populaires est confirmée sur l'ensemble des enquêtes de la période, notamment par le questionnaire supplémentaire « loisirs » de l'enquête *EDT* de 1974¹¹ dans

¹⁰ Dans l'enquête sur Annecy, 21 % des pratiques de jeux rapportées par les enquêtés se font dans les cafés, 70 % à domicile et 9 % dans des clubs/Association. Les cadres sont ceux qui déclarent le plus souvent ne jamais y aller (Dumazedier, 1966, 259).

¹¹ Il s'agit ici de données issues du questionnaire supplémentaire reprenant l'enquête loisirs qui comporte une question sur les cafés et les activités qui y sont menées. Cf. chapitre 1.

laquelle près 35 % des enquêtés déclarent fréquenter un café au moins une fois par mois. Les écarts en termes de genres sont sensiblement les mêmes : près de deux fois plus d'hommes fréquentent occasionnellement les cafés (ils sont trois fois plus nombreux lorsque la fréquentation est hebdomadaire¹²). *EDT 74* confirme également l'ancrage à la fois masculin et populaire : près de 46 % des hommes ouvriers fréquentent les cafés de façon hebdomadaire contre 38 % chez les cadres supérieurs masculins. Elle observe enfin l'importance des pratiques ludiques au sein des habitués ou des occasionnels : derrière les sociabilités (40 %) et la consommation de boisson (32 %) près de 13 % des enquêtés y vont avec comme « principales motivations » le jeu : le PMU d'abord, le jeu de société ensuite (cartes, dés) et enfin le flipper ou le billard.

Cette pratique populaire et publique du jeu au café peut être mise en relation avec celle de la pétanque que mesurent également les enquêtes de la période. L'enquête sur les loisirs des salariés de Renault observe ainsi l'importance des « boules » dans les loisirs ouvriers (Faure & Backé, 1979). Elles sont plus fréquemment citées comme « dada » du côté des ouvriers, notamment étrangers, que des cadres et des techniciens.¹³ *EDT 74*, dans son questionnaire « loisirs », mesure l'expérience (le fait d'y avoir joué) et la fréquence : 30 % des enquêtés déclarent avoir déjà joué aux « boules » et 20 % d'entre eux ont une pratique au moins occasionnelle. Comme la fréquentation des cafés ou les cartes, le genre ici encore l'emporte : 63 % des hommes déclarent avoir déjà joué à la pétanque dans l'année contre 36 % des femmes. Le genre se révèle également discriminant sur les pratiques effectives dans l'année mais dans une moindre mesure : près de 25 % des femmes ont une pratique au moins occasionnelle dans l'année contre 30 % des hommes¹⁴. Si l'expérience est plus importante chez les classes moyennes et supérieures¹⁵, la fréquence est plus importante chez les hommes de milieux modestes (ouvriers et employés) : 23 % d'entre eux déclarent y jouer régulièrement contre 14 % des cadres.

La différence sociale de pratiques porte ainsi la fois sur la régularité¹⁶ mais aussi et surtout sur les moments du jeu. Les cadres supérieurs jouent en effet aux boules plus que les autres à l'occasion de « vacances » à l'inverse du monde agricole et ouvrier, des artisans et commerçants¹⁷. Derrière cet écart qui tient en partie aux conditions sociales et économiques de possibilité de « congés » (Réau, 2011), on perçoit également les formes sociales que peuvent revêtir le temps libre selon les milieux sociaux. Objet des routines ordinaires, les pratiques

¹² Dans le questionnaire « loisirs » d'*EDT 74*, 42 % des hommes déclarent fréquenter au moins hebdomadairement le café contre 13 % des femmes. La fréquence est également corrélée au genre. Parmi les plus assidus (1 à 2 fois par jour) qui représentent près de 20 % de la population, 78 % sont des hommes.

¹³ Notons également, comme le remarquent les auteurs, que, parmi ceux qui souhaitent une baisse du temps de travail, les boules sont situées en 2^{ème} loisirs privilégiés derrière la promenade en voiture et devant la pêche. Du côté de ceux qui souhaitent une augmentation de salaire, les pratiques de jeux privilégiées sont plus liées au PMU (Faure & Backé, 1979).

¹⁴ Les différences portent également sur l'intensité de la pratique : 20 % des hommes déclarent jouer régulièrement aux boules contre 14 % des femmes.

¹⁵ Dans le questionnaire « loisir » d'*EDT 74*, 76 % des ouvriers et 66 % des agriculteurs n'ont jamais joué de leur vie contre 54 % chez les cadres et les professions intermédiaires.

¹⁶ Joffre Dumazedier observe également que la pratique des boules à Annecy, notamment dans les cafés, est plus implantée chez les ouvriers (29 %) que les chez les employés et les cadres (22.5 %) (Dumazedier & Rippert, 1966, 269).

¹⁷ Dans le questionnaire « loisir » d'*EDT 74*, 62 % des cadres et professions intellectuelles supérieures et 55 % des professions intermédiaires déclarent jouer aux boules principalement pendant les vacances contre 48 % des ouvriers, 43 % des artisans/commerçants et 11 % des agriculteurs.

ludiques populaires apparaissent, comme l'observe Dumazedier à propos des jeux dans les cafés, comme plus inscrite dans une forme de quotidienneté où les « sociabilités du temps de loisirs » apparaissent comme plus « spontanées » (1966, 250).

Pratiques domestiques

Si l'enquête *Loisirs* de 1967 et les éditions d'*EDT* de 1966 et 1974 montrent un ancrage des pratiques ludiques dans les milieux populaires, la première édition de l'enquête sur les *Pratiques culturelles des Français* de 1974 donne à voir un paysage ludique différent en mesurant l'équipement et les usages de jeux de société à domicile. Contrairement aux autres études, ce sont ici les cadres et les professions intermédiaires qui apparaissent comme les groupes les plus équipés et les plus joueurs : près de 84 % d'entre eux sont équipés¹⁸ contre 67 % chez les ouvriers tandis que la fréquence des usages apparaît plus grande chez les classes moyennes et supérieures devant les milieux populaires : 28 % des professions intermédiaires et 22 % des cadres rapportent des usages fréquents de jeux de société (échecs inclus) contre 18 % chez les ouvriers. De la même façon la pratique du jeu de société (incluant les cartes) se révèle bien moins masculine qu'ailleurs aussi bien en termes d'équipement que d'usage : près de 22 % de pratiques fréquentes sont déclarées aussi bien par les hommes que par les femmes parmi celles et ceux qui déclarent posséder des jeux de société.

On peut expliquer ces écarts entre *PCF 74* et les enquêtes de la période par des différences méthodologiques importantes¹⁹ ; par les inégalités économiques – la possession de biens de loisirs en général reste corrélée au niveau revenu (Accardo et al., 2009) – ; mais aussi par le caractère domestique de l'enquête du Ministère de la Culture qui révèle un monde du jeu différent quand il se déploie à domicile. En mettant en regard l'ensemble des enquêtes disponibles entre 1960 et 1980, on peut en effet observer deux formes sociales du jeu prépondérantes sur la période. Une première, publique, renvoie, nous l'avons vu, aux sociabilités masculines et populaires dans les cafés et les espaces extérieurs. Quantitativement plus importante, une seconde forme sociale de pratique ludique, plus privée, concerne le monde domestique et se révèle moins marquée socialement et moins genrée. Les enquêtes *EDT* de 1966 et 1974 qui permettent de mesurer les partenaires de jeux révèlent en effet une plus grande présence des femmes dans les parties de cartes ou de jeu de société en famille²⁰ et une fréquence plus importante du jeu partagé avec les enfants chez les cadres et les professions intermédiaires.²¹

Le jeu avec les jouets entre parents et enfants apparaît par ailleurs, dans ces enquêtes, plus fortement ancré dans les classes moyennes et supérieures. Dans *EDT 74*, près de deux fois plus de parents appartenant à la catégorie des cadres et des professions intermédiaires rapportent pratiquer des jeux d'intérieur que les chez les ouvriers. Exploitant les données de cette même

¹⁸ Dans *PCF 74*, la distribution du matériel et des pratiques apparaît dans une certaine mesure comme relativement transclasse : plus de la moitié de chaque PCS est équipée.

¹⁹ Cf chapitre 1.

²⁰ Dans *EDT 66* et *74*, plus des trois quarts des parties de cartes consignées avec les enfants le sont par des hommes et plus de la moitié pour les jeux de société autres que les cartes. En revanche, les jeux d'intérieur (jeux avec les jouets) sont consignés plus souvent par les femmes que par les hommes (52 % le sont par les mères dans *EDT 74*).

²¹ Dans *EDT 74*, 18 % des cadres et 16 % des professions intermédiaires déclarent des pratiques de cartes contre 10 % chez les ouvriers, les employés, les agriculteurs et 8 % chez les artisans.

enquête Michel Verret interprète cette moindre présence des activités ludiques en famille dans les foyers modestes non pas comme une forme de désintérêt mais comme l'expression d'un mode éducatif propre au monde ouvrier : « Beaucoup de monde pour s'occuper des enfants. En attention diffuse, et surveillance plus latérale que directe cependant. Pas de temps spécial pour la pédagogie, ou les jeux avec les parents, ni plus généralement pour les relations d'échange centrées sur l'enfant » (Verret 1988, 63).

Si l'on peut interpréter, comme Verret s'y emploie, les pratiques ludiques familiales comme des marqueurs de classe, les pratiques ludiques partagées entre parents et enfants apparaissent d'une manière générale comme moins importante sur la période au regard, nous le verrons, de la situation actuelle. Dans l'enquête de Joffre Dumazedier, entre 20 et 30 % des enquêtés déclarent jouer avec des enfants de la famille. Dans *Loisirs INSEE* de 1967, près de la moitié des enquêtés parents déclarent « jouer » dans un sens large²² avec leurs enfants et près de 30 % au moins une fois par semaine.

Des distinctions par titres

Le recours par la plupart des enquêtes de l'époque à des catégories génériques telles que « jeux d'intérieur », « jeu de société », « jeux de cartes », rend difficile une analyse fine de la stratification des pratiques. Elles tendent à écraser les différences selon les genres de jeux et à agréger sous un même terme des usages et des publics différents. Une partie de belote ou de tarot, de dames, de *Scrabble* ou de backgammon, dans un café ou à domicile, ne renvoie ni aux mêmes joueurs ni aux mêmes contextes, comme le souligne *PCF 74* qui distingue dans son questionnaire, les échecs des autres jeux de sociétés. Elle donne à voir un monde du jeu plus distingué que ce que les grandes catégories peuvent saisir : 22 % des enquêtés y déclarent ainsi posséder un échiquier à domicile et 24 % des personnes équipées s'en servir. Sans grande surprise, la présence et la pratique des échecs se révèlent particulièrement distinctives en étant bien plus fréquentes chez les classes moyennes et supérieures : 54 % des cadres et 40 % des professions intermédiaires possèdent un échiquier contre 23 % chez les employés, 18 % chez les artisans et commerçants, 15 % chez les ouvriers et 10 % pour les agriculteurs. Si les pratiques fréquentes des échecs sont rares rapportées à l'échelle de la population (moins de 4 %), les classes moyennes et supérieures apparaissent de fait comme les plus assidues : 8.5 % d'entre elles déclarent une pratique fréquente. Notons également que la pratique des échecs se révèle plus masculine : 21 % des hommes déclarent jouer souvent lorsqu'ils sont équipés contre 9.4 % des femmes.

Au pôle de pratiques ludiques masculines et populaires liée aux cartes et aux jeux d'argent, on peut donc ainsi opposer d'autres activités ludiques plus spécifiques mais les données sont rares sur la période. Les enquêtes *EDT* permettent pour leur part de mesurer la stratification d'un genre, les mots croisés (associés, rappelons-le, aux « concours dans les journaux ») : il s'agit

²² La variable intègre le jeu et la lecture d'histoire. Ne disposant que des données agrégées sur l'enquête loisirs INSEE 67, cette variable n'a pas pu être analysée en détail.

d'une pratique plus souvent féminine²³ et plus ancrée chez les professions intermédiaires²⁴. Une stratification plus fine des pratiques ludiques selon les types de jeu est également observable dans *La Distinction* (1979). A partir de revisites de différentes enquêtes (mais sans que l'on puisse toujours bien identifier la source), Pierre Bourdieu rapporte ainsi quelques significations distributionnelles selon les jeux joués. Dans une note de bas de page, il observe ainsi qu'à l'inverse de la pratique de la « belote et de la manille, la pratique du bridge, considérée comme l'un des plus sûrs indicateurs (avec les jeux de société chics tels que les échecs) de l'ancienneté dans la bourgeoisie » croît à mesure que l'on s'élève dans la hiérarchie sociale (1979, 240)²⁵. Parmi les élèves des grandes écoles, la pratique du bridge et des échecs varie très fortement selon l'origine sociale et occupent par ailleurs des fonctions sociales différentes : « La pratique (déclarée) des échecs semble moins liée à des traditions sociales et à la recherche de l'accumulation du capital social que le bridge et au contraire plus étroitement dépendante du capital culturel : ce qui expliquerait qu'elle croisse quand on s'élève dans la hiérarchie sociale, mais surtout vers le secteur de l'espace défini par un fort capital culturel » (1979, 240). Expression d'un habitus liée à l'origine et aux trajectoires sociales, la différenciation de certaines pratiques ludiques est également mise en relation par Pierre Bourdieu au regard du type de capital culturel possédé, littéraire ou scientifique notamment. Cette dynamique est particulièrement visible dans le fait que les « ingénieurs témoignent plus d'intérêt pour la musique et aussi pour les jeux « intellectuels » comme le bridge ou les échecs que pour les activités littéraires. »²⁶

Conclusion : un monde du jeu bien rangé à l'avant-veille du fun

Au terme de cette exploration des (rares) données de la période, le panorama des pratiques ludiques que l'on peut dessiner à grands traits renvoie, dans les années 1960 et 1970, à un monde social relativement simple, ordonné, structuré, en somme bien rangé : des milieux ouvriers d'un côté jouant au café aux cartes (belote, manille), aux paris sportifs (loterie, tiercé) et aux boules (Verret, 1979) et de l'autre un monde, plus restreint, domestique, bourgeois et cultivé, plus amateur de bridge ou encore d'échecs et de jeux de société « chic » (Bourdieu, 1979). C'est d'ailleurs au fond ce qu'illustre l'annexe « Un jeu de société » dans *La Distinction*, qui revisite les données d'une enquête de 1975 mesurant la popularité des hommes politiques sous la forme d'un portrait chinois. S'il ne s'agit pas d'une enquête sur les pratiques réelles, elle témoigne des représentations des pratiques ludiques en fonction des classes sociales dans

²³ Dans *EDT 66* et *74*, respectivement 52 % et 53 % des pratiques de mots croisés consignées concernent des femmes contre 47 % d'hommes.

²⁴ Dans *EDT 66*, les mots croisés sont d'abord déclarés par les membres des classes moyennes (39 % d'entre eux)²⁴, puis populaires (21 %) et enfin supérieures (12 %). Pratiques ludiques solitaires (30 % des pratiques consignées dans les carnets) et principalement menées à domicile (90 % des cas), les mots croisés peuvent aussi se dérouler en compagnie ou avec l'aide du conjoint ou des enfants. Les effets d'âge sont relativement faibles. C'est aux extrêmes des intervalles d'âge que les pratiques sont les plus nombreuses. Dans *EDT 74*, la stratification est sensiblement la même.

²⁵ Pierre Bourdieu cite ici comme référence une enquête de l'IFOP en date de 1948. Cette référence n'est pas dans la bibliographie. Il s'agit à mon avis d'une coquille, mais il est difficile de déterminer si l'erreur porte sur la date ou sur l'institut de sondage ou les deux.

²⁶ Pierre Bourdieu exploite ici les données d'une enquête de la SOFRES de 1966 « Affaire et cadres supérieurs ». Le questionnaire (n=2 257) est diffusé auprès d'individus âgés de 15 ans et plus, vivant dans un foyer dont le chef de famille est industriel, gros commerçant, membre des professions libérales, cadre supérieur ou ingénieur. L'enquête est présentée en annexe de *La Distinction* (p. 608)

la France des années 1960 et 1970 : « quelle que soit leur position dans la structure des rapports de classe (appréhendée à travers le revenu) et leur rapport à cette position (indiqué par leur préférence pour Giscard ou Mitterrand), les enquêtés s'accordent pour voir le bridge comme un jeu bourgeois (en l'associant à Giscard et secondairement à Poniowski et à Chirac), laissant le domino (à défaut de la belote, non prévue dans les listes proposées) à Marchais, c'est-à-dire au peuple, qu'il représente ».

Malgré leurs différences et leurs limites, les études disponibles sur la période convergent sur plusieurs résultats. D'abord sur le caractère populaire de certaines pratiques ludiques, le *PMU* et les jeux de hasard en premier lieu. Que l'on mesure les pratiques par des carnets journaliers comme dans *EDT* ou que l'on demande aux enquêtés de se positionner sur des fréquences de pratiques comme dans *PCF* et *Loisirs INSEE*, le caractère populaire et masculin du *PMU* est important. Lorsqu'ils sont distingués des jeux de société comme dans *EDT*, les jeux de cartes ont un ancrage notable dans les milieux populaires. Pratique masculine, familiale, amicale, et extérieure (café), la partie de cartes est, et le demeure toujours aujourd'hui, la première pratique ludique en France, comme nous le verrons (cf. chapitre 6). Son ancrage social est masqué par les enquêtes qui l'agrègent aux jeux de société. La stratification des publics ne se fait pas seulement sur le fait de jouer ou non à des jeux, mais en fonction des genres de pratiques et des types jeu. Les données de *PCF* sur les échecs confirme cette distribution des publics selon les genres ludiques : c'est du côté des classes moyennes et supérieures que les équipements et les pratiques sont les plus nombreuses.

Populaires, les pratiques ludiques sont également très masculines. Le genre structure l'ensemble des activités de jeux retenues dans les enquêtes de la période : les femmes déclarent plus souvent que les hommes ne pas jouer, y compris dans les parties de cartes avec les enfants, à l'exception des mots croisés. On peut mettre en relation cette observation avec la distribution plus générale du temps libre dans les années 1960 et 1970 qui reste toujours moins important chez les femmes que les hommes, particulièrement dans le cas des femmes mariées, mère d'un ou plusieurs enfants, et plus encore lorsqu'elles sont actives²⁷ (Lemel, 1972). La décennie suivante, nous le verrons, le mouvement d'augmentation du temps libre, notamment celui des femmes (mais dans une moindre mesure que celui des hommes) contribuera largement à la féminisation des pratiques de jeux.

Cette dichotomie et cette simplicité apparente du monde du jeu dans les années 1960 tient en grande partie à la façon dont les enquêtes le mesurent mais aussi à un marché relativement restreint, majoritairement constitué de jeux traditionnels (Lhôte, 1996) : échiquiers, damiers, *Petits-Chevaux* ou cartes. A l'exception du *Monopoly*, distribué en 1948 en France, et de quelques titres commerciaux comme les *1000 bornes*²⁸, l'offre reste relativement limitée sur cette période (Deneuil, 1979). Dans un « sondage réalisé auprès de 1000 personnes représentatives de l'ensemble de la population française », ainsi présenté dans le n° 5 du

²⁷ Les écarts de temps libre entre hommes et femmes dans *EDT 66* sont plus importants dans la population active. Les femmes actives avec enfants constituent la strate qui dispose du moins de temps libre, que ce soit en semaine ou le dimanche (de l'ordre de 15 %). Les écarts selon le genre demeurent mais de façon moins importante chez les inactifs et les retraités (Lemel, 1972)

²⁸ Titre édité en France en 1954 par Dujardin, initialement un éditeur de matériel pour auto-écoles, aujourd'hui éditeur de jeux appartenant à la société Nathan.

magazine *Jeux et stratégie* du mois d'octobre 1980, à la question « à quel jeu de société jouez-vous ? », 83 % citent « le Monopoly », 53 % « les cartes », 15 % le « Cluedo », 14 % les « échecs », 13 % le « scrabble », 7 % les « dames »²⁹.

La fin des années 1970 marque un moment de transformation de la culture ludique en France. Elle se traduit par une diversification et une transformation de l'offre de jeu de société, aussi bien entre adultes qu'en famille. Gilles Brougère (2021 [1979]) observe cette modification, aussi bien dans ses modes de commercialisation que dans ses contenus. À l'inverse d'un jeu de cartes traditionnel qui peut tout aussi bien servir à jouer à la bataille qu'à la belote, une partie de la production qu'analyse l'auteur et qu'il qualifie de « jeux d'éditeurs » (ou « jeux propriétaires »), a pour particularité d'associer étroitement règles et contenus au point d'en devenir inséparables : la règle n'a de sens que rapporté à la matérialité du jeu et inversement. Cette solidarité implique une transformation des usages qui ne supposent dès lors plus, contrairement aux jeux traditionnels, une communauté préexistante pour rendre possibles sa transmission et sa pratique. En même temps que se développe cette association entre contenus et règles, l'auteur remarque le recours fréquent à des mécaniques ludiques associant, comme au *Monopoly*, hasard et transactions monétaires, mais aussi l'importance des titres empruntant au monde et aux métiers réels (commerce, journalisme, etc.). Cette thématisation du jeu de société marque une seconde rupture : à la différence des jeux traditionnels « où seule la pratique confère un sens à des règles abstraites », ces nouvelles productions, par le caractère situé de leurs contenus et de leurs mécaniques, deviennent « signifiantes avant même d'avoir pris un sens par le fait d'être joués » (Brougère, 2021 [1979]).

Suivant de près cette transformation du jeu de société, de nouvelles formes de pratiques ludiques vont progressivement émerger au début des années 1980 marquées par la fictionnalisation de ses contenus et par le recours de plus en plus fréquent à la science-fiction et au merveilleux, à l'image des jeux de rôle comme *Donjons et Dragons* ou des « Grandeurs-Natures » (Fine, 2002 ; Peterson, 2012) auxquels une jeunesse majoritairement issue des classes moyennes va progressivement s'adonner (Trémel, 2001). Dans le même temps, le nombre d'éditeurs en France et à l'étranger croît (Berry, 2017 ; Whitehill, 2021), à mesure que le temps consacré au jeu et les pratiques ludiques augmentent (Brousse, 2005).

Cette nouvelle offre de jeux au tournant des années 1980 ne suffit pas à créer seule de nouvelles pratiques mais s'appuie sur une transformation des classes moyennes et de leur relation aux loisirs telle que l'observe Dumazedier dans les années 1960, dans le sillon travaux de Martha Wolfenstein (2010 [1951]) : « aujourd'hui, le loisir fonde une nouvelle morale du bonheur. Celui qui ne profite pas ou ne sait pas profiter de son temps libre est un homme incomplet, ou retardataire, ou un peu aliéné. On pourrait presque dire avec l'Américaine Martha Wolfenstein qu'on assiste à la naissance d'une nouvelle moralité de l'amusement » (Dumazedier, 2018, 42).

²⁹ Le sondage est présenté comme ayant été passé après de « 1000 personnes représentatives de l'ensemble de la population française », et commandé à un institut de sondage, sans le nommer, par 5 étudiants l'Institut Supérieur de Gestion : Dominique Beaulieu, Jean-Louis Delrieu, Remi Huk, Isabelle Luinaud et Christine Mannonvillier. Dans le cadre d'une enquête sur l'histoire de ce magazine, j'ai interrogé certains des journalistes de l'époque mais aucun n'a pu me donner accès à cette recherche ni me donner plus de précisions.

La sociologue remarque en effet, au lendemain de la seconde guerre mondiale, le développement d'une « *Fun Morality* » au sein d'une partie des *middle class* nord-américaines qui font du divertissement en général, et du jeu en particulier, une valeur centrale : « un des développements récents dans la culture américaine est l'émergence de ce que ce que l'on pourrait appeler une "moralité du divertissement". Après avoir été suspect sinon tabou, le divertissement tend progressivement à devenir une forme d'obligation. Au lieu de nous sentir coupables à trop nous amuser, nous sommes enclins à nous sentir honteux si l'on ne s'amuse pas assez »³⁰ (2010 [1951], 15). Observant l'injonction croissante « à jouer » dans le champ de l'éducation des enfants³¹ mais aussi, dans une certaine mesure, dans le monde du travail, elle met en relation, dans le sillon des analyses de David Riesman sur la *Foule Solitaire*, le développement de cette *Fun Morality* avec une période de prospérité économique qui marque l'émergence d'une jeune et nouvelle classe moyenne, moins religieuse et moins puritaine. Cette moralité du divertissement tient en partie, selon elle, d'une forme d'abondance et de ce « que nous savons maintenant que le diable n'existe pas ». Ce recul des croyances et des traditions « nous autorise à associer le jeu et l'amusement aux affaires, au soin des enfants, etc. » (2010 [1951], 23)

Observant cette place croissante du jeu et du divertissement au sein des loisirs, Pierre Bourdieu situe plus spécifiquement (et plus en détail) le développement de cette *Fun Morality* au sein d'une « petite bourgeoisie nouvelle » qu'il voit émerger. Cette nouvelle avant-garde culturelle et éthique « oppose une morale du devoir de plaisir qui porte à éprouver comme un échec, propre à menacer l'estime de soi, toute impuissance à "s'amuser", to have fun. ».

« C'est par opposition à la vieille bourgeoisie d'affaires que se caractérise principalement la nouvelle bourgeoisie. Parvenus plus jeunes à des positions de pouvoir, plus souvent pourvus de titres universitaires, appartenant plus souvent à des entreprises plus importantes et plus modernes, les cadres du secteur privé se distinguent des patrons de l'industrie et du commerce, bourgeoisie de tradition, avec ses vacances dans des villes d'eau, ses réceptions et ses obligations mondaines, par un style de vie plus « moderniste » et plus « jeune », plus conforme en tout cas à la nouvelle définition dominante du dirigeant: ainsi, ils sont les plus nombreux à lire le journal financier *Les Échos* [...] et des hebdomadaires consacrés à l'économie et aux finances [...] ; ils semblent moins enclins à investir leur capital dans des biens immobiliers ; ils s'adonnent plus souvent aux sports à la fois chics, actifs et souvent « cybernétiques » comme la voile, le ski, le ski nautique, le tennis et, secondairement, l'équitation et le golf, et à la pratique de jeux de société à la fois « intellectuels » et chics, bridge et surtout échecs. » (Bourdieu, 1979, 424)

L'étude des enquêtes des décennies suivantes vont d'une certaine façon donner raisons aux analyses de Joffre Dumazedier et Pierre Bourdieu. Les années 1980 confirment l'émergence d'une éthique du fun au sein d'une partie des classes moyennes et peut être plus encore celle d'une éthique du jeu qui prend une place croissante au sein de l'espace des loisirs des Français. En même temps que les pratiques de jeux entre adulte progressent, le temps de jeu avec les enfants et le temps général qui leur est consacré va progressivement augmenter les décennies

³⁰ Ma traduction

³¹ Elle étudie l'évolution des prescriptions en matière de puériculture dans les bulletins de l'administration fédérale entre 1914 et 1951.

suivantes (Brousse, 2015), accompagnant ce basculement d'une « culture de la rue » (Verret, 1979) à une « culture de la chambre » (Glévarec, 2013). Au cœur de ce mouvement d'accroissement de la présence et de la surveillance du temps libre des enfants, le jeu de société, au même titre que le jouet (Chamboredon, 1973 ; Vincent, 2000), va progressivement s'implanter comme un support de plus en plus privilégié d'éducation informelle voire de scolarisation précoce chez les classes moyennes et supérieures.

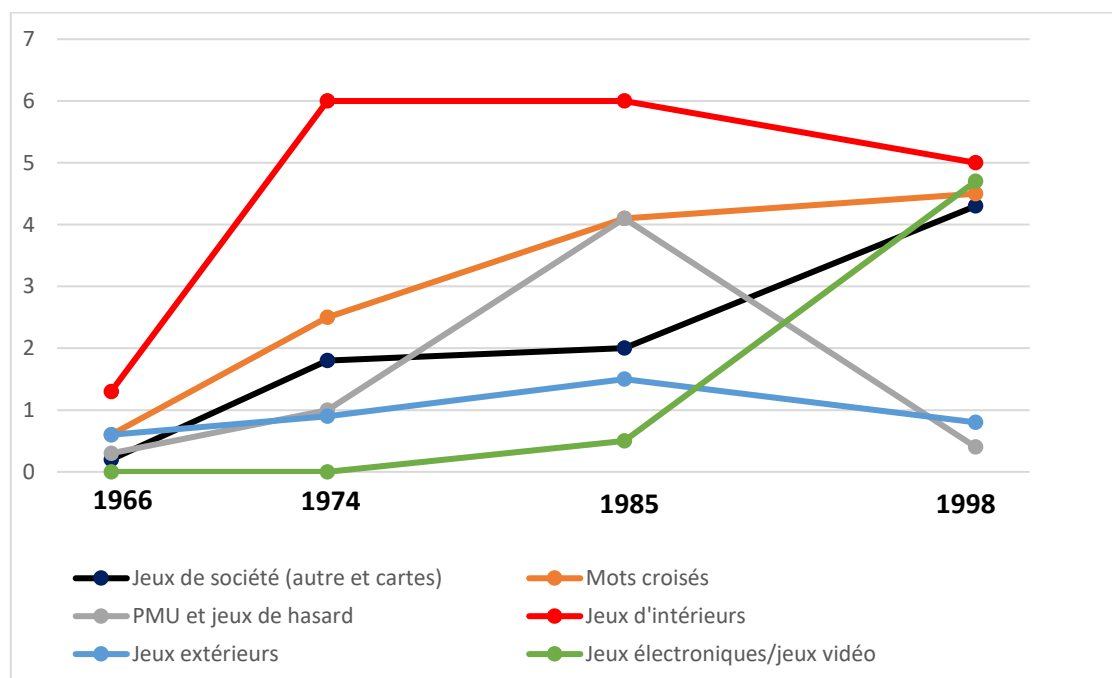
Accompagnant la baisse des paris hippiques et du PMU, l'importance du jeu dans les cafés va progressivement diminuer les décennies suivantes à mesure que les milieux populaires rentrent « dans une crise généralisée » (Yonnet, 1999). La baisse de la fréquentation des cafés, haut lieu des pratiques ludiques populaires et masculines, se fait au profit du développement des loisirs d'intérieur, au premier rang desquels la télévision s'impose rapidement comme une « féroce consommatrice de temps non travaillé » (Yonnet, 1999, 259). Cette forme sociale et publique de jeu dans les cafés va se déplacer progressivement vers les jeunes et les classes moyennes et supérieures, urbaines, les étudiants notamment, mais aussi au tournant des années 2000 à travers le développement des « cafés jeux » dans les grandes métropoles. Les années 1980 marquent ainsi à la fois un tournant « fun » par l'offre de nouveaux jeux que s'approprient les classes moyennes et par un déclin de certaines pratiques populaires.

Chapitre 3. Le tournant « fun » des années 1980 : vers un nouveau régime du jeu

Les années 1980 marquent un moment de transformation des pratiques et de la culture ludiques en France. Cette évolution se traduit d'abord par une augmentation générale des pratiques de jeux aussi bien entre adultes qu'en famille. Elle se caractérise ensuite par une féminisation des activités ludiques. Cette évolution s'organise enfin autour d'une nouvelle offre qui se singularise par le recours croissant à l'électronique et à l'informatique, donnant ainsi naissance aux premiers jeux sur écran, et par une fictionnalisation accrue des contenus autour des thèmes de la science-fiction et du merveilleux, à l'image des jeux de rôle comme *Donjons et Dragons*. Ce nouveau régime du jeu s'implante durablement dans l'espace des loisirs des Français, plus particulièrement chez les jeunes issus des classes moyennes, tandis que les pratiques ludiques populaires, au rang desquelles celles se déroulant au café, s'atténuent et se déplacent ailleurs.

Le développement du jeu vidéo explique une grande partie de la progression des temps de jeu observée. Cependant, son effet ne se fait véritablement ressentir qu'au tournant des années 1990, à mesure qu'il se « domestique » en passant de la borne d'arcade dans les cafés à la console de salon, et qu'il devient un élément central de la culture ludique des jeunes. Sa diffusion importante dans les foyers masque pour partie un mouvement général d'augmentation des pratiques de jeux, à l'image de celle des mots croisés et des jeux de société qui progressent dans le même temps.

Figure 19. Pratiques ludiques consignées dans les carnets d'EDT 1974-1998



Lecture : Les jeux d'intérieur représentent 1,3 % des activités consignées dans les carnets de l'enquête EDT de 1966.
Source : Emploi du temps (EDT) - 1966-1967, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur) ; Emploi du temps (EDT) - 1974-1975, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur) ; Emploi du temps (EDT) - 1985-1986, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur) ; Emploi du temps (EDT) - 1998-1999, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)

Vers une « civilisation du loisir » ?

L'augmentation des pratiques de jeux que constatent les enquêtes à partir des années 1980 se produit dans un contexte d'augmentation générale du temps libre. Elle est en réalité perceptible dès la décennie précédente mais les données disponibles sont rares, comme nous l'avons vu, et peu exploitables dans une perspective comparative. Le rapprochement entre *EDT* 1966 et 1974 laisse entrevoir une augmentation du temps et des activités de jeu, à la fois en famille et entre adultes, mais les différences méthodologiques, notamment en termes d'échantillonnage, rendent impossible une analyse comparée (cf. chapitre 2).

Les enquêtes quinquennales *Budgets des familles* de l'INSEE observent cette progression dès les années 1970. Mesurant la consommation, elles remarquent en effet une hausse constante des dépenses consacrées au loisir : entre 1960 et 1990, elles ont été multipliées par 5,5 contre 3,2 pour l'ensemble de la consommation, respectivement 4,4 et 2,6 par individu (Léger, 1994). A l'exception de la santé, cet accroissement est supérieur à celui de tous les autres domaines. Une analyse détaillée des dépenses de loisirs met en évidence la place importante des jeux dans cette progression. Entre 1960 et 1980 les part des « jeux de hasard » augmente avec celle des « jeux et jouets » : ces derniers représentent 3,5 % des dépenses des ménages en 1960, 7 % en 1980 et 13 % en 2005 (Accardo et al., 2005).

Si l'augmentation de la consommation de biens ludiques est observable dès la fin des années 1970, les statistiques disponibles la décennie suivante permettent de mesurer cette évolution en termes de pratiques et de publics. Les enquêtes se multiplient dans les années 1980 et se stabilisent dans une certaine mesure, permettant une comparaison plus robuste (ce qui est moins vrai pour PCF). En 1987 l'INSEE met en place sa deuxième enquête dédiée aux *Loisirs*, dont le questionnement est identique ou presque à celle de 1967. Trois enquêtes *Pratiques culturelles des Français* sont diffusées en 1981, 1989 et 1998 ainsi que deux enquêtes *Emploi du temps* (1985, 1998). Ces dernières se révèlent les plus adaptées pour étudier l'évolution générale des loisirs et la place qu'y occupe le jeu¹.

Augmentation générale du temps libre ...

Avant d'étudier en détail la hausse des pratiques de jeux, il faut rappeler que celle-ci s'opère dans un contexte d'augmentation générale du temps libre. L'analyse longitudinale et comparée des enquêtes *EDT* entre les années 1970 et 2000 met en évidence la progression du temps dédié aux activités de loisirs en France au tournant des années 1980 (cf. Tableau 9). Estimées à 3h53 par jour et par enquêté en 1974, elles atteignent 4h32 en 1986, 4h53 en 1998 et 5h11 en 2010 (Brousse, 2015). Si le temps libre augmente de près de 9h par semaine entre 1974 et 2010, la hausse se révèle plus forte entre 1974 et 1986. Elle se poursuit après le milieu des années 1980 mais à un rythme plus lent pour connaître ensuite une « pause » (Chenu et Herpin, 2002).

L'accélération des temps et des activités de loisirs au tournant des années 1980 se produit dans une période de transformations sociales et démographiques profondes qui (ré)organisent en

¹ Dans ce chapitre sont principalement revisités les données de *PCF* 1981, 1989, 1997, *Image de la science*, *EDT* 1985 et 1998.

partie l'ensemble des emplois du temps des Français et fortement différencier la distribution du temps libre selon les milieux sociaux. La désindustrialisation entamée la décennie précédente (Willard, 1994) voit la part de la classe ouvrière se réduire d'un tiers entre 1970 et 2000 à mesure que celle des cadres double (Brousse, 2015). Le temps de travail professionnel évolue en conséquence : il augmente chez les cadres et baisse dans les milieux populaires plus impactés par le chômage et le recours croissant au temps partiel. Entre 1974 et 2000, l'emploi à temps partiel est multiplié par trois. Dans le même temps, la continuation de la politique de massification scolaire dans le second cycle puis dans le supérieur² a pour effet d'allonger la durée des études et d'augmenter le nombre d'élèves et d'étudiants, rendant ainsi « l'emprise du diplôme » (Dubet et al., 2015) plus forte encore sur l'accès à l'emploi. Enfin, le vieillissement de la population se traduit par le doublement du nombre de retraités entre 1970 et 1990 et la part de la population en emploi à l'âge actif se réduit progressivement : elle passe de 70 % en 1974 à 61,5 % en 1998 (Chenu, 2001).

Tableau 9. Evolution des activités de loisirs dans les enquêtes EDT : 1974-2010³

	1974	1986	1998	2010	Evolution 1974-2010 (en %)
Ensemble des activités de loisirs	3h53	4h32	4h53	5h11	+3
Télévision	1h23	1h48	2h10	2h09	+57
Radio, écoute de musique	0h06	0h06	0h04	0h02	-71
Lecture	0h31	0h29	0h27	0h19	-39
Promenade	0h13	0h15	0h20	0h18	39
Sport	0h03	0h08	0h06	0h10	+230
Spectacle	0h03	0h05	0h05	0h06	+100
Conversation	0h32	0h32	0h17	0h19	-41
Visite/réception de la famille ou d'amis	0h20	0h23	0h29	0h29	45
Participation associative ou religieuse	0h04	0h05	0h09	0h07	75
Activité récréatives/jeux ⁴	0h08	0h11	0h16	0h33	+300
Trajets (liés au loisirs)	0h30	0h30	0h30	0h39	+30

Lecture : En 1974, les Français consommaient en moyenne 1h23 de télévision par jour.

Source : Emploi du temps (EDT) - 1974-1975, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur) ; Emploi du temps (EDT) - 1985-1986, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur) ; Emploi du temps (EDT) - 1998-1999, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur), Emploi du temps, (EDT) - 2009-2010, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)

... dans un contexte de transformations sociales

Au carrefour de ces différentes évolutions, la hausse générale et continue du temps libre et des loisirs ne se produit pas uniformément. Elle est d'abord plus marquée chez les femmes que chez les hommes : le temps de loisir augmente entre 1974 et 2010 de 8,3 heures pour les hommes et de près de 10 heures pour les femmes (Brousse, 2015). Si les hommes ont principalement gagné du temps libre sur le temps de travail, les femmes, qui voient au contraire leur activité

² En 1970, plus de 800 000 étudiants vont dans le supérieur, plus d'un million en 1980, et plus de deux millions en 2000 (chiffres du ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche).

³ Sont ici repris des éléments du tableau présenté par Cécile Brousse (2015)

⁴ Est ici reprise la catégorie de Cécile Brousse dans laquelle elle intègre le poste « Jeux » de la nomenclature (cartes, PMU, jeux de société, mots croisés/concours dans les journaux, jeux d'intérieur, jeux d'extérieur) ainsi que les créations artistiques, la danse « chez soi ou chez des amis », et la pratique d'un instrument de musique.

professionnelle augmenter⁵, gagnent sur celui des tâches domestiques et ménagères en raison à la fois des progrès techniques (automatisation de certaines tâches ménagères) et d'un partage moins inégal dans le couple de certaines activités, les soins aux enfants notamment⁶. Si l'on assiste ainsi à un « début de convergence entre les emplois du temps féminins et masculins » (Brousse, 2015) notamment sous l'effet des mouvements et des luttes féministes de la décennie précédente (Yonnet, 1999), il s'agit avant tout d'une logique de rattrapage qui ne doit pas masquer les inégalités de temps libre toujours présentes entre hommes et femmes.

Simultanément, le tournant des années 1980 observe une inversion sociale des temps de loisirs selon les milieux sociaux. Alors que dans les années 1960 et 1970 le haut de la structure sociale demeurait dans une perspective très veblenienne la « classe de loisir » (Veblen, 2014 [1970]) en bénéficiant d'un temps de loisirs plus important que les milieux populaires, le rapport s'inverse. Cette évolution résulte pour l'essentiel d'une augmentation de la durée du travail des cadres, d'une plus grande exposition au chômage des classes populaires et d'une précarisation de l'activité professionnelle pour les moins diplômés : « Contrairement aux pronostics de Dumazedier, on n'assiste donc pas à une extension générale du temps de loisirs, mais à un déplacement de la charge de travail vers les catégories sociales les plus qualifiées » (Chenu & Herpin, 2002).

Cette augmentation du temps libre dans les milieux populaires ne signifie pas pour autant la fin de la « classe de loisir » : les cadres restent parmi les plus gros consommateurs de pratiques culturelles et particulièrement celles en extérieures comme le soulignent Philippe Coulangeon, Pierre Menger et Ionela Roharik (2002) à partir d'une revisite de l'enquête *Emploi du temps* de 1998. Bien que bénéficiant de moins de temps libre ce sont également eux pour qui les dépenses pour les loisirs sont les plus fortes : au début des années 2000 elles sont supérieures de plus de 80 % à la moyenne (Accardo et al., 2009). À l'inverse, les ménages dont la personne de référence est ouvrière ou employée consomment moins que la moyenne, environ - 20 % et - 0,5 point de part budgétaire. Notons enfin que la combinaison de l'augmentation générale de la durée des études et du vieillissement de la population a pour conséquence une augmentation du temps libre en haut et en bas de la pyramide des âges. De toutes les catégories sociales, les seniors apparaissent comme ceux ayant bénéficié le plus, entre les années 1970 et 2000, de cette « civilisation du loisir » annoncée par Dumazedier (Chenu, 2001 ; Bickel et al., 2005).

Dans ce contexte d'augmentation généralisée mais différenciée du temps libre, toutes les activités de loisirs ne progressent pas de la même façon. Comme dans l'ensemble des pays développés, la télévision est le loisir qui croît le plus fortement en France au tournant des années 1980.⁷ Dans l'enquête *Loisirs* de 1967, 51 % des individus, qu'ils soient ou non équipés,

⁵ Entre 1974 et 2010, la part du travail professionnel dans le travail total a augmenté pour les femmes de 33 % à 39 % et a diminué pour les hommes de 72 % à 60 % (Brousse, 2015).

⁶ Entre 1970 et 2010 certaines activités à dominante traditionnellement masculine comme le bricolage et le jardinage se sont légèrement féminisées en même temps quelques activités mixtes (courses, travaux divers) se sont masculinisées. Le classement des travaux domestiques des « plus traditionnellement féminins au plus masculins » reste cependant stable sur la période, à l'exception de la vaisselle, et demeure aujourd'hui encore très inégalement distribué selon les genres (Brousse, 2015).

⁷ La hausse de l'écoute de la télévision a été particulièrement forte entre 1974 et 1986 (+ 3,2 heures) puis entre 1986 et 1998 (+ 2,2 heures) (Brousse, 2015)

déclaraient regarder la télévision de façon quotidienne, pour plus de 80 % vingt ans plus tard⁸. Avec la télévision, ce sont en réalité les loisirs dit d'« intérieur » (cf. Tableau 10), les jeux de société ou le tricot par exemple, qui progressent le plus devant les loisirs d'extérieur dont certains connaissent une hausse, comme les sorties au restaurant ou la visite de musée, à mesure que d'autres diminuent comme la fréquentation des spectacles sportifs (Choquet et Valdelièvre, 1988).

Tableau 10. Progression des « loisirs d'intérieur » dans les enquêtes Loisirs de l'INSEE 1967 et 1987

	Enquête loisirs 1967	Enquête loisirs 1987	Ecart ^s
Regarder la télévision tous les jours ou presque	51 %	82 %	31
Lire un quotidien tous les jours ou presque	60 %	42 %	-18
Lire au moins un livre par mois	32 %	31 %	-1
Recevoir des parents ou des amis pour un repas au moins une fois par mois	39 %	64 %	25
Réparer une voiture de temps en temps et "avec plaisir"	10 %	12 %	2
Faire de la couture ou du tricot de temps et "avec plaisir"	28 %	38 %	10
Jardiner tous les jours ou presque à la belle saison	20 %	19 %	-1
Ecouter la radio tous les jours ou presque	67 %	75 %	8
Danser au moins 5 ou 6 fois par an	20 %	30 %	10
Jouer aux cartes ou d'autres jeux de société chaque semaine ou presque	13 %	18 %	5
Jouer de la musique régulièrement ou parfois	4 %	7 %	3
Faire une collection	16 %	22 %	6

Lecture : Dans l'enquête *Loisirs* de 1967, 51 % des enquêtés déclaraient regarder la télévision tous les jours ou presque.

Source : Loisirs - 1967, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur) ; Loisirs - 1987-1988, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur) ; (Choquet et Valdelièvre, 1988)

Le développement des jeux électroniques

Si les enquêtes *Loisirs* de l'INSEE observent au tournant des années 1980 une progression des activités d'intérieur, au rang desquels les jeux de société, les enquêtes *Emploi du temps* permettent de mieux cerner cette évolution sur un temps plus long en distinguant différentes activités ludiques. Une grande partie de la progression des « activités récréatives et ludiques » que l'on peut observer entre 1974 et 2010 (cf. Tableau 9) tient principalement à l'essor de l'informatique et aux jeux vidéo. L'usage passe en effet de quelques minutes par semaine en 1986 à 35 minutes en 1998 pour atteindre 2,6 heures en moyenne en 2010 (Brousse, 2015). Cette implantation du jeu vidéo dans le paysage des loisirs des Français ne se produit véritablement qu'au tournant des années 2000. Entre le début des années 1980 et la première moitié des années 1990, le jeu vidéo se diffuse mais reste relativement limité et socialement situé, comme le mettent en évidence les premières enquêtes attentives à son émergence et à son développement.

⁸ Dans l'enquête *Loisirs* de 1967, 57 % des ménages étaient équipés d'un téléviseur. Vingt ans plus tard, le taux de possession est de 94 % et le même taux d'écoute, de 82 %.

Des pratiques et des objets électroniques aux contours flous

Mesuré pour la première fois de son histoire en 1981, l'enquête *Pratiques culturelles des Français* estime à 15 % le nombre d'enquêtés équipés de « jeux électroniques » à domicile. 13 % d'entre eux déclarent y avoir joué au moins occasionnellement et 3 % seulement y jouer souvent. Le terme de « jeux électroniques » est polysémique. Au regard des journaux de la période, notamment de *Tilt*, le premier magazine français exclusivement dédié aux « jeux électroniques » qui paraît en 1982, son acception est large. Il recouvre bien sûr les premiers jeux sur ordinateurs ou sur consoles branchées sur les télévisions disponibles sur le marché au début de la décennie, à l'image de *l'Atari VCS* disponible dès 1977 en France (Blanchet & Montagnon, 2020), mais aussi les jeux à cristaux liquides tels que les *Game and Watch* de Nintendo (Gorges & Yamazaki, 2010 ; 2018), les échiquiers électroniques ou encore les jeux de batailles navales électroniques (cf. Figure 20).

A la question « pouvez-vous donner des exemples de jeux électroniques ? », posée dans un sondage rapporté par le numéro 5 du magazine *Jeux et Stratégie* (octobre 1980), 48 % des personnes interrogées citent « des jeux vidéo » (sur arcade, console, ou ordinateur) à égalité avec le « flipper ». Pour le reste, les jeux évoqués renvoient principalement à des adaptations de jeux plus anciens sur un support électronique : les « échecs » (17 %), « La bataille navale » (12 %), le « Simon » (9 %), le « Mastermind » (7 %), le « bridge » (5 %), « Merlin » (4 %), « Les dames » (3 %) et « Electronic Detective » (1 %). 17 % des enquêtés n'ont pas été en mesure de citer un jeu électronique.

Figure 20. « Jeux électroniques » dans les années 1980





Ball, 1^{er} Game and Watch (Nintendo, 1980)

Touché coulé électronique, (MB, 1983)



Simon (MB, 1978)



(Ideal, 1979)

Dans PCF 81, les 20-40 ans apparaissent sans grande surprise comme les plus équipés de jeux électroniques. Ils représentent plus de 60 % des déclarations. Corrélaté à l'âge, un effet de parentalité est observable : les enquêtés parents d'enfants mineurs, particulièrement lorsqu'ils sont âgés entre 10 et 14 ans, sont significativement plus équipés que les enquêtés sans enfants.

Tableau 11. Présence de jeux électroniques dans les foyers des parents (PCF 1981)

Age des enfants	Jeux électroniques à domicile
2-4 ans	16,8 %
5-9 ans	24,5 %
10-14 ans	34,9 %
15-17 ans	29,4 %

Champ : Ensemble des enquêtés « parents » dont les enfants sont mineurs (n = 3 842)

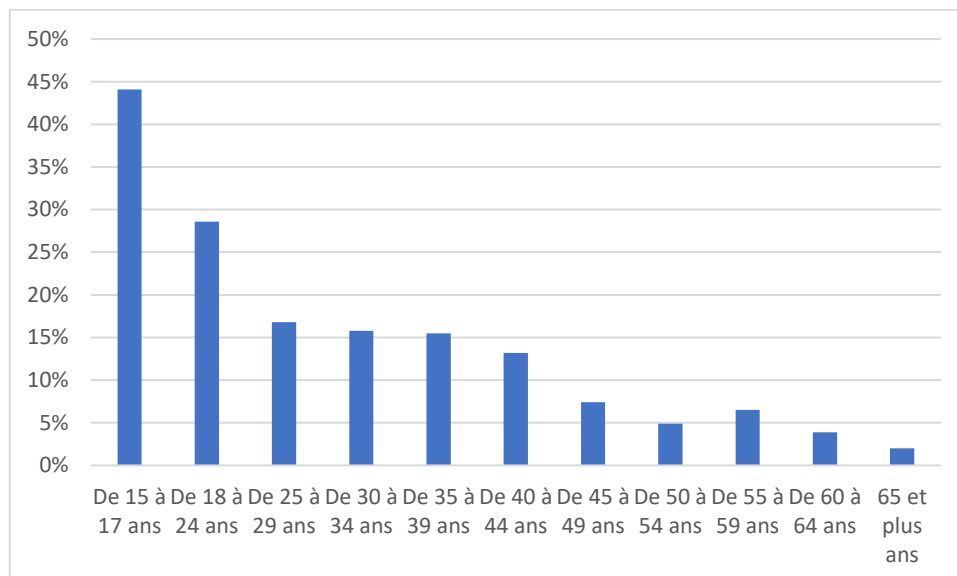
Lecture : 16,5 % des parents d'enfant mineurs déclarent posséder des jeux électroniques à domicile

Source : Pratiques culturelles des Français - 1981, SER - Ministère de la Culture (producteur), ADISP (diffuseur)

D'un point de vue sociodémographique, la possession de jeux électroniques à domicile concerne d'abord les professions intermédiaires (22 %) suivies des cadres supérieurs et des employés (19 %), des ouvriers (17 %) et des agriculteurs (9 %). Les déclarations de pratique apparaissent, à un premier niveau d'analyse, comme relativement indifférenciées selon le genre : 36 % des hommes et des femmes déclarent avoir « souvent » joué aux jeux électroniques lorsque les foyers en sont équipés. Seul le fait de n'avoir jamais joué est discriminant : 32 % des femmes déclarent ne jamais les avoir utilisés contre 15 % des hommes.

En 1988, l'enquête du ministère de la Culture mesure à nouveau les « jeux électroniques » mais les deux éditions sont difficilement comparables. Outre l'ambiguïté du terme jeu électronique qui, selon les périodes, peut recouvrir des objets différents, *PCF 88* porte son questionnaire sur la pratique en général – « Avez-vous joués à des jeux électroniques ? » – tandis que *PCF 81* interrogeait sept ans plus tôt l'équipement et la pratique à domicile⁹. Dans un contexte où l'offre commerciale de consoles et d'ordinateurs se structure et s'amplifie en France (Blanchet & Montagnon, 2020), aucune progression n'est notable même avec un questionnaire plus large comme celui de 1988 : 14 % des enquêtés déclarent avoir joué à des jeux électroniques dans les 12 derniers mois : 10 % occasionnellement et 4 % fréquemment. La pratique, concentrée chez les jeunes (cf. Figure 21), apparaît dans cette édition plus masculine que féminine : 11 % des femmes déclarent avoir joué dans l'année contre 18 % des hommes. Les pratiques fréquentes également : 3 % des femmes déclarent avoir joué souvent contre 6 % des hommes. Les étudiants et les lycéens apparaissent de loin comme les plus joueurs suivis des ouvriers. Ces deux catégories représentent dans *PCF 88* le double des autres catégories sociales dans le cas des pratiques fréquentes¹⁰.

Figure 21. Pratiques de jeux électroniques par tranches d'âges dans PCF 1988



Champ : Ensemble des enquêtés (n = 4 997)

Lecture : 44 % des enquêtés âgés entre 15 et 17 ans ont joué à des jeux électroniques dans l'année

Source : Pratiques culturelles des Français - 1988-1989, DEP - Ministère de la Culture (producteur), ADISP (diffuseur)

On peut expliquer cette surreprésentation des milieux populaires par la place importante qu'occupent dans les années 1980 les jeux vidéo dans les cafés – les bornes d'arcade – et qui se révèlent être très souvent la première et principale expérience du jeu vidéo sur cette période (Sudnow, 1984). On peut à l'inverse interpréter la forte présence des jeunes en cours d'étude par le caractère socialement situé de l'équipement de jeux électroniques à domicile au début des années 1980. Estimé à 8.2 % par dans l'enquête *Conjoncture* de mai 1981 (INSEE), le taux

⁹ Cf chapitre 1.

¹⁰ 7 % des collégiens, lycéens, étudiants déclarent dans *PCF 88* « jouer souvent », suivi par 6 % des ouvriers. Pour le reste la moyenne se situe autour de 2 %

d'équipement en micro-ordinateurs est sensiblement le même, six ans plus tard, dans l'enquête *Loisirs* de l'INSEE et concerne principalement les « ménages avec enfants et les catégories sociales supérieures » (Arnal et al. 1991). L'usage de la machine informatique « pour jouer » y apparaît comme premier : près des trois quarts des utilisateurs équipés d'ordinateurs s'adonnent aux jeux, 60 % à la programmation et environ la moitié à la découverte de l'informatique. 30 % emploient l'appareil pour travailler à domicile et le quart pour faire du traitement de texte.

Emblématique de la créativité et d'une certaine « exception française » dans le domaine de l'informatique et de la télécommunication (Schaffer & Thierry, 2012), le Minitel s'implante peu à peu dans les foyers à partir du milieu des années 1980, devant le micro-ordinateur dans un premier temps. Dans l'enquête *Loisirs* de 1987, près de 10 % des foyers sont dotés du terminal français¹¹. Contrairement au micro-ordinateur, et vraisemblablement parce qu'il est offert gratuitement (mais les connexions sont payantes), son assise sociale est un peu plus large : les cadres supérieurs restent en tête avec un taux d'équipement de 46 %, suivis des artisans, commerçants et chefs d'entreprise (35 %), des professions intermédiaires et des agriculteurs (30 %) (Arnal et al. 1991).

En termes d'équipement et de pratiques, les minitélites les plus assidus ont entre 21 et 40 ans. La pratique télématique augmente régulièrement avec le niveau du diplôme, passant de 33 % pour les non diplômés à 70 % pour les diplômés de l'enseignement supérieur. A la différence de l'ordinateur, la dimension professionnelle est plus marquée : 43 % déclarent un usage professionnel contre 53 % pour un usage personnel et récréatif. Au rang des services télématiques les plus consommés, la consultation de services « pratiques » comme l'annuaire est largement dominante (utilisé par 85 % des usagers). En seconde position mais loin derrière, les services de jeux concernent 7 % des minitélites, suivis par les messageries, consultées par 4 % d'entre eux. Les jeux et les messageries sont par ailleurs les services dont les durées d'utilisation par connexion sont les plus longues. Au regard des travaux de l'époque, notamment ceux de Josiane Jouët (Dakhli, J., & Poels, 2012), l'enquête de l'INSEE de 1987 minimise vraisemblablement l'importance du « minitel rose ». Les messageries et notamment celles dédiées aux rencontres représentent la moitié des appels en 1990 (Gonzalez & Jouve, 2002).

1990 : accélération des pratiques et stratification des équipements vidéoludiques

Si les années 1980 voient ainsi l'émergence des loisirs électroniques, leur place dans les foyers reste relativement limitée et circonscrite dans une population jeune et diplômée. Il faut attendre la décennie suivante pour observer la pratique progresser, se domestiquer et se stratifier selon les équipements. La progression des jeux électroniques au début des années 1990 se traduit d'abord par un équipement croissant à domicile. Dans les enquêtes *Budgets des familles*, l'accélération des achats de jeux vidéo est sensible au tournant des années 1990. Leur part dans l'ensemble des jeux et jouets passe de 3,5 % à 35,5 % entre 1988 et 1992 (Léger, 1994). Cette

¹¹ Après plusieurs expérimentations très localisées, en région parisienne notamment, le minitel s'implante véritablement dans les foyers français en 1983 et le taux d'équipement progresse jusqu'en 1993. Entre 1984 et 1985, il connaît sa progression la plus forte, de près de 150 %. A partir de 1993 le nombre de terminaux et d'heures de connexion diminue en même temps qu'apparaît le système de navigation *World Wide Web* sur le réseau Internet (Gonzalez & Jouve, 2002).

hausse concerne à la fois l'achat des jeux et des supports (consoles et ordinateurs). En 1996, l'*Enquête permanente sur les conditions de vie* estime ainsi à plus 18 % le nombre de foyers français équipés d'un ordinateur, soit le double des estimations produites dix ans plus tôt¹².

En termes de pratiques vidéoludiques, *PCF 98* observe une nette accélération depuis la précédente édition. En dépit d'un questionnement plus circonstancié¹³, le nombre d'enquêtés ayant joué à un jeu vidéo de façon occasionnelle sur au moins un des deux supports (ordinateur ou console) a doublé depuis 1988 pour atteindre près de 28 %. La pratique sur console concerne 16 % des enquêtés¹⁴ et 15 % pour les jeux sur micro-ordinateur.¹⁵ 69 % des personnes qui en possèdent un déclarent l'utiliser pour jouer. Cet accroissement des pratiques de jeux vidéo sur ordinateur est confirmé la même année par l'enquête *EDT*. Alors qu'en 1985, le poste « micro-informatique », qui intégrait le jeu vidéo mais pas seulement, représente moins de 1 % des activités consignées, il atteint plus de 4 % en 1998 et se place comme la principale activité ludique juste devant les jeux de cartes et de société, et les mots croisés, et loin devant les jeux de paris et de hasard (cf. Figure 19).

Cette pénétration croissante du jeu vidéo dans les foyers au tournant des années 1990 est observée avec attention par Pierre Bruno (1993) dans son enquête pionnière, menée en 1992, sur les usages et les équipements vidéoludiques des jeunes âgés entre 7 et 13 ans¹⁶. Il remarque que le revenu des foyers, contrairement à la décennie précédente, est une variable qui n'agit que partiellement sur la présence du jeu vidéo à domicile et sur la pratique. Le jeu vidéo à domicile ne concerne plus seulement les ménages les plus aisés avec des jeunes enfants. Tout un ensemble de facteurs ont encouragé le développement de la pratique au début des années 1990 : matériel de moins en moins coûteux à l'achat, développement d'un marché de l'occasion, possibilité de louer, de copier... En conséquence, « l'apparition de ce loisir dans des milieux populaires ne donne plus à cette pratique, en elle-même, un caractère distinctif » (Bruno, 1993, 109). Les distinctions entre « pauvres » et « riches » n'ont cependant pas disparu, elles se sont déplacées, notamment sur le choix de l'équipement : entre les plateformes elles-mêmes (avec d'un côté les consoles qui concernent les milieux modestes et de l'autre les ordinateurs présents chez les classes moyennes et supérieures), entre les marques et entre les différentes machines (*MAC* ou *PC*, *Sega* ou *Nintendo*), dans l'achat de consoles « nouvelle génération » ou de consoles plus anciennes, ou encore dans l'acquisition de jeux neufs ou de jeux d'occasion (ou en promotion).

Cette segmentation des équipements selon les milieux sociaux n'est pas seulement une affaire de différences techniques ou de marques. Les titres développés sur consoles et sur ordinateurs ne renvoient pas aux mêmes « gameplays », c'est-à-dire aux mêmes mécaniques ludiques. Les

¹² Pour une analyse détaillée de l'évolution des équipements en ordinateurs, les données des enquêtes de l'INSEE *Enquêtes EPCV et SRVC* sont disponibles sur : <https://www.insee.fr/fr/statistiques/2130765?sommaire=2131327>. Les vagues d'enquêtes *Diffusion des technologies et conditions et Asiration de vie* du CREDOC observent une progression comparable (CREDOC, 2017, 8)

¹³ *PCF 98* distingue la pratique des jeux vidéo sur console et sur ordinateurs. Cf. chapitre 1

¹⁴ 6 % y jouent fréquemment,

¹⁵ *PCF 98* estime à 20 % le nombre de foyers équipés en ordinateur.

¹⁶ L'enquête s'appuie sur une série de questionnaires et d'entretiens réalisés auprès de 400 jeunes entre 7 et 13 ans dans 4 établissements de la région parisienne.

jeux sur console empruntent beaucoup au monde de l'arcade (jeux d'adresse et de combat) tandis que l'ordinateur développe plus spécifiquement des jeux de stratégie, d'aventure ou de réflexion¹⁷. Pierre Bruno voit ainsi une reproduction des hiérarchies sociales au sein des différents genres et équipements vidéoludiques. D'un côté, les jeux sur consoles sollicitent principalement des compétences physiques (réflexes, adresse...). De l'autre, les jeux de rôle, d'aventure et de gestion supposent l'élaboration de stratégies et la compréhension de systèmes d'interactions complexes. De ce fait, se reproduit selon lui dans la pratique des jeux vidéo la hiérarchie traditionnelle du monde du travail entre les tâches simples et les tâches complexes, les tâches d'exécution et tâches d'encadrement, les tâches physiques et les tâches intellectuelles.

Les différences sociales se jouent enfin dans les façons de jouer et les modalités de la pratique, révélatrices d'une « pratique savante » qui s'oppose à une « pratique vulgaire ». La première se définit par la capacité à développer une culture vidéoludique (mémorisation des titres, lecture de la presse spécialisée, affirmation d'un goût personnel) et à construire un discours critique sur le jeu : « Il est possible de parler d'une pratique savante des jeux vidéo, lorsqu'il y a affirmation, à travers la pratique, de la personnalité du joueur, donc appropriation d'une activité autonome » (Bruno, 1993, 111). Socialement situées, les pratiques les plus savantes apparaissent dans son enquête du côté des jeunes issus des classes moyennes et supérieures disposant d'un riche acquis économique, culturel et social.

« Les jeunes et la culture de l'écran » : des garçons et des jeux

A la fin des années 1990, la comparaison que permettent les enquêtes *EDT* et *PCF* avec leurs éditions précédentes confirment en partie les analyses de Pierre Bruno. Elles donnent en effet à voir un monde du jeu vidéo de plus en plus présent dans les foyers, mais pas encore majoritaire, et relativement stratifié en termes d'équipements. Si l'âge possède l'effet explicatif le plus important sur la pratique en générale (les enfants et les adolescents sont les principaux utilisateurs), les jeux sur micro-informatique concernent plus spécifiquement les cadres et les professions intermédiaires tandis que les jeux sur consoles s'ancrent dans les classes moyennes et populaires.

Parmi les premières enquêtes à développer un questionnement détaillé sur la pratique vidéoludique des enfants, *Les jeunes et l'écran* en dessine un paysage précis (Pasquier & Jouët, 1999). A bien des égards « avant-gardistes », beaucoup des analyses qui y sont développées se verront par ailleurs confirmées par les enquêtes des décennies suivantes. Menée en 1997, elle acte d'abord l'importance des pratiques vidéoludiques chez les jeunes, entre 6 et 17 ans, indépendamment de leur origine sociale : près des deux tiers d'entre eux (. L'enquête observe un ancrage et une pratique plus forte chez les 6-14 ans suivie d'une baisse : 42 % des 15-17 ans équipés d'un ordinateur à domicile déclarent ainsi y jouer peu contre 20 % des moins de 14 ans.

¹⁷ Les bornes d'arcade proposent des jeux souvent simples d'accès mais difficiles à jouer. La logique commerciale de ces machines suppose en effet que le joueur insère régulièrement des pièces. L'ordinateur développe au contraire des jeux plus complexes, aux temporalités plus longues (Triclot, 2011).

Ce décrochage relatif avec l'entrée au lycée est une dynamique, nous le verrons, que confirmeront les enquêtes de la décennie suivante¹⁸.

A mesure que le jeu vidéo s'installe chez les jeunes, l'enquête mesure la stratification des équipements de jeux selon les milieux socioprofessionnels des parents : le taux de présence des ordinateurs dans les foyers se révèle faible dans les familles modestes¹⁹ tandis que l'équipement en consoles apparaît comme « plus important dans les familles les plus défavorisées » (Pasquier & Jouët, 1999, 33). Cette stratification selon les catégories socioprofessionnelles fait écho à une distribution particulièrement genrée des équipements et des pratiques. Les filles sont ainsi moins nombreuses à posséder une console de jeux vidéo (47 % contre 66 % des garçons) et, si plus de la moitié d'entre elles (52 %) ont une pratique au moins occasionnelle, elles sont moins nombreuses que les garçons : les trois quarts d'entre eux pratiquent au moins de temps en temps. Cette différence selon le genre se traduit également en termes de nombre de jeux possédés, de durée et de fréquence : 34 % des garçons y jouent tous les jours ou presque contre 18 % des filles. De la même façon l'argent de poche est utilisé par un tiers des garçons pour acheter des jeux vidéo contre 6 % seulement des filles.

Les données de l'enquête *Les jeunes et la culture de l'écran* ancrent également le jeu vidéo au cœur des sociabilités et des identités masculines. Plus souvent que les filles, les garçons échangent des jeux vidéo, s'en prêtent et en discutent à domicile ou à l'extérieur²⁰. Apparaît de fait une culture singulière et spécifique du jeu vidéo où se distinguent des experts : 55 % des garçons s'estiment ainsi « compétents » pour donner des informations aux autres. Le goût, que constate l'enquête chez les garçons, « pour les logiciels d'action et de combat, de simulation (souvent guerrière) et de sports définit une sphère où se déploient les attributs traditionnels de l'identité masculine » (Pasquier & Jouët, 1999, 48).

Contre l'opinion commune, toujours présente dans les médias, qui fait du jeu vidéo un facteur de désocialisation, *Les jeunes et la culture de l'écran* met au contraire en évidence le caractère cumulatif des sociabilités qui lui sont attachées. D'une part, la pratique solitaire décline avec l'âge (de 42 % chez les 6/8 ans à 23 % chez les 15/17 ans) au profit de pratiques entre amis. D'autre part, les « gros consommateurs » de jeux vidéo - mais aussi de télévision et/ou d'ordinateurs - « ont une sociabilité de groupe plus importante que la moyenne des enfants interrogés et surtout que celle des gros lecteurs de livres » (Pasquier & Jouët, 1999, 73). L'enquête établit par ailleurs un faible pourcentage de joueurs « accros », entendus ici en termes de fréquences et d'engagements importants : « le cinquième des utilisateurs de console de jeux (22 %) et le quart (27 %) des praticiens de l'ordinateur consacrent deux heures ou plus à ces loisirs quand ils s'y livrent. La forte majorité des enquêtés ne semble pas donc s'adonner à ces technologies digitales de façon frénétique et au détriment d'autres activités de loisir ou de culture » (Pasquier & Jouët, 1999, 84). Ces dimensions sur le développement des sociabilités

¹⁸ Notamment les enquêtes *Loisirs culturels des 6-14 ans* (DEPS, 2001) et les vagues d'enquêtes *Enfance des loisirs* (DEPS, 2002, 2004, 2006, 2008). Cf chapitre 4.

¹⁹ « Les enfants de famille défavorisée sont presque deux fois moins nombreux que les enfants de famille très favorisées à utiliser un ordinateur et ils ne sont que 25 % à l'utiliser au moins une fois par semaine contre 42 % des enfants des milieux les plus favorisés » (Pasquier & Jouët, 1999, 35).

²⁰ « Près d'un enfant sur deux dit aller parfois chez un ami pour jouer avec lui à des jeux vidéo et plus de 8 enfants sur 10 disent parler de télévision avec leurs amis - et près d'un sur deux de jeux vidéos » (Pasquier & Jouët, 1999, 73).

autour du jeu vidéo et sur le caractère très relatif des joueurs « accros » se verront confirmées les décennies suivantes (cf. chapitre 4).

L'enquête mesure enfin la place du jeu vidéo dans l'espace familial aussi bien en termes de pratiques partagées entre parents et enfants que de contrôle exercé par les adultes. Ce dernier, plus souvent assuré par la mère que par le père sur l'ensemble des pratiques médiatiques, apparaît relativement faible pour le jeu vidéo. Même dans le cas des familles appartenant aux classes supérieures dans lesquelles la surveillance des loisirs se révèle plus forte qu'ailleurs, les jeux sur console (avec l'écoute musicale) sont l'objet de régulations moindres. En mettant en perspective ces résultats avec ceux des enquêtes des décennies suivantes (Fichez et al., 2001 ; Roucoux & Dajez, 2009 ; CREDOC, 2014), on observe ici une sorte d'effet générationnel positif pour ces générations « pionnières » : elles bénéficient d'une liberté plus grande que les suivantes. A mesure que la pratique s'accroît et que les parents ont été eux-mêmes joueurs, le loisir perd de sa nouveauté et devient un objet de régulation parentale ordinaire. Le jeu vidéo va connaître au tournant des années 2000 des modes de surveillance comparables aux autres pratiques médiatiques, notamment à la télévision (CREDOC, 2014) : les formes de régulation parentale les plus fréquentes pour le jeu vidéo sont le contrôle du temps d'écran et le choix des titres pour les plus jeunes (Fichez, 2001 ; Roucoux & Dajez, 2010).

Les jeunes et la culture de l'écran observe une seconde dynamique familiale mais qui perdure aujourd'hui : les pratiques vidéoludiques partagées sont principalement ancrées dans des sociabilités entre pairs. Les parties de jeux vidéo entre adultes et enfants sont peu communes sauf lorsque les enfants sont jeunes. À la différence de la télévision par exemple où les parents occupent un rôle central dans le choix du programme et participent au visionnage, ces derniers sont rarement des partenaires de jeu. L'essentiel des sociabilités vidéoludiques au sein de la famille est une sociabilité de fratrie à forte dominante masculine : « Les amis constituent les premiers partenaires de jeu des garçons (58 %) et les seconds partenaires des filles, après les frères (41 %) » (Pasquier & Jouët, 1999, 42). Ce faible partage des pratiques vidéoludiques en famille constaté par *Les jeunes et la culture de l'écran* se verra confirmé dans les enquêtes suivantes qui écarteront l'hypothèse selon laquelle, à mesure que les enfants ayant grandi avec les jeux vidéo deviennent parents, les pratiques vidéoludiques familiales se font plus fréquentes. Si ces dernières augmentent, le jeu vidéo reste aujourd'hui encore très largement l'objet de sociabilités électives entre jeunes (Coavoux & Gerber, 2016). Nous y reviendrons²¹.

Une hausse générale ou presque des pratiques ludiques

Si les jeux vidéo occupent une place croissante dans l'espace des loisirs des Français et contribuent ainsi en grande partie à la progression des activités de jeu observées entre 1980 et 2000, ils ne suffisent pas à expliquer l'ensemble de l'augmentation du temps de jeu que l'on observe au tournant des années 1980 (cf. Tableau 9). Loin de s'effacer devant leur cousin numérique, les pratiques ludiques, qu'il s'agisse de cartes, de dés, de pions, de figurines, ou de

²¹ Cf. chapitre 6

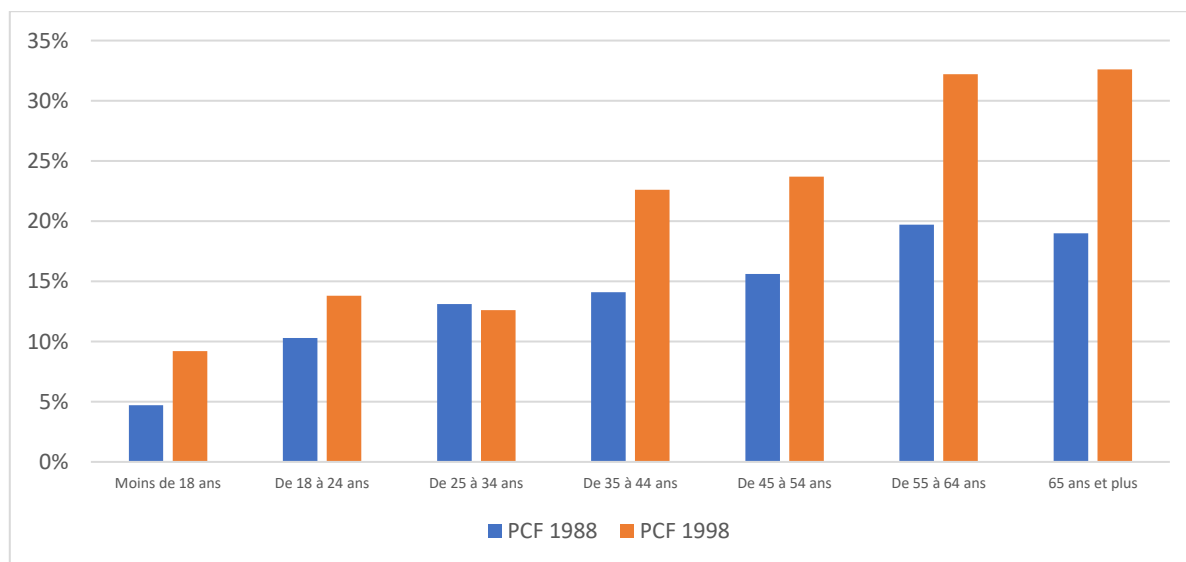
plateaux ou de mots croisés, se sont en effet non seulement maintenues mais ont, pour certaines, augmenté.

Mots croisés, mots fléchés, sudoku...

Au rang des pratiques ludiques qui progressent, on trouve les pratiques de jeux de chiffres et de lettres, principalement les mots croisés, comme le révèle l'étude des enquêtes *EDT* : elles représentent 2,5 % de l'ensemble des activités consignées dans les carnets en 1974, elles atteignent 4,3 % en 1985 et 4,5 % en 1998 (cf. Figure 19). Dans cet intervalle, elles doublent chez les plus de 45 ans et triplent chez les plus de 65 ans. Leur progression et leur implantation chez les seniors est ainsi continue sur la période : alors qu'en 1974, moins de 6 % des plus de 65 ans rapportaient des pratiques de mots croisés, 14 % de la même tranche d'âge les signalent en 1985 et près de 20 % en 1998.

Bien qu'elles ne mesurent que tardivement cette activité, les enquêtes *Pratiques culturelles des Français* confirment cette progression générale des mots croisés. Mesurée pour la première fois en 1988, 33 % des enquêtés déclarent en avoir fait dans l'année et 14,5 % fréquemment²². En 1998, 40 % de l'échantillon est concerné et la proportion de pratique au moins occasionnelle atteint plus de 43 % en 2008. Si la pratique des jeux de chiffres et de lettres progresse sur l'ensemble des tranches d'âges (notamment chez les jeunes) elle se révèle, comme dans les enquêtes *EDT*, plus ancrée chez les personnes âgées. L'effet d'âge est largement positif et l'emporte sur l'effet générationnel. En regardant également la fréquence des pratiques que permettent de mesurer seulement les éditions de 1988 et 1998, les personnes âgées apparaissent comme les plus assidues (cf. Figure 22).

Figure 22. Pratiques fréquentes des mots croisés par âge dans les enquêtes PCF 1988 et 1998



Lecture : dans l'édition *Pratiques culturelles des Français* de 1998, 33 % des enquêtés âgés de plus de 65 ans ont déclaré avoir souvent fait des mots croisés dans les 12 derniers mois.

Source : *Pratiques culturelles des Français - 1988-1989*, DEP - Ministère de la Culture (producteur), ADISP (diffuseur) ; *Pratiques culturelles des Français - 1997-1998*, DEP - Ministère de la Culture (producteur), ADISP (diffuseur).

²² L'année précédente, l'enquête *Loisirs 87* mesure la pratique des mots croisés et donne une estimation plus haute : 20 % des Français déclarent y jouer régulièrement dans l'année.

L'évolution des mots croisés et leur implantation croissante chez les personnes âgées renvoient largement aux analyses de Jean-François Bickel, Christian Lalive d'Épinay, Nathalie Vollenwyder (2005) pour la situation suisse. Ils observent en effet la place grandissante des loisirs et du jeu (particulièrement les cartes) au sein du troisième âge au lendemain de la Seconde guerre mondiale. L'augmentation des loisirs des seniors en général et des jeux en particulier résulte selon eux d'une double dynamique, démographique et culturelle : d'une part l'amélioration objective des conditions de vie des personnes âgées contribue à l'augmentation de l'espérance de vie et, d'autre part, l'affirmation d'une nouvelle norme culturelle chez les seniors accorde la part belle au jeu, « aux loisirs, à l'épanouissement personnel, à l'expressivité corporelle et à diverses formes de participation sociale » (Bickel *et al.*, 2005, p. 156).

Les années 1980 et 1990, où émergent dans l'espace public les termes de « personnes âgées » et de « seniors » (Caradec, 2008 ; 2009 ; Trincaz et al., 2011), se caractérisent en effet par le développement de discours et de politiques publiques sur le « bien vieillir » (Durandal & Moulaert, 2014) et le « vieillir jeune » (Gestin, 2001) dans lesquels le jeu trouve un espace de justification autour du maintien des sociabilités et des activités cognitives et motrices. Au tournant des années 2000, nous le verrons, le jeu vidéo deviendra à son tour une pratique institutionnellement soutenue d'aide au « vieillissement actif » (Moulaert & Durnadal, 2013), qui protège du déclin et de l'isolement. A la figure du senior actif, adepte de loisirs, s'ajoutera ainsi celle du « silver gamer » (Lavenir & Bourgeois, 2017), ce senior joueur de jeu vidéo qui maintient, par ses pratiques vidéoludiques, ses compétences physiques et mentales.

À mesure que les pratiques de mots croisés augmentent, elles se féminisent. Cette logique ne tient pas seulement d'un effet mécanique du vieillissement de la population : plus masculines que féminines dans *EDT 1966*, les pratiques de mots croisés sont rapportées de façon paritaire en 1974 et plus souvent rapportées par les femmes que par les hommes à partir de 1986 et dans les éditions suivantes. Les enquêtes *Pratiques culturelles des Français* confirment cette présence croissante des femmes sur les mots croisés : près de la majorité d'entre elles y ont joué en 2008 au moins une fois dans l'année contre 35 % des hommes, et elles sont numériquement plus importantes dans toutes les tranches d'âges.

Tableau 12. Pourcentage d'individus ayant déclaré avoir joué aux mots croisés dans les enquêtes *Pratiques culturelles des Français* (1988, 1998 et 2008)

	1988		1998		2008	
	Hommes	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes	Femmes
Moins de 18 ans	20,1 %	34,1 %	21,1 %	34,7 %	36,5 %	49,0 %
De 18 à 24 ans	25,8 %	34,8 %	23,7 %	42,1 %	38,3 %	56,1 %
De 25 à 34 ans	28,3 %	41,3 %	19,7 %	30,8 %	32,4 %	46,4 %
De 35 à 44 ans	30,3 %	36,1 %	21,8 %	45,2 %	31,3 %	43,8 %
De 45 à 54 ans	33,1 %	32,8 %	25,5 %	35,5 %	31,8 %	48,5 %
De 55 à 64 ans	33,8 %	38,2 %	28,7 %	44,1 %	38,4 %	61,8 %
65 ans et plus	31,0 %	34,9 %	28,0 %	40,9 %	37,5 %	47,7 %

Lecture : dans l'édition *Pratiques culturelles des Français* de 1988, 20,1 % des enquêtés masculins ont fait au moins une fois des mots croisés dans les 12 derniers mois.

Source : *Pratiques culturelles des Français* - 1981, SER - Ministère de la Culture (producteur), ADISP (diffuseur) ; *Pratiques culturelles des Français* - 1988-1989, DEP - Ministère de la Culture (producteur), ADISP (diffuseur) ; *Pratiques culturelles des Français* - 1997-1998, DEP - Ministère de la Culture (producteur), ADISP (diffuseur).

Ni l'augmentation des pratiques ni leur féminisation ne modifie cependant leur ancrage social plus important au sein des classes moyennes et des « petits-moyens » (Cartier, 2008), que l'on constate dès *EDT 1966* : les professions intermédiaires et les employés (où les femmes sont plus nombreuses) consignent plus souvent que les autres des pratiques de mots croisés, devant les artisans, commerçants et chefs d'entreprise, les ouvriers et les agriculteurs. La même stratification est observée par les vagues *PCF*. Sur l'ensemble des trois éditions (1988, 1998 et 2008), en moyenne un quart des ouvriers déclarent jouer aux mots croisés dans l'année contre 40 % des professions intermédiaires et des employés²³.

La progression des jeux de société

De façon plus lissée que les mots croisés (cf. Figure 19), le jeu de société progresse également au tournant des années 1980. Entre 1974 et 1985, les pratiques de jeux de société consignées dans les enquêtes *Emploi du temps*, en incluant les cartes²⁴, augmentent. L'analyse comparée des données des enquêtes *Loisirs* de 1967 et 1987 confirme cette progression. 64 % des enquêtés déclarent des pratiques au moins occasionnelles de jeu de cartes ou de société en 1987 contre 43 % en 1967. Estimée à 13 % dans la première édition, la pratique hebdomadaire de jeux de société concerne plus de 18 % des enquêtés vingt ans plus tard. Comme remarquée pour la situation suisse (Bickel et al., 2005), la progression se révèle la plus forte (+9 points) chez les plus de 60 ans (particulièrement les femmes) derrière les 25-39 ans (+14 points).

Tableau 13. Pratiques hebdomadaires des jeux de société (cartes incluses) en 1967 et 1987 (Loisirs INSEE)

	Hommes		Femmes		Ensemble	
	1967	1987	1967	1987	1967	1987
14-24 ans	21,1 %	28,5 %	14,7 %	20,2 %	17,9 %	24,3 %
25-39 ans	13,9 %	16,8 %	9,8 %	14,8 %	11,8 %	25,8 %
40-59 ans	15,7 %	14,5 %	8,4 %	12,2 %	12,1 %	13,3 %
Plus de 60	18,6 %	24,5 %	7,6 %	19,4 %	12 %	21,5 %

Lecture : en 1967, 21,1 % des hommes âgés entre 14 et 24 jouaient au moins une fois par semaine à un jeu de cartes ou un jeu de société différent des cartes

Source : Loisirs - 1967, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur), Loisirs - 1987-1988, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)

Les enquêtes *Pratiques culturelles des Français* confirment cette progression du jeu de société entre 1980 et 2000, mais de façon fragmentée et parcellaire dans la mesure où, selon les éditions, le questionnaire intègre des variables différentes sur le jeu, rendant ainsi la comparaison difficile. En 1974, 74 % des enquêtés déclarent posséder à domicile des « jeux de société » et 24 % d'entre eux indiquent en avoir un usage fréquent. Sept ans plus tard, le taux d'équipement dans les foyers se situe autour de 78 % pour près de 27 % de pratiques fréquentes déclarées. Les enquêtes suivantes n'interrogent plus la possession de jeux de société à domicile, mais quelques activités ludiques parmi lesquelles les cartes auxquelles 43 % des enquêtés déclaraient en 1989 avoir joué dans l'année au moins occasionnellement²⁵. En 1997, ces dernières sont agrégées à la catégorie « jeu de société » et concernent 53 % de l'échantillon : 21 % des

²³ On mesure cependant un effet de la corrélation entre genre et PCS, les femmes étant plus nombreuses chez les employés et les professions intermédiaires. Lorsque l'on neutralise l'effet de genre, la stratification sociale reste la même mais les écarts sont moins importants.

²⁴ Pour rappel, l'enquête *EDT* agrège à partir de 1998 jeux carte et de société sous un même poste. Cf. Chapitre 1.

²⁵ Dans *PCF 1988*, parmi les enquêtés qui déclarent avoir joué aux cartes, 14 % d'entre l'ont fait de façon fréquente, 20 % de temps en temps et 8 % rarement.

enquêtés déclarent des pratiques régulières dans l'année, 29 % des pratiques occasionnelles, et 3 % « seulement pendant les vacances ».

Comme pour les mots croisés, l'augmentation des pratiques de jeux de société tient en grande partie à la présence croissante des femmes : si dans les enquêtes *Loisirs* la pratique hebdomadaire de jeu de société augmente de 5 points entre 1967 et 1987, elles progressent plus fortement chez les femmes (+7 points) que chez les hommes (+3). Les enquêtes *Emploi du temps* confirment cette féminisation : les pratiques de jeux de société consignées (incluant les cartes) sont majoritairement masculines en 1966 et 1974 (deux fois plus), puis les écarts se réduisent en 1985²⁶ pour partager des niveaux proches dans l'édition de 1998.

Cette progression du jeu de société concerne aussi bien les pratiques entre adultes que les pratiques en famille, mais se révèle un peu plus forte pour ces dernières. On constate en effet à partir des années 1980 une hausse des pratiques de jeux de société en famille, notamment les jeux d'intérieur dans les enquêtes *Emploi du temps* (cf. Figure 19). Cette progression participe de l'augmentation générale du temps consacré aux enfants constatée par les enquêtes : ce dernier connaît en effet une hausse de plus de 10 % entre 1974 et 2010, soit 20 minutes de plus par semaine pour l'ensemble de la population. Alors que la durée des tâches parentales les plus matérielles reste relativement stables, ce sont les « les activités comme les jeux, les conversations ou l'aide aux apprentissages » qui progressent le plus (Brousse, 2015).

Cette hausse des pratiques en famille présente un caractère socialement situé : c'est en effet du côté des milieux économiquement et culturellement favorisés que « la durée des activités auprès d'enfants y est en moyenne plus élevée » (Chenu, 2001, 28), et que les pratiques de jeux sont plus fréquentes, comme dans les décennies précédentes. Cette augmentation se produit dans un contexte où le nombre d'enfants par famille diminue²⁷, traduisant ainsi à la fois une place, voire une valorisation, croissante du jeu dans l'éducation familiale chez les classes moyennes et supérieures mais aussi l'implication plus grande des grands-parents qui, vivant plus longtemps, consacrent une part grandissante de leur temps aux petits-enfants (Brousse, 2015)²⁸, particulièrement dans les milieux privilégiés (Attias-Donfut, 2000).

La comparaison entre les enquêtes *Loisirs* de 1967 et 1987 confirme cette progression du jeu de société chez les classes moyennes et supérieures au tournant des années 1980 (cf. Tableau 14). Dans l'édition de 1987, la pratique au moins hebdomadaire de jeux de société, en famille ou entre adulte, augmente le plus fortement (+6 points) chez les cadres supérieurs et chez les professions intermédiaires (+5,3) tandis qu'elle n'augmente que d'un point chez les ouvriers et qu'elle baisse chez les artisans (-5,7) et les employés (-2,3)²⁹.

²⁶ Dans *EDT 85*, 40 % des pratiques sont déclarées par des femmes contre 34 % en 1974. Les hommes restent donc majoritaires mais ne représentent plus le double des femmes comme en 1974.

²⁷ Entre 1974 et 2010, « le nombre d'enfants de moins de 18 ans a diminué de 9 %. Le temps total consacré par les adultes aux enfants rapporté au nombre d'enfants a donc augmenté de 25 % en 35 ans. Ce sont les hommes qui ont contribué à cette augmentation (de l'ordre de 50 minutes supplémentaires par semaine) et ceci dans tout le spectre des activités parentales, les femmes ayant réduit, quant à elles, de 20 minutes le temps passé auprès des enfants » (Brousse 2015).

²⁸ En milieu urbain, les grands-parents d'âge supérieur à 55 ans consacrent en 2010 à leurs petits-enfants deux fois et demie plus de temps qu'en 1974.

²⁹ A un niveau plus détaillé de la PCS (Dumontier et Valdélière, 1989), ce sont les personnels de service qui voient, au sein des classes populaires, leur pratique baisser le plus fortement.

Tableau 14. Pratiques hebdomadaires des jeux de société en 1967 et 1987 selon les PCS (Loisirs INSEE)

	Hommes		Femmes		Ensemble		Ecart
	1967	1987	1967	1987	1967	1987	
Agriculteurs	9,1 %	13,4 %	6,2 %	10,6 %	7,7 %	12,2 %	+4,5
Artisans, commerçants, chefs d'entreprises	17,3 %	18,4 %	5,3 %	14,2 %	22 %	16,3 %	-5,7
Cadres et professions intellectuelles supérieures	7,9 %	14,3 %	9,3 %	14,9 %	8,6 %	14,6 %	+6
Professions intermédiaires	9,8 %	17,4 %	8,7 %	11,8 %	9,2 %	14,5 %	+5,3
Employés	24,4 %	19,5 %	12,9 %	12,7 %	18 %	15,7 %	-2,3
Ouvriers	17,0 %	14,4 %	12,4 %	17,3 %	14,7 %	15,7 %	+1

Lecture : en 1967, 7.7 % des agriculteurs jouaient au moins une fois par semaine à un jeu de cartes ou un jeu de société
 Source : *Loisirs* - 1967, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur), *Loisirs* - 1987-1988, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)

Cette progression des pratiques de jeux de société chez les classes moyennes et supérieures trouve plusieurs explications. Outre une progression des cadres, un affaiblissement des milieux ouvriers (cf. chapitre 3) et un développement des professions intermédiaires, une première tient à ce que la pratique du jeu de société en famille reste, comme lors des décennies précédentes, plus fréquentes dans les classes moyennes et supérieures, mais elle augmente en même temps que le temps accordé aux enfants progresse. Une seconde explication, sur laquelle nous reviendrons, est la baisse progressive des activités ludiques des milieux populaires, notamment dans les cafés.

Une troisième explication tient enfin à l'émergence d'une nouvelle offre de jeu. On remarque en effet dans *Loisirs 87* l'apparition, marginale, de jeux jusque-là absents dans les enquêtes comme le « jeu de rôle »³⁰ cité comme « jeu principalement joué » à côté de jeux relativement anciens comme les cartes, les dominos, les dames, les échecs ou d'autres titres plus récents, comme le *Scrabble*³¹ ou le *Monopoly*³².

Tableau 15. Jeux « principalement joués » en 1987 (Loisirs INSEE)

Belote	42,4 %
Tarot	19,2 %
Scrabble	12,7 %
Autres jeux de société	6,6 %
Monopoly	5,0 %
échecs	2,9 %
Dames	2,9 %
Réussites, patiences	2,6 %
Bridge	2,4 %
Dominos	2,0 %
Jeux de rôle	1,1 %
Go	0,2 %

Lecture : 42 % des jeux cités comme principalement joués par les enquêtés sont « la belote ».
 Source : *Loisirs* - 1987-1988, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur).

³⁰ Le jeu de rôle apparaît pour la première fois dans les carnets journaliers de l'enquête EDT de 1985 et dans 1998. Dans ces mêmes carnets, les jeux de cartes restent devant les jeux de plateaux de type dames ou *Monopoly*.

³¹ Créé en 1948 aux États-Unis et diffusé en France en 1955 (Whitehill, 2021)

³² Créé en 1935 aux États-Unis et diffusé en France en 1948 (Whitehill, 2021)

Si les jeux de cartes continuent, comme dans la décennie précédente, de représenter l'essentiel des pratiques de jeux de société - la belote reste en tête, suivie du tarot, des réussites et de divers jeux de cartes - les années 1980 voient l'émergence de nouveaux loisirs ludiques auxquels s'adonne une frange de jeunes joueurs, souvent issus des classes moyennes et supérieures, passionnés par ce que l'on peut appeler, en référence aux travaux de Stephen Kline (1996) et Gilles Brougère (2003) sur les évolutions contemporaines du jeu jouet, un « nouveau régime » du jeu de société.

Un nouveau régime du jeu de société : les jeux de simulation

Au mouvement d'augmentation et de féminisation des pratiques ludiques qu'observent les enquêtes au tournant des années 1980 correspond en effet le développement d'une nouvelle offre de jeux en France : les « jeux de rôle » (Trémel, 2001 ; Fine, 2002 ; Lizé, 2004 ; Peterson, 2012), les « Grandeur Nature » (Kapp, 2016), les « Murder parties », les « Killers », les « Wargames », les « jeux de figurines », ou encore le « Paint Ball » qui se diffuse sur cette période.

Figure 23. Jeux de rôle et Murder Party

Premier tournoi national de Donjons & Dragons



Photo extraite de la rubrique « Echo » consacrée au premier tournoi de Donjons et Dragons en France à l'école Supérieure de Reims (Jeux et Stratégie n° 13, février/mars 1982)

Meurtre à la cafétéria : une scène quotidienne à Paris-IX Dauphine.



Photo extraite de la rubrique « Jeux et joueurs », consacrée à l'organisation d'un « Killer », par les étudiants de l'université Paris IX Dauphine (Jeux et Stratégie n° 21, juin/juillet 1983)

Ce nouveau régime du jeu se caractérise par une fictionnalisation accrue des contenus jusque dans des domaines traditionnels (échecs ou *Wargames*) et par un souci de simulation de plus en plus aigu : il s'agit de reproduire un univers ou une situation par des variables toujours plus nombreuses et réalistes. Alors que certains de ces loisirs peuvent paraître nouveaux, on assiste pour partie à une transformation de pratiques plus anciennes. Le *Wargame* par exemple, qui depuis la fin du 19^e siècle simule au plus près des grandes batailles historiques à l'aide de figurines ou de cartons (Bourguilleau, 2020), emprunte de plus en plus fréquemment au merveilleux et à la science-fiction, à l'image du développement au tournant des années 1980 de la gamme *Warhammer* par la société *Games Workshop* (cf. Figure 24. Jeux de figurines).

Figure 24. Jeux de figurines



Photo extraite de l'article « soldats de plomb et stratégie » (Jeux et Stratégie, n° 13, février/mars 1982)

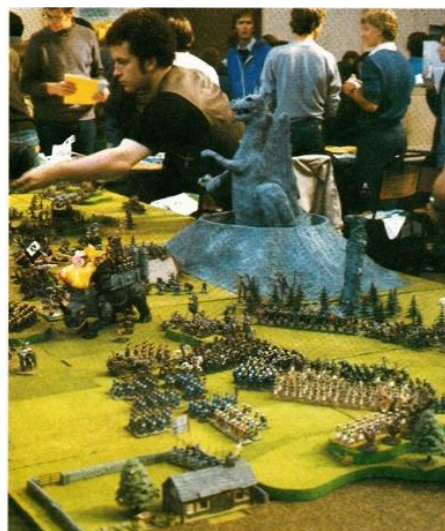


Photo extraite de l'article « Games & Gamers » consacrée au salon du jeu « Games Day » à Londres, (Jeux & Stratégie n° 18, Décembre 1982)

À cette fictionnalisation des productions de l'époque s'ajoute également une logique de transmédiation, entendue ici au sens large comme un processus de circulation de contenus fictionnels (Brougère 2008). Ces logiques traversent tous les dispositifs de jeu dans une sorte de bouillonnement de nouveautés portées par la période et regroupées dans la presse de l'époque sous le terme de « jeux de simulation » : jeux de rôle, jeux de figurines, livres dont vous êtes le héros, *Killers*, *Murder Party*, *Paint Ball*, jeux par correspondances...

Jeux de rôle, wargames, grandeur nature ... et autres « jeux de simulation »³³

Autour de cette nouvelle offre se constitue un public de jeunes adultes passionnés et de collectionneurs « sérieusement investis » dans ces hobbies (Rogerson & Gibbs, 2018) qui deviennent en même temps l'objet d'une presse spécialisée. Créé en 1980, le magazine *Jeux et Stratégie* suit de près l'évolution de cette nouvelle offre de jeux. La même année, le magazine *Casus Belli* se consacre aux *Wargames*, aux jeux de rôle et aux « jeux de simulation ». La presse ludique connaît un « âge d'or » (Guiserix, 1997) en termes de ventes entre 1985 et 1990 à l'image de *Casus Belli*³⁴, et le nombre de titres ne cesse de se multiplier sur la période : *Dragon Radieux* (1985), *Chroniques d'outre monde* (1986), *Graal Magazine* (1987)...

Le jeu de société, dans sa nouvelle forme marchande et éditoriale, ne renvoie donc plus seulement à un divertissement enfantin et familial (Whitehill, 2021), mais à un loisir dont une frange d'amateurs travaille à souligner sa valeur culturelle et une forme de légitimité (Woods, 2009). On y présente ainsi les nouveautés, l'actualité mais aussi des « auteurs ». Des

³³ Sont repris ici des éléments développés dans un chapitre de livre, à paraître, « quand le jeu vidéo était un jeu parmi d'autres », in S. Ammouche, A. Blanchet, B.O. Dozo B.O. et M. Triclot (dir.), *La presse vidéoludique francophone : panorama et enjeux*, Liège, Presses Universitaires de Liège. Il s'appuie sur une analyse l'offre de jeux de société entre 1980 et 1990 à travers l'étude du magazine *Jeux et Stratégie*. Cette enquête a supposé l'analyse des 69 numéros du magazine et 4 entretiens auprès d'anciens journalistes du journal.

³⁴ Près de 100 000 lecteurs au plus haut de sa parution (Guiserix, 1997).

personnalités célèbres sont également interrogées sur leurs goûts et leur pratiques ludiques : l'écrivain Georges Pérec³⁵, le cinéaste Robert Altman³⁶, ou encore les auteurs de bandes dessinées Régis Loisel et Philippe Letendre³⁷.

Figure 25. Magazines *Casus Belli* et *Jeux & Stratégie*



Couverture du premier numéro du magazine *Casus Belli* (avril 1980)

Couverture du deuxième numéro du magazine *Jeux & Stratégie* (avril/mai 1980)

Par le prisme des magazines ludiques des années 1980, on observe la pénétration de ce nouveau régime du jeu en France : « l'invention » et le développement « spectaculaire du jeu de rôle »³⁸, le « renouveau » des *Wargames* et des jeux de figurines³⁹, « l'apparition » des livres dont les vous êtes le héros⁴⁰. Dans le même temps, des prix sont institués pour consacrer les nouveautés du marché ou les créations. En 1981, la ludothèque de Boulogne-Billancourt met en place le « concours des créateurs de jeux » et délivre le « Pion d'or » qui récompense « un jeu de stratégie inédit ». Sept ans plus tard, « L'as d'or » est créé à l'occasion du festival international des jeux de Cannes, près de dix ans après celui du « Spiel des Jahres » (jeu de l'année), en Allemagne.

Outre la multiplication des festivals et des prix, les années 1980 assistent, dans le champ de l'éducation populaire, à une accélération du développement des ludothèques en France qui font du jeu de société, mais aussi du jouet, le cœur de leur action sociale et de leur projet éducatif (Roucoux & Brougère, 1998). Estimées à près de 80 en 1979, plus 400 ludothèques sont recensées en 1985, pour plus de 850 en 1991 (Legendre, 2015). On observe simultanément la mise en place d'un important tissu associatif. Une nette accélération des créations de clubs de jeux est perceptible au milieu des années 1980, à partir du recensement qu'en font les magazines ludiques de la période. On y observe également le rôle précurseur de certaines associations dans

³⁵ *Jeux & Stratégie* n°1 (janvier 1980).

³⁶ *Jeux & Stratégie* n°2 (avril/mai 1980).

³⁷ *Jeux & Stratégie* n° 42 (décembre 1986).

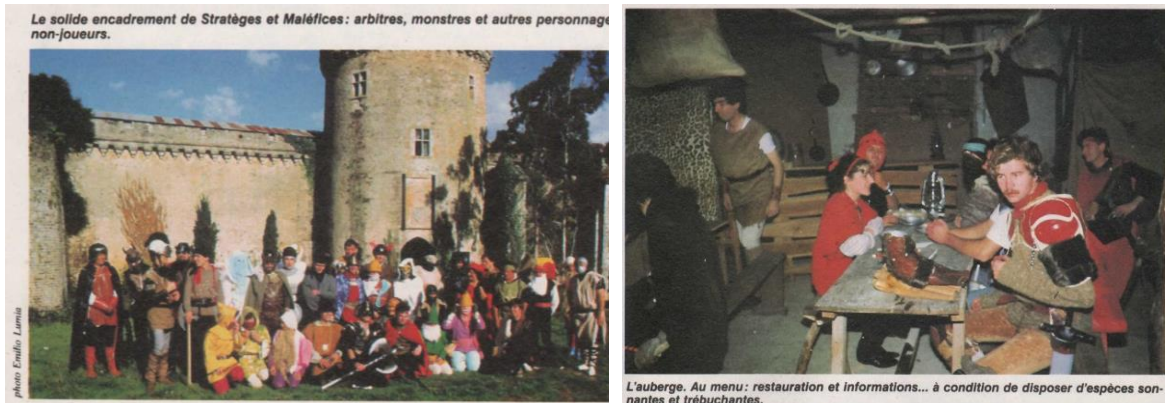
³⁸ *Jeux & Stratégie* n°4 (août/septembre 1980).

³⁹ *Jeux & Stratégie* n° 12 (décembre 1981).

⁴⁰ *Jeux & Stratégie* n° 39 (juin/juillet 1986).

la diffusion de formes ludiques nouvelles, à l'image de l'association Nantaise « Jeux et sortilèges », organisatrice des premiers « GN » - jeux de rôle Grand Nature - en France (cf. Figure 26).

Figure 26. Jeux de rôle Grandeur Nature (G.N.)



Photos extraites de l'article « Epées de bois et murs de pierres », consacré à la pratique des jeux de rôle Grandeur Nature en France et à l'association nantaise « Stratèges et Maléfices » (Jeux et stratégie n° 31, Février/mars 1985)

Les années 1980 marquent ainsi un moment de transition dans la culture ludique contemporaine. À la lecture de la presse de l'époque, le dynamisme et la créativité du secteur professionnel se situent au début de la décennie dans les pays anglo-saxons (Angleterre, États-Unis) pour le jeu de rôle et en Allemagne pour le jeu de société⁴¹. Si les comptes rendus des salons et de la production hexagonale déplorent dans les premiers temps l'absence de production française de jeux « modernes », on se félicite progressivement, à partir du milieu des années 1980, de l'émergence d'un secteur hexagonal (Lizé, 2004), à l'occasion par exemple de la création de festivals et de salons dédiés au jeux « adultes », tels que le festival international de Parthenay, le festival international des jeux de Cannes ou encore le salon des jeux de réflexion, tous trois créés en 1986⁴² mais aussi lorsque de jeunes éditeurs français comme *Jeux Actuels* ou *Ludodélire* développent des titres « innovants » à l'image de *Baston*, *Full Métal Planet* ou *Tempête sur l'échiquier*⁴³.

Sociologie des nouveaux publics ludiques

La taille et la sociologie du public adepte de ces « nouveaux » jeux de simulation sont difficiles à établir. Aucune enquête publique, sur un échantillon représentatif et robuste, ne permet en effet de mesurer sa constitution sur la période 1980-2000. On ne dispose sur cet intervalle que d'enquêtes d'instituts de sondage commandées par les magazines spécialisés qui cherchent souvent à « mieux connaître leur lecteurs », comme dans le n° 52 du magazine *Jeux &*

⁴¹ Dans l'article « La France hors-jeu ? » du n° 32 de *Jeux & Stratégie* (avril 1985), le journal déplore, à l'occasion du salon international du jouet et du jeu de Paris, le faible dynamisme du secteur français qui présente peu de nouveautés et peu de stands. Et le journaliste de conclure : « Les Français seraient-ils particulièrement réfractaires aux « bons » jeux qui font les délices de leurs voisins ? Ou bien serait-ce le fait d'une profession qui a, dans sa majorité, du mal à imaginer qu'un jeu de société puisse prendre une autre forme que celle du jeu de l'oie ou des petits chevaux ? »

⁴² *Jeux & Stratégie* n° 38 (avril/mai 1986), n°42 (décembre 1986), n°47 (octobre/novembre 1987), n°49 (février/mars 1988).

⁴³ *Jeux & Stratégie* n° 50 (avril/mai 1988), n°58 (mai 1989).

*Stratégie*⁴⁴. Son lectorat, que l'on peut aussi identifier à travers la rubrique du « courrier des lecteurs » et dans les comptes rendus des salons ou des tournois, est bien spécifique : des jeunes adultes, masculins dans une écrasante majorité, étudiants, diplômés dans les filières scientifiques et techniques, pratiquant majoritairement les échecs et les casse-têtes : 95 % des lecteurs qui ont répondu au sondage de *Jeux & Stratégie* sont des hommes. 52 % sont étudiants ou lycéens. Ils jouent « régulièrement », pour 51 % d'entre eux, aux échecs, aux jeux sur micro-ordinateur (38 %), au tarot (31 %), au jeu de rôle (28 %), à *Othello* (21 %), aux *Wargames* (19 %), aux dames (18 %) et au bridge (6 %).

En 1988, le même magazine⁴⁵ commande une enquête à l'institut BVA sur « les habitudes de jeu des Français » diffusée auprès d'un échantillon représentatif⁴⁶. Le paysage dessiné par le sondage se rapproche des données de l'enquête *Loisirs* de 1987. Il estime une pratique régulière du jeu de rôle à près de 1 % sur l'ensemble de la population mais donne à voir une « familiarité » (jeu déjà expérimenté) plus large autour de 4 % des enquêtés, plus fortement ancrée chez les hommes (88 %) que les chez femmes (12 %).

Figure 27. Sondage « Les habitudes de jeu des Français » (*Jeux & Stratégie*, BVA, 1988)

Seconde question : "Parmi les jeux suivants, quels sont ceux auxquels vous savez jouer?"	"Quels sont les jeux auxquels vous jouez régulièrement?"
Voici les résultats :	Le classement est alors différent. Le voici :
les dames 69 %	la belote 22 %
les dominos 60 %	le Scrabble 19 %
la belote 59 %	le tarot 14 %
le Scrabble 58 %	le Monopoly 10 %
le Monopoly 58 %	les dames 9 %
le tarot 34 %	Trivial Pursuit 9 %
le 421 33 %	les échecs 6,5 %
les échecs 24 %	les dominos 6 %
Trivial Pursuit 24 %	le 421 6 %
jeux sur ordinateur 20 %	les jeux sur ordinateur 5 %
le bridge 8 %	le bridge 2 %
jeux sur Minitel 8 %	les jeux sur Minitel 2 %
le jacquet 6 %	le jacquet 1 %
les jeux de rôle 4 %	le backgammon 1 %
le backgammon 4 %	les jeux de rôle 1 %
les wargames 4 %	les wargames 1 %
le go 3 %	le go 0,9 %
autres jeux 8 %	autres jeux 5 %
aucun jeu 8 %	aucun jeu 46 %

En 1991, le magazine *Casus Belli* réalise également un sondage auprès de ses lecteurs⁴⁷. Il donne à voir un lectorat proche de celui de *Jeux et stratégie* : une population majoritairement lycéenne ou étudiante,⁴⁸ dont les parents sont de professions diverses mais avec une surreprésentation des cadres moyens et supérieurs. La proportion de femmes est également très

⁴⁴ Numéro de septembre 1988.

⁴⁵ *Jeux & Stratégie* n°50 (avril/mai 1988).

⁴⁶ Enquête réalisée auprès de 1008 personnes âgés de 15 ans et plus entre le 1^{er} février et le 5 février 1988.

⁴⁷ Les résultats sont publiés dans le n° 66 (novembre 1991) : 2400 lecteurs ont répondu.

⁴⁸ La moyenne d'âge est de 20 ans avec « une forte proportion des personnes âgées entre 15 et 24 ans ».

faible : 2 % des lecteurs qui ont répondu sont des femmes. Le profil que le sondage du magazine donne à voir de ses lecteurs est relativement homogène. Ils se rendent majoritairement au cinéma tous les deux mois, lisent un livre et plus d'une BD par mois, avec une préférence pour les genres de l'imaginaire. La science-fiction, la fantasy et le fantastique réunissent 70 % des réponses des genres littéraires et cinématographiques privilégiés.

En 1995, une deuxième enquête est diffusée dans le même magazine. Cette dernière est exploitée par Laurent Trémel dans le cadre de sa thèse en sociologie sur le jeu de rôle en France, publiée en 2001 sous le titre les « faiseurs de monde ». En dépit des limites que pointe l'auteur⁴⁹, le sondage confirme le caractère jeune du lectorat, en moyenne âgé de vingt et un ans, essentiellement de sexe masculin et scolarisés (60 % d'étudiants et de lycéens). Croisant les données de l'enquête du magazine (n=840) avec celles recueillies dans le cadre d'observations des pratiques en club et d'entretiens⁵⁰, Laurent Trémel confirme la dimension socialement située de la pratique des jeux de rôle : « près de la moitié des pères des joueurs dont la profession est identifiée sont des cadres » (1998, 378). Deux ans plus tard, une autre enquête est produite dans le magazine, exploitée cette fois-ci par Wenceslas Lizé (2004) (n=680) et augmentée par des données qualitatives⁵¹. Elle se rapproche des analyses précédentes en soulignant le caractère exclusivement masculin ou presque et socialement situé : « Les joueurs de jeu de rôles sont essentiellement issus de la petite bourgeoisie, notamment des fractions supérieures et en ascension de cette classe. Relativement bien dotés en ressources culturelles, ils ont presque tous connu un parcours scolaire satisfaisant jusqu'au lycée, certains déclarant avoir été des élèves "studieux" ou "excellents" » (Lizé, 2004, 46).

L'attention médiatique portée au jeu de rôle dans les années 1980 et 1990 est comparativement plus importante que sa pratique sur la période, estimée à la fin des années 1990 entre 100 000 et 200 000 joueurs réguliers en France (Guiserix, 1997 ; Trémel 1998 ; Lizé, 2004). Rapporté à l'ensemble de la population, il concerne principalement une frange relativement restreinte de jeunes garçons issus de la classe moyenne et supérieures. Cependant, par son caractère très générationnel, le jeu de rôle fait à intervalle régulier l'objet de paniques morales, autour du satanisme ou du suicide que relaient de nombreuses émissions de télévision au tournant des années 1990 (Trémel, 2001).

Dans un contexte de chômage de masse et de sentiment de déclassement grandissant chez les jeunes, Laurent Trémel explique en partie cette attention médiatique portée au jeu de rôle et son succès par une logique de reclassement symbolique, thèse en partie reprise par Wenceslas Lizé autour du « malaise juvénile » (Lizé, 2004) : au travers des carrières qu'ils proposent, les jeux de rôle permettent de compenser d'une certaine façon « l'état actuel d'incertitude généralisée qui traverse le monde contemporain [...] à l'origine de la création de ces sociétés fictives alternatives ; celles-ci ouvrent l'espace des possibles et proposent des mondes où les parcours sont plus "prévisibles" comparés à l'existence "réelle" » (Trémel, 1998, 378). Dans une société

⁴⁹ Près 1 600 questionnaires furent renvoyés au magazine mais beaucoup étaient incomplets.

⁵⁰ En plus du questionnaire, Laurent Trémel a mené une enquête entre 1993 et 1995. Trente entretiens semi-directifs ont été réalisés et complétés par des observations et des entretiens dans des clubs de jeu de rôle (près d'une centaine de joueurs).

⁵¹ Il a mené parallèlement à cette analyse de seconde main 28 entretiens avec joueurs âgés de 17 à 32 ans et des observations dans des clubs et de groupes de joueurs parisiens.

où l'avenir scolaire et professionnel apparaît comme de plus en plus incertain et précaire, ces communautés ludiques apparaissent comme des espaces de consolation sociale :

« Au regard des problèmes que rencontrent les jeunes générations (en termes de socialisation, de parcours scolaires, d'insertion professionnelle), les communautés de joueurs de jeux de rôle proposent une alternative : en parallèle à un univers scolaire peu structurant (notamment au niveau du lycée) et "massifié", elles fournissent au jeune la possibilité de s'inscrire dans une microsociété, présentant des aspects élitistes, où les repères sont peut-être plus "stables" et dans laquelle, à partir du moment où il sera accepté et où il aura "fait ses preuves", il pourra "progresser" d'une façon quasi continue. En ce sens, ces communautés peuvent, quelque part, faire figure de substitut pour des jeunes qui n'arrivent pas à concrétiser une excellence scolaire ». (Trémel, 2001, 176)

Si cette thèse peut paraître séduisante et expliquer certains types d'engagement, elle est en réalité difficilement vérifiable. Aucune donnée n'est venue la confirmer, par l'étude des trajectoires professionnelles des joueurs par exemple ou encore par des revisites de terrain. Par ailleurs, elle est assez paradoxale. Si le jeu de rôle occupe une fonction de reclassement symbolique, ne devrait-il pas majoritairement concerner la partie de la jeunesse la plus fragile scolairement et professionnellement, notamment les jeunes des milieux populaires ?

Où sont (passées) les pratiques populaires ?

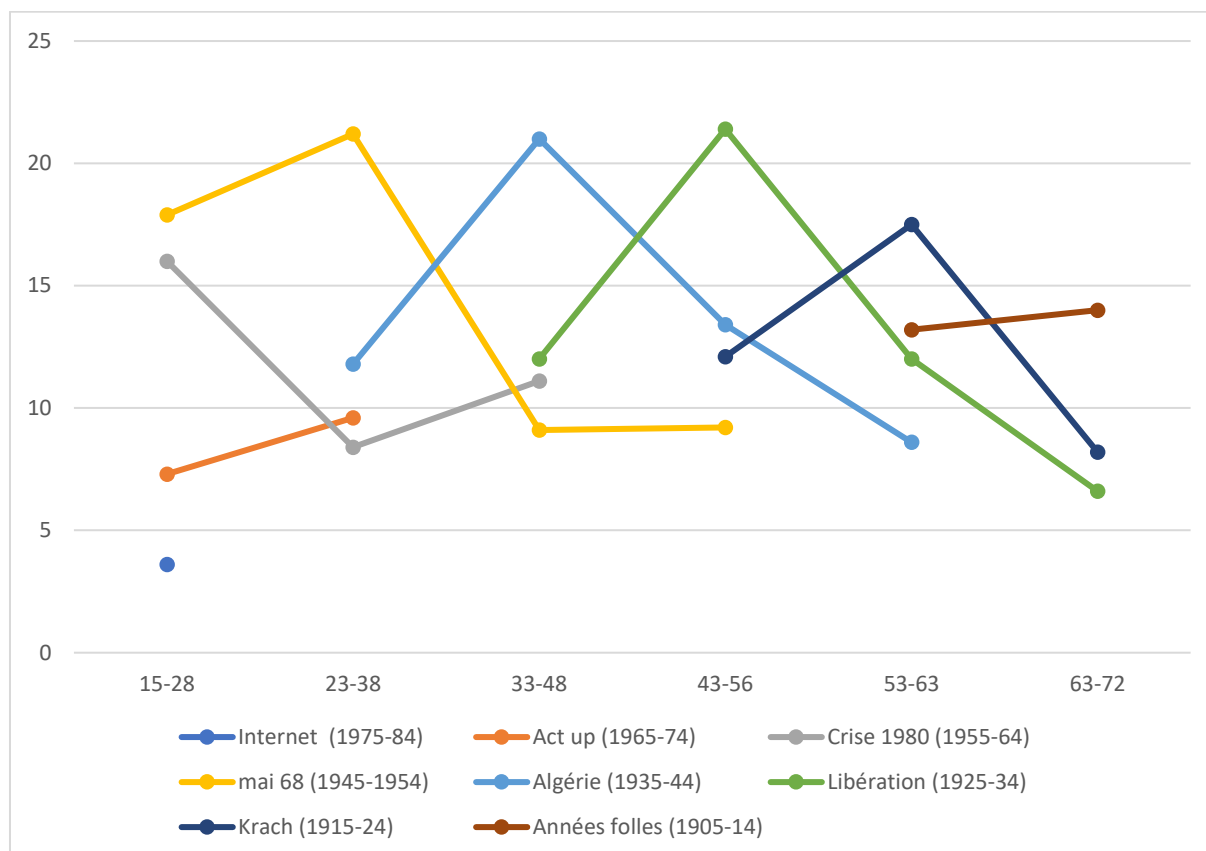
La pénétration croissante des jeux vidéo et celle, plus relative, des jeux de simulation dans l'espace des loisirs des Français se produisent à mesure que certaines pratiques ludiques populaires déclinent. Cette baisse apparente constatée dans les enquêtes tient principalement à deux facteurs. D'abord un effondrement des activités liées au PMU. Ensuite, une baisse de la fréquentation des cafés. Les jeux qui s'y déploient habituellement diminuent dans les enquêtes et produisent ainsi le sentiment d'une disparition généralisée des pratiques ludiques populaires.

Le déclin du PMU et des pratiques ludiques dans les cafés

Au rang des activités de jeu en forte baisse, le PMU entre en en crise au tournant des années 1980. Dans l'enquête *Loisirs* de 1987, les pratiques au moins occasionnelles de paris hippiques concernent 13 % des enquêtés quand elles s'élevaient à 35 % en 1967. Les enquêtes *Pratiques culturelles des Français* observent également la diminution du tiercé sur la période. Dans l'édition de 1981, 17 % des enquêtés jouent au moins de temps au temps au PMU. Ils ne sont plus que 10 % en 1988 et 8 % en 1997. Confirmant les analyses de Paul Yonnet (1999), le *PMU* s'étiole à mesure que se réduit quantitativement la classe ouvrière.

Son déclin, lié à celui des milieux populaires, apparaît de fait comme profondément marqué par un effet générationnel et un effet d'âge. Les jeunes de l'après-guerre, de la guerre d'Algérie et particulièrement ceux de mai 1968 ont une pratique plus importante que les générations suivantes. On observe à la fois un effet générationnel et un effet d'âge tous deux négatifs (cf. Figure 28) : les nouvelles générations pratiquent moins que les anciennes, et en vieillissant, elles pratiquent de moins en moins, de sorte qu'à la fin des années 1980 « on est revenu au niveau des débuts du tiercé, ceux enregistrés en 1954 » (Yonnet, 1999, 255).

Figure 28. Courbes générationnelles de la pratique au moins occasionnelle du PMU (1967-1997)⁵²



Lecture : entre 15 et 28 ans, 3,6 % des jeunes de la génération Internet (nés entre 1974 et 1985) ont joué au PMU dans l'année. Aux mêmes âges, les jeunes de la génération Crise (nés entre 1955 et 1964) sont 16 % à y avoir joué.

Source : Loisirs - 1967, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur) ; Pratiques culturelles des Français - 1981, SER - Ministère de la Culture (producteur), ADISP (diffuseur) ; Pratiques culturelles des Français - 1988-1989, DEP - Ministère de la Culture (producteur), ADISP (diffuseur) ; Pratiques culturelles des Français - 1997-1998, DEP - Ministère de la Culture (producteur), ADISP (diffuseur)

Ce déclin du *PMU* au tournant des années 1980 fait logiquement écho à la baisse générale de la fréquentation des cafés comme le mesurent les enquêtes *Loisirs*. Entre 1967 et 1987, la part des individus y allant au moins une fois par semaine passe de 24 % à 17 % et la part des hommes y allant au moins une fois par semaine diminue de 42 % à 25 %. Cette baisse est souvent expliquée par les observateurs de l'époque, mais sans être totalement démontrée, par la concurrence de la télévision désormais plus présente dans les foyers : « celle-ci donne aujourd'hui une compagnie qu'autrefois on cherchait peut-être ailleurs. En outre, plus directement, le café a cessé d'être un lieu où l'on se retrouve pour la regarder à plusieurs. » (Choquet & Valdelière, 1988). Cette baisse de la fréquentation des cafés accompagne celle des autres pratiques habituelles : discussions, cartes, PMU. Cependant, à partir des données des enquêtes *Emploi du temps* entre 1974 et 1998, cette diminution apparaît comme très relative pour le jeu. Les pratiques de PMU, de cartes ou de dés s'effondrent bel et bien mais la pratique

⁵² Le graphique s'appuie sur les données de *PCF 81, 88 et 97*. J'ai également intégré les données de l'enquête *Loisirs* de 1967 en considérant que la question portant sur le PMU et le mode échantillon sont suffisamment proches pour permettre la comparaison.

du flipper, du jeu vidéo et des jeux de tirage et de grattage augmentent en leur sein. Plus qu'une diminution des pratiques ludiques populaires, on assiste en réalité à un déplacement.

Déplacement des pratiques populaires vers les jeux de tirage et de grattage

En plus des bornes d'arcades et des flippers électroniques, une nouvelle offre de jeux émerge dans les années 1980 au sein des cafés qui font aussi tabac et point de vente de jeux de tirage et de grattage et connaissent une forte accélération sur la période. Après la création du *Loto* en 1976, la progression des joueurs de jeux de loterie est en effet fulgurante : de 793 millions de francs en 1976, les dépenses de loterie passent à 6,6 milliards en 1980 (Dubeaux et al., 1993). A cette augmentation des dépenses correspond une multiplication de l'offre. Au milieu des années 1980 le nombre de tirages se multiplie : en 1984 un second tirage du *Loto* est introduit le samedi. En 1985 est créé le *Loto sportif*. Parallèlement, des jeux d'un nouveau genre sont proposés : le *Tac-O-Tac* en 1984 associe un principe de grattage (un gain immédiat est possible) à celui d'un tirage, comme le *Tapis Vert* trois ans plus tard ou encore le *Millionnaire* en 1991 qui met en scène le gain (et sa valeur) dans une émission de télévision⁵³. A partir de 1990, les « jeux instantanés » comme le *Banco*, où le gain est immédiat, se multiplient et deviennent deux ans plus tard aussi importants que les jeux de tirage (Dubeaux et al., 1993). Comme le remarque alors Yonnet, « les grands jeux anciens sont en dépression, les jeux de grattage sont en expansion » (1999, 250).

Alors que la stratification sociale des turfistes ne change guère, malgré leur diminution, les jeux de tirage et de grattage attirent un public plus divers que le *PMU* en termes d'âge, de genre et de PCS. Au début des années 1990, autant de femmes (voire un peu plus) que d'hommes jouent à des jeux de loterie occasionnellement ou fréquemment, autant de jeunes que de personnes plus âgées (Martignoni, 1993, 1997). Une analyse détaillée des publics de loterie dans les enquêtes *Pratiques culturelles des Français* révèle cependant que les jeux de tirage et de grattage s'ancrent très nettement chez les milieux populaires⁵⁴. Étudiant la vie ouvrière dans la région de Montbard entre la fin des années 1970 et le milieu des années 1980, Florence Weber y observe qualitativement le développement « spectaculaire » et la progression « brutale » des jeux de loterie et de grattage (Weber, 2008).

Pour comprendre ce glissement des jeux de paris vers les jeux de tirage et de grattage, on peut suivre les analyses de Florence Weber et Paul Yonnet qui mettent tous deux l'évolution des pratiques de jeux d'argent en regard de celle de la classe ouvrière. Le nombre de joueurs de *PMU* se rétrécit en effet au tournant des années 1980 à la fois parce que le chômage réduit la capacité des ouvriers à jouer et parce que « des pans entiers de l'activité ouvrière sont frappés d'obsolescence, ce qui provoque la réduction des effectifs des groupes sociaux réunis sous l'appellation "ouvrier" » (Yonnet, 1999, 255).

⁵³ En 1992 près de 9 milliards de francs ont été dépensés au jeu du millionnaire (Dubeaux et al., 1993).

⁵⁴ Dans *PCF 81*, 65 % des ouvrier et 67 % des employés yont joué au moins une fois dans l'années contre 50 % des professions intermédiaires et 38 % des cadres. Dans *PCF 88*, 40 % des ouvriers ont joué au moins une fois dans l'année et 36 % des employés contre 29 % des professions intermédiaires et 20 % des cadres. Dans *PCF 98*, 40 % des ouvriers ont joué, 37 % des employés, 27 % des professions intermédiaires et 18 % des cadres

Outre cette baisse quantitative des ouvriers, la France des tiercéistes et des joueurs de bistrot est selon Yonnet mise en difficulté par une double évolution, sociale et culturelle. D'une part, les équipements matériels domestiques progressent et rendent obsolètes certaines fonctions sociales du café : on y téléphone de moins en moins par exemple, en même temps que l'on regarde la télévision plus souvent chez soi. D'autre part, les années 1980 marquent une « reconsidération des rôles sexuels » (Yonnet, 1999) liées à l'émancipation des femmes qui voient leur statut progresser suites aux luttes politiques des décennies précédentes⁵⁵. Cette évolution, associée au déclin de la classe ouvrière, produit selon Yonnet une « crise généralisée de la masculinité » dans les milieux populaires, dont les bistrot et le PMU étaient l'une des expressions idéal-typiques pendant les Trente glorieuses.

Florence Weber interprète quant à elle plus spécifiquement le succès des jeux de tirage et de grattage comme une forme de reclassement et de consolation symboliques⁵⁶ au tournant des années 1980, « une façon de lisser ses dépenses, par la mise régulière de petites sommes, pour se fabriquer les conditions d'une aubaine de richesse autorisant des surconsommations dans un contexte de moralisation de la dépense » (Weber, 2008). Au regard des analyses des observateurs de l'époque, le glissement des jeux de paris vers les jeux tirage et de grattage peut ainsi être interprété à l'aune de l'évolution des milieux populaires : on passe d'une logique « d'aléa de compétition », où la prédiction et les paris s'appuient sur des connaissances et un réseau de sociabilités établies et régulières (Mothé, 1966), à un jeu de pur « hasard mathématique » dans lequel la chance seule est le principal ressort⁵⁷. Si cette analyse permet d'interpréter l'évolution des jeux d'argent, précisons cependant que d'autres pratiques populaires, comme la pétanque, restent relativement stables sur la période (autour de 20 % de pratiques dans l'année) et ne changent pas en termes de stratification : concernant l'ensemble de la population elles restent ancrées dans les milieux ouvriers en termes de pratiques et de fréquence⁵⁸.

Conclusion. Le tournant fun : vers un nouveau régime du jeu

Au terme de cette exploration des données sur le jeu entre 1980 et 2000, on observe un mouvement d'augmentation générale et de féminisation des pratiques de jeux. Qu'il s'agisse des enquêtes *Emploi du temps*, *Pratiques culturelles des Français* ou des vagues *Loisirs*, différents domaines de la culture ludique sont concernés par cette double évolution : les jeux de cartes, les jeux de plateaux (dames, échecs), les jeux de chiffres et de lettres, mais aussi, dans une moindre mesure, quelques activités ludiques traditionnellement masculines comme les jeux

⁵⁵ Entre 1965 et 1975, le code civil connaît en effets différents changements en faveur des femmes au rang desquels on peut citer : le changement de régime légal du couple dans le cas des mariages qui permet aux femmes de gérer leur bien propre sans le consentement du mari, le droit à la contraception, l'autorité parentale conjointe qui remplace l'autorité paternelle

⁵⁶ Cf. introduction

⁵⁷ Je suis ici les analyses de Yonnet (1999) et Dubeaux (1993) qui observent des différences importantes entre les jeux de hasard pur comme la loterie et les jeux de paris sportifs qui supposent une décision rationnelle à partir de ce que l'on peut connaître des performances des chevaux ou des joueurs. Les ménages récupèrent par ailleurs 72 % des enjeux dans le cas du *PMU* et seulement 55 % dans les jeux de loterie (Dubeaux, 1993).

⁵⁸ Dans *PCF 88*, la pétanque au moins occasionnelle concerne 20 % de l'échantillon. 30 % des ouvriers ont une pratique au moins occasionnelle, contre 20 % chez les professions intermédiaires et 12 % chez les cadres. La fréquence est également plus grande chez les ouvriers 7 % des ouvriers jouent souvent contre 2 % des cadres. Dans *PCF 97*, sensiblement les mêmes écarts sont observables.

d'argent. Ces évolutions concernent le domaine du ludique, mais pas seulement. Elles s'inscrivent dans un processus plus large de « féminisation des pratiques culturelles » (Donnat, 2005) qui ne relève pas seulement d'un changement de comportements individuels liés à l'avancée en âge mais aussi au renouvellement des générations, au progrès de la scolarisation chez les femmes, à l'augmentation de leur temps libre et à un début de convergence entre les emplois du temps féminins et masculins (Brousse, 2015).

Cette féminisation des loisirs ne s'applique cependant pas à tous les domaines ludiques : dans le cadre des jeux électroniques et des jeux de simulation (jeux de rôle, wargames, GN) qui émergent, la pratique reste d'abord masculine dans les années 1980 et 1990 et ne se féminisera partiellement qu'au cours des décennies suivantes (cf. chapitre 4). On observe ici une tendance générale dans le monde du jeu qui traduit une logique d'imposition des normes masculines que l'on peut observer ailleurs notamment chez les enfants (Thorne, 2010) : il est en effet socialement plus accepté qu'une fille ou une femme joue à un jeu considéré comme masculin que l'inverse et c'est à ces dernières qu'il revient le plus souvent de franchir la barrière symbolique du genre.

À mesure que les pratiques de jeux augmentent et se féminisent, certaines d'entre elles s'ancrent plus particulièrement dans les classes moyennes et supérieures. Si les cartes restent plutôt populaires, le jeu de société (autre que les cartes) s'ancre plus fortement chez les professions intermédiaires et les cadres. Cette rupture tient en partie au développement d'une nouvelle offre de « jeux de simulation » mais aussi d'une valorisation plus forte de l'activité ludique et du divertissement. « L'éthique du fun », observée marginalement par Dumazedier (1962) et Bourdieu (1979) les décennies précédentes, est confirmée. Elle accorde une valeur plus importante au divertissement et au jeu, aussi bien dans le cadre des loisirs entre adultes que dans celui des pratiques éducatives parentales où le jeu de société devient progressivement une marque de la « bonne parentalité » (Octobre et al., 2018) des classes moyennes, mouvement qui s'accélère au tournant des années 2000 et que révéleront les enquêtes des décennies suivantes (cf. chapitre 6).

Cet accroissement des pratiques de jeux chez les classes moyennes et supérieures est d'autant plus saillant qu'il est renforcé par la baisse de certaines pratiques ludiques populaires, celles au café notamment, et par l'arrivée progressive des jeux vidéo qui concernent dans un premier temps les milieux populaires dans les cafés d'un côté et les cadres et les professions intermédiaires dans les foyers de l'autre. Progressivement, le jeu vidéo domestique se démocratise à partir des années 1990. Cette progression du jeu vidéo ne signifie pas la fin des logiques de distinction mais plutôt une « métamorphose » (Coulangeon, 2011). Comme le mesurent Pierre Bruno (1993) et l'enquête *Les jeunes et la culture de l'écran* (Pasquier & Jouët, 1999) les pratiques de « riches » et les pratiques de « pauvres » se déplacent aussi bien sur les équipements que sur les jeux pratiqués.

Les années 1980 et 1990 marquent un double tournant générationnel dans le domaine du jeu à plusieurs titres. En premier lieu la jeunesse de ces décennies s'approprie de nouvelles formes de jeux, liés à la Fantasy et au merveilleux, dans une période où, plus généralement, les mondes imaginaires deviennent un élément central et l'objet d'un goût grandissant dans la production

des loisirs de masse en direction de la jeunesse : cinéma, littérature, jeux, magazines⁵⁹.... Constitutif de la culture « geek » (Peyron, 2013 ; Woo, 2018), ces nouveaux loisirs et le secteur professionnel qui émerge alors (Lizé, 2004), comme le jeu de rôle ou certains types de jeux vidéo, s'imposent progressivement comme nouvelle norme culturelle d'une partie de la jeunesse des classes moyennes de l'époque.

Si la thèse du reclassement symbolique vient expliquer plusieurs des évolutions de la période – le déplacement des jeux de paris vers les jeux de tirage et de grattage (Weber, 2008) mais aussi, de façon plus discutable, l'apparition de nouveaux jeux de simulation (Trémel, 2001)- elle mérite cependant d'être mise en relation avec une évolution plus générale du jeu en France. L'importance que prend le jeu ne concerne en effet pas seulement les jeunes des classes moyennes ou les milieux populaires mais également les personnes âgées dont on voit progressivement que le jeu, en même temps qu'il se transforme en un support d'éducation informelle dans les pratiques familiales, devient un objet d'accompagnement de la vieillesse, à l'image des mots croisés ou des cartes. Les années 1980 observent en réalité une valorisation générale et croissante du jeu dans différents univers sociaux, que ne peut expliquer totalement la thèse du reclassement symbolique : le mouvement des ludothèques s'accélère au milieu de la décennie (Legendre, 2015) à mesure qu'un monde professionnel du jeu se construit et que des prix et des festivals viennent récompenser les nouveautés.

Au même moment, les premiers départements universitaires dédiés au jeu émergent. Alors que le jeu était jusqu'ici l'objet d'ouvrages souvent « en marge » d'une carrière académique légitime, que l'on pense aux travaux de Roger Caillois (Wendling, 2011) ou de Johan Huizinga (Di Filippo, 2014), il devient au tournant des années 1980 l'objet d'un champ académique spécifique. Parmi les figures tutélaires des premières *Play Studies* universitaires (Zabban, 2012), le chercheur en éducation Brian Sutton Smith contribue en 1973 à la création d'un groupe de recherche basé à Minneapolis, *The Association for the Study of Play*, et participe au développement de plusieurs revues dédiées à l'approche culturelle des pratiques ludiques : *Play and Culture* (1988-1992), *Journal of Play Theory and Research* (1993-1997), et *Play and Culture Studies* (1988). Dans cette même période, Gary Alan Fine consacre en 1983 un premier ouvrage universitaire au jeu de rôle.

Pour la situation française, l'université « Paris XIII »⁶⁰, alors jeune, voit se créer en 1983 sur le campus de Villetaneuse « un département des sciences du jeu » (Brougère, 2015) qui articule un DESS éponyme et un centre de recherche sur le jeu et le jouet, à l'initiative de Jacques Henriot. Philosophe de formation, celui-ci appelle, en une sorte de manifeste, à la création d'un champ de recherche pluridisciplinaire spécifiquement dédié à l'étude de la « chose ludique ».

« Il y a une science des jeux : il y aura des sciences du Jeu. La chose ainsi nommée relève à la fois d'une analyse historique, sociologique, ethnologique et d'une étude s'inspirant (tout en prenant ses distances à leur égard) des méthodes de la psychologie. Primordialement, l'entreprise suppose que l'on mette au jour le contenu idéologique et les présupposés

⁵⁹ Entre 1985 et 1990, on ne compte pas moins d'une douzaine de créations de magazine dédiés au jeu sur la même période, dont certains se sur-spécialisent sur des machines à l'image d'*Amstrad Magazine* en 1985 ou de *ST Magazine* la même année.

⁶⁰ Initialement appelée « université Paris-XIII », puis « université Paris-Nord », puis « université Paris-XIII-Nord », pour devenir aujourd'hui « université Sorbonne-Paris-Nord ».

métaphysiques d'une telle idée, que l'on cherche ce qu'elle représente pour ceux qui en font usage. A ce titre, les sciences du jeu justifient leur rattachement au cadre général des études anthropologiques » (Henriot, 1989, 158)

Les années 2000 et les suivantes vont confirmer cette pénétration croissante du jeu en France. Au rang des progressions les plus fortes, le jeu vidéo se massifie à l'aube du nouveau millénaire et finit de s'imposer comme la première pratique ludique en France. Hégémonique chez les enfants et les adolescents, la diversification des supports et des contenus participent de son extension vers des publics de plus en divers.

Chapitre 4. Un nouveau millénaire « massivement » numérique

Le paysage des pratiques ludiques des années 2000 et les suivantes se révèle bien mieux documenté que les décennies précédentes. Les enquêtes publiques consacrées à l'étude des loisirs se multiplient sur la période et plusieurs d'entre elles se révèlent particulièrement riches pour le domaine qui nous concerne : en 2001, *Loisirs culturels des 6-14 ans* (Octobre, 2004) s'intéresse aux activités de temps libre des enfants au rang desquels les jeux de société et les jeux vidéo qu'interrogent également les quatre vagues de l'enquête longitudinale *Enfance des loisirs* (Octobre et al., 2010) entre 2002 et 2008. En 2008 puis en 2018, *Pratiques culturelles des Français* étudie les pratiques de jeux vidéo à un niveau de détail inédit dans son histoire. Enfin, deux enquêtes auxquelles j'ai contribué sont spécifiquement dédiées à l'étude des pratiques ludiques en France, *Ludespace* en 2012 sur le jeu vidéo et *Ludenquête* en 2017 sur le jeu de société¹. Dans le même temps, le nombre d'études commandées par les mondes professionnels du jeu vidéo (industries, syndicats et institutions) se multiplie².

L'entrée dans le nouveau millénaire confirme les tendances observées les décennies précédentes : les pratiques ludiques en général continuent d'augmenter mais la hausse la plus remarquable est celle que connaît le jeu vidéo. Elle se traduit par une consommation croissante des jeunes et par la diversification des usages et des plateformes (consoles, ordinateurs mais aussi smartphones, tablettes) qui deviennent majoritairement présentes dans les foyers. Si le jeu vidéo continue de s'implanter massivement chez les enfants et les adolescents au point de devenir « hégémonique » (Coavoux, 2019), les années 2000 et les suivantes observent son extension chez les adultes et, dans une certaine mesure, chez les seniors. Les premières générations de joueurs socialisées au jeu vidéo vieillissent et une partie d'entre elles continue de jouer de sorte que le jeu vidéo n'apparaît plus seulement comme une stricte culture juvénile. En même temps que l'âge moyen des joueurs augmente, indicateur particulièrement discutable nous le verrons, les pratiques se féminisent aussi bien chez les jeunes que chez les adultes tout en révélant deux modèles de stratifications distincts : affinitaire et éclectique chez les enfants, le jeu vidéo est, chez les adultes, l'objet de distinctions sociales plus marquées en termes de types, de goûts et de supports privilégiés.

La massification du jeu vidéo

Au tournant des années 2000, les équipements vidéoludiques deviennent majoritaires dans les foyers. Dans l'édition *Pratiques culturelles des Français* de 1998, plus de 41 % des enquêtés âgés de 15 ans et plus sont équipés d'ordinateurs et/ou de consoles : 27 % pour les premiers et 24 % pour les secondes. Dix ans plus tard, la même enquête estime à près de 69 % le nombre

¹ Cf. chapitre 1. Les données de ces enquêtes ont été revisitées pour ce chapitre. Sont également reprises les données du volet « participation à la vie culturelle et sportive » de *l'enquête permanente sur les conditions de vie des ménages* (2003) et celles de *ISSP Loisirs et sport* (2007).

² Entre 2000 et 2020 on recense près d'une vingtaine d'enquêtes sur le jeu vidéo commandées par les acteurs du secteur. Cf chapitre 1 et annexe « listes des enquêtes ».

d'enquêtés équipés : 42 % ont au moins un ordinateur et 41 % au moins une console³. En 2012, *Ludespace*, qui mesure de façon exhaustive les machines à domicile⁴ sur un échantillon plus large (12 ans et plus), estime à près de 90 % le nombre des foyers équipés de console anciennes ou nouvelles ou d'ordinateurs : 58 % pour les premières et 80 % pour les seconds⁵.

Multiplication et diversification des supports

A mesure que les plateformes de jeux se multiplient, les pratiques vidéoludiques apparaissent de moins en moins exclusives selon les supports. Les téléphones portables et les tablettes dont l'équipement progresse massivement au tournant des années 2000⁶ contribue à la progression et à la diversification des pratiques vidéoludiques. Dans l'enquête *La diffusion des technologies de l'information* du CREDOC en 2003, près de 30 % des enquêtés âgés de 12 ans et plus et qui possèdent un téléphone (près de 62 % de l'échantillon) déclarent ainsi jouer aux jeux préinstallés sur leur « téléphone mobile » (Bigot, 2003). En 2012, *Ludespace* estime à plus de la moitié le nombre de personnes de 12 ans et plus ayant joué sur leur portable. Par ailleurs, dans cette même enquête, 14 % des enquêtés ayant déclaré avoir joué dans les 12 derniers mois citent le téléphone comme leur principal terminal de jeux, devant la tablette (6 %) mais derrière l'ordinateurs (30 %) et les consoles de salon (30 %) qui apparaissent tous deux dans la plupart des études comme les principaux supports utilisés pour jouer⁷. En dépit de leurs différences, toutes les enquêtes de la période convergent sur le caractère de plus en plus mobile et multimodal de la pratique. Toutes soulignent également une surreprésentation des jeunes joueurs sur téléphones et tablettes mais aussi une plus forte présence des femmes. Dans la dernière enquête commandée par le S.E.L.L sur le *marché du jeu vidéo* (2021), elles représentent près 55 % du public des jeux sur mobiles, alors qu'elles demeurent toujours minoritaires sur les consoles et les ordinateurs.

Le taux croissant des équipements et leur diversification accompagnent logiquement l'augmentation générale des pratiques. Si l'on dispose de données issues d'enquêtes récurrentes, la progression précise des activités et des fréquences de jeu est cependant difficile à mesurer. Les écarts et les résultats parfois contradictoires entre les enquêtes sont nombreux. Ils tiennent d'abord aux âges des personnes interrogées. Si certains échantillons se fondent sur un âge minimal de 10 ou 12 ans comme *Ludespace*, d'autres, à l'image de *Pratiques culturelles de français*, commencent à 15 ans. Quelques études portent exclusivement sur les jeunes mais

³ PCF 2008 distingue les consoles « de jeux fixe (qui se branche sur télé) » et les consoles « de jeux portable (avec écran intégré) ». Les deux variables sont ici agrégées.

⁴ *Ludespace* interrogeait non pas la possession de consoles en général mais de façon quasi-exhaustive toutes les consoles du marché y compris les anciennes « générations ». Cf chapitre 1.

⁵ Dans les vagues d'enquêtes du CREDOC sur les TIC, on constate également une progression constante entre 2003 et 2020 des équipements supportant le jeu vidéo : ordinateurs, tablettes, téléphones, consoles (CREDOC 2021).

⁶ Le taux d'équipement en téléphone mobile est de 10 % en 1998 contre 94 % en 2020 (CREDOC 2021). Le taux d'équipement en tablettes est de 4 % en 2011 contre 42 % en 2019 (CREDOC, 2019).

⁷ L'évolution des pratiques de jeux sur les différents dispositifs est difficile à établir en détail car peu d'enquête mènent un questionnaire détaillé et récurrent permettant une comparaison dans le temps par machine. On ne dispose dans ce domaine que de données parcellaires issues d'enquêtes diverses. Pour celles qui distinguent les équipements, l'ordinateur apparaît majoritairement comme la première plateforme de jeu vidéo devant la console entre 2000 et 2015 (TNS Sofres 2007, CNC 2010 ; GfK, 2010 ; TNS Sofres, 2010 ; Newzoo, 2011, CNC 2012 ; *Ludespace* 2012 ; CNC 2014 ; CNC 2015). Dans les deux dernières éditions de l'enquête régulière du S.E.L.L sur le *marché du jeu vidéo*, la pratique au moins occasionnelle sur téléphone devance les autres terminaux : elle concerne en effet plus de 50 % des enquêtés, devant l'ordinateurs (49 %) et l'ordinateur et la console (45 %) (SELL, 2018 ; SELL 2021).

ne permettent pas une analyse globale à l'échelle de la population. Notons par ailleurs que la connaissance des pratiques vidéoludiques des enfants varie fortement selon que l'on interroge les parents ou les intéressés. Comparant ce que déclarent les enfants à propos de leur pratiques vidéoludiques avec ce qu'en disent (et connaissent) les parents, Sylvie Octobre observe un certain décalage autour des fréquences de jeu vidéo déclarées dans *Loisirs culturels des 6-14 ans* : « seulement la moitié des consommations donne lieu à une évaluation croisée convergente tout au long de la période considérée. Les 10-14 ans déclarent en effet être plus massivement des consommateurs quotidiens que ne le déclarent leur parent (+18 points en CM2, +11 points en 3^{ème}) » (Octobre, 2004, 175).

A cette difficulté s'ajoute la définition du « joueur » : certaines enquêtes demandent aux enquêtés s'ils ont joué « aux jeux vidéo », d'autres s'ils sont joueurs de jeux vidéo quand quelques-unes enfin proposent de se positionner sur des catégories : « jeux de combats », « jeux d'aventure »... S'agit-il d'avoir joué une fois à un jeu vidéo au cours de l'année ou à certains types pour être considéré comme « joueur » ? Précisons enfin que, quel que soit l'échantillon retenu, les enquêtes interrogent rarement les jeunes enfants de moins de 6 ans. Les moyennes d'âge ainsi établies et parfois répétées à l'envi dans la presse ou dans les communiqués des syndicats professionnels se révèlent de fait particulièrement artificielles, biais déjà identifié par Laurent Trémel (2011). L'âge moyen donne ainsi à voir des joueurs « adultes » alors que les jeunes enfants ne sont que très rarement interrogés.

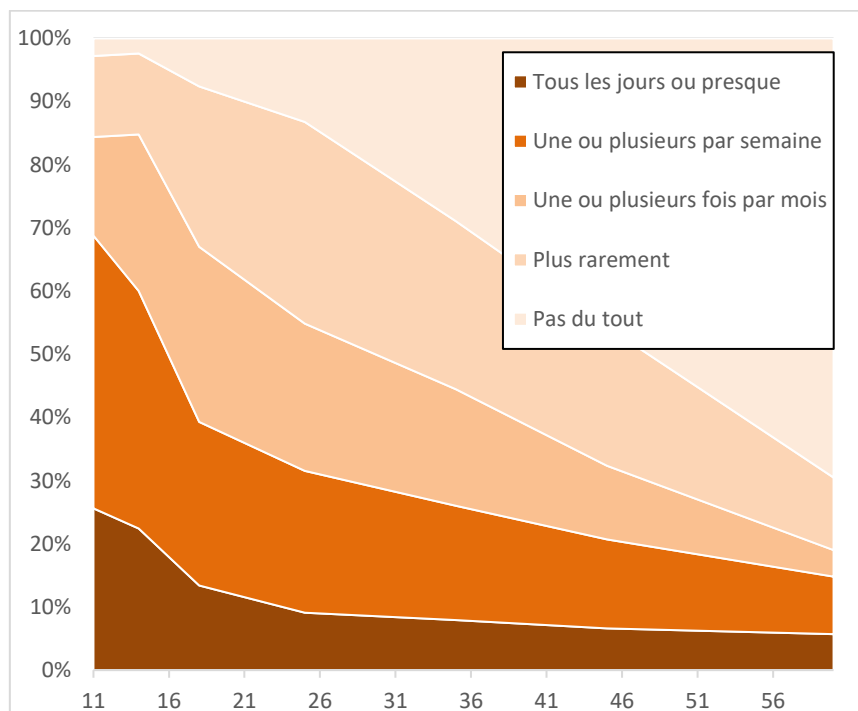
Malgré ces limites, l'accumulation des enquêtes donne à voir une augmentation continue des pratiques. En 1998, PCF estime à près de 27 % le nombre d'enquêtés, âgés de 15 ou plus, ayant joué à un jeu vidéo au cours des douze derniers mois, pour près de 40 % en 2018. Dans l'enquête *Ludospace* en 2012, près de 65 % des enquêtés de 12 ans et plus sont des joueurs au moins occasionnels. Menée en partie par la même équipe, *Ludenquête*, estime en 2017 à 64 % le nombre de personnes ayant déclaré des pratiques occasionnelles mais sur un échantillon plus âgé (à partir de 18 ans). Si les écarts entre les enquêtes tiennent à la fois de la nature des questionnements et des échantillons, toutes convergent vers une progression. Il est vraisemblable que la proportion de joueurs, au moins occasionnels, en France représente aujourd'hui plus de la moitié de la population.

Une pratique hégémonique chez les jeunes

Quelle que soit la méthodologie adoptée, la pratique du jeu vidéo apparaît, dans toutes les études, fortement concentrée chez les jeunes comme dans les décennies précédentes. En 2001, dans l'enquête *Loisirs culturels des 6-14 ans*, plus de 70 % d'entre eux possèdent des « jeux vidéo » à domicile et 75 % déclarent des pratiques dans l'année. En 2009, l'enquête sur *Les jeunes et les jeux vidéo*, menée par l'institut IPSOS à la demande de la *Délégation Interministérielle à la Famille*, estime à plus de 90 % le nombre d'enfants âgés entre 12 et 17 ans qui jouent au moins occasionnellement à un jeu vidéo (DIL, 2009). La même année, l'étude sur *les pratiques de consommations des jeux vidéo des Français* (CNC, 2010) compare le taux de pénétration de la pratique vidéoludique entre enfants et adultes : plus de 90 % des jeunes (10-17 ans) ont joué à des jeux vidéo dans l'année ; ils sont moins de 85 % chez les 18-24 ans et moins de 70 % chez les 35-49 ans.

En 2012, *Ludespace* donne à voir une pratique plus hégémonique encore chez les jeunes. Seuls 3 % des 12-18 ans déclarent en effet ne pas avoir joué au cours des 12 derniers mois, contre plus de 45 % chez les 45-59 ans et près de 70 % chez les 60 ans et plus (cf. Figure 29). Outre un taux de fréquence plus élevé chez les jeunes, l'enquête remarque également que, sur l'ensemble des modalités de la pratique, les enfants sont surreprésentés : ils sont à la fois ceux qui connaissent le plus de genres de jeux différents, ceux qui jouent sur le plus grand nombre de terminaux, ceux qui ont plus grand nombre de partenaires et qui jouent dans la plus grande diversité de lieux, à domicile ou à l'extérieur (Ter Minassian et al., 2021). Au regard des différentes enquêtes de la période, le jeu vidéo se révèle ainsi, comme dans les décennies précédentes, fortement ancré chez les enfants et les adolescents⁸.

Figure 29. Proportion des individus qui ont joué à des jeux vidéo au cours des 12 derniers mois (Ludespace, 2012)



Champ : Ensemble des enquêtés (n = 2 542)

Lecture : 26 % des enquêtés âgés de 11 ans ont joué tous les jours au jeu vidéo au cours des 12 derniers mois.

Source : *Les espaces du jeu vidéo en France – 2012* – CREDOC (auteur) – Ludespace (producteur)

Conformément à ce qu'observait déjà *Les jeunes et la culture de l'écran* (Pasquier & Jouët, 1999), cette pénétration concerne les jeunes de façon relativement indifférenciée selon l'origine sociale et se révèle toujours plus importante chez les garçons que chez les filles. En 2001, dans l'enquête sur les *Loisirs culturels des 6-14 ans*, tous les milieux sociaux sont concernés et

⁸ Cette surreprésentation des jeunes est observable dans l'ensemble des enquêtes de la période. Dans *EDT 2009*, près de 50 % des pratiques vidéoludiques consignées concernent les moins de 30 ans. Dans *PCF 2008*, plus de 50 % des pratiques fréquentes sont déclarées par les moins de 30 ans. 85 % des moins de 18 ans ont une pratique au moins occasionnelle, 75 % des 18-30 ans, 60 % des 30-40 ans, 49 % des 40-50 ans, 30 % des 50-60 ans et 18 % des 60 ans et plus. Cette surreprésentation se traduit également en termes de goût. Dans le volet « participation à la vie culturelle et sportive » d'EPCV (2003), à la question « quel est le loisir qui occupe le plus de temps libre », 58 % des déclarations qui mentionnent le jeu vidéo sont faites par les moins de 20 ans, suivies par les 20-40 (35 %) et les 40-50 ans (5 %). Dans l'enquête *ISSP Loisirs et sport* (2007), 37 % des 18-29 ans déclarent le jeu vidéo comme leur activité ludique « la plus fréquente » contre 23 % des 30-40 ans, 22 % des 40-50 ans, 10 % des 50-60 ans et 8 % des 60 ans et plus.

l'intensité de la pratique continue de se révéler plus forte chez les garçons : 36 % des filles apparaissent comme « non joueuses » contre 12 % seulement des garçons. Confirmant les observations de l'enquête *Les jeunes et l'écran*, l'analyse par tranche âge met en évidence une montée du jeu vidéo entre le CP et la 5^{ème}, intervalle pendant lequel les niveaux d'équipement et de pratiques se révèlent les plus élevés : 9.5 % des enfants en CP jouent quotidiennement, 22,5 % en 4^e puis 16.5 % en troisième. A mesure que le sentiment d'attachement décroît au fil de l'avancée en âge (-9 point du CM2 à la 3^e), la baisse se révèle plus marquée chez les filles que les chez garçons de sorte « qu'en 3^e la majorité des élèves ont une consommation modérée, voire inexistante (surtout chez les filles) » (Octobre, 2004,171).

L'année suivante, les vagues d'enquête d'*Enfance des loisirs* étudient de façon longitudinale l'évolution des pratiques des adolescents entre 11 et 17 ans et confirment la montée tendancielle du jeu vidéo pendant l'enfance et la préadolescence suivie d'une baisse progressive. A 11 et 12 ans ils sont ainsi près de 21 % à jouer quotidiennement contre 17 % lorsqu'ils ont 17 ans. Les non-joueurs – ceux qui ont répondu ne jamais jouer ou presque – représentent 24 % de l'échantillon à 11 ans et 28 % à 17 ans. Là encore l'effet de genre se révèle particulièrement important : entre le collège et le lycée plus de 40 % des filles déclarent en moyenne ne jamais jouer contre près de 10 % seulement chez les garçons. La baisse de l'attachement au jeu vidéo observée dans *Les jeunes et la culture de l'écran* puis dans *Loisirs culturels* est également confirmée. Si le goût pour le jeu en général et pour le jeu de société en particulier baisse au moment du lycée, le jeu vidéo n'est pas l'objet d'un rejet mais il voit sa place devenir secondaire : « en début de collège, l'usage majoritaire est le jeu (jeux vidéo 73 %), loin devant les usages communicationnels (messagerie 33 % et forums, chats 20,5 %) et la consommation de produits culturels consultations de cédéroms 29 %, téléchargement de musique, films 23 %). Avec le passage en seconde, les usages communicationnels augmentent et la consommation culturelle prend une place importante (celle de musique est multipliée par deux, et celle de films, quasi inexistante auparavant, concerne 39,5 % des adolescents usagers) [...] ». (Octobre et al., 2010, 40)

Ludespace observe également cette baisse progressive des pratiques fréquentes entre 15 et 17 ans (cf. Figure 29), mais la proportion de non-joueurs est y bien plus faible que dans *Enfance des loisirs*. Sans que l'une n'exclut l'autre, deux hypothèses viennent expliquer ces écarts entre les deux études (Coavoux, 2019). Longitudinale, *Enfance des loisirs* analyse finement les évolutions dans le temps et la relation du jeu vidéo avec d'autres pratiques culturelles. Mesurant la place des pratiques vidéoludiques des jeunes au regard de celle des adultes, *Ludespace* s'attache à saisir les pratiques de jeux vidéo fortes et faibles. Par son questionnement abondant sur le jeu vidéo⁹, *Ludespace* « sur-mesure » pourrait-on dire les pratiques de jeux vidéo et explique en partie les chiffres relativement élevés obtenus par l'enquête. Une autre explication tient au développement d'une nouvelle offre, en ligne, sur laquelle nous reviendrons dans le chapitre suivant, et, en lien, à une accélération de la diffusion des jeux vidéo dans l'intervalle des 4 ans qui sépare les deux enquêtes, très forte chez les jeunes, plus progressive chez les adultes.

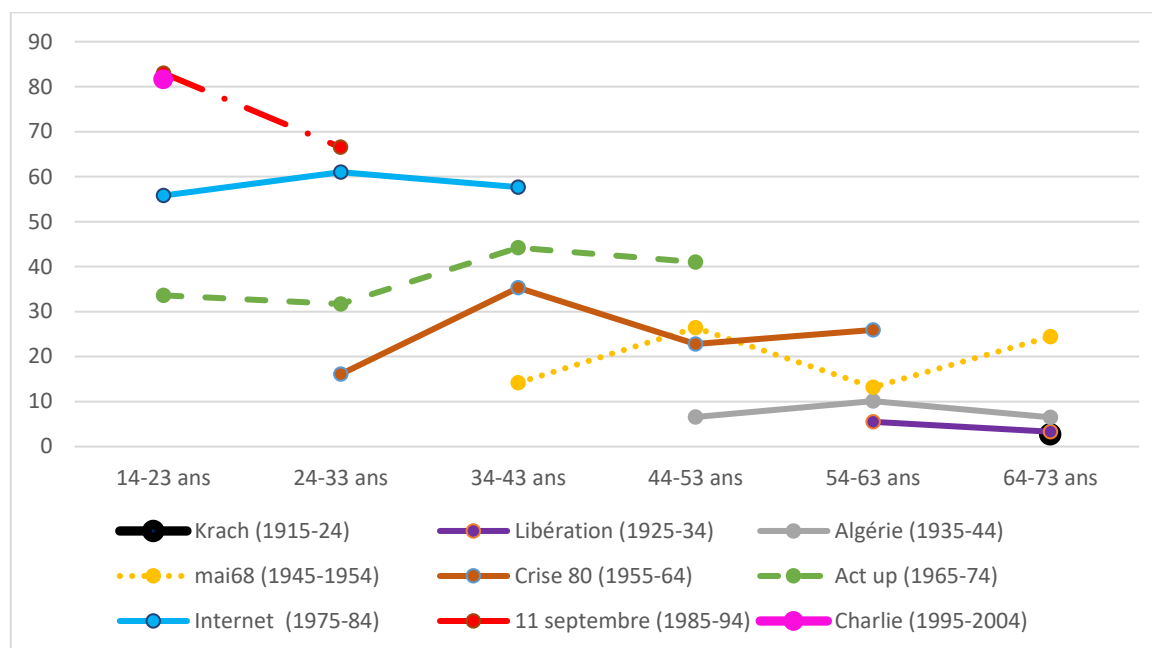
⁹ Le questionnaire comporte une série de 19 questions sur des genres de jeux. Chapitre 1.

Extension du domaine vidéoludique : génération et genre

Une pratique « en expansion »

Si la jeunesse demeure la période où les pratiques de jeux vidéo sont les plus fréquentes et les plus diverses, on observe cependant, à mesure que les études se multiplient, des pratiques de plus en plus nombreuses avec l'avancée en âge. Si l'on prend par exemple les déclarations des personnes âgées de 60 ans et plus, telles qu'elles sont mesurées dans les éditions de *PCF*, elles progressent : en 1997, près de 4 % d'entre eux déclarent avoir joué dans l'année, contre 8 % dans l'édition de 2008 et près de 18 % en 2018¹⁰.

Figure 30. Pratiques au moins occasionnelles de jeux vidéo selon les générations (PCF 1988-2018)¹¹



Lecture : entre 14 et 23 ans, 83 % des jeunes de la génération « 11 septembre » (née entre 1985 et 1994) ont joué au jeu vidéo dans l'année. Aux mêmes âges, les jeunes de la génération Act Up (née entre 1965 et 1974) sont 56 % à y avoir joué.

Source : Pratiques culturelles des Français - 1988-1989, DEP - Ministère de la Culture (producteur), ADISP (diffuseur) ; Pratiques culturelles des Français - 1997-1998, DEP - Ministère de la Culture (producteur), ADISP (diffuseur) ; Pratiques culturelles des Français - 2008, DEP - Ministère de la Culture (producteur), ADISP (diffuseur) ; Pratiques culturelles des Français - 2018-1998, DEP - Ministère de la Culture (producteur et diffuseur).

¹⁰ *Ludospace* et *Ludenquête* sont également comparables : en 2012, 20 % des seniors de plus de 60 ans déclarent des pratiques de jeux vidéo contre 44 % en 2017 dans *Ludenquête*.

¹¹ Construit par la méthode des pseudo-panel (Gardes, 1999 ; Donnat & Lévy, 2007 ; Guillerm, 2017), le graphique présenté ici se rapproche de celui présenté par Philippe Lombardo et Loup Wolff (2020) mais présente quelques différences. Des écarts, de l'ordre de deux ou 5 points, sont observables entre ce graphique et celui du rapport. Ils tiennent essentiellement au choix des variables retenues. J'ai en effet conservé la variable « avez-vous au cours de l'année au jeu vidéo au cours des 12 derniers mois ? » commune aux enquêtes tandis que le rapport du ministère a établi la pratique dans l'année à partir des « fréquences » déclarées. Ce choix a été fait pour plusieurs raisons. D'abord, j'ai souhaité intégrer l'enquête de 1988 contrairement au rapport. Certes, cette dernière ne mobilise pas le terme « jeux vidéo » mais celui de « jeux électroniques ». On peut raisonnablement penser que ce dernier renvoie en grande partie au jeu vidéo (cf. chapitre 3). Par ailleurs, les modalités de fréquences déclarées dans l'enquête de 1988 diffèrent des éditions suivantes. Pour cette raison, j'ai donc préféré conserver la variable « pratique des jeux électroniques dans l'année » afin de la comparer aux autres. En outre l'enquête de 1997 a un libellé bien spécifique : « Avez joué à des jeux électroniques sur une mini-console (Gameboy, Gamegear...) au cours des 12 derniers mois ? » Il y a dans cette édition une formulation singulière, centrée sur les consoles portables qui a pu limiter le nombre de réponses quand, dans les autres enquêtes, le terme de jeu vidéo était plus large. Mais l'enquête de 1997 comportait une autre question sur l'utilisation de « logiciels » ou de « cédéroms » de jeux sur ordinateurs. J'ai donc reconstruit une variable agrégeant les joueurs de consoles ou sur ordinateurs. En dépit de ces différences de choix les distributions et les tendances sont sensiblement les mêmes entre les deux graphiques.

Au tournant des années 2010, le jeu vidéo n'apparaît donc plus comme une stricte pratique juvénile : il présente un effet générationnel positif - les jeunes jouent plus que la génération précédente et moins que la suivante¹² - mais également un effet d'âge de plus en plus neutre, voire positif pour certaines générations, révélant, comme le montre ainsi la Figure 30, un modèle de pratiques culturelles « en expansion » (Donnat & Lévy, 2007).

Comme le pressentaient beaucoup des auteurs des premières enquêtes questionnant le jeu vidéo (Pasquier & Jouët, 1999 ; Donnat, 2009), la forte dimension générationnelle dans le développement du numérique contribue logiquement au « maintien de pratiques comme le jeu vidéo dans les tranches d'âge ultérieures » (Octobre et al. 2010, 36). « Qui a joué jouera », pourrait-on dire en paraphrasant Olivier Donnat et Florence Lévy, de sorte que cette augmentation de la moyenne d'âge des joueurs que l'on constate dans les études tient en partie au vieillissement « des premières générations de joueurs », née entre 1965 et 1974 (Lombardo & Wolff, 2020) et au relatif maintien des pratiques avec l'avancée en âge, même si elle se révèle moins fréquentes et moins diverses.

Cette apparition du jeu vidéo chez les personnes âgées tient ainsi d'un effet générationnel – quelques personnes prolongent ainsi des pratiques antérieures – mais aussi de la place croissante des jeux vidéo dans les maisons de retraites, les EPADS, les clubs ou les universités du troisième âge, comme l'analysent en détail les travaux de Gabrielle Lavenir (2017, 2021) dédiés à l'étude de la nouvelle figure du « *Senior Gamer* » ou du « *Silver Gamer* ». Sous forme d'ateliers, de séminaires ou de stages, il s'agit en effet d'initier les anciens aux « nouvelles technologies » - injonction parfois perçue comme autoritaire et épuisante par les intéressés - et dont le jeu vidéo apparaît aux professionnels comme une opportunité majeure pour « l'acquisition de compétences applicables au numérique » et une forme de maintien des compétences motrices et cognitives des seniors (Lavenir, 2021).

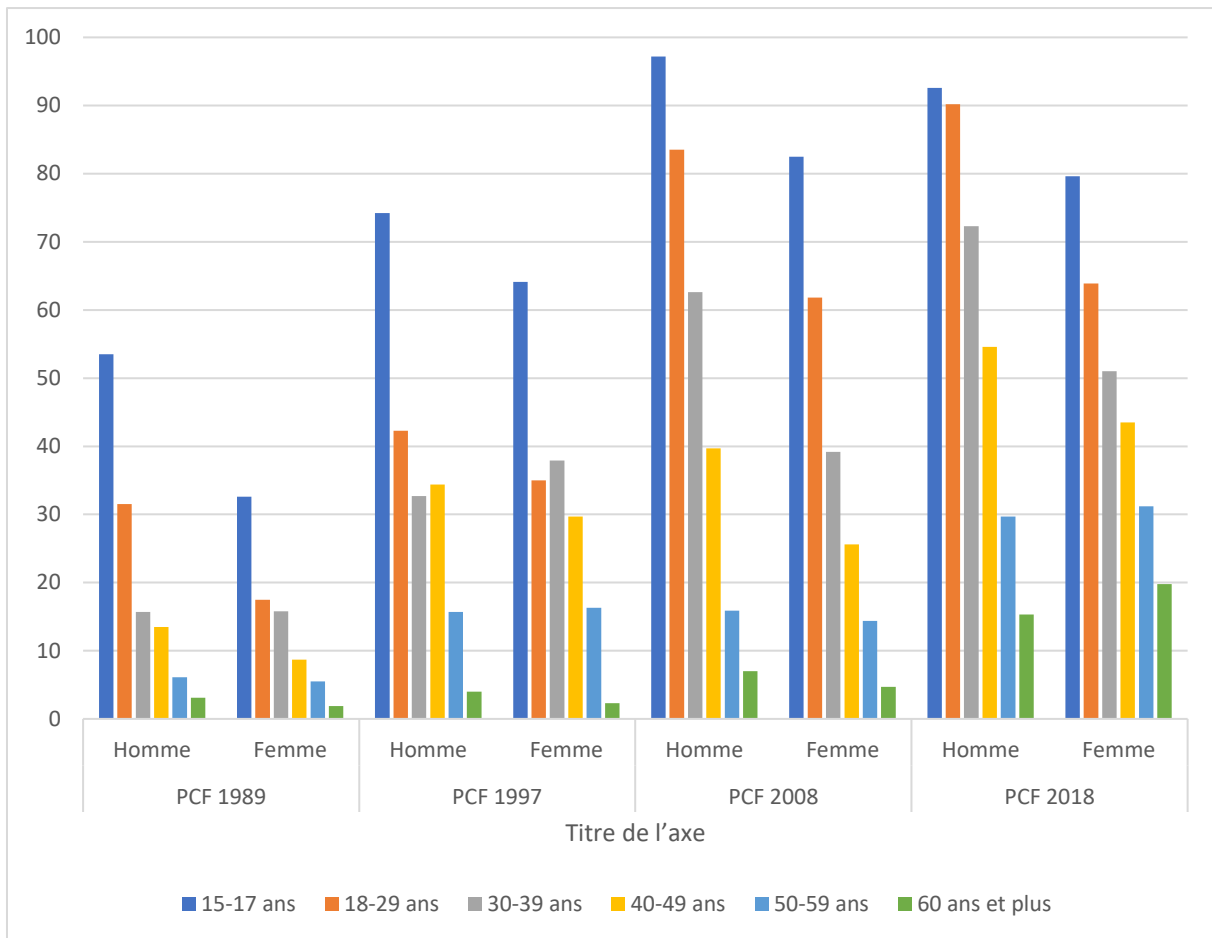
La progression des joueuses

A cet effet générationnel s'ajoute un processus continu de féminisation des pratiques vidéoludiques qui contribue fortement à leur progression. La multiplication des enquêtes au tournant des années 2000 met en effet en évidence une forte logique de rattrapage : elles observent toutes ou presque la présence croissante de joueuses¹³. L'analyse comparée des enquêtes *PCF* entre 1989 et 2018 voit les écarts homme/femme se réduire mais cette féminisation n'est pas uniforme. Plus en détail, les taux de progression les plus élevés se situent à la fois chez les jeunes et les personnes âgées : en 1989, 53 % des garçons âgés entre 15 et 17 ans jouaient au moins occasionnellement au jeu vidéo contre 32 % des filles du même âge. En 2018, l'écart n'est plus que 13 points (93 % des garçons contre 80 % des filles).

¹² Ce qui semble moins vrai pour les deux dernières générations. On peut penser qu'on atteint ici un plafond autour de 80 % d'une classe d'âge qui joue.

¹³ Qu'il s'agisse des enquêtes commandées par le SELL ou par le CNC, la progression des joueuses entre les vagues des mêmes enquêtes est quasi-constante. En 2018, l'enquête du SELL estime à près de 53 % d'hommes et de 47 % des femmes jouant régulièrement parmi la population de 10 ans et plus (SELL, 2018). L'analyse de la féminisation des pratiques dépend cependant fortement des jeux qui sont retenus dans les enquêtes, notamment, nous y reviendrons, selon qu'elles intègrent par exemple les « *girls games* », ces jeux marqués et adressés à l'attention des publics féminins.

Figure 31. Pratiques de jeux vidéo par genre et âges entre 1988 et 2018



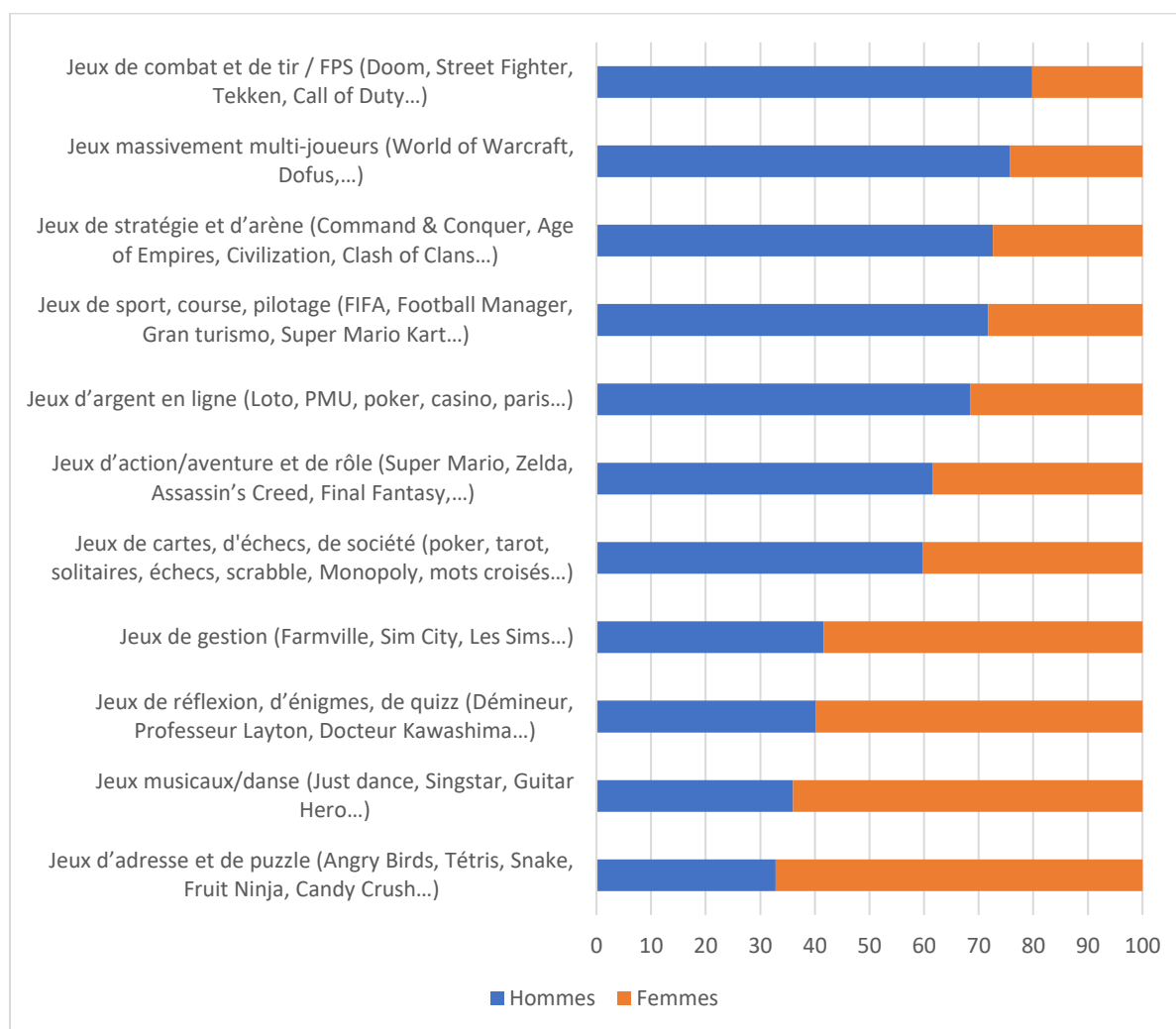
Champ : Ensemble des enquêtés (15 ans et plus).

Lecture : en 2018, 20 % des femmes de 60 ans et plus ont joué à un jeu vidéo au cours des 12 derniers mois.

Source : Pratiques culturelles des Français - 1988-1989, DEP - Ministère de la Culture (producteur), ADISP (diffuseur) ; Pratiques culturelles des Français - 1997-1998, DEP - Ministère de la Culture (producteur), ADISP (diffuseur) ; Pratiques culturelles des Français - 2018-1998, DEP - Ministère de la Culture (producteur et diffuseur).

Cette augmentation des joueuses de jeux vidéo ne doit pas masquer les différences de pratiques en termes de titres privilégiés, de fréquences et de modalités des usages. Lorsque les enquêtes testent ainsi des genres de jeux vidéo, elles affichent un public tendanciellement plus masculin que féminin sur l'ensemble des catégories mobilisées. Six des neuf genres retenus par PCF en 2008 sont significativement plus pratiqués par les hommes que par les femmes. Dans l'édition de 2018, onze types de jeux sont mesurés et six d'entre eux sont plus souvent pratiqués par les hommes que par les femmes. L'écart se révèle maximal pour certaines catégories comme les jeux de combat, les jeux massivement multijoueur, les jeux de stratégie les jeux musicaux et les *puzzle games* à l'image de *Candy Crush* (cf. Figure 32). Dans *Ludespace*, qui mesure près de 19 types de jeux, l'effet de genre est redoublé par un effet d'âge : les enfants jouent à des types de jeux plus variés (7 genres en moyenne ; 6 genres pour les filles et 9 pour les garçons [différence significative]) que les adultes (3 en moyenne ; 3,5 pour les garçons et 2 pour les filles [différence significative]). Le genre, dans les deux groupes d'âge, reste un facteur important de différenciation.

Figure 32. Répartition des types de jeux pratiqués dans l'année selon le genre dans l'enquête *Pratiques culturelles 2018*



Champ : Ensemble des enquêtés (15 ans et plus) (n= 9 234).

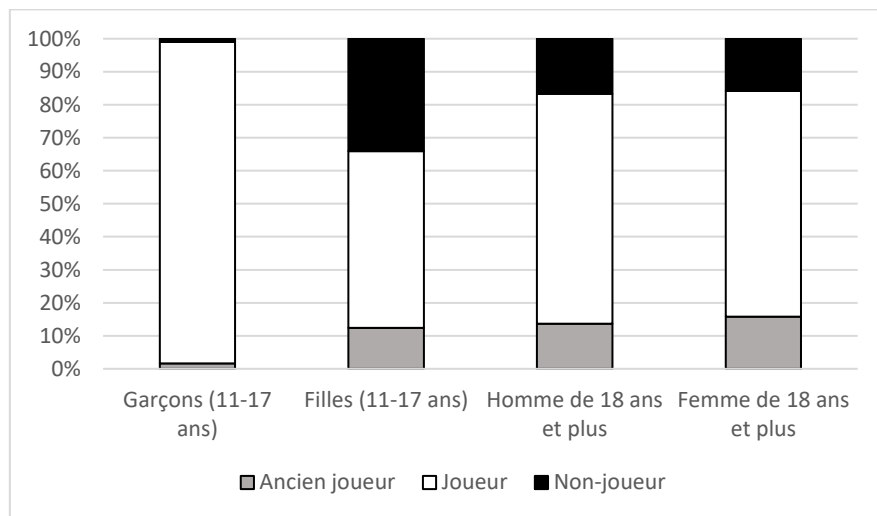
Lecture : 80 % des hommes ont joué à un jeu de combat et de tir/FPS au cours des 12 derniers mois.

Source : Pratiques culturelles des Français - 2018-1998, DEP - Ministère de la Culture (producteur et diffuseur).

Les différences entre hommes et femmes portent également, nous l'avons vu, sur les fréquences. Dans l'enquête *Enfance des loisirs* (Octobre *et al.*, 2010) la pratique au moins hebdomadaire (c'est-à-dire « 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 n'est que de 65 % des garçons. Les joueuses hebdomadaires sont estimées autour de 35 % et seulement à près de 14 % quand elles ont 17 ans. La proportion de joueurs décroît ainsi plus rapidement chez les filles que chez les garçons.

Ludespace observe un écart plus important encore : les jeux vidéo apparaissent comme véritablement hégémoniques chez les garçons de 11-17, qui sont 88 % à jouer au moins de façon hebdomadaire, contre 43 % des filles. On observe cependant dans cette enquête que, sur l'ensemble des intervalles d'âge, les écarts entre homme et femmes se réduisent avec l'avancée en âge. Si l'on examine les différences de pratiques au moins occasionnelles de jeu vidéo selon le genre au sein des populations enfantines et adultes, la corrélation entre le sexe et l'intensité est beaucoup plus faible chez ces derniers.

Figure 33. Proportion de joueurs, d'anciens joueurs et de non-joueurs chez les enfants et les adultes (Ludespace, 2012)



Champ : Ensemble des enquêtés (n = 2 542).

Lecture : 97,4 % des enfants âgés entre 11 et 17 ans ont joué à des jeux vidéo dans les 12 derniers mois. 1,6 % sont des « anciens joueurs » : ils ont joué à un jeu vidéo mais il y a plus d'un an.

Source : *Les espaces du jeu vidéo en France – 2012* – CREDOC (auteur) – Ludespace (producteur).

On peut interpréter cette baisse progressive des écarts hommes-femmes avec l'avancée en âge à la fois comme un effet mécanique du vieillissement mais également comme une transformation de la valeur symbolique du jeu vidéo : chez les adolescents, le jeu vidéo est un marqueur identitaire plus important que chez les adultes. L'adolescence constitue un moment où les pratiques culturelles en générale sont particulièrement centrales dans l'affirmation de l'identité de genre (Pasquier 2005a). On constate également dans les enquêtes ce que d'autres travaux avaient pu souligner sur les pratiques ludiques enfantines en général : si les filles jouent tendanciellement moins que les garçons aux jeux vidéo, elles franchissent plus facilement les frontières symboliques du genre en jouant à des jeux que l'on pense comme plus spécifiquement masculins. La logique inverse reste moins vraie. Dans *Ludespace*, très peu de garçons déclarent comme jeux « souvent joués » des titres majoritairement féminins comme *Amour Sucré* ou *Léa Passion Vétérinaire* quand les filles sont plus souvent présentes sur des jeux majoritairement masculins comme les jeux de combat.

Une sous-estimation des pratiques vidéoludiques féminines dans les enquêtes

Si toutes les enquêtes observent ainsi une logique de rattrapage tout en soulignant le caractère masculin du jeu vidéo, elles mésestiment très souvent les pratiques vidéoludiques féminines. Cette sous-estimation tient à la fois de la manière dont est structuré le marché du jeu vidéo, principalement adressé aux hommes, mais également à la construction des questionnaires. On s'aperçoit en effet à travers les différentes enquêtes que, d'une part, plus elles multiplient les types de jeu, plus les écarts de genre se réduisent et que, d'autre part, l'absence de certains types de jeux, peu visibles médiatiquement, minimisent la présence des joueuses. On peut penser au « petits » jeux sur mobile comme *Candy Crush*, aux jeux préinstallés comme *Le Solitaire* ou *la Dame de Pique*, mais aussi aux *Girls Games*, ces jeux pensés et marquetés à l'attention des publics féminins, emblématiques de cette « *girl culture* » (Mitchell & Reid-Walsh, 2008). Centrés sur la romance, l'attention à l'apparence, le soin des autres et « la culture des

sentiments » (Pasquier, 1999) ces jeux vidéo « girly » offre une vision normative de la féminité, hétéronormée le plus souvent, dans laquelle les joueuses doivent incarner un rôle de consommatrice, de cuisinière, de mère de famille, de passionnées de mode, d'éternelle romantique ... dans des univers rose-bonbons.

Figure 34. Girls games



Couverture du jeu Alexandra Ledermann 6 : l'école des champions (Ubisoft, 2009)

Couverture du jeu Léa, passion Mode (Ubisoft, 2007)

Couverture de la bande dessinée inspirée du jeu vidéo Amour Sucré (Akileos, 2012)

Le jeu vidéo s'est historiquement constitué dans un univers masculin, produit principalement par des hommes et pour des hommes. Cette « masculinité militarisée » (Kline *et al.*, 2003) a largement dominé le marché dans son histoire en valorisant certaines formes d'expériences vidéoludiques, pensées comme typiquement masculines, à l'attention d'un public lui-même considéré comme masculin : guerre, affrontement, stratégie, compétition, etc. A partir des années 1990, un virage est opéré dans le secteur du jeu vidéo. Émergent sur le marché des produits marqués et adressés aux jeunes filles, sous l'impulsion notamment des industries du jouet. *Mattel*, *Hasbro* et *Disney* furent parmi les plus célèbres promoteurs de ces jeux vidéo, mettant en scène des univers et des expériences liés au soin, au déguisement ou au faire-semblant. En 1991, *Barbie Fashion Designer* est l'un des premiers succès de ce type qui concurrence les jeux vidéo traditionnels en termes de vente (Kline *et al.*, 2003). D'autres franchises connaissent un succès comparable depuis : *Alexandra Ledermann*, *Hannah Montana* ou encore *Léa Passion*.

Ramenés à l'étiquette de *Girls games* (Cassell & Jenkins, 2000), la labellisation de ces jeux sous ce seul terme écrase le plus souvent la diversité des pratiques féminines et des contenus qui leur sont adressés (on notera qu'on parle rarement de *boys games*). La finesse d'analyse, en termes de catégories, que l'on connaît pour les produits dont le public est majoritairement masculin, est bien moindre, de sorte que la plupart des études interrogent leurs enquêtés sur des catégories et des pratiques principalement masculines. Cette prépondérance est d'autant plus grande, voire redoublée, que la reproduction sociale dans les enquêtes sur le jeu vidéo est forte. En effet, comme soulignée par Justin. Cassell et H. Jenkins (1998), les chercheurs dans ce

domaine sont souvent des hommes qui, parce qu'ils mobilisent nécessairement leur propre connaissance du jeu vidéo, sous-évaluent un certain nombre de titres pratiqués par les joueuses qui par ailleurs tendent à sous-déclarer ces pratiques perçues parfois comme « honteuse » (Soler-Bénonie, 2019).

A titre plus personnel et anecdotique, c'est dans le cadre d'une enquête sur les chambres d'enfant que j'ai pu mesurer l'ampleur du décalage. Alors que nous interrogeons avec des collègues des enfants, garçons et filles, sur les objets qu'ils et elles possédaient dans leur chambre et les jeux qu'ils et elles pratiquaient sur leur consoles, ordinateurs, tablettes et smartphones, les fillettes montraient une diversité de jeu vidéo, récurrents dans l'échantillon, et qu'elles n'évoquaient paradoxalement pas dans les entretiens lorsqu'on les questionnait sur leur pratique de jeux vidéo : *Cromimi, Ma bimbo, Amour sucré, Cooking Mama, La vie d'Emma : ma Clinique pour Chien, My Horse Club, Oh My Dollz* (Berry, 2017). Dans toutes les enquêtes mesurant les jeux vidéo, jusque dans les périodes récentes, rares sont celles qui mentionnent ces genres et ces titres, ne serait-ce qu'à titre d'exemple, et aucune étude universitaire n'y est consacrée à l'exception, en France, du travail de Leticia Andlauer sur le jeu *Amour Sucré* (2019), que j'ai eu le plaisir de co-encadrer.

Nombre d'acteurs et d'observateurs de ce secteur culturel se félicitent aujourd'hui de l'augmentation des pratiques féminines, en mettant en avant des « e-sportives », en promouvant et en sponsorisant des *teams* de joueuses dans des jeux compétitifs comme les FPS ou les jeux de combat (Mora, 2005). Si leurs intentions peuvent sembler tout à fait légitimes et louables, ils contribuent le plus souvent à une certaine confusion dans la compréhension générale des pratiques vidéoludiques. Plus encore, ils maintiennent une forme de domination masculine dans la hiérarchisation même des pratiques : sont en effet valorisées les joueuses qui jouent à des jeux « de garçon », des jeux d'affrontement, tandis que les jeux de maquillage, les jeux de séduction ou de cuisine sont occultés, sinon relégués à des « petits » jeux ou à des pratiques dites *casual*, loin de la culture vidéoludique la plus visible médiatiquement et la plus légitime dans une certaine mesure.

Qu'il s'agisse de jeux vidéo (Kline, 2003), de jeux de société ou de jouets (Brougère, 2003), cet ensemble de *girls games* sont souvent ignorés des enquêtes quand ils ne sont pas dénoncés pour le caractère stéréotypé et sexiste des contenus, à l'image de *Barbie*, du jeu vidéo *Cooking Mama* (Benonie-Soler, 2013) ou encore du jeu de société *Destin : le jeu de la vie*. Les objets associés au féminin sont souvent considérés comme négligeables et ne sont souvent pensés qu'en relation à des objets supérieurs associés au masculin. Pour autant les études de réception auprès des joueuses de *girls games* donnent à voir un paysage plus complexe que ce que ce qu'une lecture critique, ramenant souvent le jeu à un texte, peut donner à voir. Dans son enquête ethnographique sur le jeu *Amour Sucré*, dont le but est d'entretenir une ou plusieurs relations amoureuses dans un lycée, Leticia Andlauer (2016, 2019) remarque le caractère très réflexif des joueuses sur leur pratique. Confrontées à des contenus proches de ceux des romans « à l'eau de rose » (Radway, 2000) ou des séries télévisées pour adolescentes (Pasquier, 1999), elles en viennent à discuter sur les forums des relations entre genre et sexe, à débattre de la diversité des orientations sexuelles des personnages et à interroger plus largement la question des frontières de la féminité et de la masculinité. Dans une perspective proche, Catherine Monnot observe la

façon dont des jeunes filles à travers différents loisirs, notamment les jeux de danse ou de Karaoké pour partie adaptés d'émission de télévisée de radio crochet comme la *Star Academy*, apprennent à faire « la jeune fille » en s'écartant des injonctions parentales tout aussi normatives : « Entre pairs et grâce à un échantillon de modèles féminins, elles s'approprient les codes et les usages de la "féminité" par la mise en activité de la voix et du corps, dans une période de trouble identitaire entre l'enfance et l'âge adulte, entre le statut de « petite » fille qu'elles réfutent déjà, et celui de femme qu'elles s'essayent à anticiper. » (Monnot, 2008, 112)

La stratification sociale des jeux vidéo : entre affinités enfantines et distinctions adultes

Pratiques de « riches », pratiques de « pauvres »

Si le genre, l'âge et la génération se révèlent comme les variables les plus explicatives de la distribution des pratiques vidéoludiques, elles ne font pas pour autant disparaître les effets des milieux sociaux. L'exploration des enquêtes à partir des années 2000 donne en effet à voir une stratification sociale en partie conforme à celle observée la décennie précédente. Elle concerne les équipements d'abord. Dans l'édition *PCF* de 2008, les classes moyennes et supérieures tendent à jouer, comme dans les décennies précédentes, sur ordinateur (50 % des ménages de cadre contre 31 % des ménages ouvriers), alors que les milieux modestes jouent davantage sur console (48 % des ménages ouvriers contre 31 % des ménages de cadre)¹⁴. En 2012, *Ludespace* observe également cette stratification des équipements en mesurant également la place occupée par les tablettes¹⁵.

Tableau 16. Pratiques de jeux vidéo dans l'année sur différents supports (Ludespace 2012)

	Pratique sur tablette	Pratique sur ordinateur	Pratique sur console de salon
Agriculteurs exploitants	27,8 %	61,1 %	77,8 %
Artisans, commerçants et chefs d'entreprise	30,2 %	51,2 %	60,5 %
Cadres et professions intellectuelles supérieures	37,4 %	64,1 %	66,4 %
Employés	25,7 %	62,7 %	70,1 %
Ouvriers	19,4 %	55,5 %	74,9 %
Professions Intermédiaires	25,7 %	59,4 %	70,1 %

Champ : Population active (n = 1 590)

Lecture : 19,4 % des ouvriers ont joué à un jeu vidéo sur tablette dans les 12 derniers mois.

Source : *Les espaces du jeu vidéo en France – 2012* – CREDOC (auteur) – Ludespace (producteur)

¹⁴ Cette stratification est régulièrement observée dans les enquêtes. Dans celle du CREDOC de 2008, 33 % des non diplômés sont équipés d'ordinateurs contre 91 % des diplômés du supérieur (CREDOC, 2008).

¹⁵ Dans la dernière édition du *Baromètre du numérique* (CREDOC 2021) les écarts sont selon les PCS sont toujours de mises : 83 % des cadres ont un ordinateur contre 57 % des ouvriers. La tablette reste également plus présente dans les classes moyennes et supérieures : 73 % des cadres en possède contre 52 % des ouvriers.

Conformément à ce que remarquait Pierre Bruno dans les années 1990, les plateformes structurent en partie les types de jeux pratiqués. On observe ainsi dans les différentes enquêtes une pratique populaire orientée autour des jeux de sports (football et course de voitures) sur consoles et une pratique plus fréquente dans les classes moyennes et supérieures sur ordinateur autour des jeux de stratégie et d'aventure. Dans la dernière édition de *Pratiques Culturelles des Français* en 2018, les ouvriers sont surreprésentés sur les « jeux de sport, course, pilotage (FIFA, Football Manager, Gran turismo, Super Mario Kart...)»¹⁶ et les « jeux de combat et de tir / FPS (Doom, Street Fighter, Tekken, Call of Duty...)»¹⁷ tandis que les cadres et les professions intermédiaires jouent significativement plus que les autres aux « jeux de réflexion, d'énigmes, de quizz (Démineur, Professeur Layton, Docteur Kawashima...) »¹⁸.

Pratiques enfantines et pratiques adultes

Cette stratification à l'échelle de la population masque en réalité des différences importantes entre le monde vidéoludique des adultes, plus distingué, et celui des enfants, plus éclectique et conformiste. Chez ces derniers, l'origine sociale semble en effet provisoirement relâcher son emprise tandis que celle liée au genre apparaît comme plus prégnante. En revisitant les données des vagues *Enfance des loisirs* et en recodant la variable ouverte « quel est ton jeu vidéo préféré ? », les écarts chez les enfants tiennent principalement à des différences de sexe et très peu à l'origine sociale des parents. Ainsi, parmi la centaine de jeux vidéo cités sur les 4 vagues de l'enquête, les jeux majoritairement évoqués comme *Mario* ou les *Sims* concernent l'ensemble de l'échantillon, de façon relativement indifférenciée selon la PCS des parents. Quelques exceptions sont cependant notables pour *PES* et *FIFA*, deux jeux de football un peu plus mentionnés par les enfants dont les parents sont ouvriers. Le jeu vidéo apparaît peu marqué socialement chez les jeunes comme le remarquent les auteurs d'*Enfance et loisirs* pour d'autres registres culturels : « le genre fait au total beaucoup plus souvent la différence que l'origine sociale, même si dans certains cas c'est une combinaison des deux qu'il faut retenir » (Octobre et al., 2010, Mercklé, 2011).

Ce relâchement provisoire de l'origine sociale des parents sur les pratiques vidéoludiques de leurs enfants est confirmé par *Ludespace* qui permet de comparer, grâce un sous-échantillon d'enquêtés âgés entre 12 et 17 ans, les pratiques des enfants et des adultes. Lorsque l'on mesure ainsi les 19 genres de jeux pratiqués dans l'année au regard de la catégorie socioprofessionnelle des parents, ils sont également répartis chez les enfants indépendamment de leur l'origine sociale. Lorsque l'on examine ces mêmes catégories chez les adultes, les différences sont plus significatives et l'on peut constater une certaine opposition entre les jeux pratiqués par les cadres supérieurs et ceux des ouvriers : Les FPS, les jeux de combats et les jeux de sport/courses sont tous plus joués dans les milieux populaires.

¹⁶ Dans *PCF 2018*, 53 % des ouvriers déclarent avoir joué des jeux de sport et de course dans les 12 derniers mois contre 36 % en moyenne sur l'ensemble des catégories.

¹⁷ Dans *PCF 2018*, 35 % des ouvriers déclarent avoir joué des jeux de combats et de tir dans les 12 derniers mois contre 22 % en moyenne sur l'ensemble des catégories

¹⁸ Dans *PCF 2018*, 30 % des cadres et des professions intermédiaires jouent à des jeux de « réflexion » contre 19 % des ouvriers.

Tableau 17. Genres vidéoludiques pratiqués par les adultes selon les PCS (Ludespace 2012)

	Ouvriers	Employés	Professions Intermédiaires	Cadres et professions intellectuelles supérieures	Artisans, commerçants et chefs d'entreprise
Jeux vidéo de sport	29,1 %	20,5 %	24,1 %	19,4 %	6,8 %
Jeux vidéo de course	32,4 %	18,1 %	22,3 %	20,7 %	6,5 %
FPS	37,6 %	12,9 %	24,3 %	18,8 %	6,4 %
Jeux de combat	34,6 %	19,2 %	19,2 %	17,3 %	9,6 %

Champ : Population adulte (n = 2 042)

Lecture : 29.1 % des ouvriers ont joué à un jeu vidéo de sport dans les 12 derniers mois.

Source : *Les espaces du jeu vidéo en France – 2012* – CREDOC (auteur) – Ludespace (producteur)

Pour éviter l'imposition de catégories construites par les chercheurs¹⁹, la distribution des pratiques a également été analysée dans *Ludespace* au regard des titres auxquels les enquêtés déclaraient avoir le plus joué au moment de l'étude. Il s'agissait d'une question ouverte, où les répondants pouvaient proposer un nom. Nous avons recodé ces titres en une nouvelle variable. L'analyse croisée confirme d'une part chez les enfants une relative indifférence des réponses aux origines sociales des parents. D'autre part, elle révèle une association robuste chez les adultes entre les milieux ouvriers et les jeux de course (et surtout, parmi ceux-ci, les courses automobiles, ainsi que les FPS) et une préférence des cadres et des professions intellectuelles supérieures pour les jeux d'entraînement cérébral, les jeux de réflexion et les jeux de stratégie en temps réel.

Tableau 18. Jeux vidéo déclarés comme « les plus joués » (Ludespace, 2012)

	Jeux de patience, Chiffres/lettres, puzzle, entraînement	Sports et sports mécaniques	Musique, Danse, Adresse	Jeux de construction/Gestion	Jeux de combats (FPS, beat,...)	Plateformes/Circuits
Ouvriers	35,7 %	15,6 %	12,3 %	10,4 %	18,2 %	7,8 %
Employés	58,7 %	7,0 %	9,9 %	8,1 %	7,0 %	9,3 %
Professions Intermédiaires	59,9 %	6,8 %	7,3 %	8,9 %	7,8 %	9,4 %
Cadres et professions intellectuelles supérieures	67,1 %	9,4 %	7,4 %	6,7 %	4,7 %	4,7 %
Artisans, commerçants et chefs d'entreprise	57,7 %	7,7 %	9,6 %	11,5 %	5,8 %	7,7 %

Champ : Population adulte (n = 2 042).

Lecture : 67,1 % des cadres et professions déclarent jouer au moment de l'enquête à un jeu de type « jeux de patience ».

Source : *Les espaces du jeu vidéo en France – 2012* – CREDOC (auteur) – Ludespace (producteur).

Le goût comme ajustement aux conditions sociales de possibilité

Cette dichotomie entre pratiques des adultes et pratiques des enfants interroge d'une certaine façon les cadres théoriques habituellement mobilisés pour analyser la différenciation sociale des pratiques culturelles et dont on peut distinguer trois approches (Pasquier, 2005b) : le modèle

¹⁹ Les catégories de jeux utilisées dans *Ludespace* sont très proches de celles de la population des joueurs et de l'industrie. Elles présentent ainsi des limites. Dans une même catégorie, il peut exister des différences importantes en termes de contenu et de gameplay. Un FPS produit par l'industrie de masse ou par des concepteurs de jeux indépendants s'adresser à différents types de public.

de la légitimité culturelle dans lequel les groupes sociaux se différencient par les biens qu'ils consomment ; le modèle de l'omnivorerie qui affirme que les catégories sociales supérieures se distinguent des autres en ce qu'elles consomment à la fois de la culture élitiste et de la culture populaire ; le modèle affinitaire ou conformiste dans lequel les consommations culturelles sont le produit de l'inscription dans des réseaux sociaux plutôt que de la position de classe. Sans être strictement opposés, ces cadres d'analyses accordent, selon les cas et à des degrés divers, une importance à des variables différentes : âge, genre, milieu social, capital social, culturel, économique, etc.

L'étude des pratiques vidéoludiques montre que ces approches se combinent. Dans *Ludespace*, deux modèles, celui des affinités et celui de la distinction, se succèdent, s'articulent et expliquent la façon dont les pratiques vidéoludiques évoluent au cours du temps. Chez les enfants, les pratiques apparaissent comme peu marquées par les positions de classe, et les logiques affinitaires importantes. La socialisation entre pairs (ami.e.s et fratrie) est dominante dans le choix des jeux et dans la construction d'une culture vidéoludique. L'influence de la famille ne se fait que peu ressentir sur le contenu des jeux mais principalement sur la régulation de la pratique (Fichez, 2001 ; Dajez & Roucoux, 2009, 2010). À l'inverse, le modèle de la distinction (Bourdieu, 1979), qui suppose une homologie structurale entre la position de classe et les pratiques culturelles, prend le dessus chez les adultes.

Ce passage de la dynamique affinitaire à une logique de distinction semble se produire pendant la période « jeune adulte ». L'entrée dans la vie active, l'engagement dans une relation, le fait de devenir parent sont des moments où les pratiques vidéoludiques se transforment et où les goûts se redéfinissent. La préférence pour un type de jeu spécifique s'ajuste dans une certaine mesure au nouveau statut social : préférer des sessions de jeu courtes par exemple parce qu'il faut travailler en journée, avoir un bébé dont il s'agit s'occuper, une relation à entretenir, etc. C'est une dimension que j'avais particulièrement observée à l'occasion de mon enquête sur les jeux en ligne (Berry, 2012) et sur laquelle je reviendrai²⁰ : les pratiques de la majorité des joueurs rencontrés au début de l'enquête et qui pratiquaient à hauteur de 20 heures par semaine, se réduisaient ou se transformaient massivement sous l'effet notamment de l'arrivée d'un (nouvel) enfant, lors d'un (nouveau) métier ou avec l'entrée dans une vie de couple. Déclarant préférer « des jeux plus courts », « ne plus aimer les gros jeux », le changement de goût affiché apparaissait d'abord comme un ajustement aux conditions sociales de possibilité de la pratique.

Conclusion : la massification du jeu vidéo

L'entrée dans le nouveau millénaire observe une massification du jeu vidéo en France. A mesure que l'équipement progresse dans les foyers, il se diversifie. Si les jeunes restent les principaux consommateurs, il s'étend au reste de la population. La pratique se féminise et avance en âge sous l'effet du vieillissement des premières générations de joueurs. Cet effet générationnel ne doit pas masquer le caractère socialement situé des pratiques. Si les enfants et les adolescents se caractérisent par une consommation plutôt omnivore et en conformité avec

²⁰ Cf. chapitre 5.

ce à quoi le groupe de pairs joue, la pratique est fortement stratifiée chez les adultes et donne à voir un monde populaire du jeu vidéo plus orienté sur les jeux de courses, de sports et de tir et un monde plus distingué sur les jeux d'aventure et de réflexion.

Cette distribution des pratiques permet de comprendre la manière dont est structuré aujourd'hui le champ académique des études sur les jeux vidéo. Comme le souligne l'analyse bibliométrique menée par Vinciane Zabban, Samuel Coavoux et Manuel Boutet (2017), les jeux de course et de sport, ancrés dans les milieux populaires, sont généralement absents des revues académiques au profit des jeux de rôle (en ligne) et des jeux « indépendants ». Les pratiques vidéoludiques populaires, et plus encore lorsqu'elles sont féminines, connaissent ainsi une double domination : celle liées au genre mais aussi celle liées au milieu social. Jouer à un « jeu de fille » quand on est une fille de milieu modeste prédispose à n'être que peu, voire pas, considérée dans les enquêtes et la littérature sur le jeu vidéo. Il en va de même pour les titres par les personnes âgées (Lavenir, 2021), tels que le *Solitaire* ou la *Dame de Pique* ou encore les adaptations en ligne de jeux de société comme la belote, le tarot ou les mots croisés en ligne.

Cette différenciation des pratiques chez les adultes permet également de comprendre les raisons pour lesquelles, au tournant des années 2000, certains jeux vidéo, plutôt que d'autres, entrent à l'université. C'est en effet aux jeux de rôle en ligne, pratiques de classe moyenne et supérieures, que des premières thèses sont consacrées. Comme le remarque Mathieu Triclot (2011), ces « mondes virtuels » sont les premiers objets des *Game studies* (Triclot, 2011) et contribuent d'une certaine manière à structurer ce champ. A partir des années 2000, les colloques se multiplient, des revues académiques éponymes défendent la singularité de la recherche sur le jeu vidéo (Zabban, 2012) à mesure des associations de chercheurs se constituent. On peut ainsi penser à la *Digital Games Research Association* créée en 2003 (DIGRA) ou encore, en France, à l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines et Sociales (OMNSH) créé en 1999 (Meunier, 2017).

Parmi les problématiques qui justifient de consacrer une thèse au jeu vidéo (et parfois un financement), l'addiction apparaît comme l'un des domaines privilégiés, plus particulièrement dans le champ de la psychologie et de la santé. Du côté de la sociologie et de l'anthropologie, c'est plutôt à la question des sociabilités et des communautés « virtuelles » que s'intéressent les premiers travaux. Pouvant abriter plusieurs milliers de joueurs simultanément par le biais du réseau mondial, les jeux vidéo en ligne font l'objet de nombreux questionnements sur la nature des relations et des liens tissés entre les joueurs, mais aussi sur les formes sociales et politiques que prennent les collectifs organisés dans ces « deuxièmes mondes » sur Internet.

Chapitre 5. La virtualisation du jeu : ce que le numérique fait aux sociabilités

La massification des pratiques vidéoludiques au tournant des années 2000 s'accompagne du développement d'une nouvelle offre de jeux qui se pratiquent exclusivement ou de manière optionnelle sur internet. A mesure qu'il s'installe dans les foyers¹, le réseau mondial permet en effet de partager des parties avec d'autres joueurs à tout moment de la journée et de la nuit. Il renouvelle d'une certaine façon les formes traditionnelles de pratiques collectives par la possibilité de jouer, seul depuis chez soi, avec toute personne, connue ou inconnue, connectée au même moment, à des jeux vidéo ou à des adaptations de jeux de société plus anciens : *Scrabble*, poker (Brody, 2015), échecs, dames, paris sportifs ...

Cette « virtualisation » des pratiques ludiques s'observe tout particulièrement dans le développement d'un nouveau type de jeux à l'aube des années 2000, les MMORPG² qui, à l'instar de l'un des plus célèbres d'entre eux, *World of Warcraft*, permettent de vivre une deuxième vie dans un univers simulé. La promesse faite par ces dispositifs d'une immersion radicale dans la fiction trouve rapidement un écho médiatique. La rhétorique de la « révolution », comme le titrent un article de *Libération* et de *La Tribune* en 2007 à propos du jeu *Second Life*, témoigne d'une certaine fascination parfois teintée d'inquiétude³. Autour de ces jeux de rôle d'un genre nouveau se voit réactualisée une ancienne critique de la philosophie morale et des techniques : la disparition du réel au profit du monde des images et de l'artifice, la victoire du simulacre (Baudrillard, 1981).

Dans le champ académique, ces « mondes sans fin » (Coulombe, 2010) sont perçus dans un premier temps comme de nouveaux territoires ludiques, mais aussi politiques, relativement autonomes, qu'il s'agit d'explorer à la manière des anthropologues découvrant un nouveau continent (Trémel 2003 ; Boellstorff, 2013 ; Servais, 2021). Dans le même temps, la controverse médico-sociale sur l'addiction au jeu vidéo trouve dans ces dispositifs de nouveaux prolongements (Mauco, 2008). Les premières enquêtes empiriques sur les mondes virtuels, principalement des monographies, vont cependant rapidement mettre à mal les discours sur le caractère addictif, déréalisant et « sans fin » de ces dispositifs (Boutet, 2008 ; Zabban 2009). En effet, si toutes observent l'importance des sociabilités numériques et de l'engagement des joueurs dans ces espaces, elles constatent d'une part que ces jeux ont une limite - celle que leur imposent les usagers lorsqu'ils arrêtent - et soulignent, d'autre part, la perméabilité des activités entre « réel » et « virtuel ». L'enquête de T.L. Taylor sur le monde virtuel d'*Everquest* (2009) aux Etats-Unis illustre particulièrement bien cette logique en démarrant son compte rendu ethnographique par la description d'une rencontre de joueurs « *in real life* », « dans la vraie vie ». Pour la situation française, mes propres travaux, que je resituerai ici, ont contribué, avec d'autres (Zabban, 2011), à la déconstruction des discours sur la virtualisation des loisirs, au sens d'une déréalisation, au travers d'une recherche doctorale dédiée à l'étude des sociabilités

¹ Entre 2004 et 2019, le taux d'équipement d'Internet dans les foyers passe de 31 % à 86 %. (Insee, SRCV).

² Acronyme de *Massively Multiplayers Role Playing Game*, littéralement jeux de rôle massivement multijoueurs.

³ Comme aujourd'hui à propos du projet de « métaverse » de Facebook.

développées au sein de ces mondes numériques et aux apprentissages qu'ils suscitent (Berry, 2012).

Le développement des « jeux en ligne »

L'exploration des enquêtes au tournant des années 2000 donne à voir une progression continue des pratiques de jeux en ligne. Mesuré pour la première fois de son histoire en 2008, *PCF* estime à 8 % le nombre d'enquêtés ayant utilisé internet pour « jouer à des jeux en réseau (dont jeux d'argent) ». Dix ans plus tard, la proportion a doublé⁴. Mesurant à intervalles réguliers le jeu en ligne, les vagues d'enquêtes du CREDOC sur la *Diffusion des technologies de l'information dans la société française* permettent une mesure plus précise de son évolution. Elles estiment ainsi en 2003 à près de 9 % la proportion d'individus, âgés de 12 ans et plus, « ayant joué à des jeux en réseau sur internet », 11 % en 2007, 20 % en 2010, contre et 38 % en 2019⁵. Comme pour le jeu vidéo en général, la compréhension fine de la progression des jeux en ligne est difficile. D'une part, les modes de questionnement et d'échantillonnage différent selon les enquêtes et, d'autre part, ce qui est regroupé implicitement ou explicitement sous les termes de « jeux en ligne » ou « jeux en réseau » varie. Pour certaines, comme celles du CREDOC, le questionnaire interroge sur le fait de « jouer à des jeux en réseaux sur Internet » sans autre précision. Dans *Pratiques culturelles de Français*, les jeux d'argent en ligne sont intégrés d'abord dans une question générale sur les jeux en ligne (2008), et seulement ensuite comme une variable distincte (2018).

Des connexions et des jeux

Développées entre 2010 et 2015, les vagues d'enquêtes du CNC sur *Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français* permettent d'observer plus finement qu'ailleurs la progression de quelques types de jeux en ligne, qu'elles distinguent dans les questionnaires selon qu'ils sont « gratuits » et « payants »⁶, puis par les catégories suivantes : action, plateforme, combat, sport (autres que football), FPS, MMORPG, RPG, voitures, simulation automobile, stratégie, enfants / famille, *Social Games*⁷, cartes, musique (CNC, 2010, 2015). L'analyse comparée des enquêtes produites par le CNC met en évidence une augmentation générale des différentes pratiques de jeux en ligne retenues, qui en outre se révèle plus forte pour les *Social Games* que pour les autres types de jeux. Alors qu'en 2010 les jeux de stratégie, de combats et les jeux de rôle sur consoles et ordinateurs représentaient l'essentiel des pratiques

⁴ Dans un souci de comparaison j'ai agrégé pour l'édition de 2018 dans une même variable la question « Au cours des 12 derniers mois, vous est-il arrivé de jouer à des jeux en ligne, sur internet » avec la question « Avez-vous joué au cours des 12 derniers mois à des jeux d'argent en ligne (Loto, PMU, Poker, Casino, paris...) ».

⁵ Chiffres proches de ceux établis par les vagues d'enquêtes du CNC entre 2010 et 2015 dont l'âge des enquêtés dans les échantillons commencent à 10 ans.

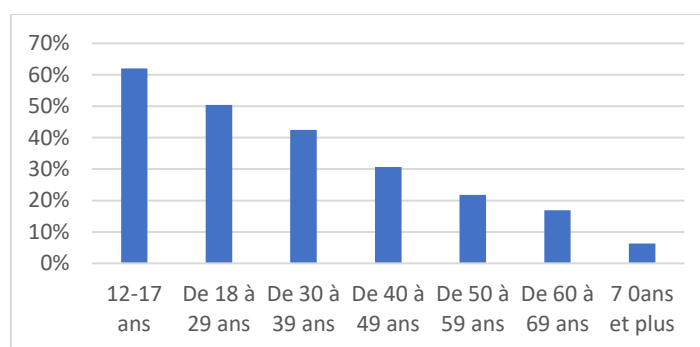
⁶ Plus en détail, les enquêtes commandées par le CNC distinguent : les jeux en ligne totalement gratuits pour lesquels il n'est pas possible d'acheter des options, les jeux en ligne dont l'accès est gratuit et où il est possible d'acheter des options, les jeux en ligne dont l'accès est payant (abonnement, portail de jeux payants, etc.), les jeux achetés dans le commerce et auxquels les joueurs jouent sur internet.

⁷ Littéralement « jeux sociaux ». Les vagues d'enquête du CNC désignent par ces termes « des jeux créés pour être joués en ligne avec des amis. Ils utilisent souvent les infrastructures des réseaux sociaux et permettent aux joueurs de partager l'expérience du jeu ». Dans les faits, il s'agit souvent de jeux de gestion sur *Facebook* qui supposent à intervalle régulier dans la journée d'interagir avec un ou plusieurs membres de son réseau social pour échanger des ressources par exemple. On peut ainsi penser aux jeux *CityVille* ou *FarmVille*. Manuel Boutet parle à propos de ces dispositifs de « jeux de rendez-vous » (2011).

en réseau (CNC, 2010), les « jeux sociaux » apparaissent en 2015 à la fois comme les jeux les plus joués sur Internet⁸ et comme l'un des genres les plus populaires sur téléphones et tablettes (CNC, 2015).

Quel que soit leur mode d'interrogation, les enquêtes convergent, comme pour le jeu vidéo en général, pour constater une implantation forte des jeux en ligne chez les jeunes. Dans l'enquête du CREDOC de 2010, 57 % des 12-17 ans déclarent avoir joué à un jeu en réseau sur Internet dans l'année contre 35 % des 18-24, 27 % des 25-39, 12 % des 40-59 et 6 % des 60-69 ans (Bigot & Crouette, 2010). Dans *Ludespace*, en 2012, plus de 35 % des enquêtés âgés de 12 ans et plus indiquent avoir pratiqué des jeux en ligne au cours des 12 derniers mois. La pratique se révèle la plus fortement présente chez les 12-17 ans qui sont 62 % joués en ligne (cf. Figure 35). Comme pour le jeu vidéo en général, la stratification des pratiques en ligne chez les jeunes apparaît bien plus marquée par l'âge et le genre que par l'origine sociale, à l'image des jeux sociaux par exemple nettement plus ancrés chez les joueuses tandis que les jeux de tir et d'action en ligne restent majoritairement masculins (CNC, 2015). Seule exception, les jeux de cartes en ligne, de type belote ou tarot, apparaissent plus fréquemment pratiqués par les seniors (50 ans et plus) qui représentent plus du tiers des joueurs (CNC 2010, 2015).

Figure 35. Pratiques des jeux en ligne au cours des 12 derniers mois (Ludespace 2012)



Champ : Ensemble des enquêtés (n = 2 542).

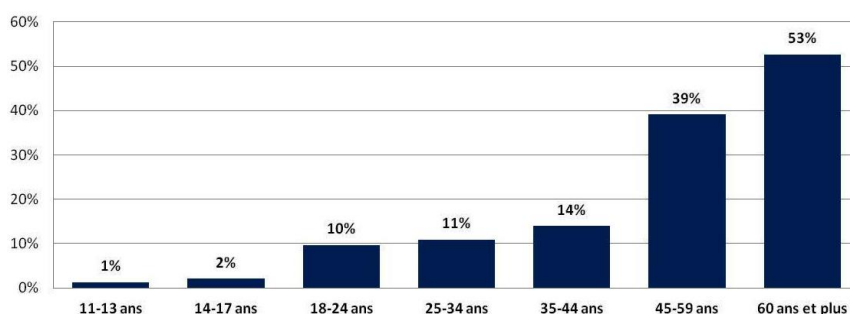
Lecture : 62 % des enquêtés âgés entre 12 et 17 ans ont joué à un jeu en ligne au cours des 12 derniers mois.

Source : *Les espaces du jeu vidéo en France – 2012* – CREDOC (auteur) – Ludespace (producteur).

L'effet d'âge est également perceptible dans le degré de « virtualité » des partenaires en ligne. Dans *Ludespace*, 16 % des enquêtés joueurs déclarent jouer au moins occasionnellement avec des gens qu'ils ne connaissent pas, mais la proportion diminue avec l'âge : 23 % chez les 12-17 ans contre 20 % chez les 19-29 ans, 12 % chez les 30-39 ans, 7 % chez les 40-49 ans... On comprend ici que le jeu vidéo en ligne suit la dynamique générale des sociabilités (Mercklé, 2004). Il ne les freine pas plus qu'il ne les multiplie. C'est une dimension largement observée dans les enquêtes (Pasquier & Jouët, 1999) et que confirme *Ludespace* sur le jeu en ligne et plus généralement sur les pratiques vidéoludiques. A mesure que la taille du capital social et des occasions de sociabilité se réduisent avec l'âge (Forsé, 1999 ; Blanplain & Pha Ké Shon, 1999 ; Desmulier et al., 2003) les pratiques vidéoludiques exclusivement « solitaires » augmentent (cf. Figure 36).

⁸ Dans les enquêtes du CNC, 7 % des joueurs de jeux vidéo déclaraient en 2010, avoir joué à un jeu de ce type en ligne contre 30 % pour les jeux de d'action, 25 % pour les jeux de stratégie, et 16 % pour les MMO. En 2015, 36 % des joueurs déclarent avoir joué à des jeux sociaux et 27 % à des jeux de rôle ou d'aventure en ligne.

Figure 36. Ont joué à des jeux vidéo uniquement seuls au cours des 12 derniers mois (Ludespace, 2012)



Champ : Ensemble des enquêtés (n = 2 542).

Lecture : 1 % des enquêtés âgés entre 11 et 13 ans ont joué uniquement seul (sans partenaire en présentiel ou à distance) au cours des 12 derniers mois.

Source : *Les espaces du jeu vidéo en France – 2012* – CREDOC (auteur) – Ludespace (producteur).

Si la progression des pratiques multi-joueurs sur le réseau mondial est particulièrement sensible chez les jeunes, l'expression « jeu en ligne » est, je l'ai dit, est très ambivalente. Elle peut désigner tout aussi bien des pratiques de *Scrabble* sur Internet que des parties de cartes, de dames, de jeux de combat ou de tir ou encore des paris sportifs. La difficulté est par ailleurs redoublée par le caractère extrêmement rapide de l'évolution des jeux en ligne et des titres « à la mode ».

Démarrant mes premières recherches sur le jeu vidéo au début des années 2000, les jeux de tir en vue subjective (FPS) comme *Counterstrike* et *Quake* représentaient alors une part importante des pratiques en ligne (Berry & Brougère, 2002). L'observation continue de l'évolution des pratiques est traversée par l'émergence récurrente, souvent fulgurante et parfois éphémère, de nouveaux jeux attirant l'attention de publics de plus en plus nombreux tout comme celle des médias, des politiques publiques et de la recherche : l'apparition par exemple des « MOBA »⁹ comme *League of Legends* (Kou & Gui, 2014), le succès des « Battle Royale »¹⁰ comme *Fortnite* (Carter et al., 2020), l'émergence de jeux à réalité augmentée comme *Pokémon go* (Berry, 2021), ou plus récemment encore les « métaverses » comme *Roblox*. À ces jeux du moment, on peut ajouter l'accélération des pratiques de poker en ligne que l'on observe entre 2011 et 2014¹¹, liée à l'ouverture du marché à la concurrence des jeux d'argent et de hasard en ligne (Trespeuch, 2013).

Au début des années 2000, un nouveau genre de jeux en ligne occupe plus particulièrement l'attention des médias mais aussi d'une partie du champ académique. Qualifiés tantôt de MMORPG, écourté en MMO, tantôt de mondes « virtuels », « persistants » ou « permanents », ces dispositifs offrent la possibilité, sur le modèle des jeux de rôle, d'incarner un personnage dans un monde fictionnel, à l'image de *Second life*. Au tournant du nouveau millénaire, leur progression est nette dans les enquêtes. Les différentes vagues d'*Enfance des loisirs* les voient

⁹ Initiale de *Mobile Online Battle Arena*, littéralement arène de bataille multijoueur. Dans ces jeux, il s'agit principalement d'attaquer une base adverse. Ils se limitent souvent à deux joueurs, exclusivement sur internet et à une carte relativement limitée contrairement aux jeux dits de « stratégie en temps réel ».

¹⁰ Ces jeux de combat reposent sur un principe d'élimination des joueurs. Au bout de la session de jeux, il ne doit rester plus qu'un (ou une équipe selon les modes).

¹¹ Dans les enquêtes menées par l'Observatoire des jeux d'argent et de hasard, le pic des pratiques de Poker physique et en ligne et se situe entre 2011 et 2014 et baisse progressivement pour concerner en 2019 moins de 2 %.

ainsi graduellement apparaitre parmi les « jeux vidéo préférés » cités par les enfants. Absents dans les deux premières vagues, *Guildwars*, *Dofus* et *World of Warcraft* – trois MMORPG – s’imposent progressivement parmi les jeux les plus plébiscités derrière d’autres titres plus populaires encore comme *GTA*, *FIFA*, les *Sims* ou *Mario*¹². De la même façon, l’enquête *Pratiques culturelles des Français* remarque l’apparition des MMO en 2008 dans la catégorie « autre genre de jeu vidéo » et en fait une catégorie spécifique qu’elle interroge dans son questionnaire en 2018¹³ : « Au cours des 12 derniers mois avez-vous joué à des jeux massivement multi-joueurs (*World of Warcraft*, *Dofus*,...) ? »

World of Warcraft et autres deuxièmes mondes

A l’instar du jeu vidéo (Kline et al. 2003 ; Triclot, 2011), les ancêtres des MMORPG, les « MUD »¹⁴ sont à l’origine des détournements de logiciels de recherche et des premiers programmes de communication à distance développés dans les laboratoires universitaires aux Etats-Unis et en Angleterre (Turkle, 1995). Ces dispositifs proposent une structure de jeu que l’on retrouve, à quelques exceptions près, dans l’ensemble des titres : un même univers dans lequel plusieurs royaumes s’affrontent. Il s’agit donc pour chaque joueur, au moment de créer son personnage, de choisir un royaume dans lequel il va évoluer, ce qui définit, par défaut, la faction ennemie. Chaque avatar créé possède un métier, une « classe ». Celle-ci est définie par un ensemble de « niveaux ». En tuant des monstres ou des ennemis, seul ou avec d’autres joueurs connectés au même moment, l’avatar franchit des niveaux pour acquérir de nouvelles compétences, de nouveaux pouvoirs et de nouveaux équipements. Une grande partie du jeu consiste ainsi à jouer avec ses compatriotes contre des créatures gérées par le programme et à explorer des territoires numériques. Dans certaines zones, il est possible d’affronter les joueurs du royaume ennemi connectés au même moment. Là encore, les victoires sur les adversaires procurent des « points d’expérience » qui permettent au joueur de faire progresser son personnage. Si l’évolution de l’avatar apparaît comme le principal but – ces jeux n’ont à proprement parler pas de fin, seul l’intérêt que les joueurs y trouvent en marque la limite –, il existe une grande diversité d’activités ludiques.

En échange parfois d’un abonnement (certains sont gratuits), ces mondes virtuels se caractérisent par une simulation au plus près d’un monde social et sont le plus souvent structurés sur un modèle économique qui met au cœur de l’activité un processus de capitalisation. Toute une économie de marché est simulée, de l’argent et des biens virtuels permettent des transactions et des échanges entre les joueurs. Cette simulation se caractérise également par une

¹² Une vingtaine de titre représente à chaque vague de l’enquête plus de la moitié des jeux cités comme « préférés ». Les MMO rejoignent progressivement le podium. Plus en détail, dans la première vague, dix titres, parmi lesquels *Mario*, *Zelda*, *Harry Potter* et *Pokémon*, représentent plus de 50 % des jeux préférés par les enfants. Dans la dernière vague, une vingtaine de jeux recouvrent la majorité des réponses parmi lesquels *Dofus*, *Guildwars* et *World of Warcraft*.

¹³ La catégorie MMO apparait dans le jeu de données de l’enquête PCF de 2008 mais n’a pas été posée dans le questionnaire. Elle a été vraisemblablement reconstruite à partir de la catégorie « Autres genres de jeux vidéo » pratiqués (elle concerne alors 1 % des enquêtés). En 2018 en revanche, la catégorie est créé et testée : 3 % des enquêtés déclarent y avoir joué dans les 12 derniers mois.

¹⁴ Initiales de *Multi User Dungeon*. Au regard des produits actuels, les MUD sont très sommaires. Il s’agit d’environnements textuels, proposant un système de questions/réponses pour interagir avec une base de données. En pratique, une fenêtre de discussion s’ouvre pour échanger avec d’autres joueurs connectés au même moment. A la suite de ce jeu, et en référence au jeu de rôle *Donjons et Dragons* se développent d’autres produits de ce type, tels que *LambdaMoo*, *Scepter of Goth* et *TinyMUD*.

dimension anthropologique : rituels, fêtes, banquets, enterrements, mariages entre joueurs agrémentent les parties. Des joueurs interprètent leur personnage selon un ensemble de codes propres au genre « médiéval fantastique » - ce qu'ils nomment le « *roleplay* ». Il s'agit, sur le modèle du jeu de rôle sur table, d'interagir avec d'autres joueurs, sur un mode théâtral, dans le cadre d'une histoire développée collectivement. Selon les titres, ces dimensions sont plus ou moins élaborées et développées. Certains orientent plus spécifiquement l'univers sur le faire-semblant, d'autres sur le combat contre l'environnement numérique, quelques-uns enfin sur l'affrontement contre d'autres joueurs connectés au même moment. Ces univers peuvent accueillir plusieurs milliers de joueurs simultanément.

Autour et au sein de ces univers ludiques se créent des « guildes », des groupes de joueurs, qui se connaissent seulement au travers du jeu ou préalablement et décident de jouer régulièrement ensemble. Dans le jeu, chaque joueur possède au-dessous du nom de l'avatar, le nom de la guilde à laquelle il appartient. Parallèlement, ces guildes possèdent toutes ou presque un site Internet ou un forum présentant leurs membres, les règles, leur histoire dans le jeu et leur « façon de jouer ». Les premières guildes de joueurs sont apparues de façon informelle avec les premiers jeux de rôle sur Internet, les M.U.D., puis ont peu à peu investi les différents jeux et univers proposés sur Internet. Regroupements à l'origine créés hors de toute structuration marchande, les éditeurs de jeux les ont par la suite encouragés. Ces guildes s'apparentent le plus souvent à des *communautés de pratiques*¹⁵ (Wenger, 2005). Elles permettent en effet l'apprentissage du jeu mais pas seulement : on y discute de la vie quotidienne, on conseille des « bonnes séries », on échange des blagues, on parle de sa situation amoureuse... Tout un ensemble de savoirs « minuscules » (Pasquier, 2002 ; Sirota, 2009) et parfois scolaires ou savants circule dans ces collectifs (Berry, 2007).

Au tournant des années 2000, l'offre de MMO ne cesse de se multiplier. En 1997 est édité *Ultima Online* considéré par beaucoup d'observateurs comme le premier jeu commercial du genre (Kline, 2003). En 1998, le jeu vidéo *Mankind* propose aux joueurs d'explorer une galaxie et de coloniser des planètes à bord de vaisseaux spatiaux (Schmoll, 2008). En 1999, Sony Online Entertainment lance aux Etats-Unis le MMORPG *Everquest* et compte en janvier 2004 plus de 430 000 abonnés dans le monde (Taylor, 2009). En 2001 *World WAR 2 Online* propose une simulation de la Seconde Guerre mondiale, dans lequel les joueurs doivent choisir un camp entre les Alliés (France et Royaume-Uni) et l'Axe (Allemagne et Italie) (Glassey & Prezioso, 2003). Diffusé en 2004, *World of Warcraft* devient le MMO le plus joué en Europe et en Amérique du Nord : plus de dix millions d'abonnés sont recensés quatre ans après sa sortie (Craipeau, 2009).

Emblématique du genre, le succès de *World of Warcraft* cristallise l'intérêt des médias mais aussi celui de la recherche. Il est en effet le jeu le plus étudié par le champ académique entre 2004 et 2014 (Zabban et al., 2017)¹⁶ et marque dans le même temps le début des premières thèses en France dédiées au jeu vidéo (Meunier, 2017). A l'origine de ce monde virtuel, on

¹⁵ Dans le dossier « Parcours scientifique », je reviens plus en détail sur cette perspective théorique.

¹⁶ Les auteurs s'appuient sur une étude bibliométrique de deux revues internationales en *Game Studies* ainsi que sur les papiers présentés à l'occasion des colloques organisés par la DIGRA. *World of Warcraft* représente plus de 10 % des papiers consacrés au jeu vidéo et atteint 20 % dans certaines revues (Zabban et al., 2017).

trouve un jeu vidéo édité en 1994 par la société Blizzard *Warcraft : Orcs et humains*, qui invite les joueurs à créer et gérer des peuples (orcs ou humains) pour affronter la faction ennemie. Enrichi par deux suites, *Warcraft 2* et *3*, un même univers se construit : des peuples apparaissent, des nouveaux héros voient le jour, un panthéon se développe, un bestiaire s'enrichit ... tout un univers est ainsi échafaudé au gré des différents produits, amendé, transformé selon une chronologie qui date et marque l'évolution du monde d'Azeroth. En 2004, Blizzard développe le jeu de rôle en ligne *World of Warcraft* et le présente ainsi :

« *World of Warcraft* repose fortement sur le monde et l'histoire de l'univers *Warcraft*. Les fans de longue date des jeux *Warcraft* sont maintenant capables d'entrer dans ce monde et de le voir en tant que personnages du monde, de le découvrir comme s'ils en faisaient vraiment partie. Les gens, les lieux et les unités du jeu de stratégie en temps réel accèdent au statut d'éléments présents et vivants dans *World of Warcraft*. »

Sociologie des mondes virtuels

World of Warcraft marque un tournant des pratiques ludiques sur Internet. La progression de ce titre et plus généralement des MMORPG est sensible dans les enquêtes, notamment celles, récurrentes, du CNC sur les *pratiques de consommation de jeu vidéo des Français*. Le nombre de joueurs de MMO dans la population, âgée de 10 ans et plus, est ainsi estimé à 9 % en 2010 et progresse continuellement pour atteindre 15 % en 2014. Au regard des rares données disponibles, la pratique apparaît comme spécifiquement ancrée chez les jeunes adultes masculins¹⁷. Ces données très générales peuvent être complétées par celles issues de travaux spécifiquement dédiés à des MMORPG, sur des populations francophones, par exemple les joueurs de *Age of Utopia* (Zabban, 2011) ou encore ceux de *World of Warcraft* et de *Dark Age of Camelot* sur lesquels j'ai particulièrement travaillé¹⁸ dans le cadre de mon doctorat qui a croisé questionnaires, entretiens et observations.

« L'expérience virtuelle » (Berry, 2012) : terrains et méthode

La recherche que j'ai conduite sur les joueurs de MMO en France s'appuie sur une enquête statistique et ethnographique menée entre 2007 et 2011. L'enquête ethnographique a supposé une participation active pendant 4 ans dans deux jeux massivement multijoueurs, sur des serveurs francophones : *Dark Age of Camelot* et *World of Warcraft*. Des questionnaires en ligne ont également été passés sur les forums : 978 guildes ont été contactées et plus de 8 250 questionnaires ont été complétés et analysés. 64 entretiens de joueurs ont été enregistrés à domicile ou à l'occasion de salons liés au jeu vidéo. Vingt forums (guildes, éditeurs) ont également fait l'objet d'analyses textuelles.

Science-fiction et fantasy: différences et répétitions

La population des joueurs de MMO, telle que je l'ai mesurée au tournant des années 2010, apparaît à un premier niveau d'analyse comme très homogène, de façon relativement comparable à celle des joueurs de jeux de rôle dans les années 1980¹⁹ : elle est en effet

¹⁷ Dans les enquêtes du CNC (2010, 2014), les MMO sont plus fortement consommés par les 18-24 ans et les 35-49 ans. Dans *Ludospace* (2012), 55 % des pratiques de MMO déclarées concernent les plus de 18 ans. La dimension masculine y est également confirmée : 78 % des pratiques concernent des hommes. Dans l'édition *PCF* de 2008, 88 % des déclarations de pratiques de MMO dans les douze derniers mois sont faites par les enquêtés masculins contre 75 % en 2018.

¹⁸ Sont repris ici des éléments publiés dans « Sociologie des MMORPG et profils de joueurs » (Berry, 2011)

¹⁹ Cf. chapitre 3.

caractérisée par une forte représentation de jeunes adultes, masculins (88 %), issus des classes moyennes et supérieures (52 %) ²⁰, salariés le plus souvent, en majorité célibataires (58 %), habitant en ville et travaillant dans le domaine de l'informatique ou des technologies de l'information et de la communication. Les étudiants, lycéens et collégiens ne sont pas la frange la plus importante de la population. Ils représentent 36 % des joueurs, soit moins que les personnes actives. Qu'il s'agisse de lycéens, de collégiens, de salariés ou de personnes « sans emploi », la population est assez jeune, 26 ans en moyenne avec un écart-type relativement faible (7).

Si l'on s'intéresse aux préférences culturelles des joueurs, on constate là encore une certaine homogénéité à travers la prédominance du genre médiéval fantastique, de la science-fiction ou du merveilleux, en somme ce que l'on peut appeler la « *fantasy* » (Dauphagne 2008). Lorsque l'on interroge par exemple les joueurs sur leurs goûts cinématographiques ²¹, on trouve tout un ensemble cohérent de références largement partagées, des plus anciennes aux plus récentes, en lien avec des thématiques fantastiques, et qui représentent les deux tiers des références citées : *La Guerre des étoiles*, *le Seigneur des anneaux*, *Excalibur*, *Conan*, *Dune*, *Highlander*, *Willow*, *le cavalier sans tête*, *2001 l'odyssée de l'espace*, *Bienvenue à Gattaca*, *300*, *Pirates des Caraïbes*, *Starship Troopers*, *Edouard aux mains d'argent*, *Entretien avec un Vampire*, *V pour Vendetta*, *L'Armée des douze singes*, *Mad Max*, *Terminator*.

En ce qui concerne les livres « préférés » des joueurs, on retrouve sensiblement les mêmes logiques. Les romans liés à la *fantasy*, au merveilleux et à la science-fiction prédominent : *Le seigneur des anneaux*, *Le cycle de l'assassin royal*, *Le mythe de Cthulhu*, *Le trône de fer*, *La compagnie noire*, *Le cycle des princes d'ambres* (avec une double récompense pour l'œuvre de Tolkien qui se trouve première dans les catégories film et livre « culte » des joueurs, loin devant les volumes *d'Harry Potter*). Toutes ces références littéraires ou cinématographiques sont importantes dans la pratique même du jeu. Elles sont directement reprises par les joueurs pour animer ou cadrer leur partie de jeu et peuvent être à l'origine du nom de leurs avatars. En somme, ce qui semble commun à toutes les tranches d'âges, sexes, catégories socioprofessionnelles, c'est la prédominance d'une culture de la *fantasy*. À ceci près que, selon les âges, les références varient : du côté des plus jeunes, la *fantasy* issue des mangas (Détrez & Vanhée, 2012) est très présente, et diffère parfois de celle des joueurs plus vieux. Les trentenaires ont des références plus anciennes, liées au monde du jeu de rôle ; les plus jeunes mobilisent des références plus récentes.

Si des ponts s'établissent autour de certaines productions littéraires ou cinématographiques, il existe, malgré l'apparente homogénéité, des différences et des variations qui ne sont pas sans effets sur la pratique des joueurs, leur discours, la façon de donner du sens et de cadrer l'activité. Les joueurs repèrent par exemple parfois ce qu'ils appellent les « *Kévins* », terme utilisé pour qualifier les adolescents, en fonction du nom de l'avatar choisi mais aussi en fonction du style d'écriture dite « SMS », de l'orthographe, et des références culturelles mobilisées, les mangas

²⁰ On trouve en premier lieu les professions intermédiaires (41 %), suivies des « cadres et des professions intellectuelles » supérieures (26 %), des employés (18 %) et des ouvriers (13 %).

²¹ Trois questions ouvertes étaient posées sur leurs préférences littéraires, cinématographiques et musicales sous la forme : « Peux-tu m'indiquer au moins trois films préférés ou que tu considères comme cultes ? »

par exemple. D'autres joueurs plus vieux, se reconnaissent des affinités autour d'un dessin animé de leur enfance, *Goldorak* par exemple, que les plus jeunes peuvent plus difficilement connaître. Toute une terminologie est établie par les joueurs eux-mêmes pour se distinguer les uns les autres : ainsi parlent-ils des « *Kévins* » mais aussi des « *No-Life* » pour qualifier les joueurs pleinement investis dans le jeu, des « *PGM* »²² pour les joueurs de hauts niveaux, des « *Noobs* » pour parler des débutants ...

Les joueurs, dans leurs discours et leurs pratiques, proposent ainsi une classification qui, loin d'être un outil d'analyse rigoureux, n'en révèle pas moins un ensemble de « distinctions » ludiques révélatrices de « distinctions » sociales (Bourdieu 1979), dont l'âge, le genre, le milieu social, le sexe, le capital culturel mais aussi la culture ludique des individus en sont les variables essentielles. Alexandre, joueur de *WOW*, explique ainsi la façon dont, pendant le jeu, il devine l'âge et le profil « social » des joueurs qu'il rencontre par tout un ensemble d'indices recueillis au cours des interactions numériques.

« Il doit être comme moi » : entretien avec Alexandre, 35 ans, juriste, en couple, père d'un jeune enfant (6 mois).

- Et quand tu joues avec quelqu'un que tu connais pas, tu te poses la question, si c'est une fille ou un garçon ?
- Non, pas vraiment, mais plus sur l'âge. C'est des questions que tu te poses pendant la partie, mais au début, t'échanges très peu de mots puis tu parles que du jeu : « salut, salut, on fait la quête ? ». Après, pendant la partie, t'as des gens qui communiquent plus, qui t'chatent, avec un peu d'humour, en rigolant, puis des fois ça te fait rigoler, donc du coup t'embrayes et puis voilà, si ça marche, tu te dis « ouais, il doit être comme moi ».
- T'es curieux de savoir qui est derrière l'écran ?
- Ouais, franchement, puis tu le sens. Il doit avoir 20-30 ans, ça se sent.
- Tu demandes parfois pour vérifier ?
- Non, jamais. Mais en fait, aux heures auxquelles je joue, je sais que j'ai affaire avec des gens qui ont sensiblement mon âge. Parce que, de 23 heures à 3 heures du matin, bon, y aura peut-être des jeunes de 16-17 ans, mais le gamin de 12-13-14 ans, je pense qu'il sera couché. Ses parents lui auront pas donné l'autorisation d'être sur le PC. Donc, l'après-midi, je pense que ça doit être vraiment chiant de jouer là-bas parce que t'as tous les gamins qui y sont. Alors j'ai rien contre eux, si tu veux, mais je pense que j'amuserais vachement moins avec eux.
- Ça t'est jamais arrivé de jouer avec des jeunes ?
- Peut-être, mais je le sais pas. Si, si, ça m'est arrivé. Je joue avec un type, et il me dit « putain j'ai pas fait mon contrôle de math ».
- Et c'est une surprise ?
- Ouais, ça peut l'être si tu as échangé très peu de mots. Et c'est difficile de juger de l'âge vis à vis de la façon dont le mec joue. Il peut très bien jouer et avoir douze ans. C'est pas incompatible. Après, quand il va commencer à écrire, tu vas te dire « houla houla houla, y a une faute d'orthographe par mot, c'est une syntaxe à deux balles ». Mais bon, si le mec joue bien, que ça se passe bien, y a pas de souci. Après, c'est sûr qu'on va pas embrayer plus que ça dans la conversation, ni sur l'avenir de *WOW*, ni sur l'avenir de l'humanité [rires].

Styles de jeux et distinctions vidéoludiques

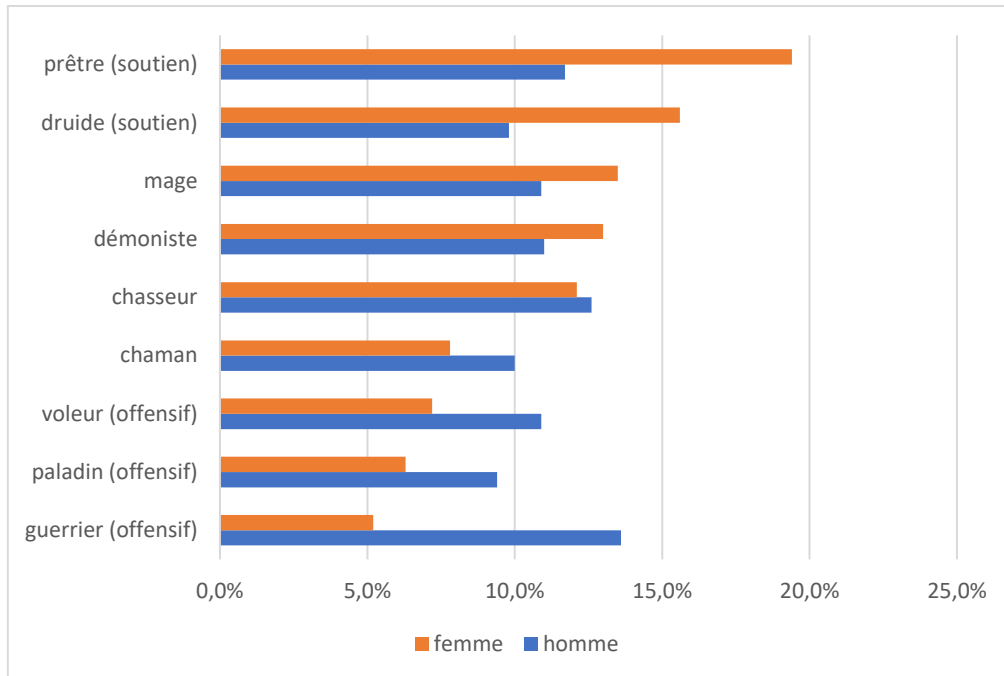
Etablir une sociologie des joueurs de jeux de rôle en ligne suppose à la fois de cartographier un public mais également d'analyser les formes d'engagement des joueurs, les différents « styles » de jeu (Boutet, 2012). Si l'on s'accorde à considérer, dans la perspective de Goffman (1991), le jeu comme un cadre secondaire de l'activité humaine, on constate rapidement que le cadrage de l'activité vidéoludique diffère selon les joueurs. Autrement dit, on ne joue pas nécessairement au même jeu ni de la même façon ni en lui attribuant le même sens bien que l'on partage un espace ludique commun.

La variable de genre occupe une place essentielle, du moins la plus visible. Elle apparaît d'abord dans le choix du personnage. Les joueuses choisissent en très grande majorité, plus que les joueurs, des avatars du même sexe : lors de la création de leur premier personnage plus de 90 %

²² Initiales de Pro GaMer, littéralement « joueur pro ».

d'entre elles créent un avatar féminin quand les joueurs sont 70 % à choisir une figure masculine. De la même façon, elles ont une plus forte propension à jouer les personnages dits « de soutien », c'est-à-dire ceux qui soignent et agissent à distance, et moins les personnages offensifs, les « guerriers » par exemple (cf. Figure 37).

Figure 37. Choix du premier personnage dans World of Warcraft



Champs : Joueurs et joueuses de World of Warcraft (n=5111)

Lecture : 16 % des joueuses ont choisi un druide comme premier personnage

D'autres différences sont perceptibles notamment dans les aspects privilégiés de la pratique. Pour les joueuses, les aspects communautaires et interactionnels du MMORPG mais aussi les pratiques de faire-semblant sont plus souvent valorisés que la dimension agonistique plus souvent préférée par les joueurs qui axent leur pratique sur l'affrontement et sur la recherche d'une performance²³. On retrouve finalement dans ces univers une division sexuelle relativement traditionnelle dans le domaine du jeu en général (Brogère, 2005) et du jeu vidéo en particulier (Pasquier & Jouët, 1999). En ce qui concerne l'âge, celui-ci n'apparaît pas comme une variable discriminante entre les différents styles de jeu. Autrement dit, on trouve des joueurs sensiblement de tous âges dans tous les domaines de l'activité ludique ou dans le choix des personnages. D'un point de vue strictement statistique, l'âge semble essentiellement influencer sur le temps de jeu. C'est en effet du côté des plus jeunes (des adolescents) que les temps et la fréquence de connexion sont les moins grands (et concentrés l'après-midi).

Enfin, le milieu social joue un rôle, moins dans le choix des activités vidéoludiques ou des avatars (aucune corrélation n'a été établie), que dans le rapport à certaines dimensions du jeu, notamment dans le rapport au langage, aux « vanes » et aux provocations. Il existe en effet

²³ 6 % des joueuses citent ainsi les pratiques de « PVP » (Player Versus Player) comme l'aspect le plus intéressant du jeu contre le double chez les joueurs masculins. A l'inverse, elles sont 9 % à estimer que les pratiques de faire-semblant (roleplay) sont les activités de jeux les plus intéressantes contre 4 % des joueurs masculins.

dans les MMORPG, comme dans d'autres domaines ludiques tout un jeu autour de « l'art de charrier », de placer une blague, « de mettre en boîte » l'adversaire, ce que les joueurs appellent le « *taunt* ». On retrouve assez bien dans ces pratiques les analyses de N. Auray quand il parle de « cette mise en scène excessive de soi » sur Internet, ce « débridement des émotions » comme relâchement du contrôle social (Auray, 2007). Comme l'avait également souligné et analysé Patrick Schmoll dans son enquête sur les jeux en ligne, « on ne se bat que dans l'arène virtuelle, on s'insulte copieusement mais dans une atmosphère amicale où tel est l'usage, ponctué par les rires » (Schmoll, 2003, 47). Comme dans un match de boxe, les joueurs cherchent à provoquer leurs adversaires ce qui fait aussi partie d'un spectacle ludique. Robin²⁴, joueur de MMO que j'avais interrogé lors de l'enquête, précise ainsi : « *ça me fait trop rire quand des joueurs se charrient. T'en as qui sont très bons, ils ont des expressions super bien trouvées. Y en a un dans ma guilde qui traite les joueurs de " moules asthmatiques", " on va vous faire transpirer du front" qu'il leur disait [rires]* ». Parfois, ces provocations se font en dehors de l'univers numérique, par des logiciels vocaux. Les joueurs viennent sur le canal de discussion pour « charrier » les ennemis ou discuter d'un combat, à l'image de Pénélope²⁵ qui explique venir régulièrement sur le canal de discussion vocal d'autres joueurs pour leur demander, après avoir gagné un combat : « *alors les filles, on s'est pris une branlée ?* »

Souligner ce jeu sur le langage ne signifie pas que tous les joueurs pratiquent l'humour. Annabelle²⁶ précise ainsi qu'elle n'« *emote jamais, même pour rire. Non, c'est pas trop mon truc. Je trouve ça grossier* ». Cette propension à s'investir ou non dans certains aspects du jeu révèle chez les joueurs des principes de division entre le « vulgaire » et le « ludique », le « grossier » et le « fun », le « hors-jeu » et le « jeu ». Il y a par ailleurs des clivages parfois forts entre joueurs, notamment sur la notion du fairplay, dans ses dimensions morales, éthiques et formelles telle que cette notion s'est historiquement constituée et qu'elle est promue aujourd'hui (Vigarello, 2002). Pour Sophie²⁷, le jeu est affaire de valeurs : « *Moi, j'ai des règles dans la vie, et je supporte pas qu'on les respecte pas. Tu vois, on me dit "oui, oui, viens, on te groupe". J'arrive et ils sont full [complet]. Et ça, ça me... je vois tout rouge. En fait les comportements qui me mettent hors de moi, c'est des comportements qui me mettent hors de moi dans la vraie vie [...]. C'est vrai que je suis de la vieille école, donc attachée aux formules de politesse, de respect. C'est bête mais je pense qu'avec les mots magiques, on obtient tout, et on s'amuse plus* ».

Ces inclinations des joueurs à autoriser telle ou telle forme de jeu et à supporter tel ou tel comportement de leurs partenaires virtuels n'apparaissent pas seulement sur la question du fairplay ou du langage. Façons de jouer et « styles de jeu » sont affaires de « goûts » ou de « dégoûts ». Derrière l'apparente homogénéité des publics des mondes virtuels, on trouve ainsi

²⁴ 26 ans, joueur de DAOC, étudiant en doctorat de biologie, célibataire, atteint d'une maladie génétique.

²⁵ Pénélope, 22 ans, joueuse de DAOC, employée de commerce, célibataire, initiée au jeu par son frère.

²⁶ Annabelle, 29 ans, joueuse de DAOC, infirmière, divorcée, maman de deux enfants, a rencontré un joueur en ligne avec lequel elle a vécu quelque temps.

²⁷ Sophie, joueuse de DAOC, 41ans, mariée, mère au foyer, mari avocat, mère de deux enfants (11 et 16 ans), le plus âgé est joueur de DAOC, initiée à DAOC par l'aîné.

une grande diversité des modes de réception et de cadrage de l'activité ludique (Goffman, 1991).

Culture et habitus ludique

On peut en première analyse expliquer ces différences de réception des joueurs par des formes différentes de dispositions. Toute une sociologie des pratiques culturelles a pu mettre en évidence dans d'autres domaines (théâtre, cinéma, musée, sport etc.) que la probabilité de s'adonner à une pratique culturelle – ici le jeu vidéo en ligne – mais aussi la façon de la consommer « dépend, à des degrés différents, du capital économique et secondairement du capital culturel et aussi du temps libre » (Bourdieu 1984, 182). Les variations tiennent non seulement aux facteurs qui rendent possible d'en assumer les coûts économiques ou culturels mais aussi à leur habitus. Introduite et popularisée par Bourdieu (1980), la notion d'habitus permet de comprendre comment un ensemble de « goûts » ou de « dégoûts » se construisent et sont autant de dispositions et de ressources pour s'engager ou non dans des pratiques sociales et culturelles²⁸.

Appliquée au jeu, la notion d'habitus renvoie en partie à celle de *culture ludique* proposée par G. Brougère, entendue comme un ensemble de procédures et de ressources culturelles, cognitives et symboliques « qui permettent de rendre possible le jeu » (Brougère 2005, 106). Elle souligne en effet la façon dont des préférences dans le domaine du jeu sont socialement construites. « Selon qu'on est fille ou garçon, on ne joue pas de la même façon ni avec les mêmes objets. La culture ludique est sexuée, et cela en référence avec des expériences très précoces » (Brougère 2003, 349). Contre une conception innée, romantique, philosophique ou biologique du jeu comme « activité naturelle de l'enfant », la culture ludique, comme l'habitus, renvoie à une dimension socioconstructiviste. Jouer se fabrique, s'apprend, s'acquiert dans les premiers temps de l'enfance, à travers les interactions avec les parents et la mère tout particulièrement mais aussi dans les interactions entre pairs « en partageant des jeux avec des partenaires, en observant les joueurs en action (on voit bien les jeunes enfants dans les cours de récréation observer leurs aînés avant de se lancer à leur tour), en manipulant, de plus en plus, des objets de jeu » (Brougère 2005, 110).

Plutôt que de parler, concernant le jeu vidéo en ligne, d'un habitus de classe qui serait à l'origine des préférences et des comportements des joueurs, je préfère utiliser le terme d'*habitus ludique*, à la croisée de leur habitus de classe et de leur culture ludique, pour désigner ce qui leur permet de donner du sens et de cadrer l'activité, de la définir comme relevant ou non d'un jeu ou non, et de la considérer comme une pratique « vulgaire » ou « normale », « ludique » ou « sérieuse », « fun » ou « ennuyeuse ».

²⁸ C'est une notion complexe, souvent discutée et maintes fois remaniée par Pierre Bourdieu lui-même au fil de son travail. Précisons cependant que si la notion d'habitus vise effectivement une compréhension des pratiques sociales en termes de distributions, de probabilités, de dispositions ou d'inclinations, elle ne renvoie pas à une vision fixiste des comportements humains. « L'habitus n'est pas le destin que l'on y a vu parfois. Étant le produit de l'histoire, c'est un système de dispositions ouvert, qui est sans cesse affronté à des expériences nouvelles et donc sans cesse affecté par elles. Il est durable mais non immuable » (Bourdieu, 1992, 108-109).

Cette hypothèse d'un habitus ludique comme principe générateur de comportements, de « styles », de goûts, se vérifie nettement dans les MMO. Les connaissances des joueurs, leur familiarité avec l'esprit de jeu et leurs pratiques ludiques antérieures sont des éléments importants dans leur façon de cadrer le jeu et de donner du sens à l'activité. C'est en effet ce que révèlent certaines joueuses lorsqu'elles font figures statistiquement « d'exceptions qui confirment la règle », autrement dit quand « elles jouent comme des garçons à des jeux de garçons ». Elles ont souvent une culture ludique forte, liée au jeu de rôle notamment, et confirment souvent l'existence d'un habitus ludique, acquis notamment dans l'espace familial. Ainsi, Sonia²⁹, reconnue dans la communauté comme « spécialiste pour charrier les mecs » et peu avare de blagues grivoises, précise : *« ah non, mais chez moi, ça a toujours été comme ça. En fait, j'ai deux frères, bien machos. Mon père est italien, donc ... c'est vraiment la caricature du rital à la maison. Mes frangins, c'est lunettes de soleil sur la tête et du genre à avoir honte quand ils achètent du papier toilette. Depuis que je suis petite, je peux te dire que ça charrie à la maison. Donc je suis jamais dépaysée, au contraire, ça me fait rire »*.

La connaissance d'autres pratiques de jeux, parmi lesquelles les jeux vidéo et les jeux de rôle, est souvent citée comme un facteur qui influence le cadrage de l'activité. Ainsi, Yohann³⁰ déclare : *« non, ça me choque pas qu'il y ait des joueurs pas super fairplay. Ça fait partie du jeu. C'est comme une partie de Donjons [Donjons et Dragons, jeu de rôle], t'as toujours autour de la table des « chaotiques mauvais ». Par contre tu peux être un salaud dans le jeu mais faut le faire de façon roleplay [rires] »*. De la même façon, Daniel³¹ à propos du langage et des « insultes » fait un lien entre sa pratique de rugbyman et le MMORPG : *« ben ouais, ça charrie, mais je ne sais pas si t'es déjà allé à une troisième mi-temps, mais c'est rien à côté de ce qu'on peut dire dans le jeu [rires] »*.

En somme, il existe un ensemble d'expériences sociales, familiales, culturelles et ludiques qui prédisposent les joueurs à apprécier ou contester tel ou tel aspect du jeu. Plus encore, souligner ces relations différenciées à la pratique en termes d'habitus ludiques, c'est également s'intéresser à la façon dont celui-ci se transforme avec le temps et la pratique, et sortir d'une vision fixiste ou déterministe des pratiques ludiques. En effet, dans ces pratiques de MMO, s'il existe des confrontations de goût, des oppositions entre joueurs sur la façon de cadrer l'activité, et des polémiques sur l'orthographe et le langage employé, il faut tout autant souligner les transformations des comportements des joueurs avec le temps. Akim³², par exemple, précise : *« au début, le côté baston, tout ça, non j'ai jamais vraiment accroché dans les jeux vidéo. Puis avec une guilde où j'étais, on s'y est mis et du coup, maintenant on fait quasiment plus que ça et je m'éclate à fond »*. De la même façon, la question du fairplay peut advenir avec la pratique.

²⁹ Sonia, 32 ans, joueuse de Daoc, « télémarketeuse » (opératrice téléphonique), mariée, sans enfant, initiée par son mari (ouvrier chez un fabricant de pneus), ils ne jouent pas au même MMO (son mari joue à *Age of Conan*).

³⁰ Yohann, 33 ans, joueur de WOW, sans activité rémunérée, (ancien manutentionnaire en grande surface), sans diplôme, joueur de jeu de rôle, fan de bandes dessinées et de romans de science-fiction, en couple, (sa compagne, professeure des écoles ne joue pas).

³¹ Daniel, 39 ans, terrassier, joueur de DAOC, en couple, père d'un enfant (8 ans) qui joue de temps en temps un avatar de son père (le soir avant d'aller se coucher), joue plus de 26 heures en semaine, jamais le week-end.

³² Akim, 31 ans, joueur de DAOC, installateur d'alarmes (domicile et entreprise), en couple (pacs), sa compagne, enceinte, (assistante bibliothécaire) ne joue pas.

Ainsi Fabrice³³ précise qu'à ses débuts, il n'hésitait pas « à tuer des solos ou alors à attaquer les joueurs déjà engagés en combat. Maintenant, je le fais beaucoup moins. Je sais que quand tu joues en groupe, je comprends que ça peut être saoulant ».

De même, la question des « vantardises bravaches » peut également être recadrée au cours de la pratique. Leyla³⁴ remarque ainsi qu'elle était au début « choquée par le langage des mecs, mais aussi des filles des fois qui ... mais avec le temps, j'ai compris que c'était pas bien méchant ». Mathieu³⁵ quant à lui, s'étonne de sa « désorthographisation » : « au début ça me faisait peur de voir comment ils écrivaient. Maintenant, c'est moi qui me fais peur [rires]. C'est ma copine qui m'a fait remarquer un jour que j'écrivais aussi mal qu'eux [rires], en SMS tout ça, avec des mots qui veulent rien dire. Mais c'est vrai que, je sais pas, en fait tu fais plus gaffe au bout d'un moment, tu tapes vite, ça fait partie du truc. Ça devient évident ». Souligner, un ensemble de (pré)dispositions ne doit ainsi pas masquer les transformations des pratiques et des habitus ludiques des joueurs. Si, comme évoqué plus haut, le genre du joueur prédispose fortement celui de l'avatar, l'étude longitudinale des autres personnages créés par les joueurs observe une flexibilité plus grande. Les joueurs et les joueuses s'autorisent en effet avec le temps à jouer plus fréquemment des avatars du sexe opposé.

Des groupes de joueurs aux groupes « de potes » : sociométrie des guildes

Le caractère virtuel de ces nouvelles formes de jeux en ligne a largement interrogé les sociologues sur la nature des liens sociaux développés dans ces univers et explique en partie les raisons du succès académique des MMORPG, plus que tout autre genre de jeu (Zabban et al., 2017). D'une certaine façon, ces mondes numériques structurent et imposent des sociabilités : pour progresser et venir à bout d'un certain nombre d'épreuves dans le jeu, il faut s'associer avec d'autres. Cette nécessaire collaboration entre joueurs dans les MMO se traduit formellement dans l'univers ludique par l'existence des « guildes »³⁶.

Entre sociation et communalisation

L'étude détaillée des guildes et des trajectoires de leurs membres révèlent que ces collectifs se fondent au moins selon deux logiques qui ne s'excluent pas, au rang desquelles :

- Des sociabilités prolongées : camarades d'école (collège, lycée, université, formation professionnelle), collègues de travail, amis d'enfance, anciens clubs de jeux de rôle, travailleurs saisonniers... Toutes sortes de réseaux préalablement constitués se prolongent dans le jeu et peuvent prendre la forme d'une guildes

³³ Fabrice, 27 ans, joueur de DAOC, serveur dans un café, célibataire (au début de nos observations mais il a rencontré sa compagne dans le jeu), hard gamer (plus de 40 heures de jeu par semaine), membre d'une guildes et d'une team fixe.

³⁴ Leyla, 25 ans, joueuse de Daoc, étudiante (lettres), célibataire, auteur « à succès » dans la communauté des joueurs de DAOC d'un « rap » qu'elle a réalisé et qui a circulé sur différents forums.

³⁵ Matthieu, 25 ans, joueur de DAOC, joueur de WOW, animateur socioculturel, en couple, sa compagne, enceinte (Delphine), joue à WOW également.

³⁶ Sont repris ici des éléments développés dans « Des groupes de joueurs aux groupes "de potes" » (Berry, 2016).

- Des sociabilités numériques : les joueurs, sans se connaître physiquement, sinon par le truchement de leurs avatars, fondent ou adhèrent à une guilde

A ces deux logiques, on peut faire correspondre, en reprenant la perspective de Weber (1995 [1971]), deux formes d'attachement et de relations sociales entre les joueurs : des logiques de *sociation* d'un côté, et de *communalisation* de l'autre. Dans le premier cas, les joueurs se regroupent en guildes parce qu'ils ont, à titre individuel, un intérêt à jouer collectivement pour développer leur avatar et bénéficier d'une aide. Les liens se fondent alors « sur un *compromis* d'intérêts motivé rationnellement (en valeur ou en finalité) » (Weber, 1995, 78). Dans le second cas, les joueurs adhèrent à une guilde parce qu'ils se sentent « proches ». Ce sentiment peut venir de ce qu'il s'agit d'un réseau social préexistant (amis ou familles), qui s'appuie sur un sentiment d'appartenance déjà là. Le type de liens alors partagé dans ces guildes relève moins d'une recherche de performance que du sentiment d'appartenir à un groupe d'amis ou de personnes avec qui on partage des valeurs, des façons communes de jouer et de se divertir. Le jeu permet alors de prolonger et d'éprouver sous de nouvelles formes des relations déjà construites.

« On n'est pas les plus vieux » : entretien avec Martial et Christophe

- Ça fait combien de temps que vous jouez ?
- Martial : ben moi ça fait 25 ans que je joue au jeu vidéo, ouais, ça fait 25 ans que je joue. Avant les jeux tournaient en un seul morceau, y avait pas besoin d'internet pour y jouer. J'ai commencé sur un Apple 2. Avant l'Apple 2 j'avais un ZX, mais c'était difficile de faire du jeu vidéo. Après avec l'Apple 2, y a eu les premiers jeux d'aventure. Mais le jeu à l'époque, il était fini, il était hors de question d'aller télécharger des patch, et maintenant je sais pas s'il existe des jeux sans patch pour que ça marche.
- Donc vous deux vous vous connaissiez avant Dark Age ?
- Martial : Oui, par *Magic* [Jeu de cartes à collectionner], en fait à l'œuf cube [magasin de jeux sur Paris]
- Christophe : on jouait aussi à *L5R* [Jeu de cartes à collectionner]
- Vous avez quel âge ?
- Martial : 42 ans
- Christophe : 40 ans. Mais on n'est pas les plus vieux de la guilde. Le plus vieux, je crois, c'est Harowen, il a 55 ans.

Si l'on cherche à cartographier les différentes formes de guildes, on pourrait ainsi les distribuer sur deux axes, un premier renvoyant aux sociabilités préalables ou non, un second aux formes d'attachement et de motivation, rationnelle ou affective, dans l'adhésion à la communauté. Cependant cette modélisation ne rendrait que très partiellement compte de la complexité des relations entre joueurs et, plus encore, de leur évolution dans le temps. En effet, la pratique souvent longue et répétée du MMO (près de 20 heures par semaine en moyenne, pour une pratique régulière de 2 ans en moyenne avant un arrêt temporaire ou définitif) implique des transformations. Les logiques de sociation et communalisation peuvent s'hybrider. De nature sociative, une relation peut basculer dans une logique de communalisation : on peut ainsi s'associer à une guilde pour des raisons initialement utilitaristes (développer son personnage, finir une quête difficile) et développer par la suite un sentiment d'appartenance et de proximité affective avec ses membres. Ailleurs, le glissement peut s'opérer dans le sens inverse. Jouer avec des amis ou des membres de sa famille peut conduire à une recherche de performance, d'efficacité, de « ranking » (classement).

Le réel ne s'efface jamais : entre homophilie et ludophilie

Si l'on s'intéresse à la composition sociologique des guildes, elles regroupent, à un premier niveau d'observation, un ensemble de personnes d'âge, de sexe et de milieux sociaux assez

divers, même si, rappelons-le, la population est relativement homogène. Cependant, d'un point de vue strictement statistique, rapportées à la composition de la population totale, les guildes apparaissent comme mixtes. Rares sont les communautés composées exclusivement ou presque de lycéens, d'étudiants, de collégiens, de cadres, d'ouvriers, etc.

« Je suis une vieille bourgeoise » : Entretien avec Sophie, joueuse de Dark Age of Camelot, 41 ans, mère de deux enfants, sans activité rémunérée

- Moi j'ai rencontré des gens que j'aurais jamais rencontrés, compte tenu que je suis mariée, maman, je suis une vieille bourgeoise quoi [rires] et je joue avec des petits jeunes. Je croise principalement des jeunes, tu vois, mais c'est pas des rapports de... pas un rapport de maman à enfant avec eux, tu vois. Moi, mon rôle, je veux dire, je suis "la boulette" donc je continue à être "la boulette". L'autre druide de l'équipe, c'est quelqu'un qui joue de manière fantastique, et c'est quelqu'un de plus jeune et j'ai un immense respect pour lui. Sa façon de jouer, c'est vraiment un joueur que j'admire. Je lui ai dit d'ailleurs.

A un premier niveau d'analyse, la sociabilité qui se développe dans ces mondes virtuels tend à inverser certaines logiques d'agrégation traditionnelles. La plupart des études sur les réseaux sociaux choisis tels que les réseaux d'amitié, les couples ou les loisirs (sportifs) s'accordent en effet toutes ou presque, selon des degrés divers, à montrer qu'il existe une *homophilie* (Mercklé, 2004). Ici, certains joueurs se rencontrent essentiellement par le prisme du jeu et de l'activité. Cette dynamique peut ainsi rendre caduque ce qui est important dans le monde réel et modifier la norme. Les pratiques ludiques peuvent être des moments de mixité sociale plus grande, en termes d'âge, de genre, de milieu, voire de classe sociale. Les guildes de joueurs minimisent les processus d'homophilie au profit d'une ludophilie, comme le précise Bruce³⁷ : « *Si tout le monde joue son personnage, ça roule et je m'éclate. Et ça m'est arrivé de m'éclater avec des gamins, en PVE ou dans la guilde* ». C'est moins l'âge, le sexe, le milieu social, le genre qui sont à l'origine des regroupements des joueurs que le niveau, la classe, la compétence de l'avatar incarné. Les joueurs se regroupent parfois non pas tant parce qu'ils apprécient telle ou telle personne, mais, dans une logique sociative, parce qu'ils ont envie de jouer et de rendre le jeu possible. Pour Lucas³⁸, « *y a pas mal de joueurs avec qui, c'est sûr, je passerais pas mes soirées [rires] mais quand on fait un raid, franchement, je m'en fous de son âge, ou de savoir qui c'est. Ça peut super bien se passer. Tout le monde joue, et l'âge, tu vois, si le gamin joue son perso, ça se passe bien, et au final tu t'en fous, tu t'en fous de l'âge ou du gars* ».

Des rencontres plus probables que d'autres

Si l'on s'en tenait à la seule analyse sociométrique des guildes, on pourrait contribuer à la métaphore, largement répandue dans le monde des technophiles et des futurologues (Kline, 2003), du réseau Internet comme d'un village mondial qui marquerait la fin des logiques sociales voire la fin des classes, comme d'un univers des possibles en rupture total avec le monde social « réel », dans lequel s'élaboreraient de nouvelles formes communautaires. Mais, en réalité, certaines logiques et variables, que l'on peut qualifier de structurelles, augmentent la probabilité de certaines rencontres sur d'autres. La situation sociale et familiale, la localisation géographique, les pratiques ne sont pas les mêmes et les joueurs ne se connectent pas aux mêmes moments. La plupart des jeunes joueurs tendent par exemple à se connecter sur des temps liés au rythme scolaire : vacances, weekends, sorties des cours. « *Je joue quand je rentre*

³⁷28 ans, joueur de WoW, commercial dans une entreprise de vêtements, célibataire.

³⁸ Lucas, 29 ans, joueur de WoW, kinésithérapeute, en couple, sa compagne (enseignante), ne joue pas.

du collègue en fait, entre 18 heures et 20 heures. Enfin jusqu'au repas. Des fois, exceptionnellement, après le dîner, vers 9 heures mais pas plus tard en général »³⁹.

Sur certains horaires, la proportion de (pré)adolescents est plus élevée et encourage en conséquence des rencontres entre pairs⁴⁰. Dans le cas de jeunes adultes en couple, le weekend peut être consacré à la vie familiale. « *Au début, je jouais beaucoup mais ma copine a pété un câble. Depuis, ça va mieux, on se voit le weekend, on fait des trucs ensemble* »⁴¹. Dans le cas des jeunes parents, ils tendent à se connecter à des horaires nocturnes plus tardifs (après le coucher de l'enfant) et rencontrent de fait d'autres jeunes parents.

Conversation entre joueurs sur le canal guildes :

- Lask : re ;)Désolé j'ai du m'absenter pour le bébé, la petite pleurait
- Kala : lol, t'es papa aussi ?
- Lask : ouais, mais je capte pas. Kan y a du monde, elle dort, et kan y a plus que nous 2, elle a du mal à dormir. On doit la stresser je sais pas ☹
- Kala : oua, bah nous c pareil, t'inkiète pas. Moi c pire elle hurle quand j'essaie de la coucher, mais quand c'est sa mère, ca se passe bien
- Lask : mdr. Génial comme ça tu laisses la mère faire !!! :p et tu peux jouer ☺
- Kala : loool, t con ☺

Contre la métaphore du réseau Internet comme « village mondial » dans lequel toutes les rencontres sont possibles, il faut donc rappeler qu'ici le « réel » ne s'efface jamais derrière le jeu. Les exigences de la vie sociale se font toujours sentir et les guildes de joueurs se regroupent sous l'effet de contraintes diverses, professionnelles par exemple comme dans le cas des guildes que les joueurs appellent les « équipes de nuit ». Ces collectifs sont ainsi qualifiés car ils se connectent tardivement dans la nuit ou tôt le matin. Il s'agit de boulangers, de projectionnistes, d'éboueurs ou de bagagistes. Ces travailleurs de nuit côtoient et connaissent d'autres communautés de joueurs qui ont, elles aussi, des horaires de connexion décalés. On voit ainsi apparaître à partir d'une heure du matin des « équipes de nuit » aux noms évocateurs : « l'alliance québécoise », « au caribou beurré », « les nocturnes », « Insomnie », « la fraternité du Québec », « Canadian Rescue Team ». Mêlant travailleurs de nuit, insomniaques, Canadiens francophones et Français expatriés en horaires décalés, des guildes de joueurs se constituent ainsi en fonction de logiques professionnelles, linguistiques ou géographiques.

« Les équipes de nuits » : Entretien avec Cyrille, 30 ans, agent d'entretien

- Tu finis à trois heures du matin ?
- Ouais je finis à trois heures du matin le boulot. Je rentrais chez moi, je prenais la douche et tout de suite je mettais l'ordinateur en route et tout. Je trouvais beaucoup de canadiens français, heu, des martiniquais, ... enfin les équipes de nuit, quoi. Donc, d'ailleurs, quand je t'ai expliqué que je me suis marié virtuellement c'était une martiniquaise qui était militaire, elle était militaire en Martinique. On se correspondait parfaitement avec mes horaires. Donc y avait très peu de monde. Je crois que le maximum de joueurs que j'ai vu à cette heure-là c'était une centaine de personnes.
- Y avait d'autres joueurs comme toi qui travaillaient de nuit ?
- Oui, oui. Soit y avait les assidus qui dormaient pas, qui commençaient la soirée et qui terminaient tard le matin comme moi. Moi, je les attrapais au début de mes horaires. Y avait ceux aussi de nationalité étrangère qui se levaient à ce moment-là.
- Comment tu as su que c'était des martiniquais ou des canadiens ?
- Parce que je leur demandais. Ouais, on se parlait beaucoup de choses de la vie. Puis à cette heure-là, tu vois, à part les hard gamers, y avait pas grand monde...

³⁹ Evan, 14 ans, collégien.

⁴⁰ Dans mon enquête, l'âge moyen des joueurs variait significativement selon les horaires de connexion, les après-midis présentaient les moyennes d'âges de joueurs les plus faibles (21 ans) contre 26 ans pour le soir (après 21 heure) et 28 ans le matin.

⁴¹ Georges, joueur de WoW, 32 ans, agent immobilier, marié, en couple, sa compagne ne joue pas.

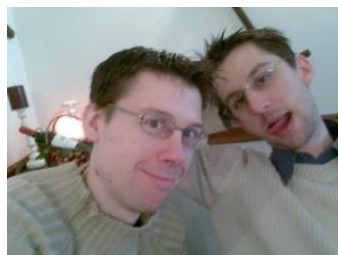
L'omniprésence de « la vraie vie »

Contre la thèse du réseau social comme espace de déréalisation, une ethnographie des MMORPG révèle que la « vraie vie » est omniprésente dans les pratiques et les discours des joueurs. Quand les joueurs ne connaissent pas physiquement leurs partenaires de jeux, ils s'en forgent tous, intentionnellement ou non, une image. Par la voix sur *Teamspeak* (logiciel de conversation vocale qui permet aux joueurs de communiquer pendant une partie), par son accent ou sa tonalité, par le type d'avatar incarné, par le champ lexical employé, la qualité de l'orthographe sur les tchats, le type d'humour mobilisé, les joueurs se construisent inévitablement une représentation de leurs interlocuteurs : « *Au niveau de la conversation, on arrive à deviner un peu. La façon dont ils parlent, les blagues, son attitude. Je pourrais pas te dire précisément, mais tu le sens quoi* »⁴². Il existe tout un ensemble d'indices (efficaces ou non) que les joueurs repèrent, jaugent, estiment. Cette forme d'analyse méta-communicationnelle spontanée, plus ou moins consciente selon les cas, permet aux joueurs d'inférer les identités de chacun.

Les portraits de leurs partenaires que les joueurs établissent à partir de ces indicateurs (infra ou méta) verbaux (ou textuels) sont souvent confirmés, infirmés ou complétés par des éléments plus explicites sur l'identité de chacun : ceux que fournissent précisément les joueurs. Il est en effet d'usage dans une guilde de donner des informations sur sa vie privée, au détour d'une conversation ou dans des espaces dédiés spécifiquement à cela. Sur la plupart des forums de guildes, des topics sont consacrés, selon l'expression des joueurs, à la « vie *IRL* » (« In Real Life ») dans lesquels les membres précisent leur métier, leur âge, leur localisation géographique, leurs passions, etc. Les sociabilités purement carnavalesques – dans lesquelles seul le masque numérique compterait – sont donc rares, même dans le cas des joueurs très orientés sur les pratiques de faire-semblant. Si certains d'entre eux cherchent en effet à maximiser la dimension fictionnelle et immersive de leur pratique ludique, il existe, parallèlement au jeu, des canaux de discussion (forum, TS, mail) qui sont autant de lieux d'échanges de la « vraie vie ».

« Photos de la vraie vie » : forum de la guilde *Les cohortes du Valhalla*

- ***Aorane*** : Je vous propose de mettre sur le forum nos photos IRL, histoire de voir un peu nos têtes après toutes ces heures passées ensemble à vaincre l'ennemi ou mordre la poussière. Lachez vous, et soyez imaginatifs 😊
- ***Therion*** : Coucou, J'ai essayé de mettre une photo, c'est pris avec un téléphone dsl ^^ . J'espère que ca marche. Je suis le bonhomme de gauche, a droite cest mon grand frere.



⁴² Yohann, 33 ans, sans activité rémunérée, ancien manutentionnaire en grande surface, célibataire.

Ce phénomène de mise en réel des relations numériques est renforcé par une pratique récurrente : les rencontres dans la « vraie vie ». Il n'est pas rare en effet pour les membres d'une même guilda de se rencontrer physiquement, dans des contextes et des occasions très diverses mais dont on peut repérer quatre logiques : les rencontres ludiques organisées ; les rencontres d'opportunité ; les rencontres affinitaires ; les rencontres fortuites.

Des espaces d'apprentissages informels

Pour un chercheur en éducation, ces moments de rencontre IRL présentent des situations d'apprentissages informels tout à fait intéressantes. Tout d'abord, elles sont des occasions de discuter du jeu et de partager une passion. Elles permettent ensuite de prolonger une sociabilité entamée dans le MMORPG et de se créer éventuellement des groupes d'amis avec qui partager de nouvelles activités. Ces moments de rencontres sont enfin des occasions de vérifier l'adéquation ou non entre les identités réelles et les identités supposées, présentant en ce sens des formes d'expériences sociologiques tout à fait saisissantes.

Se rencontrer « en vrai »

Les rencontres organisées dans les guildes sont monnaie courante. Ces dernières mettent en place, au moins une fois par an, ce qu'ils nomment des « IRL ». Les joueurs se donnent alors rendez-vous dans une ville, à l'occasion le plus souvent d'une convention de jeu vidéo ou d'un évènement lié à la culture ludique, « *la Paris games week* » par exemple. Les joueurs se rendent le plus souvent sur le stand de l'éditeur, si celui-ci est présent, qui fournit à celles et ceux qui le souhaitent un badge sur lequel les joueurs inscrivent le nom de leurs avatars, le serveur et le royaume sur lesquels ils jouent. Un regard plus ou moins appuyé permet ainsi de lire le pseudonyme inscrit sur le badge et de reconnaître quelqu'un : « *ah mais c'est toi Lyliana ?* »

« Ah mais c'est toi Lyliana ? » : entretien avec Sophie à l'occasion d'un salon, 41ans, mariée, mère au foyer, mère de deux enfants

- Moi, j'ai croisé des gens aujourd'hui, j'ai rencontré surtout des gens de la guilda. C'est marrant, tout à l'heure y a quelqu'un qui est pas de ma guilda mais c'est un joueur connu sur le serveur, et je l'ai rencontré. Enfin, il a vu mon pseudo et il m'a dit « ah mais c'est toi Lyliana ? ». Tout de suite, ça crée des liens. En jeu, tu peux des fois le détester, mais là, c'est super sympa de le rencontrer, il a l'air assez gentil d'ailleurs.
- T'aimes bien ce côté « rencontre » ?
- Ah oui, ah oui. Là, par exemple, je suis hébergé par une copine de Dark Age que j'ai rencontrée il y a 6 mois. On était en train de jouer et on a commencé à délirer. Puis on a lié d'amitié et trois jour après, avec son copain, ils ont débarqué et passé une semaine à la maison. Maintenant je dors chez elle pour la durée du salon. Tu vois, quelque part, ça te socialise, automatiquement.

Ces moments de rencontres se prolongent souvent au restaurant, dans un café ou en boîte de nuit. Les joueurs géographiquement éloignés du lieu de rencontres dorment chez les « habitants ». Ces IRL sont presque toujours filmées, photographiées et postées ensuite sur le forum de la guilda pour être commentées, moquées, précisées, détaillées, ... et les joueurs de commémorer collectivement « *cette soirée culte* » ou « *cette journée mémorable* » (cf. Figure 38).

A ces « rencontres ludiques organisées » s'ajoutent des occasions que l'on peut qualifier d'« opportunes ». Il n'est pas rare que certains se découvrent habitant une même ville, un même village, une banlieue proche et décident de boire un verre. Un joueur en déplacement professionnel dans la ville d'un ou plusieurs membres peut les visiter (voire se faire héberger).

De la même façon, des joueurs collégiens, lycéens ou étudiants peuvent découvrir, au hasard d'une conversation, qu'ils fréquentent le même établissement. Enfin, à l'occasion d'un festival de musique dans une ville commune à plusieurs membres, d'un match de football, ou d'un concert, des joueurs peuvent organiser une rencontre.

Figure 38. Photos de rencontres « IRL » de la guilde des « Dragons de Kalidors »



Il existe ainsi tout un ensemble d'occasions et de prétextes propices à ces rencontres dans la « vraie vie ». Cette opportunité peut aussi être une demande d'aide ou de service formulée par un membre. Emilie (26 ans, éducatrice jeunes enfants), avec son compagnon, est ainsi allée déménager un joueur de la guilde qui habitait, comme eux, la banlieue bordelaise : « y en a un qui a déménagé et qui avait fait un appel à l'aide sur le site, du coup on y est allé et c'était plein de potes de la guilde, en fait, qui étaient venus l'aider [...] Ouais, ça arrive qu'on prenne des nouvelles par le jeu et, du coup, il dit "je déménage" et on dit "ben, on vient". Ça s'est fait comme ça, j'avais trouvé ça génial. T'arrives là-bas, et [rires] tu dis : "ah, c'est toi le nain ?" ». Parfois, il peut s'agir de rencontres dans des contextes moins joyeux ou festifs. Dans le questionnaire, un joueur avait ainsi précisé qu'un membre de sa guilde « avait besoin d'un hébergement pour elle et sa fille à l'hôpital, à l'occasion d'une opération importante, pas loin de chez nous. J'ai proposé de l'héberger pendant la semaine où elle avait besoin d'être là. »

Les passages des sociabilités virtuelles aux rencontres réelles sont donc nombreux. Il peut arriver qu'à ces occasions les joueurs développent durablement des relations non pas avec tous les membres de la guilde, mais avec quelques-uns seulement, qu'ils ont choisis. Week-ends, vacances, réveillons, mariages, anniversaires ... toute une série de rencontres affinitaires sont alors organisées. Il s'agit moins de rencontrer tous les joueurs de la guilde, mais seulement quelques-uns, ceux que l'on apprécie. Ces rencontres sont l'occasion de former un réseau social soutenu, un « groupe d'ami », qui perdure et se prolonge en dehors du jeu. Des sorties « cinéma », « boîtes », « restaurant » sont régulièrement organisées ; des parties de jeu de rôles, de poker, de jeux de société peuvent devenir de nouvelles pratiques partagées.

Notons également que, dans le cadre de ces rencontres affinitaires, certaines relations peuvent être qualifiées d'« amoureuses ». Les joueurs se rencontrent dans le jeu, puis dans la vraie vie, et deviennent amants, voire maris et femmes : « j'ai moi-même rencontré ma compagne sur un MMO, il y a de cela très longtemps et j'en suis des plus heureux aujourd'hui », précise un joueur sur un forum. Les MMO sont de possibles espaces de rencontres conjugales. A trois

reprises au cours de l'enquête ethnographique, j'ai ainsi assisté à la formation de couples dans le jeu et qui se sont prolongé avec plus ou moins de succès selon les cas dans le monde réel. Selon Ludovic⁴³, « *ça arrive souvent d'ailleurs que des mecs rencontrent leur copine par le jeu. Ça devient un phénomène de société. Mais bon, c'est pas la même chose que le tchat, tu vois. Ce qui est étonnant, c'est que ça te tombe sur le coin du bec, comme ça* ».

Enfin, on peut souligner une dernière forme de rencontre, que l'on peut qualifier de fortuite : « croisé dans la rue », « en faisant du shopping », « à l'hôpital », « dans un tournoi de volley », « on s'est reconnu par le trombinoscope de la guilde », « ça parlait de WOW à coté dans un café ». Nombre de rencontres « au hasard » ont ainsi été précisées dans les questionnaires⁴⁴. Au final, plus de 67 % des joueurs interrogés déclarent avoir rencontré « dans la vraie vie » une ou plusieurs personnes après les avoir connues dans le jeu selon des modalités très diverses.

Contre la représentation médiatique d'une pratique solitaire, individualiste, il faut constater que les MMO s'inscrivent dans des sociabilités profondément ancrées dans le monde réel, mêlant interactions numériques et rencontres dans la vraie vie, sociabilité numérique et sociabilité prolongée. Si l'on ajoute, aux 67 % des joueurs qui déclarent avoir rencontré des joueurs « après les avoir connus dans le jeu », les relations préexistantes (amis, parents, collègues, frères, sœurs, cousins, conjoint(e)), 92 % d'entre eux connaissent physiquement d'autres joueurs du même MMO.

« Mais t'es un gamin ? » : les rencontres IRL comme expérience sociologique

Ces rencontres dans la vraie vie apparaissent comme des « expériences sociologiques », autrement dit des moments où les joueurs confrontent l'image mentale qu'ils se sont forgés des joueurs avec « leur identité réelle ». Ils relient alors l'identité supposée, l'image graphique et ludique de l'avatar, avec l'image physique du joueur. C'est aussi l'occasion pour certains de vérifier si leurs « théories » et les indices, sur lesquels ils se sont construit une représentation des joueurs sont exacts. Lucas,⁴⁵ après une IRL, déclare ainsi : « *les gens ne sont pas les mêmes. Y a des gros écarts. C'est ça qu'est marrant* ».

Lors des IRL auxquelles j'ai participé, les joueurs sont parfois frappés par certains décalages entre ce qu'ils supposaient d'un joueur ou d'une joueuse et ce que celui-ci ou celle-ci donnait à voir. Parmi les cas les plus « étonnants », on peut citer celui d'Harry⁴⁶. Joueur de WOW, il faisait partie des personnes centrales de la communauté, il en était d'ailleurs l'un des chefs. Très soucieux du bon fonctionnement du groupe, il animait la vie de la communauté, organisait des « soirées guildes » et cherchait régulièrement à résoudre les conflits entre joueurs. Lors d'une IRL, alors que la communauté pensait qu'il s'agissait d'un adulte, il s'est révélé être un

⁴³ Joueur de DAOC, 26 ans, ancien technicien dans une salle de jeu en réseau, à la recherche d'un emploi dans le même domaine, célibataire.

⁴⁴ Une première question demandait aux enquêtés s'ils avaient « rencontré IRL un ou plusieurs joueurs après les avoir connus dans le jeu ». Une deuxième question ouverte demandait ensuite : « à quelle occasion l(es) as-tu rencontré ? ».

⁴⁵ Lucas, 29 ans, joueur de WOW (8 heures par semaine, uniquement le week-end), kinésithérapeute, en couple (sa compagne est vétérinaire), non-joueuse, jeune papa.

⁴⁶ Harry, 11 ans, joueur de DAOC, de WOW et de *City of Heroes*, collégien, célibataire.

collégien de 12 ans, timide, assez solitaire, vivant difficilement sa scolarité, bien loin du rôle de chef qu'il assumait dans la communauté.

Il arrive ainsi qu'il y ait des décalages nets entre ce que l'on suppose d'un joueur et ce que la personne laisse paraître dans la vraie vie (parfois il y a une certaine conformité). Ces écarts, constatés à plusieurs reprises au cours de mon enquête, sont partagés par d'autres joueurs. Ainsi pour Yohann⁴⁷, les joueurs « *ont tendance à parler différemment et à se conduire différemment que dans la vie, mais je pense qu'il est très important de pas confondre les deux. Tu vois ça lors des IRL, j'en ai fait plusieurs, et je peux te dire que j'ai souvent eu des surprises* ».

Si dans certains cas les écarts entre identité réelle et identité virtuelle peuvent être objectivement constatés (en termes de sexe ou d'âge), ces décalages sont tout autant révélateurs des propres présupposés des joueurs. En effet, parfois les écarts ne sont pas grands, mais c'est la représentation que l'on s'est forgé « de l'autre » qui crée le décalage. Les images mentales que se fabriquent les joueurs de leur partenaire de jeu sont souvent révélatrices des présupposés et de la propension de chacun à se faire des portraits, selon des schémas préétablis sur ce qu'est « un jeune », « un vieux », « une fille », « un garçon », etc. On retrouve assez bien cette notion de sociologie spontanée que décrit Pierre Bourdieu : nous nous croyons tous plus ou moins sociologues parce que nous avons tous une expérience vécue du monde social qui nous permet d'y donner du sens, de deviner, d'anticiper, de classer, de juger, d'établir des lois sociales, des plus précises aux plus générales : « les fonctionnaires sont... », « les femmes sont... », « les jeunes sont... », « les vieux sont... », « les riches sont... », « la banlieue c'est... », etc.

Lors de ces IRL, les écarts constatés sont de possibles moments de réflexivité, voire d'apprentissage pour les joueurs. C'est l'occasion pour certains d'éprouver, d'invalider ou de confirmer leurs propres prénotions à l'égard du monde social. Ainsi, quelques joueurs ont avoué avoir changé d'avis sur leur croyance et leur façon de concevoir les mondes virtuels et leurs habitants : « *les IRL, quand tu veux on en refait. À chaque fois, y en a, tu te dis "c'est pas possible, c'est pas lui". Je trouve que ça te fait réfléchir sur ... en fait, plus sur ce que tu peux penser des gens* »⁴⁸. De la même façon, un joueur écrit sur un forum communautaire : « *quand j'étais dans mon ancienne guild, sur WOW, avant d'arrêter, il y avait quand même 4 ou 5 filles sur une dizaine de gars et bon, avec les rencontres IRL, on a remarqué que, contrairement à ce qu'en pensent certains, elles n'avaient rien de moche, loin de là* ».

Ces moments de confrontations de (pré)supposés sont parfois l'occasion de les tordre. Ainsi Dominique⁴⁹ déclare avoir changé de point de vue sur les « Kévins », les « ados » : « *une fois, ouais, j'ai été très surpris, je m'entendais super bien avec un joueur de la guild, qui m'avait vachement aidé et expliqué le jeu. Une fois, il m'a parlé du lycée, et moi j'avais compris qu'il était prof. En fait, on fait une IRL, et c'était un gamin ! [rires] [...] Je sais plus, 12 ans je crois ! [rires] Et ça m'a fait super bizarre, j'étais sûr, mais alors à 100 % que c'était un prof. Et non.*

⁴⁷ Yohann, 33 ans, joueur de WOW, sans activité rémunérée, (ancien manutentionnaire en grande surface), sans diplôme, joueur de jeu de rôle, fan de bande dessinée et de roman de science-fiction, en couple, (sa compagne, professeure des écoles ne joue pas).

⁴⁸ Robin, 26 ans, joueur de DAOC, étudiant en doctorat de biologie, célibataire, atteint d'une maladie génétique.

⁴⁹ Dominique, 39 ans, ancien joueur de DAOC, ancien « Hard Gamer » (plus de 60 heures de jeu par semaine), sans activité rémunérée, vit chez son père (à la retraite), joueur passionné de jeu de rôle et de figurines.

Du coup, ouais, ben ça a changé mon point de vue sur les Kébins, c'est pas tous des petits merdeux qui écrivent en SMS [rires] ». De la même façon, Sophie⁵⁰, 41 ans, mère au foyer, précise à propos des joueurs rencontrés lors d'un salon du jeu vidéo : « ce sont des jeunes que j'aurais pas rencontrés en dehors du jeu. Je peux aussi bien discuter IRL avec des gens qui ont 50 ans et, en jeu, être sur la même longueur d'onde avec des gens qui ont 20-25 ans, qui ont parfois une maturité, heu, proche de la mienne [rires]. Certains, ils ont l'âge de mes gamins, t'imagines, mais du coup, ça te donne vraiment une autre image des ados. Après, c'est pas question d'être la mère copine ou quoi, mais ça te fait comprendre les ados aujourd'hui, enfin en tout cas, je comprends mieux certains trucs des miens ». On retrouve assez bien dans ces pratiques et ces discours l'idée que les MMORPG sont des expériences identitaires, voire réflexives, à ceci près qu'elles ne sont pas ici seulement des expérimentations d'un soi, d'un « second self » (Turkle, 1995), mais des occasions de penser différemment « l'Autre » et mettre à l'épreuve ses présupposés, ses façons de voir, de classer et de catégoriser.

Précisons cependant que cette thèse de l'expérience sociologique ne signifie pas que les joueurs changent nécessairement leurs points de vue. On peut opposer tout un ensemble de contre-exemples pour montrer qu'il s'agit parfois d'une expérience plus « sociologisante » que sociologique. En effet, quand bien même il y a eu une confrontation IRL, rien ne garantit que le joueur change ses présupposés s'il constate un décalage. Au contraire, certains feront en sorte de réduire leur dissonance en pensant l'autre comme une « exception qui confirme la règle », « un cas particulier », « un cas à part », etc. Ainsi, Daniel⁵¹, joueur de DAOC, était persuadé que l'un des meilleurs joueurs de PVP de son serveur était un garçon. Il a dû constater le contraire car, lors d'une IRL, c'est une jeune joueuse de 16 ans qui s'est présentée avec un badge. Mais, m'a-t-il confié, « je suis convaincu que c'est son frère ou son père qui joue des fois. C'est pas possible autrement. Ou alors elle a pris le badge de son frère ». Bon nombre de joueurs cherchent parfois à confirmer leurs propres présupposés. Si l'on reprend l'analyse de Jodi O'Brien, selon laquelle « lorsque des personnes rentrent dans le cyberspace, elles apportent avec elles des scripts culturels préétablis, qu'elles utilisent pour cartographier ce nouveau territoire » (O'Brien, 1999), on peut constater que certains les emportent dans le jeu, les conservent et les confirment à nouveau dans ces passages du virtuel au réel. Les rencontres IRL ne sont donc que potentiellement des moments de confrontation des « scripts culturels » de chacun et de mise à l'épreuve des habitus. Pour certains, assurément, il y a une transformation de point de vue. D'autres, au contraire, s'attachent à réduire la dissonance cognitive et à confirmer leur représentation initiale.

Conclusion : la virtualisation du jeu

Accompagnant la massification du jeu vidéo, les années 2000 observent le développement d'une nouvelle forme de loisir sur Internet. Les pratiques en ligne progressent à mesure qu'elles encouragent le développement de formes collectives, au rang desquelles les MMORPG qui

⁵⁰ Sophie, joueuse de DAOC, 41ans, mariée, mère au foyer, mari avocat, mère de deux enfants (11 et 16 ans), le plus âgé est joueur de DAOC, initiée à DAOC par l'aîné.

⁵¹ Daniel, 39 ans, terrassier, joueur de DAOC, en couple, père d'un enfant (8 ans) qui joue de temps en temps un avatar de son père (le soir avant d'aller se coucher), joue plus de 26 heures en semaine, jamais le week-end.

s'implantent fortement chez les jeunes adultes des classes moyennes. Ces nouvelles formes ludiques confirment en grande partie les données des enquêtes des décennies précédentes : loin de désocialiser les jeunes, ou au contraire de les sursocialiser, les jeux vidéo en ligne suivent assez fidèlement la dynamique des sociabilités habituelles. Ainsi, chez les jeunes, les pratiques en ligne sont à la fois plus nombreuses et se font plus facilement avec des joueurs que l'on ne connaît pas. Elle se révèlent plus rares avec l'avancée en âge.

Ce que semble spécifiquement apporter le virtuel par rapport aux formes précédentes de jeux est la mise entre parenthèses – temporaire – de certaines logiques sociales d'agrégation. Les joueurs se regroupent moins par proximité d'âge que par souci de collaborer à l'activité ludique. La compétence vidéoludique de chacun est centrale et peut ainsi atténuer les logiques d'âge dans le cadre de l'activité ludique. Même si les joueurs devinent certaines caractéristiques de leurs partenaires de jeu, l'âge peut s'effacer au profit d'autres critères : connaissance du monde, habiletés, « bon esprit », avatars nécessaires au déroulement du jeu, etc. Cependant, contre la métaphore du réseau Internet comme « village mondial », il faut souligner que le « réel » ne s'efface jamais complètement derrière le jeu. Tout un ensemble de logiques sociales contraignent les usages et les relations entre les joueurs. Lorsque des relations soutenues et régulières se développent hors du jeu, l'homophilie redevient la règle, et la notion d'enfance, souvent en opposition à celle d'adulte, se reconstruit. Ces espaces informatiques et les interactions numériques ne font donc que partiellement disparaître les frontières d'âge.

La massification du jeu vidéo et la virtualisation des pratiques sur Internet au tournant 2000 occupent, je l'ai dit, l'essentiel de l'attention de la recherche académique et donnent d'une certaine façon à voir un monde du jeu principalement digital et connecté. Si le jeu vidéo s'impose sans conteste comme le loisir ludique du nouveau millénaire, il masque en partie le développement croissant, plus modeste mais bien réel, du jeu de société. Loin de disparaître, ce dernier connaît en effet une progression continue depuis les années 1980 qui se traduit à la fois par une multiplication de l'offre, par une pratique croissante dans la population, aussi bien en famille qu'entre adulte, et par le développement d'un secteur professionnel dont une partie, dit « de niche », revendique une certaine forme de légitimité culturelle.

Chapitre 6. Les jeux de société font de la résistance

Si le jeu vidéo s'impose comme la première activité ludique des Français au tournant des années 2000, le jeu de société résiste relativement bien à la numérisation des loisirs. La digitalisation et la virtualisation du jeu apparaissent en effet toute relative dans ce domaine. Depuis les années 1980, le jeu de société poursuit sa progression, particulièrement dans les classes moyennes et supérieures. Il marque le territoire de la « bonne parentalité » (Octobre et al. 2018) quand il s'agit des pratiques en familles tandis que l'on observe dans le même temps une progression des pratiques entre adultes. Les anciens jeunes des décennies précédentes, notamment ceux qui ont connu le « nouveau régime » du jeu de société des années 1980 (cf. chapitre 3) n'ont pas cessé de jouer et certains s'affichent même comme un groupe de « passionnés », de « ludistes » ou encore de « boardgamers » revendiquant la dimension culturelle de leur hobby.

L'intérêt porté au jeu de société par les enquêtes publiques est, nous l'avons vu¹, bien moins moindre que pour le jeu vidéo ce qui contribue en partie à son invisibilisation. On dispose cependant sur la période de plusieurs études qui permettent de mesurer sa progression : l'enquête ISSP *Loisirs et Sport* de 2007, les éditions de *Pratiques culturelles des Français* de 2008 et 2018 qui consacrent au jeu de société plusieurs variables, *Ludespace* en 2012, et enfin *Ludenquête* en 2017 sur laquelle ce chapitre s'appuie principalement. D'autres recherches que j'ai menées dans ce domaine sont également mobilisées : une première dédiée à l'analyse de l'offre éditoriale de jeux de société entre les années 1990 et 2010 (Berry, 2017), une seconde dédiée à l'étude des pratiques en familles (Berry, 2021). A travers ces données, il s'agit, au-delà de la description des pratiques de jeux de société, d'étudier la façon dont ce dernier est au cœur d'un processus de légitimation culturelle, sous l'effet conjugué d'une frange de joueurs passionnés et d'une partie du secteur professionnel en quête de reconnaissance.

Un engouement pour le jeu de société mais lequel ?

Une diversification de l'offre des jeux « modernes »

Au tournant des années 2000, la progression du jeu de société en France se traduit d'abord par la multiplication de l'offre². Aux jeux « traditionnels » anciens (dames, échecs ou petits chevaux) et aux franchises industrielles établies telles que le *Monopoly* (1935) ou le *Cluedo* (1949) s'ajoute en effet une galaxie en expansion de jeux en moyenne moins diffusés, mais dont certains réalisent parfois une percée auprès du grand public. On peut penser à titre d'exemple aux *Loups Garous de Thiercellieux* (2001) ou à *Jungle Speed* (1996), titres

¹ Cf. Chapitre 1.

² Je m'appuie ici sur une enquête menée avec Nathalie Roucous et les étudiants du master sciences du jeu en 2015 consacrée à l'évolution de la production éditoriale entre 1995 et 2015. Cette enquête a donné lieu à la rédaction d'un article (Berry, 2017) et d'un rapport : « Les écoles du jeu de société », (Berry & Roucous, 2015). Cette enquête a supposé l'analyse de la production à partir de quatre bases de données sur internet qui recensent l'offre sur le marché français : 1) *Trictrac.fr* et 2) *JedisJeux.fr* (sites dédiés à l'actualité de société qui abrite informations, actualités et forums qui possèdent une base de données alimentée à la fois par les administrateurs mais aussi par les internautes), 3) *Jeux.soc.fr* (site de François Haffner, collectionneur de jeux de société), 4) *Boardgamegeek* : il s'agit d'un site conséquent sur la production nord-américaine et européenne, qui présente une considérable base de données (près de 86 000 jeux enregistrés).

initialement auto-édités et vendus à plusieurs millions d'exemplaires dans le monde. Sur les vingt dernières années, l'offre ne cesse de croître. En 1996, on comptait près de 200 nouveaux jeux sur le marché, plus de 300 en 2006, pour près de 500 en 2014. Plus de 900 nouveaux jeux ont été édités en 2017.

Conjointement, le nombre de nouveaux éditeurs augmente. On en recense aujourd'hui près d'une centaine, parmi lesquels de nombreux créateurs indépendants aux franges d'un marché dominé par des entreprises multinationales. Outre l'attrait grandissant du secteur pour des jeunes « entrepreneurs », le financement participatif, que permettent les plateformes telles que *Kickstarter* ou *Ulule*, a largement contribué à cette augmentation du nombre de professionnels (Zabban et al. 2021). Ces dispositifs sur Internet permettent de récolter des fonds pour la fabrication, le développement et la distribution d'un prototype. Ces plateformes, comme pour d'autres secteurs culturels, ont permis à quelques jeunes éditeurs de produire leur premier jeu, certains réussissant à « lever » plusieurs millions d'euros, à l'image du jeu *Conan*, l'un des succès les plus importants pour ce type de financement (Tyni, 2020).

Figure 39. Conan (Monolith, 2015). Développé dans le cadre d'une campagne de financement participatif



Le secteur est aujourd'hui structuré entre, d'un côté, des « gros éditeurs » spécialisés (*Hasbro*, *Ravensburger* ou *Asmodée* pour ne citer que quelques-uns parmi les plus importants), générant une grande partie du chiffre d'affaires et, de l'autre, de nombreux « nouveaux entrants » de taille modeste, dit « secteur de niche »³. D'autres éditeurs, plus ou moins directement liés au domaine du jeu, s'intéressent activement à ce secteur. Du côté des éditeurs de livre jeunesse, on observe une augmentation du nombre d'adaptations de livre en jeu et inversement (Letourneux, 2008). Tandis que *Gallimard* prolonge une tradition ancienne d'édition de jeu (notamment dans le domaine du jeu de rôle), *l'Ecole des Loisirs* multiplie le « portage » de livres pour enfants en jeux de société.

³ Entendus comme des petites équipes (entre 1 et 10 salariés) qui gèrent un catalogue restreint à une dizaine de jeux (en moyenne) distribués principalement dans les boutiques spécialisées. Le secteur de masse présente des équipes de salariés plus importantes (entre 11 et 30), des catalogues de plusieurs centaines de jeux, dont certains diffusés en grande surface et dont le développement international est important. Nous reviendrons sur cet aspect dans la dernière partie du chapitre.

Figure 40. Adaptations de livres jeunesse en jeux



Le jeu des trois brigands, Ecole des loisirs, 2016

C'est qui le plus fort, Ecole des loisirs, 2015

Les enfants demeurent un public important dans le développement de l'offre mais la production à l'attention des jeunes adultes augmente simultanément. Si les intervalles de 5, 8, 10 et 12 ans, indiqués sur les boîtes, restent sensiblement les mêmes entre 1990 et 2000, des entrées « plus tardives » (à partir de 16 et 18 ans) et plus « précoces par âge » (à partir de 2 ans) deviennent plus fréquentes au tournant des années 2010 témoignant ainsi d'une diversification du marché.

Outre le nombre croissant d'acteurs et de titres, cette diversité de l'offre est redoublée par des « localisations » de plus en plus nombreuses, autrement dit des adaptations et des traductions de jeux étrangers pour le marché français. Tandis que l'Allemagne, l'Angleterre et les Etats-Unis restent d'importants pays producteurs de jeux localisés en France, l'offre de jeux japonais, canadiens, ou tchèques se multiplie. En 1996, les jeux allemands représentaient plus de 60 % du marché français. En 2006, 53 %. En 2014, un tiers seulement. A l'inverse, la place des auteurs anglophones (Etats-Unis et Angleterre principalement) et francophones (France, Belgique, Canada) augmente : ces derniers représentaient 11 % de l'offre en France en 1996 pour 50 % en 2014. Cette évolution ne traduit pas une baisse des jeux allemands (à contrario il y a une augmentation des titres en valeur absolue) mais témoigne de la diversité des titres des autres pays producteurs, de sorte que les jeux allemands occupent une place moindre (en valeur relative).

Figure 41. *Through the Ages*, de Vlaada Chvatil (Czech Games Edition, 2015), éditée en 2016 en France



Cette ouverture croissante du marché à des jeux étrangers n'est pas sans effet sur la diversité des propositions de jeux. Sans verser dans un essentialisme culturel, on constate en effet des formes et de mécaniques de jeux privilégiées selon les pays et la nationalité des éditeurs et des auteurs. Qualifiés parfois « d'écoles » par les professionnels et la presse spécialisée⁴, des distinctions sont fréquemment opérées entre les jeux dits « à l'allemande » ou « eurogame » et les jeux dits de « l'ameritrash » (Etats-Unis). Les premiers supposent des jeux plus courts, aux coûts d'entrée en termes d'âges moins élevés, orientés autour de logiques de commerce, d'échange, et favorisant des logiques de score, sans élimination des joueurs durant la partie. Les jeux « anglo-saxons » en revanche proposent des jeux plus interactifs, aux positions asymétriques plus fréquentes, au matériel plus nombreux, aux règles longues, orientés autour du conflit et permettant l'élimination des adversaires au cours du jeu. Les thèmes liés au fantastique et à la science-fiction se révèlent par ailleurs plus importants.

Une augmentation des pratiques de jeux ... traditionnels

Du point de vue des pratiques, le jeu de société poursuit sa progression entamée dans les années 1980. En 2008, *Pratiques culturelles de Français* estime à 45 % le nombre de joueurs de jeu de société dans l'année âgé de 15 ans et plus. 10 ans plus tard, plus de la moitié de l'échantillon, est concernée. En 2012, *Ludespace* intègre dans son questionnaire sur le jeu vidéo quelques questions sur le jeu de société. Plus de 75 % des enquêtés âgés de 12 ans et plus indiquent avoir joué un de société au cours des 12 derniers mois. Cinq ans plus tard, menée par en partie par la même équipe, *Ludenquête* étudie plus en détail ce domaine sur un échantillon plus limité en âge (18 ans et plus) mais en testant un nombre plus important de genre : près de 96 % des enquêtés déclarent ainsi en 2017 avoir joué au moins une fois dans leur vie à un jeu de société, au sens large⁵, et 81 % d'entre eux dans les 12 derniers mois : 56 % occasionnellement (quelques fois dans l'année), et 25 % fréquemment (14 % tous les mois, 11 % toutes les semaines).

En dépit des écarts qui tiennent en partie à leur échantillon et à leur mode de questionnement, toutes les enquêtes qui distinguent les cartes confirment leur prédominance. Comme dans les années 1960 (cf. chapitre 2), elles représentent la part la plus importante des pratiques de jeux de société déclarées. Dans l'enquête ISSP *Loisirs et sport* de 2007 près de 70 % de l'échantillon déclarent y jouer occasionnellement sur le temps libre, et un quart au moins une fois par mois. Choissant parmi une liste de 13 jeux⁶, 20 % de l'échantillon citent les cartes comme jeu « pratiqué le plus souvent » derrière les mots croisés (22 %), mais devant les jeux de plateaux (14 %) et les jeux vidéo (7 %). Dans *Ludespace*, en 2012, la catégorie « Jeux de cartes : belote,

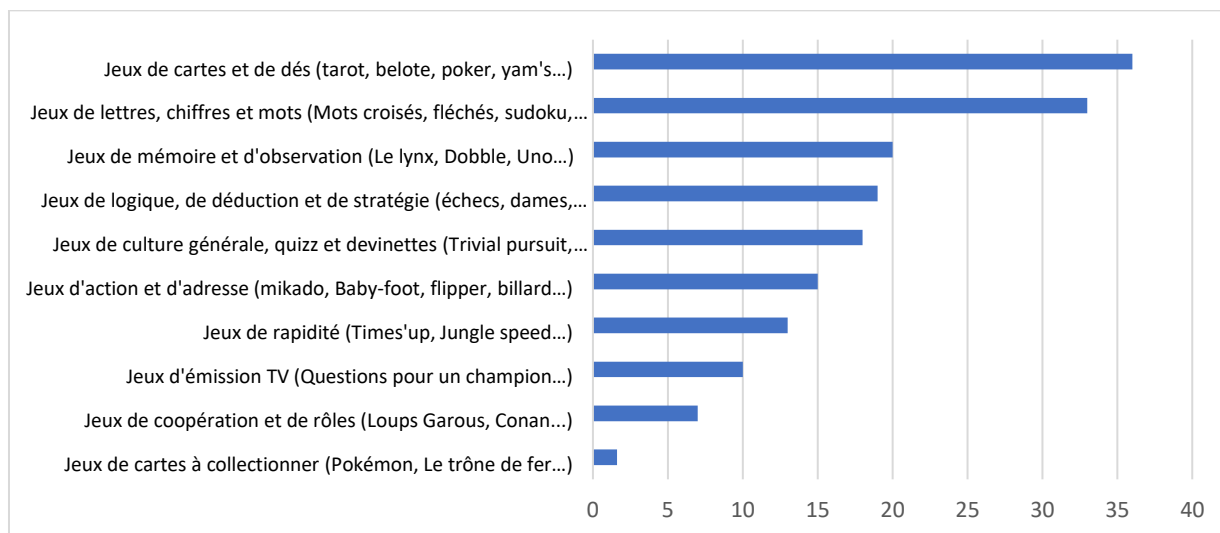
⁴ L'enquête sur les « écoles du jeu de société » s'est également appuyé sur l'analyse des discours des professionnels et des joueurs dans la presse spécialisée en ligne et papier (Berry & Roucoux, 2015).

⁵ Sont agrégées ici les catégories suivantes : « Jeux de cartes traditionnels : belote, tarot, etc. », « Jeux de damier ou tablier traditionnels : dames, échecs, backgammon, etc. », « Jeux de cartes avec mises : *Poker, Black Jack, Baccara*, etc. », « Jeux de plateaux : *Monopoly, Trivial Pursuit, Cluedo, Uno, Colons de Catane*, etc. », « Jeux de carte à collectionner : *Magic, Pokémon, Yu-gi-oh*, etc. », « Jeux de figurines : *Warhammer, Star Wars Armada, Battlelore*, etc. », et « Jeux de rôle sur table : *Donjons et Dragons, L'appel de Cthulhu, Pathfinder, Vampire*, etc. »

⁶ L'enquête retient les jeux suivants : backgammon, dames, échecs, Go, Autres jeux de société (Monopoly Scrabble), Jeux de cartes (bridge, rami, patience, solitaire), Dominos, Mha-Jong, Puzzles, Jeux de mots de chiffres (ex : mots croisés, sudoku), « Jeux vidéos, jeux informatiques, play station, billard électrique », « jeux de hasard (ex : casino, machines à sous, loteries, paris sportifs), « Autres jeux », « Je ne joue à aucun jeu » (ISSP, 2007).

poker, réussite » est, à égalité avec « les jeux de plateaux », la première activité ludique (autre que jeu vidéo) pratiquée dans l'année⁷. Dans sa dernière édition en 2018, *Pratiques culturelles des Français* confirme l'importance des cartes dans le paysage des loisirs ludiques : sur l'ensemble des genres de jeu de société retenus, la catégorie « cartes et dés » est première : 36 % des enquêtés déclarent y avoir joué dans l'année (cf. Figure 42).

Figure 42. Catégories de jeux de société pratiqués dans les 12 derniers mois (PCF, 2018)



Champ : Ensemble des enquêtés (N = 9234)

Lecture : 36 % des enquêtés âgés de 15 ans ou plus ont joué à un jeu cartes ou de dés dans l'année
Source : Pratiques culturelles des Français - 2018-1998, DEP - Ministère de la Culture (producteur et diffuseur)

Si la prédominance des cartes est observable dans les études construites sur des échantillon représentatifs de la population jeune et adulte, elle se vérifie également chez les enfants aussi bien dans l'enquête *Loisirs culturels des 6-14 ans* que dans les vagues *Enfance et loisirs*. Tandis que la pratique du jeu de société baisse fortement avec l'entrée au collège (Octobre, 2004 ; Octobre et al., 2010), les pratiques de cartes restent la seule activité relativement stable tandis que l'ensemble des autres jeux de société s'effondre⁸.

Ainsi, en dépit de la multiplication de l'offre de nouveaux jeux au tournant des années 2000, les jeux traditionnels qu'il s'agisse de cartes ou de jeux de damiers (dames échecs), résistent relativement bien. Dans *Ludenquête* en 2017, 59 % de l'échantillon a joué à un jeu traditionnel, contre 41 % pour les jeux « d'éditeurs ». Cette importance des jeux traditionnels est confirmée par l'intensité des fréquences. 16 % des enquêtés déclarent des pratiques au moins mensuelles pour les jeux de cartes traditionnels, contre 10 % pour les jeux de plateaux d'éditeurs.

⁷ Dans *Ludespace* (2012) 58 % des enquêtés, âgés de 12 ans et plus, déclarent avoir joué à des jeux de cartes dans l'année ou à des jeux de plateaux, contre 36 % pour les jeux de stratégie de type dames ou échecs.

⁸ Dans *Loisirs culturels des 6-14 ans*, les « jeux de cartes » et les « jeux éducatifs (Monopoly, piège) » sont en termes de goût devant les « jeux de stratégies (échecs, dames) », les « jeux de plateaux de type Risk », les « jeux deux de rôles (Donjons et Dragons) » et les « jeux connaissance (les incollables, Trivial Pursuit) » (octobre, 2004, 358). Les cartes et les jeux de plateaux sont par ailleurs les seuls genres de jeux de société qui augmente entre le CM2 et la 3eme (octobre, 2004, 362). *Enfance des loisirs* mesure également les jeux « préférés » autre que le jeu vidéo en question ouverte. Dans cet ensemble de jeux de société cités par les enfants, les jeux de cartes traditionnels se situent juste derrière le *Monopoly*. Contrairement à ce dernier, ils se maintiennent sur l'ensemble des vagues tandis que tous les jeux de société cités baissent d'une vague à l'autre. Le tarot, avec le poker, est la seule pratique de jeu de société qui augmente à partir de 17 ans.

Tableau 19. Catégories de jeux de société pratiqués dans l'année (Ludenquête, 2017)

Jeux de plateau (Monopoly, Trivial Pursuit, Cluedo, Uno, Les Colons de Catane, etc.)	65 %
Jeux de cartes (belote, tarot, rami, bataille, barbu, kems, manille, etc.)	61 %
Jeux de damier ou tablier (dames, échecs, backgammon, etc.)	42 %
Jeux de cartes avec des mises (poker, black jack, baccara, etc.)	9 %
Jeux de cartes à collectionner (Magic, Pokémon, Yu-gi-oh, etc.)	6 %
Jeux de rôle sur table (Donjons et Dragons, l'Appel de Cthulhu, Pathfinder, Vampire, etc.)	3 %
Jeux de figurines (Warhammer, Star Wars Armada, BattleLore, etc.)	3 %

Champ : Ensemble des enquêtés (N = 2582)

Lecture : 65 % des enquêtés ont joué au moins occasionnellement à un jeu de plateau dans l'année

Source : Enquête « Cultures et pratiques ludiques en France : le cas des jeux de société » (Ludenquête), 2017, ELIPSS/CDSP

La stratification sociale des pratiques des jeux de société

Largement consommés dans tous les milieux sociaux et à tous les âges, les jeux de société font partie des objets de la culture commune. En cela, ils se rapprochent d'autres pratiques culturelles, comme la radio, la télévision, ou l'écoute de musique enregistrée, qui constituent la trame commune des loisirs culturels. Cependant, ce partage de la pratique ne signifie pas que les modalités d'appropriation du jeu soient, pour tous, partout, les mêmes. L'examen de la distribution des pratiques des jeux de société, notamment des écarts dans les genres de jeux pratiqués et les goûts pour des titres particuliers selon le milieu social, met ainsi en évidence des attitudes socialement différenciées en la matière. Au niveau des grandes catégories de jeux, la pratique des jeux de cartes avec mise, comme le poker, est la plus clivante : son public est principalement masculin, et les ouvriers y sont surreprésentés.

Les écarts de pratique entre milieux sociaux sont également visibles dans le cas des jeux d'éditions. C'est du côté des classes moyennes et supérieures que l'on constate les déclarations les plus nombreuses (près de 70 % des professions intermédiaires déclarent jouer occasionnellement ou fréquemment contre 5 % chez les ouvriers). Là aussi, dans les milieux populaires, l'expérience du jeu de plateau (le fait d'avoir joué au moins une fois dans sa vie) est plus faible : 21 % des ouvriers n'ont jamais joué de leur vie contre 7 % des professions intermédiaires et 4 % des cadres supérieurs. Cependant, ces différences s'estompent dans le cas des pratiques fréquentes qui s'établissent autour de 10 % pour l'ensemble des catégories sociales. Mais ces grandes catégories ont leurs limites analytiques : celle intitulée « jeux de cartes traditionnels », par exemple, rassemble à la fois la belote et le bridge, et celle des « jeux de plateau » le très populaire *Monopoly* et le jeu de niche *Puerto Rico*. L'analyse par titres s'impose alors.

Tester la culture ludique des Français

Constitué comme un outil de mesure de la diversité monde du jeu de société, le test de culture ludique développé dans *Ludenquête*⁹ met logiquement en évidence une disparité des connaissances et des expériences. Aux extrêmes de l'échantillon se situe d'un côté, le *Monopoly*, connu par 99 % des enquêtés et le jeu *Horreur à Arkham*, connu par moins de

⁹ Cf chapitre 1.

2 % de l'échantillon. Ce simple résultat développé dans le Tableau 20 permet de relativiser considérablement les discours sur le renouveau du jeu de société. On constate en effet qu'il existe un groupe de jeux patrimoniaux, souvent assez anciens (*Monopoly*, *Scrabble*) ou traditionnels (dominos, dames, échecs), populaires notamment pour leur facilité à être pratiqués avec des enfants (*Docteur Maboul*, *Cluedo*) et connus de la quasi-totalité de la population.

Un second niveau regroupe les jeux festifs, les *party games*¹⁰, les plus diffusés, de *Jungle Speed* aux *Loups garous de Thiercellieux*, qui ont émergé lors des dernières décennies et alimentent l'image d'un renouveau du jeu de société. L'expérience de ces jeux, indubitablement populaires, ne dépasse cependant jamais un quart de la population. Enfin, les jeux d'éditeurs reconnus par la profession, ceux qui gagnent des prix dans les festivals spécialisés, demeurent marginaux. *Dixit*, le plus grand public d'entre eux (il ne demande aucune familiarité avec les jeux complexes, emploie une esthétique soignée et attirante, et du fait de règles très simples peut être joué comme un *party game*) n'a été joué que par 6 % de l'échantillon, et demeure avec ce score bien au-delà des titres de cette catégorie. In fine, l'engouement parfois décrit pour les nouvelles créations doit être nuancé : nous avons plutôt assisté, ces dernières décennies, d'une part à un élargissement progressif du canon des jeux patrimoniaux vers les *party games*, et d'autre part à un développement de la créativité des concepteurs de jeux, mais dont la pratique demeure encore aujourd'hui relativement concentrée dans des populations restreintes.

Figure 43. Les loups garous de Thiercellieux (photo extraite du site de vente en ligne Jeux de Nim)



¹⁰ Termes qui, dans le monde du jeu, désignent des jeux courts, rapides et à interactions fréquentes entre joueurs, à l'image du jeu *Time's Up* (Repos Production, 2005). Proche de cette catégorie, certains évoquent les « apéro jeux ».

Tableau 20. Connaissances des jeux du test de culture ludique (Ludespace, 2017)

	Connu pour avoir été joué	Connu sans être joué	Inconnu
Monopoly	94 %	5 %	1 %
Dominos	94 %	4 %	2 %
Petits chevaux	94 %	2 %	4 %
Dames	94 %	5 %	1 %
Scrabble	91 %	7 %	2 %
Puissance 4	80 %	8 %	12 %
Trivial Pursuit	75 %	14 %	11 %
Belote	72 %	22 %	6 %
Tarot	63 %	29 %	8 %
Cluedo	57 %	25 %	18 %
Docteur Maboul	56 %	22 %	22 %
Echecs	55 %	40 %	5 %
Poker	46 %	42 %	12 %
Jungle Speed	30 %	8 %	62 %
Time's Up	27 %	10 %	63 %
Croque Carotte	24 %	14 %	62 %
Risk	23 %	24 %	53 %
Awélé	22 %	15 %	64 %
Twister	21 %	21 %	59 %
Backgammon	18 %	47 %	35 %
Les loups Garous de Thiercellieux	15 %	7 %	78 %
Qui veut gagner des millions	15 %	61 %	25 %
Les incollables	10 %	12 %	78 %
Bridge	9 %	56 %	35 %
Le Go	8 %	24 %	69 %
Le Verger	7 %	3 %	90 %
Dixit	6 %	3 %	91 %
Quarto	5 %	4 %	91 %
Carcassonne	5 %	5 %	90 %
Donjons et Dragons	5 %	17 %	78 %
Time Line	4 %	3 %	93 %
Colons de Catane	5 %	4 %	91 %
Magic	3 %	8 %	89 %
Pique Plume	3 %	4 %	94 %
Warhammer	2 %	9 %	90 %
Diplomacy	2 %	4 %	94 %
Colt Express	2 %	1 %	97 %
Puerto Rico	1 %	2 %	98 %
Loony Quest	1 %	1 %	98 %
Ricochet Robot	1 %	1 %	98 %
Horreur à Arham	0 %	1 %	99 %

Champs : Ensemble des enquêtés (N = 2582).

Lecture : 94 % des enquêtés connaissent le *Monopoly* pour y avoir joué, 5 % connaissent sans y avoir joué

Source : Enquête « Cultures et pratiques ludiques en France : le cas des jeux de société » (Ludenquête), 2017, ELIPSS/CDSP

Le test de culture ludique met également en évidence des différences de distribution de la notoriété pour les différents jeux de société. Les enquêtés qui ne jouent pas se divisent en effet en deux catégories : ceux qui n'ont jamais entendu parler d'un jeu, et ceux qui le connaissent au moins de nom. Dans les jeux de niche, la notoriété est souvent faible (peu de gens connaissent), mais pour certains titres, elle dépasse leur taux d'expérience directe, plus particulièrement pour les jeux appartenant au canon des sous-cultures, littéraires, cinématographiques ou vidéoludiques, liées à la fantaisie et à la science-fiction. Ainsi, *Warhammer*, *Magic* et surtout *Donjons et Dragons* sont peu pratiqués, mais relativement connus (plus de 10 %). La popularisation médiatique de ces sous-cultures dans les dernières décennies peut expliquer cette notoriété ; le cas de *Donjons et Dragons*, particulièrement cité (17 % des répondants le connaissent sans y avoir joué) est peut-être lié aux paniques morales dont le jeu a fait l'objet dans les années 1980 et 1990 (Trémel, 2001) mais aussi à un intérêt renouvelé auprès des jeunes publics à travers la promotion et la diffusion du jeu de rôles sur les plateformes de diffusion de vidéo sur Internet. L'analyse par tranche d'âge de *Donjons et Dragons* confirme cette dimension générationnelle de la pratique et cet intérêt renouvelé pour les jeunes publics : parmi ceux qui connaissent pour y avoir joué, les cohortes âgées entre 40 et 50 ans sont surreprésentées, tandis que ceux qui connaissent sans y avoir joué ont souvent moins de 30 ans.

On observe un phénomène similaire de faible pratique et de forte notoriété pour les jeux ayant une image élitiste ou intellectuelle, comme le go et le bridge par exemple. Leur statut de jeux difficiles d'accès et exclusifs et les représentations sociales qui leur sont associées y sont sans doute pour quelque chose. À cet égard, la différence notable entre les échecs et les dames est révélatrice : les premiers, que l'on qualifie parfois de « roi des jeux », bénéficient d'un certain prestige et se révèlent ainsi très connus, mais ont un niveau d'expérience intermédiaire, alors que les secondes, moins valorisées, font partie des jeux les plus populaires et dont la connaissance est principalement issue de la pratique.

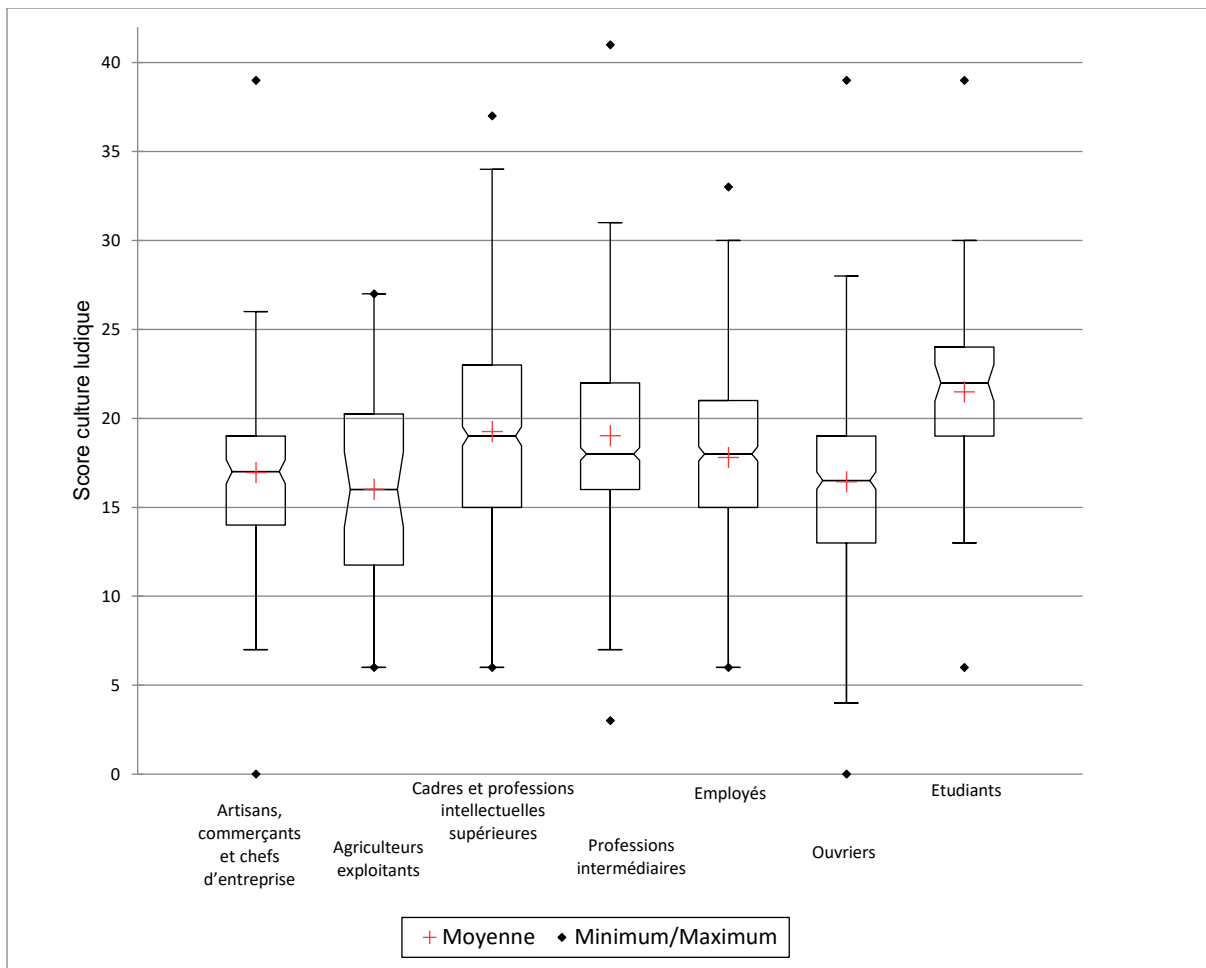
Omnivorisme des classes moyennes et supérieures

L'examen de la distribution des titres selon la position sociale montre, comme pour d'autres pratiques culturelles, un phénomène de différenciation sociale complexe : d'une part, certains titres se caractérisent par un public plutôt élitiste, et ont alors de faibles niveaux de pratique dans les classes populaires ; d'autre part, les jeux grand public demeurent pratiqués au moins autant, et parfois plus souvent, par les classes supérieures que par les classes populaires. En conséquence, les membres des classes supérieures connaissent et ont pratiqué, en moyenne, un nombre supérieur de jeux que les membres des classes populaires. On peut ainsi calculer des scores de culture ludique en comptant, pour chaque enquêté, le nombre de jeux déclarés connus de la liste proposée (cf. Figure 44). Il apparaît que les professions intermédiaires et les cadres et professions intellectuelles supérieures ont les scores moyens les plus élevés (médiane à 19) et les ouvriers les plus faibles (médiane de 16). La culture ludique est ainsi plus inégalement distribuée que la pratique.

On reconnaît ici le modèle de l'omnivorisme culturel (Peterson & Simkus, 1992), qui théorise que l'attitude culturelle la plus légitime, désormais, consiste à une ouverture partagée à des produits légitimes et populaires. En regardant ainsi non seulement la connaissance, mais aussi

l'expérience qu'ont les différents milieux sociaux de chacun des titres étudiés, les classes moyennes et supérieures se distinguent nettement. Elles ont, plus que les autres, essayé une grande diversité de titres : des titres les plus connus du grand public comme le *Monopoly*, le *Scrabble* ou le *Cluedo* jusqu'aux pratiques de jeux de niches les plus confidentielles, à l'image de *Puerto Rico*, *Warhammer*, *Donjons et Dragons*, *Timeline*, *Dixit*, les *Colons de Catane*, le *Verger* (Haba, 1986) etc. Seuls, le *Dr Maboul*, les *Incollables* et *Croque Carottes* apparaissent comme peu pratiqués (et moins qu'ailleurs) par les cadres supérieurs.

Figure 44. Distribution des scores au test de culture ludique par catégorie socioprofessionnelle



Champs : Ensemble des enquêtés (N = 2582).

Lecture : Chez les enquêtés appartenant à la catégorie des « Cadres et professions intellectuelles supérieures », la médiane du nombre de jeux connus est de 19.

Source : Enquête « Cultures et pratiques ludiques en France : le cas des jeux de société » (Ludenquête), 2017, ELIPSS/CDSP.

Cette logique se vérifie majoritairement sur l'ensemble des titres testés dans *Ludenquête* aussi bien pour les jeux les plus populaires (connus par une majorité du panel) que pour les titres les plus confidentiels. Dans la strate « intermédiaire », comprise ici comme l'ensemble des titres connus entre 10 et 50 % des enquêtés, les classes moyennes et supérieures, avec les étudiants, se révèlent également être, à quelques exceptions près, celles qui connaissent le plus fréquemment un jeu pour l'avoir pratiqué (cf. Tableau 21). À l'opposé de l'échelle sociale, les milieux populaires, et particulièrement les ouvriers, se caractérisent par des expériences bien moins nombreuses (les « non-expériences » sont surreprésentées). À l'exception de

la belote très présente chez les ouvriers, les pratiques de niches (*Puerto Rico*, *Loony Quest*) n'ont, plus qu'ailleurs, jamais été pratiquées (les jeux leur sont inconnus). Une exploration de la distribution des niveaux de diplôme confirme cette stratification.

La catégorie socioprofessionnelle et le diplôme ne sont bien sûr pas les seuls à structurer les expériences et la culture du jeu de société. Les âges de la vie jouent un rôle majeur, du fait des sociabilités propres à certaines périodes. Si l'on regarde en détail la distribution des titres par catégorie socioprofessionnelle, on peut constater l'importance du jeu en général et de certains titres en particulier chez les enquêtés en cours d'étude : *Loups Garous* et *Time's Up* sont par exemple surreprésentés chez les étudiants, période dont on sait qu'elle est un moment de sociabilités et de mixité sociale plus grande (Galland, 2017). Ces deux titres permettent un grand nombre de participants et leurs mécaniques sont centrées sur des interactions fortes entre joueurs. L'importance de l'âge et des sociabilités qui sont attachées à la jeunesse corrobore celles sur le jeu vidéo¹¹ : le jeu est d'abord l'expression des sociabilités dans lesquelles un individu évolue bien plus qu'il ne les crée ou ne les freine.

Tableau 21. Expérience des jeux de société (strate intermédiaire) selon la catégorie socioprofessionnelle (Ludenquête, 2017)

	Artisans, commerçants et chefs d'entreprise	Agriculteurs exploitants	Cadres et professions intellectuelles supérieures	Professions intermédiaires	Employés	Ouvriers	Etudiants
Awélé	13 %	18 %	23 %	24 %	16 %	9 %	27 %
Donjons et Dragons	4 %	4 %	7 %	4 %	4 %	4 %	4 %
Jungle Speed	21 %	16 %	31 %	32 %	28 %	17 %	58 %
Le Go	7 %	<1 %	12 %	5 %	3 %	3 %	11 %
Les Incollables	4 %	15 %	7 %	10 %	12 %	8 %	6 %
Loups Garous	3 %	17 %	17 %	17 %	10 %	8 %	60 %
Risk	18 %	22 %	30 %	22 %	13 %	16 %	27 %
Time's Up	14 %	12 %	36 %	31 %	23 %	16 %	52 %
Twister	12 %	12 %	22 %	23 %	22 %	13 %	50 %

Champ : jeux « intermédiaires » : connus (pour avoir été pratiqués ou non) par 10-50 % des enquêtés (N =2402)

Lecture : Chez les enquêtés appartenant à la catégorie des cadres et professions intellectuelles supérieures 23 % connaissent l'Awélé pour y avoir joué au moins une fois.

Source : Enquête « Cultures et pratiques ludiques en France : le cas des jeux de société » (Ludenquête), 2017, ELIPSS/CDSP

Jouer à tout âge

Une analyse par âge (cf. Tableau 22) confirme non seulement cette relation entre jeu et sociabilité, mais elle valide dans le même temps le caractère générationnel, précédemment souligné, du jeu de société. Les cohortes nées autour des années 1980 et les suivantes ont une plus grande connaissance et expérience des titres. On mesure ici les effets d'une exposition croissante au jeu de société pour ces générations. Les années 1980 marquent, nous l'avons vu¹², un tournant en termes de diversité de l'offre, mais aussi d'innovation dans les mécaniques – on peut ainsi penser à l'émergence du jeu de rôles. Observé dans le domaine du jouet au lendemain de la seconde guerre mondiale aux États-Unis (Kline, 1996) puis dans les années 1960 en France

¹¹ Cf chapitre 5.

¹² Cf chapitre 3.

(Brougère, 2003), le jeu de société a connu, nous l'avons dans le chapitre trois, des transformations comparables : développement d'un secteur dédié, emprunt croissant à la fantasy et à la fiction, circulation culturelle et développement de logiques transmédias (Dauphagne, 2008) plus nombreuses. En ce sens les années 1980 marquent un moment de transformation de la culture ludique liée au jeu de société que l'on retrouve logiquement dans les expériences des enquêtés ayant grandi dans cette décennie et les suivantes.

Enfin, le test de culture ludique met en évidence le caractère genré des expériences et des connaissances du secteur. Si les femmes connaissent plus de jeux que les hommes, elles maîtrisent plus que ces derniers les titres liés au monde de l'enfance. *Pique-Plume*, *Croque-Carotte*, *Dr Maboul*, *Cluedo*, *Puissance 4*, *Le Verger*, *Les incollables*, *Twister* sont bien plus connus (pour avoir été pratiqués) par les femmes que par les hommes. À l'inverse, la culture ludique masculine est moins diverse et bien plus centrée sur les jeux entre adultes tels que le *Poker*, *Risk* (Hasbro, 1957), *Donjons et Dragons*, *Warhammer* ou *Magic* (ces pratiques, même de niche, sont surreprésentées chez les hommes). À travers cette polarité est ici confirmé le rôle central des mères dans les pratiques familiales et dans la transmission du jeu de société auprès des enfants.

Tableau 22. Expérience du jeu de société selon les âges (strate intermédiaire)

	18-30 ans	30-39 ans	40-49 ans	50-59 ans	60-69 ans	70 ans et plus
Awélé	26 %	22 %	24 %	18 %	13 %	6 %
Donjons et Dragons	4 %	3 %	8 %	5 %	3 %	1 %
Jungle Speed	63 %	47 %	35 %	18 %	6 %	4 %
Le Go	7 %	4 %	8 %	6 %	6 %	3 %
Les incollables	8 %	11 %	18 %	8 %	5 %	3 %
Loups Garous	47 %	25 %	15 %	6 %	2 %	1 %
Risk	23 %	27 %	30 %	19 %	11 %	8 %
Time's Up	56 %	52 %	31 %	13 %	9 %	3 %
Twister	54 %	36 %	23 %	14 %	5 %	0 %

Champ : jeux « intermédiaires » : connus (pour avoir été pratiqués ou non) par 10-50 % des enquêtés (N = 2402)

Lecture : Chez les enquêtés âgés entre 18 et 30 ans, 26 % connaissent l'Awélé pour y avoir joué au moins une fois.

Source : Enquête « Cultures et pratiques ludiques en France : le cas des jeux de société » (Ludenquête), 2017, ELIPSS/CDSP

Derrière cette large description de la stratification des pratiques, on constate donc de très fortes disparités selon les types de jeu privilégiés, l'âge, les milieux sociaux et les sociabilités engagées. Pour mieux comprendre l'évolution des pratiques, on peut ainsi distinguer au moins trois formes sociales non-exclusives de pratiques de jeux de société qui regroupent des réalités sociales et ludiques différentes : les pratiques en famille, les pratiques ordinaires entre adultes qui se définissent par leur caractère occasionnel autour de titres largement connus et diffusés, et les pratiques des passionnés qui se singularisent par une fréquence importante et par la connaissance de la diversité des titres, y compris de niche.

Le jeu de société dans l'espace familial

Depuis les années 1980, la pratique de jeu de société en famille apparaît en progression (Brousse, 2015) mais elle est difficile à mesurer en détail car les données sont rares¹³. Si les vagues *d'Enfance des loisirs* dessinent assez précisément le paysage des pratiques ludiques

¹³ Cf. chapitre 3.

entre 20002 et 2008 en mesurant notamment sous forme de question ouverte des jeux « autre que le jeu vidéo », elles ne permettent que très partiellement de mesurer la fréquence des pratiques partagées entre parents et enfants. Diffusée en en 2017, *Ludenquête* analyse un peu plus en détail les pratiques familiales¹⁴. Dans l'étude, plus de 70 % des parents déclarent des pratiques ludiques au moins occasionnelles avec leurs enfants dans toutes les catégories socioprofessionnelles. Dans toutes, également, la pratique des mères est plus fréquente que celle des pères : 60 % d'entre elles déclarent jouer au moins tous les mois avec leurs enfants à un jeu de société, contre 48 % des pères¹⁵.

Une pratique majoritaire mais socialement différenciée

Démarrant en moyenne à partir de 3 ans, les pratiques de jeux de société avec les enfants sont les plus fréquentes entre 6 et 12 ans, période à partir de laquelle elles diminuent (cf. Tableau 23). Au sein de cette période, c'est avec les enfants de 3 à 6 ans que la pratique partagée fréquente est la plus forte ; l'entrée au CP marque le développement d'activités scolaires et de loisirs et voit le temps de jeu partagé se réduire au profit des devoirs, des activités périscolaires, des clubs ou des centres de loisirs. Les pratiques familiales autour du jeu de société sont par ailleurs principalement faites le week-end (64 % des répondants).

Tableau 23. Fréquences des pratiques ludiques familiales selon l'âge des enfants (*Ludenquête*, 2017)

	Pas de Pratique en famille	Pratiques occasionnelles	Pratiques fréquentes	Total
Avec de jeunes enfants (0-2 ans)	27 %	26 %	47 %	100 %
Avec enfants (3-6 ans)	8 %	31 %	61 %	100 %
Avec enfants (7-12 ans)	7 %	43 %	50 %	100 %
Avec adolescents (13-17 ans)	22 %	60 %	18 %	100 %
Avec enfants aujourd'hui adultes	37 %	52 %	11 %	100 %

Champs : Ensemble des enquêtés parents ayant renseigné les fréquences des pratiques ludiques familiales (N=1990). Lecture : 27 % des enquêtés parents de jeunes enfants, âgés entre 0 et 2 ans, n'ont pas joué au jeu de société avec leur(s) enfant(s) dans l'année écoulée.

Source : Enquête « Cultures et pratiques ludiques en France : le cas des jeux de société » (*Ludenquête*), 2017, ELIPSS/CDSP.

Conformément aux données de *Loisirs culturels de 6-14 ans* (Octobre, 2004) et d'*Enfance des loisirs* (Octobre et al., 2010), l'adolescence marque une rupture plus nette encore. Sans totalement disparaître, les pratiques ludiques familiales se raréfient pour devenir plus occasionnelles : 50 % des parents de préadolescents déclarent une pratique fréquente contre 18 % des parents d'adolescents. L'adolescence marque une mutation des pratiques ludiques des plus jeunes, des jeux de société vers les jeux vidéo, et plus généralement des pratiques culturelles dans un processus d'autonomisation vis-à-vis de la sphère familiale. Les adolescents investissent plus fréquemment leur chambre que les espaces communs, et privilégient alors

¹⁴ Sont repris ici des éléments publiés dans « "Une Bonne Paye, les enfants ? " La place du jeu de société dans les stratégies éducatives des familles (Berry, 2021). Le texte doit beaucoup aux relectures et aux remarques de Sylvie Octobre et Régine Sirota. Qu'elles en soient ici à nouveau remerciées.

¹⁵ L'écart est un peu plus grand que dans *Loisirs culturels des 6-14 ans* dans laquelle 51 % des enfants jouent au jeu de société avec leur père et 58 % avec leur mère. L'enquête observe également une prédominance chez les 10-14 des jeux de société dans la fratrie (78 %) et les copains (66 %). (Octobre, 2004, 360), que ne mesure pas *Ludenquête*.

d'autres pratiques culturelles, moins liées à l'activité familiale et plus axées sur la culture entre pairs : musique, vidéo, réseaux sociaux (Pasquier, 2005a).¹⁶

Si les pratiques ludiques familiales se révèlent relativement fréquentes lorsque les enfants sont jeunes, elles se concentrent néanmoins sur un nombre de jeux restreint, puisque 13 titres seulement représentent plus de 50 % des jeux déclarés les plus joués, le *Monopoly* en tête (cf. Tableau 24)¹⁷. De façon comparable à ce que les enquêtes ont pu observer dans le domaine des jouets (Vincent, 2000) et des objets culturels de l'enfance (Octobre et al. 2018), la fréquence, le nombre et la diversité des jeux varient selon les milieux sociaux. Les classes moyennes et supérieures disposent à domicile d'une ludothèque plus fournie : plus de moitié des familles des professions intermédiaires d'abord et des cadres supérieurs ensuite possèdent en moyenne plus de dix titres de jeux de société différents, contre un tiers seulement chez les ouvriers et les employés. Les classes moyennes et supérieures ont une connaissance plus large des jeux, allant des jeux du marché de masse, comme *La Bonne Paye*, à des jeux confidentiels, comme *Timeline*. La fréquence des usages confirme le fait que la culture ludique est plus développée dans les classes moyennes et supérieures : la pratique mensuelle de jeux de société en famille concerne près de 61 % des professions intermédiaires et 56 % des cadres, contre 50 % des employés et 48 % des ouvriers¹⁸.

Tableau 24. Jeux cités comme les « plus souvent joués » en famille (Ludenquête, 2017)

Monopoly	11 %
Croques Carottes	9 %
Uno	8 %
Cluedo	4 %
Puissance 4	4 %
Dominos	4 %
Dobble	4 %
La bonne paye	4 %
Puzzle	3 %
Rummikub	2 %
Echecs	2 %
Les petits chevaux	2 %
7 Familles	2 %

Champs : Ensemble des parents d'enfant(s) mineur(s) ayant renseigné un jeu « le plus souvent joué » en famille (N = 759).

Lecture : 11 % des enquêtés parents ont déclaré avoir joué le plus souvent au *Monopoly* avec leurs enfants au cours de l'année écoulée.

Source : Enquête « Cultures et pratiques ludiques en France : le cas des jeux de société » (Ludenquête), 2017, ELIPSS/CDSP

¹⁶ *Loisirs culturels des 6-14 ans* observe plus finement le faible attachement des 10-14 ans au jeu de société (intervalle sur lequel elle dispose d'informations car les questions sur le jeu n'ont été posés qu'aux enfants à partir du CM2 : « plus de quatre sur dix déclarent qu'ils pourraient s'en passer sans ressentir de manque et près de la moitié n'y être que modérément attachés. Avec l'attachement, l'intensité de la pratique baisse avec l'avancée en âge : « la part de ceux qui jouent quotidiennement est ainsi divisée par plus de 5 du CM2 à la 3^{ème} [...] C'est globalement tout le pôle du ludique qui est déconsidéré au passage de l'adolescence » (Octobre, 2004, 361). Les vagues d'*Enfance des loisirs* confirment ce mouvement d'abandon général du jeu de société en termes de pratiques et d'attachement (Octobre et al., 2010)

¹⁷ Dans Ludenquête (2017), la question suivante était posée : « Pouvez-vous citer un jeu de société auquel vous avez le plus souvent joué avec votre ou vos enfants au cours des 12 derniers mois ? ». Après recodage, les 10 premiers titres emportent plus de 50 % des réponses.

¹⁸ *Loisirs culturels des 6-14 ans* observe également que « les moins-joueurs » sont les enfants en difficulté scolaire issus de famille « qui ne mettent pas au rang de leur préoccupations le rôle éducatif ou pédagogiques des jeux d'intérieur. Les enfants d'ouvriers sont ainsi plus nombreux parmi les non-joueurs (ils représentent plus d'une cinquième d'entre eux) » (Octobre, 2004, 359).

Cette stratification des pratiques ludiques familiales s'opère également au niveau des titres de jeux privilégiés. Si certains sont présents dans l'ensemble des classes sociales, à l'image du jeu des *7 familles*, de *La Bonne Paye* ou de *Croque-Carotte*, quelques-uns apparaissent comme plus distinctifs : les dominos, les échecs, le tarot et le *Uno* sont plus fréquemment cités comme « joués en famille » par les cadres supérieurs. Le *Monopoly*, les dames et *Puissance 4* sont à l'inverse plus fréquemment joués par les milieux ouvriers. Les classes moyennes apparaissent comme relativement indifférentes au jeu pratiqué ou semblent jouer à un ensemble plus large de titres. Notons que les jeux à dimension explicitement éducative retenus dans *Ludenquête*, comme *Le Grand Jeu des incollables* ou *Le Verger*, sont plus connus et pratiqués par les professions intermédiaires et supérieures.

À des distinctions en matière d'équipement, de fréquence de jeu et de titres privilégiés s'ajoutent des distinctions en matière de goût. Lorsque l'on interroge les familles sur leur envie de jouer ou de rejouer à tel ou tel jeu de société familial, elle se manifeste chez les ouvriers et les employés plus particulièrement concernant les *Petits Chevaux*, le *Monopoly*, la belote, le *Docteur Maboul* et les dominos. Du côté des professions intermédiaires, le *Scrabble* et le *Cluedo* sont, plus qu'ailleurs, des titres auxquels les parents jouent ou rejouent volontiers. Les cadres et les professions intellectuelles supérieures se distinguent quant à elle moins par un goût pour certains titres que par une faible appétence pour le jeu en famille. Bien que jouant fréquemment à certains d'entre eux, elles déclarent en effet, moins que les autres, un attachement aux petits chevaux, au *Monopoly*, au *Cluedo*, à *Croque-Carotte*, aux dames, à *Puissance 4*, au *Scrabble*, au *Docteur Maboul* ou encore au *Verger*.

Les données quantitatives de *Ludenquête* font ainsi apparaître trois types de lien des familles aux jeux de société. Les familles des classes moyennes d'abord apparaissent comme les plus joueuses, aussi bien en matière de pratique effective dans l'année que de fréquence. Elles se caractérisent par une appétence pour le jeu de société qui se traduit par un plus grand nombre de titres pratiqués en famille et un goût relativement éclectique. Les classes supérieures ensuite ont une pratique régulière, mais moins fréquente que les classes moyennes, et une faible appétence pour la pratique en général. Dans les milieux populaires enfin, les pratiques ludiques sont moins nombreuses et moins fréquentes. Elles apparaissent plus concentrées sur un ensemble de jeux traditionnels et issus du marché de masse.

Si les données statistiques dont nous disposons permettent d'observer à grands traits la stratification des pratiques, elles ne nous renseignent que très partiellement sur les logiques qui gouvernent le jeu de société dans l'espace familial. Une analyse qualitative des discours permet de révéler plus finement les logiques d'action et de justification des familles. Dans le cadre d'une enquête menée en 2013 avec Nathalie Roucous, auprès de trente familles¹⁹ composées d'au moins un enfant mineur âgé d'au moins 3 ans, nous nous sommes particulièrement intéressés à la place et au sens du jeu de société en famille. Défendu par certains comme un pertinent support « pour apprendre aux enfants à respecter les consignes », valorisé par d'autres

¹⁹ Une diversité a été recherchée dans la constitution de l'échantillon, aussi bien en matière de catégories socioprofessionnelles que de structures familiales et de territoires. Des entretiens collectifs ont été conduits auprès de tous les membres de la famille, réunis dans un espace du foyer, le salon le plus souvent. L'entretien portait plus particulièrement sur les moments de jeux en commun (jouets, jeux de société, jeux vidéo), les lieux et les modalités de transmission.

comme « un moment intime », considéré ailleurs comme « un truc de mômes » qui ne concerne pas les parents, le jeu de société est très diversement approprié par les familles, et les critères de son appréciation varient en fonction des normes de parentalité et des « climats familiaux » (Octobre et al., 2018) de chaque milieu social.

La pédagogisation du jeu de société

Récurrent au sein des classes moyennes, un ensemble de discours justifie le jeu de société dans les familles par la qualité du temps partagé avec l'enfant : « *C'est le moment où on partage le plus de trucs, avec le coucher* », précise ainsi Sophie²⁰. Perçu comme un temps intime, « *propice à un moment complice* » (Marjorie, 34 ans, éducatrice pour jeunes enfants²¹), le jeu de société apparaît comme une occasion d'échanges intrafamiliaux. Même dans le cas des familles dans lesquelles les pratiques ne sont pas, ou plus, fréquentes, cette dimension de convivialité est valorisée : « *Je pense que c'est une fonction de liant, c'est une manière de répéter des bons moments* »²² (Antoine, 35 ans, webmaster).

Si l'envie de partager un moment en famille apparaît comme l'une de ses justifications, le jeu de société entre parents et enfants s'inscrit également dans une logique explicitement scolaire : « *T'apprends vraiment plein de choses sur les représentations du nombre. Quand tu fais un 2 avec le dé, tu avances de deux cases, etc.* » précise ainsi Alice (27 ans, étudiante²³). Valorisée par les professions intermédiaires dans notre échantillon, la scolarisation par le jeu de société s'inscrit dans cette norme de la « bonne parentalité », entendue comme « cette implication dans des activités favorables au développement de l'enfant » (Octobre et al. 2018). Investie d'une valeur didactique plus ou moins grande selon les titres, la situation de jeu est encouragée, car elle suppose la mobilisation des compétences « utiles » : « *Quand on joue à La Bonne Paye, Mattéo, c'est aussi éducatif, il commence à connaître les billets, il sait ce que c'est* » (Hugues, 63 ans, cadre dans une entreprise d'aéronautique)²⁴. Conçu comme un outil de familiarisation aux mathématiques ou à la lecture, le jeu de société est alors soutenu par les parents dans une perspective de scolarisation précoce : « *Pour apprendre à lire, on avait un jeu qu'était bien. C'était comme un petit jeu de l'oie, mais avec des pirates. J'avais utilisé ça pour apprendre à lire* » (Gabrielle, 31 ans, kinésithérapeute²⁵).

Dans cette perspective d'apprentissage à domicile, les usages de titres explicitement éducatifs se font alors plus nombreux, comme dans le cas du *Petit Bac* qu'Edwige, documentaliste en collège²⁶, a introduit auprès de ses enfants et auquel elle jouait elle-même quand elle était enfant : « *J'y jouais avec ma mère surtout, qui était institutrice. Savoir les capitales, c'était normal, donc le petit bac aidait aussi. Elle voulait qu'on apprenne.* » Si des savoirs scolaires sont directement visés, la valeur éducative du jeu de société tient aussi à la fabrication d'une disposition générale au respect des règles. Il s'agit d'habituer les enfants à une forme de

²⁰ 38 ans, un enfant de 16 ans, consultante en formation, conjoint webmaster).

²¹ 9 et 6 ans, conjoint professeur des écoles.

²² Un enfant de 16 ans, conjointe consultante en formation.

²³ Deux enfants de 6 et 3 ans, conjoint enseignant.

²⁴ Quatre enfants de 16, 11, 4 et 2 ans, conjointe secrétaire de direction dans une pme spécialisée dans la rénovation de bâtiments.

²⁵ Deux enfants de 6 et 5 ans, conjoint kinésithérapeute.

²⁶ 55 ans, deux enfants de 13 et 17 ans, conjoint technicien-administrateur réseau dans une banque.

pédagogie par la consigne si présente dans la « forme scolaire » (Vincent et al. 2012) : « *En fin de compte, dans la vie, [comme dans le jeu] y a plein de règles. Et il faut les suivre* » (Stéphane, 44 ans, éducateur sportif²⁷). On retrouve ici la discipline « cachée » des stratégies de parents des milieux enseignants ou descendants d'enseignants, décrites par Sandrine Garcia (2018).

Proche de cette scolarisation par le jeu, une autre logique sous-tend enfin le sens de l'activité : un rempart contre l'oisiveté. On trouve dans les entretiens de nombreuses occurrences de termes liés au désœuvrement, évoqués comme les déclencheurs d'une volonté de jouer. « *Moi, c'est quand il fait un temps pourri, quand tu t'ennuies, quand tu tournes en rond* » (Laurent, 40 ans, chef d'entreprise²⁸). Le jeu partagé en famille apparaît alors comme une pratique par défaut mais positive, notamment quand partager un moment de jeu de société permet de limiter les activités liées aux écrans (télé et/ou jeux vidéo), considérées comme futiles, stressantes et aliénantes, particulièrement par les classes moyennes et supérieures (Fichez et al. 2001) : « *Enzo, c'est quand même quelqu'un qui a des activités solitaires importantes, comme regarder la télé ou de jouer à des jeux sur ordinateur ; donc si y a pas ce jeu, il restera scotché à un écran, c'est ça aussi qu'est important* » (Christiane, 42 ans, pédiatre²⁹).

Éthique du fun et moralité du divertissement

Si le jeu de société peut s'inscrire dans une stratégie de pédagogisation, quelques familles des classes moyennes, tout aussi nombreuses dans notre échantillon, lui accordent une place qui renvoie moins directement aux apprentissages qu'à la valorisation de la dimension récréative et au « fun » de l'activité : « *Certains n'achètent que des jeux éducatifs à leurs enfants, pas moi ! Si j'achète un jeu, c'est pour jouer ! L'éducatif, c'est après* » (Flora, 38 ans, conseillère financière³⁰). Le divertissement est alors présenté comme central, et l'expérience proprement ludique est valorisée, comme le précise toujours Flora : « *Je me suis jamais posé la question de savoir si ça allait être éducatif ou pas. C'est des jeux qui nous plaisent à nous, ou à eux, ou à moi.* »

Dans ces familles, le plaisir personnel à jouer et le plaisir de faire plaisir sont inextricablement mêlés. Les parents se définissent comme étant « *dans le même état d'esprit* » quand ils partagent des jeux avec leur enfant que lorsqu'ils jouent entre adultes ; dans les deux cas, « *c'est jouer* » (Jérôme, 49 ans, développeur³¹). La question du plaisir des enfants est parfois évacuée au profit de la seule expérience que le jeu procure : « *L'objectif n'est pas de faire plaisir aux enfants. L'objectif est de faire plaisir au joueur, à tout le monde, y compris à moi si je suis en train de jouer* » (Florian, 34 ans, animateur socioculturel³²). On comprend ici que le jeu de société, au même titre que d'autres formes de consommation culturelle, est l'objet d'un goût qu'il s'agit de transmettre indépendamment de la logique scolaire : « *On est passionnés par le jeu de société. On adore ça. On essaie de passer ça aux enfants, de les sortir du Monopoly pour des*

²⁷ Deux enfants de 12 et 6 ans, conjointe professeure au lycée.

²⁸ Chef d'une pme de fabrication de lentilles optiques, deux enfants de 17 et 15 ans, conjointe sans emploi.

²⁹ Deux enfants de 8 et 11 ans, famille recomposée, conjoint dentiste.

³⁰ Conseillère financière dans une banque, deux enfants de 10 et 7 ans, conjoint animateur socioculturel.

³¹ Développeur d'applications pour un fournisseur d'accès Internet, deux enfants de 16 et 14 ans, conjointe éducatrice spécialisée.

³² Deux enfants de 10 et 7 ans, conjointe conseillère financière dans une banque.

jeux avec de vrais auteurs, des mécaniques originales » (Leïla, 32 ans)³³. Hiérarchisant les titres, les concepteurs et les éditeurs, les parents établissent des différences qui tiennent moins au caractère éducatif du jeu (c'est-à-dire à ses qualités et bénéfices extrinsèques) qu'à la qualité de sa « mécanique », de son « originalité » et de l'expérience de jeu qu'il procure (c'est-à-dire à ses qualités et bénéfices intrinsèques).

Au sein des classes moyennes se dessinent ainsi deux modalités de pratique qui semblent relativement exclusives : l'une, centrée sur l'éducation, voit dans le jeu de société un levier aux apprentissages ; l'autre, centrée sur le fun et le divertissement, défend dans une certaine mesure sa valeur culturelle intrinsèque. « *Il y a des familles où on joue pour transmettre des choses similaires aux apprentissages de l'école, etc. C'est une façon d'être dans l'apprentissage en fait. Chose que je partage pas* » (Marjorie, 34 ans, éducatrice pour jeunes enfants³⁴). Cette dichotomie apparaît entre les familles, mais aussi parfois, de façon dissonante (Lahire, 2004), chez des individus lorsqu'ils travaillent dans le domaine de l'éducation, comme dans le cas d'Annabelle, enseignante en primaire³⁵ : « *Je suis pas trop portée sur le côté éducatif du jeu. J'ai pas de jeux [à la maison] pour apprendre à lire ou à écrire. Après, à l'école, par mon métier, j'utilise le jeu pour apprendre, pour faire apprendre une notion, pour la motivation en fait.* »

Familles non joueuses : temps rare et temps perdu

À cette pédagogisation du jeu de société et à cette éthique du fun des classes moyennes, on peut opposer un ensemble de familles que l'on peut qualifier de « non joueuses » en ce qu'elles déclarent peu, voire aucune pratique de jeu partagé en famille. Cette qualification de « non joueuse » est parfois mobilisée par les enquêtés eux-mêmes pour se distinguer des modèles de leur entourage : « *On fréquente des familles de joueurs où tout le monde est à fond dans découvrir de nouveaux jeux. Dimanche après-midi à enchaîner des jeux parce que tout le monde prend plaisir à le faire, ce qui n'est pas du tout notre réflexe* » (Christa, 45 ans, infirmière)³⁶.

Cette apparente faiblesse des pratiques et le manque d'appétence affiché concernent aussi bien les ouvriers et les employés que les cadres et les professions intellectuelles supérieures. Du côté des milieux populaires, l'absence de jeu partagé renvoie d'abord, dans les discours, à des questions de disponibilité, comme le précise Romain, employé de mairie dans la voirie³⁷ : « *Ma journée commence à 7 heures et elle se termine à 18 h 30, 19 h avec le travail au noir. Et le week-end, j'y ajoute mon deuxième métier, agent de sécurité. Donc quand je rentre, je mange et je vais au lit.* » Le manque de temps se voit très souvent doublé d'une faible valorisation de l'activité. Le temps passé à jouer est perçu comme un temps perdu : « *Moi, je me lève tôt le matin pour faire le ménage et je vais aussi faire le ménage les soirs entre 20 heures et 23 heures, donc je vois presque pas Jean [son mari] et les enfants. Quand je rentre, je suis fatiguée et je*

³³ Rédactrice au conseil général, une enfant de 8 ans, conjoint formateur en entreprise.

³⁴ Deux enfants de 9 et 6 ans, conjoint professeur des écoles.

³⁵ Deux enfants de 6 et 8 ans, conjoint professeur des écoles.

³⁶ Deux enfants de 9 et 6 ans, conjoint médecin.

³⁷ 49 ans, deux enfants de 16 et 13 ans, conjointe sans emploi.

n'ai pas envie de jouer, surtout que je trouve que cela me fait perdre mon temps » (Dina, 37 ans, femme de ménage³⁸). Dans une vie sociale et professionnelle où le temps libre apparaît comme « un luxe », le jeu est perçu comme une frivolité qui trouve difficilement sa place lorsque le quotidien est épuisant : « *Tout ça, c'est une perte de temps, et quand je rentre à la maison, je veux juste me reposer et pas qu'on me dérange pour jouer à des bêtises, là ! Les adultes ont autre chose à faire que de jouer !* » (Pierre, 42 ans, mécanicien³⁹).

Par ailleurs, pour cette famille comme pour d'autres de milieux modestes, le jeu est une affaire d'enfants qui ne les concerne guère. Les dimensions d'apprentissage et de lien social ne sont pas niées, au contraire, mais elles ne suffisent pas à justifier de jouer pour des adultes qui restent engagés dans le travail : « *Tu peux apprendre un peu des trucs, comme au Trivial, et tu passes un peu de temps ensemble et tout, mais pour moi, le jeu c'est un truc pour les gosses, et moi je bosse* » (Pierre). Les pratiques de jeux de société ne sont pas inexistantes, mais elles sont renvoyées à la fratrie et aux pairs. De la même façon que l'accompagnement scolaire se fait autrement (« *On surveille les devoirs* »), la sociabilité intrafamiliale se manifeste ailleurs, notamment autour des écrans, comme l'indique Adam, collégien de 13 ans dont la mère est sans emploi et le père employé de mairie : « *En fait, quand y'a du foot, on est tous dans le canapé et on regarde le match, mais aussi on parle du match ou de ce qu'on a fait dans la journée.* »

À l'extrême opposé du spectre social, la faible présence de pratique partagée peut également caractériser certains milieux plus favorisés, mais dans ce cas, les raisons sont partiellement différentes. Il s'agit moins de l'effet des contraintes de la vie matérielle que de l'expression, alors plus nette encore, d'une hiérarchisation culturelle liée à un habitus ludique et familial, qui dévalue les pratiques de jeux : « *On n'a jamais beaucoup joué étant enfants non plus, donc c'est vrai qu'on n'a pas l'habitude. On s'occupe à faire autre chose* » (Bernard, 54 ans, maître de conférences⁴⁰). Aux pratiques ludiques se substituent d'autres activités considérées comme culturellement et pédagogiquement plus légitimes : « *On fait plein d'autres choses, du cerf-volant, des balades en forêt... C'est du loisir commun, mais pas forcément des jeux* » (Christa, 45 ans, infirmière⁴¹). Confirmant le caractère occupationnel du jeu, la dimension territoriale de l'offre culturelle peut venir renforcer la hiérarchisation culturelle des loisirs en famille, comme le précise Alexandre, médecin⁴² : « *On est dans une grande ville. Si le dimanche après-midi, t'as rien à faire et que tu te demandes quoi faire, tu peux éventuellement jouer [aux jeux de société] mais nous, on est plus sujets à d'autres sollicitations.* »

Culture ludique, transmission et reproduction familiale

Que les familles se déclarent « non joueuses » ou qu'elles fassent du jeu de société une pratique privilégiée, on comprend à travers leurs discours l'importance de la reproduction par les parents d'un modèle familial éprouvé quand ils étaient enfants : « *J'ai de bons souvenirs de jeux quand j'étais petite. Je jouais avec mes parents. Les petits chevaux. C'est des jeux qu'on avait quand*

³⁸ Deux enfants de 17 et 15 ans, conjoint fraiseur.

³⁹ Deux enfants de 11 et 7 ans, conjointe vendeuse.

⁴⁰ Deux enfants de 15 et 10 ans, conjointe enseignante au collège.

⁴¹ Deux enfants de 9 et 6 ans, conjoint médecin.

⁴² 55 ans, deux enfants de 17 et 14 ans, conjointe cancérologue.

on était petits » (Gabrielle, 39 ans⁴³). Cette logique de réplication, présente dans toutes les familles, permet à la fois d'expliquer les différences de pratiques et de goûts, mais aussi la permanence d'un patrimoine de titres anciens : « *C'est un vieux jeu, le nain jaune ! Mes parents adoraient ! C'est vrai que je l'ai introduit dans ma famille, de façon assez évidente en fait* » (Yolande, 31 ans, kinésithérapeute⁴⁴). Car transmettre des jeux de son enfance, c'est aussi vouloir transmettre quelque chose de sa propre histoire, comme dans le cas de Soraya, qui a grandi en Algérie⁴⁵ : « *J'aurais aimé transmettre à mon fils un jeu que j'ai appris à Alger dans les bidonvilles. [Rires] Comment ça s'appelait ? [...] Enfin, c'était vraiment le bidonville, et on jouait avec des petits du quartier avec des espèces d'osselets.* »

Cette logique de reproduction parentale explique en partie la persistance de jeux anciens, mais aussi le faible partage du jeu vidéo dans les familles. Dans notre échantillon, deux familles seulement ont évoqué des usages communs, les parents se décrivant alors comme des « anciens joueurs » : « *C'est un vieil ordinateur, [sur lequel on joue] c'est des vieux jeux. [Rires] Il a Pac-Man dessus, Arkanoid, tu vois, des vieux jeux que moi je jouais quand j'étais gamine.* » Si quelques enfants cherchent à initier leurs parents à certains titres, et inversement, le jeu vidéo reste très peu partagé en famille au regard des autres genres ludiques. La différence générationnelle est souvent évoquée comme un facteur explicatif : « *Non, on n'est pas jeux vidéo, ça nous dit rien. Ce n'est pas qu'on a quelque chose contre, c'est que ça ne nous dit rien* » (Sophie, 38 ans, consultante en formation⁴⁶).

La dimension générationnelle n'explique cependant pas tout. En effet, aussi bien du point de vue des parents que de celui de leurs enfants, le jeu vidéo marque le territoire de l'adolescence et des pratiques de l'« entre-soi ». C'est ce que signalent les propos de Lucie, jeune fille de 17 ans qui a une sœur de sept ans sa cadette⁴⁷ : « *Je crois aussi que c'est une question de temps, mais aussi d'envie, car moi j'ai pas envie de jouer avec mes parents.* » Ce qui est mobilisé dans le jeu vidéo est une appartenance revendiquée au monde de l'adolescence, monde partiellement autonomisé par l'affirmation d'un goût spécifique : « *En fait, il a tout reporté vers les copains. Arnaud, il est souvent dehors avec ses copains parce qu'il aime le foot ! Et les jeux vidéo !* » (Sophie, 38 ans, consultante en formation⁴⁸). Le jeu vidéo renvoie aux « sociabilités électives » et à l'émancipation des jeunes de la sphère domestique, ce qui confirme les analyses de Samuel Coavoux et David Gerber (2016). À l'inverse, la pratique des jeux de société sert plus spécifiquement de socle aux « sociabilités intrafamiliales ».

Présent dans tous les milieux sociaux, le jeu de société s'installe plus particulièrement chez les professions intermédiaires et confirme ce souci de « bonne parentalité » des classes moyennes, « par opposition tant aux catégories populaires qu'aux catégories supérieures » (Octobre et al. 2018), et dont les mères sont plus souvent porteuses. En résonance avec les analyses de Jean-Claude Chamboredon (1973) et de Sandrine Vincent sur le jouet (2000), il apparaît que

⁴³ Cadre administratif [cnam], deux enfants de 12 et 7 ans, conjoint agent comptable.

⁴⁴ Deux enfants de 6 et 5 ans, conjoint kinésithérapeute.

⁴⁵ 46 ans, psychothérapeute, un enfant de 16 ans, famille monoparentale.

⁴⁶ Sophie, 38 ans, consultante en formation, un enfant de 16 ans, conjoint webmaster.

⁴⁷ Mère enseignante au collège, père enseignant-chercheur.

⁴⁸ Un enfant de 16 ans, conjoint webmaster.

l'importance que ces familles accordent au jeu de société ne traduit pas un désintérêt des autres milieux sociaux pour la réussite scolaire, mais plutôt le fait que les classes moyennes en font l'un des modes informels privilégiés de l'accompagnement éducatif de leurs enfants, tandis que dans les milieux populaires et supérieurs, d'autres loisirs et d'autres modalités d'accompagnement lui sont préférés.

Cet usage pédagogique du jeu de société ne doit cependant pas masquer les aspects, tout aussi importants, de divertissement, d'amusement et de délassément qui lui sont accordés. Et entre « éducation » et « plaisir », une troisième forme de valorisation semble progresser chez les classes moyennes, qui fait du jeu de société un objet culturel singulier, évalué au regard de critères intrinsèques : des « mécaniques » sont décrites, des « auteurs » sont cités, des genres sont analysés... Un ensemble de jugements catégorisent l'offre pléthorique en « bons » et « mauvais » jeux indépendamment de leur valeur éducative. Ce mouvement de légitimation du monde du jeu traverse les pratiques familiales dans certaines classes moyennes. Il n'en reste pas moins que la culture familiale ludique reste très marquée par une approche traditionnelle du jeu, qui se transmet de génération en génération : les petits chevaux, les dames, la bataille ou le jeu des 7 familles sont loin d'avoir disparu et restent en tête des pratiques partagées.

De l'amateur au fan : les pratiques de jeux de société entre adultes

Les pratiques ordinaires

Loin de concerner exclusivement le domaine familial, le jeu de société entre adultes est également en progression sur les dernières décennies⁴⁹. Dans *Ludenquête*, près de 75 % des enquêtés déclarent en 2017 avoir joué au jeu de société au cours des 12 derniers mois avec d'autres adultes : 54 % de façon occasionnelle (quelques fois dans l'année) et 21 % de façon régulière et fréquente (13 % tous les mois, 8 % toutes les semaines). Lorsque l'on examine la liste des jeux déclarés comme les plus joués dans l'année, les jeux traditionnels occupent le haut du tableau : belote (21 % des jeux cités) et tarot (12 %). Ensuite, moins importants que pour les pratiques familiales, les jeux d'éditeurs restent présents avec le *Scrabble* et le *Trivial Pursuit* notamment.

Tableau 25. Les dix premiers jeux cités comme les « plus souvent joués » entre adultes (*Ludenquête*, 2017)

Belote	21 %
Tarot	12 %
Scrabble	9 %
Rummikub	5 %
Trivial Pursuit	4 %
Echecs	4 %
Poker	4 %
Time's Up	4 %
Rami	4 %
Monopoly	3 %

Champs : Ensemble des enquêtés ayant renseigné un jeu « le plus souvent joué » entre adultes (N = 1289)
 Lecture : 21 % des enquêtés ont déclaré avoir joué le plus souvent à la belote entre adultes au cours de l'année écoulée.
 Source : Enquête « Cultures et pratiques ludiques en France : le cas des jeux de société » (*Ludenquête*), 2017, ELIPSS/CDSP

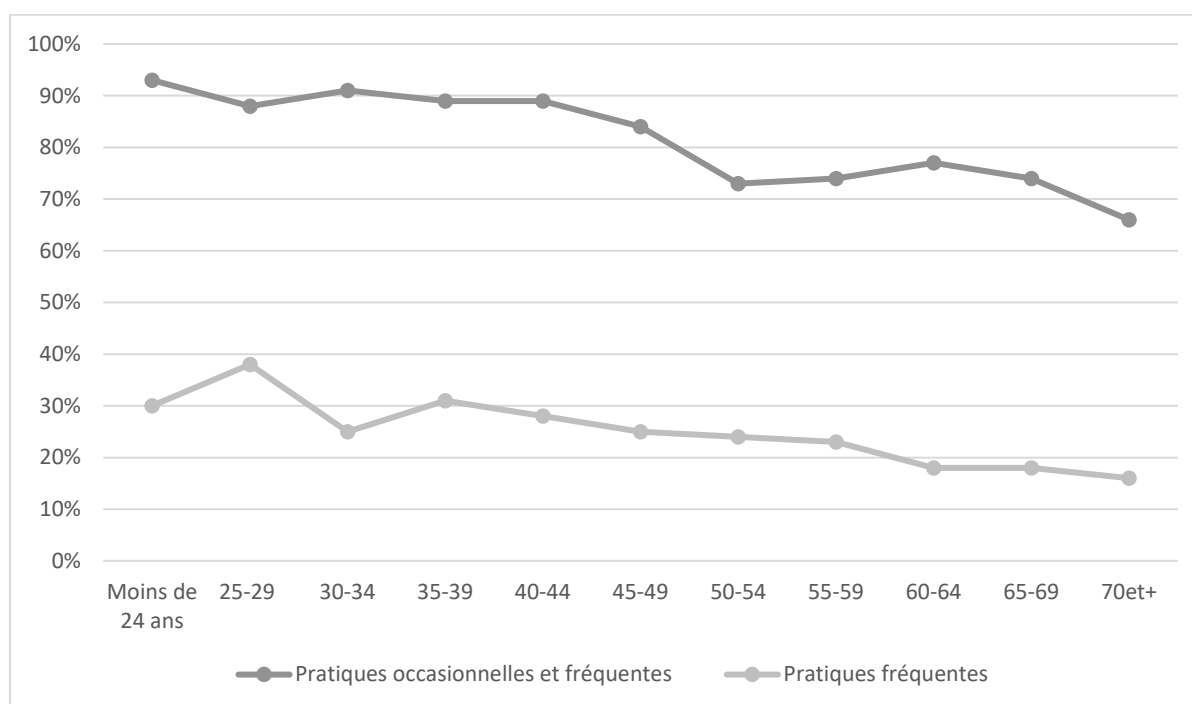
⁴⁹ Cf chapitre 3.

Contrairement aux pratiques familiales, les rythmes de jeu entre adultes déclarés par les enquêtés ne divergent pas pour les hommes et pour les femmes, ni pour les différents milieux sociaux. Il y a à cela deux exceptions : les cadres et professions intellectuelles supérieures sont un peu moins nombreux à jouer fréquemment (18 %) que la moyenne (22 %), et les ouvriers un peu plus nombreux à ne jamais avoir joué dans l'année entre adultes (27 % contre 21 % chez professions intermédiaires). En revanche, l'âge structure fortement les pratiques. Le jeu de société entre adultes se fait plus rare à mesure que l'on monte dans les classes d'âge : 84 % des enquêtés âgés entre 18-30 déclarent des pratiques au moins occasionnelles contre 74 % des enquêtés âgés entre 60 et 70 ans.

On constate cependant qu'à partir de 40 ans les pratiques fréquentes se stabilisent autour de 19 % pour les décennies d'âge suivantes. Deux explications peuvent se conjuguer ici. D'une part, il peut s'agir d'une évolution des cercles de sociabilités avec l'avancée dans le cycle de vie, qui fait des adultes les plus jeunes les plus susceptibles d'avoir des relations sociales variées, propices à la pratique des jeux de société, les sociabilités se concentrant sur la famille avec l'arrivée des enfants (Forsé, 1981). D'autre part, un phénomène générationnel pour les cohortes nées dans les années 1980, celles qui ont connu les mutations du secteur décrites dans le chapitre 3 : la stabilisation du taux de pratiques fréquentes à partir de 40 ans témoigne en faveur de cette hypothèse. Si l'on regarde plus en détail les différences selon les types de jeu (édition ou traditionnel), on constate que les écarts sont plus importants encore dans le cas des jeux de plateau : 23 % des personnes âgées de plus de 70 ans, notamment celles ayant eu des enfants, déclarent n'avoir jamais joué de leur vie à des jeux d'édition contre 9 % seulement chez les 18-30 ans. Cette différenciation selon l'âge est cependant confirmée avec le test de culture ludique qui voit les jeunes adultes (20-30 ans) connaître le plus grand nombre de jeux (pour avoir pratiqué ou non). De la même façon, nous l'avons vu, une analyse détaillée de la connaissance des titres de jeu confirme un écart entre les générations nées avant les années 1980 et les suivantes.

Si les personnes plus âgées jouent un peu moins, des pratiques soutenues se maintiennent tout au long de la vie (cf. Figure 45). Le déclin de la pratique à mesure que l'on examine des classes d'âge plus avancées est bien moins fort que dans le cas des jeux vidéo, par exemple. Là encore, l'explication est double : à la fois générationnelle (les jeux vidéo sont comparativement plus ancrés dans les cohortes plus jeunes) et lié à l'évolution des sociabilités (Coavoux & Gerber, 2016). Une analyse des partenaires privilégiés de jeu révèle en effet l'importance des sociabilités « internes » (Forsé, 1981) qui peuvent expliquer partiellement cette solidité du jeu de société : les « conjoints » (59 % des enquêtés ont joué au jeu de société avec leur conjoint dans l'année), les « frères et sœurs » (30 %), les « amis » (33 %) et les « amis d'enfance » (30 %). On peut aussi mettre en relation cette stabilité des pratiques ludiques dans le temps avec l'importance des « clubs de jeu » pour le troisième âge : si l'inscription dans des « clubs de jeu » concerne une faible part des enquêtés (1,7 %), les personnes de plus de 70 ans sont surreprésentées dans ce groupe.

Figure 45. Pratique du jeu de société par classe d'âge (Ludespace, 2017)



Champ : Ensemble des enquêtés (N = 2582).

Lecture : 93 % des enquêtés âgés de moins de 24 ans ont joué à un jeu de société dans l'année. 30 % des enquêtés âgés de moins de 24 ans ont joué fréquemment (au moins une fois par mois).

Source : Enquête « Cultures et pratiques ludiques en France : le cas des jeux de société » (Ludenquête), 2017, ELIPSS/CDSP.

« Boardgamers » et « ludistes » : un public de fans

L'étude de l'évolution des pratiques des adultes serait tout à fait incomplète si nous n'analysions pas un ensemble, certes minoritaire, mais très engagé dans la pratique du jeu de société, médiatiquement visible, en particulier sur Internet, présents lors des conventions ou des salons, lecteurs de magazines, membres de forum dédiés : les passionnés, les amateurs, les « fans », les « ludistes », ou encore les « boardgamers », termes que l'on trouve parfois mobilisés par les joueurs eux-mêmes. Ces qualificatifs sont bien sûr discutables. Ils renvoient d'abord à la perception subjective qu'un enquêté peut avoir à l'égard d'une activité, sans nécessairement renvoyer à des critères objectifs précis tels que le temps ou l'argent consacré. Deux personnes peuvent en effet s'estimer « amatrices », « fans » ou « passionnées » d'un même produit culturel en présentant des modes de consommation radicalement différents. À l'inverse, des gens peuvent se déclarer peu intéressés par une activité et en consommer abondamment, la télévision par exemple, sur le mode de l'attention oblique.

Il s'agit là d'une difficulté générale observée dans les enquêtes sur les loisirs et les pratiques culturelles ; elle se pose de la même manière pour le jeu. Il ne suffit pas de jouer à des jeux de société ou à des jeux vidéo pour se reconnaître, et être reconnu comme, joueur (Fine, 2015). Dans *Ludenquête*, nous ne posons pas de questions sur l'identité perçue des enquêtés, par crainte, en imposant l'image sociale de ce qu'est un joueur de jeux de société dans leur esprit, de les pousser à sous-estimer des pratiques qui, bien que peu légitimes, appartiennent bien à ce domaine. Cependant, les profils des joueurs très engagés peuvent être reconstruits de deux manières. D'abord, l'enquête dispose de variables renseignant certaines pratiques connexes au

jeu, retenues parce qu'elles témoignent d'un engagement et d'un intérêt particulier pour le jeu de société sans pour autant classer les acteurs en « fans ». Outre la fréquence de pratique, le nombre de jeux possédés à domicile, mais également les modes de consommation et d'usage constituent de tels indicateurs : jeu reçu en cadeau, consultation de site Internet dédiés au jeu de société, participation à des forums, lecture de la presse spécialisée, visite d'un salon ou d'une convention, fréquentation d'une boutique spécialisée, appartenance à un club, usages d'une ludothèque, possession d'un lieu ou d'un endroit dans le domicile dédié au jeu de société. En employant ces indicateurs (cf. Tableau 26), on peut repérer un ensemble de joueurs investis selon différents niveaux : entre 2 % pour les engagements les plus rares (club, participation à des forums, visite de salons) et 20 % pour les indicateurs d'engagements plus fréquents (consultation de site ou visite d'un magasin spécialisé). 51 % de l'échantillon affirme avoir au moins l'une de ces pratiques, et près de 7 % en a au moins trois.

Tableau 26. Distribution des indicateurs d'engagement

A consulté un site Internet qui parle de jeux de société	24 %
Pratique le jeu entre adultes au moins une fois par mois	22 %
A poussé la porte d'un magasin spécialisé dans le jeu de société	21 %
A reçu en cadeau un jeu de société	13 %
A lu un magazine ou un livre sur les jeux de société	8 %
Possède plus de 20 jeux	7 %
Dispose d'un ieu dédié à domicile	5 %
Fréquente une ludothèque	5 %
A participé à un festival ou une convention liée au jeu de société	2 %
Appartient à un club de jeu	1,7 %
A participé à un forum de discussion sur les jeux de société	1,6 %

Champ : Ensemble des enquêtés (N = 2582).

Lecture : 24 % des enquêtés ont consulté un site internet qui parle du jeu de société dans l'année écoulée.

Source : Enquête « Cultures et pratiques ludiques en France : le cas des jeux de société » (Ludenquête), 2017, ELIPSS/CDSP.

Cependant, si l'analyse par les modes d'engagement visait à repérer les passionnés de jeux de plateau, elle confond largement avec ceux-là d'autres formes d'engagements, notamment celles des jeunes parents les plus investis dans les pratiques ludiques de leurs enfants, dont la pratique entre adultes est faible, et qui ne correspondent pas à ce titre à l'image des passionnés ; ou encore, pour des critères comme l'appartenance à des clubs, la place des jeux dans les loisirs d'une partie des seniors (Bickel et al., 2005), du fait du développement d'une offre de jeu dans les associations du troisième âge ou dans les établissements d'accueil (Desmulier et al., 2003).

Pour repérer les joueurs et les joueuses particulièrement investis et passionnés, une deuxième façon d'objectiver les engagements est de regarder non pas les pratiques connexes aux jeux de société, mais d'analyser les titres connus et en les classant selon leur familiarité (c'est-à-dire la proportion de l'échantillon ayant une expérience de première main des jeux) : jeux de masse (connus pour avoir été pratiqués à plus de 50 % par les enquêtés), jeux intermédiaires (entre 10 et 50 %) et jeux de niche (moins de 10 %). Sont exclus ici les jeux strictement adressés aux enfants.

Tableau 27. Classification des jeux par familiarité

Jeux de masse (connus pour avoir été pratiqués à plus de 50 %)	Jeux intermédiaires (entre 11 et 50 %)	Jeux de niche (10 % et moins)
Monopoly	Risk	Magic
Dames	Twister	Warhammer
Scrabble	Jungle Speed	Carcassonne
Dominos	Time's Up	Quarto
Petits chevaux	Awélé	Dixit
Echecs	Le Go	Colons de Catane
Belote	Les incollables	Time Line
Tarot	Donjons et Dragons	Diplomacy
Trivial Pursuit	Les loups Garous de Thiercellieux	Colt Express
Puissance 4		Puerto Rico
Poker		Loony Quest
Qui veut gagner des millions		Ricochet Robot
Docteur Maboul		Horreur à Arham
Bridge		
Backgammon		

Champ : Ensemble des enquêtés (N = 2582)

Source : Enquête « Cultures et pratiques ludiques en France : le cas des jeux de société » (Ludenquête), 2017, ELIPSS/CDSP.

On constate alors que la pratique des jeux de niche – 32 % de l'échantillon a joué à au moins l'un de ces jeux – est concentrée chez les joueurs les plus jeunes, les plus diplômés, plus souvent dans les filières scientifiques, et aux positions sociales les plus élevées. De plus, l'analyse de leurs pratiques culturelles, mesurées dans l'enquête « Pratiques médiatiques et technologies de l'information » du panel ELIPSS⁵⁰ montre qu'ils tendent à cumuler les consommations culturelles et de loisirs, ce qui constitue un nouvel argument en faveur d'une approche des pratiques ludiques dans la continuité des pratiques culturelles en général (Donnat, 2009). Ils tendent ainsi à lire plus, en particulier des bandes dessinées, et à aller plus souvent au cinéma, mais aussi au musée et dans des expositions, que ceux qui ne pratiquent pas de jeux de niche. Leurs goûts cinématographiques s'orientent plus que la moyenne vers le cinéma de genre, épouvante, western, policier, animation, etc. Leurs goûts musicaux pour le hard rock et la musique métal confirment une association entre la culture ludique et les sous-cultures liées au merveilleux (Berry, 2012).

Conclusion : les jeux de société font de la résistance

Dans son enquête de 2007, l'enquête ISSP *Loisir et Sport* compare la place accordée à un ensemble de loisirs entre différents pays et place la France, au rang des pays « joueurs de jeux de société », derrière l'Allemagne (Scholz et al. 2009) mais devant les Etats-Unis, Angleterre et l'Australie. Si le jeu vidéo s'est imposé comme le premier loisir ludique au tournant des années 2000, le jeu de société est une pratique culturelle loin d'être résiduelle. Elle concerne aujourd'hui plus de huit français sur dix, de tous milieux sociaux (avec une importance plus grande dans les classes moyennes et supérieures) et, pour un quart d'entre eux, il s'agit d'une pratique au moins mensuelle. Comme le met en évidence *Ludenquête*, le modèle de l'éclectisme fonctionne relativement bien pour expliquer et comprendre la distribution des pratiques du jeu

⁵⁰ Le dispositif ELIPSS permet de croiser des enquêtes entre elles. Pour *Ludenquête*, nous avons apparié notre enquête avec celle de Philippe Coulangeon, Olivier Donnat, Pierre Mercklé, équipe ELIPSS [auteurs] : Pratiques culturelles, médias et technologies de l'information – vague 2 (2015) [fichier électronique], Fondation Nationale des Sciences Politiques (FNSP) [producteur], Centre de Données Socio-Politiques (CDSP) [diffuseur], Version 1.

de société. Les niveaux de diplôme et les milieux sociaux sont fortement liés à la connaissance de la diversité du monde du jeu, jusque dans les domaines ludiques que l'on pense souvent comme populaires. Ainsi, dans le cas de la belote, associée dans l'imaginaire aux milieux modestes, à l'image de la partie de manille de Marcel Pagnol, elle est surreprésentée dans les milieux populaires comparativement à d'autres pratiques, mais elle demeure plus souvent pratiquée par les personnes de milieux plus favorisés (bien qu'elles soient encore plus nombreuses à jouer au tarot) ainsi que par les étudiants.

La distinction opérée entre pratiques familiales et adultes ne doit pas masquer une variable centrale dans l'analyse et fortement explicative des disparités de pratiques et de cultures ludiques : l'âge. Comme pour d'autres loisirs ludiques, le jeu vidéo par exemple, le jeu de société est fortement lié aux périodes de la vie et aux sociabilités qui leur sont liées. Du côté des pratiques familiales, l'âge de l'enfant est une variable majeure qui voit le jeu de société occuper une place importante entre 3 et 12 ans, et se réduire nettement avec l'adolescence pour réapparaître au moment des études post-bac, mais sous une forme « entre pairs ». La période des études et l'entrée dans la vie active des jeunes adultes sont des moments importants de pratiques de jeux de société et de réactivation du goût. Par ailleurs, contrairement au jeu vidéo, les pratiques de jeux de société apparaissent comme plus durables dans le temps ou du moins les ruptures sont moins brusques (Coavoux & Gerber, 2016). Si la pratique entre adultes baisse progressivement, elle se maintient au cours des âges. Parfois soutenue ou réactualisée par les pratiques en clubs pour le troisième âge, la durabilité des pratiques du jeu de société entre adultes tient pour partie aux sociabilités internes qu'il engage : des parents, des proches et des amis.

Si l'analyse par âges permet de suivre et de comprendre l'évolution des pratiques de jeux de société, elle met également en évidence une forme de rupture générationnelle et confirme ce moment de transformation de la culture ludique en France au tournant des années 1980. L'offre croissante à partir de cette décennie, mais aussi l'invention de nouvelles formes ludiques ainsi que la fictionnalisation des univers de jeu qui empruntent abondamment à la fantasy et à la science-fiction à l'image de *Donjons et Dragons* (1974) ou de *Rencontres Cosmiques* (Edge, 1977), ont marqué une génération dont une partie s'est socialisée avec et à travers ce « nouveau régime du jeu de société ».

Cette rupture générationnelle et cette appropriation culturelle se traduisent non seulement par une connaissance de la diversité du monde du jeu bien plus grande par les générations ayant grandi dans les années 1980 et par les suivantes, mais aussi par l'apparition d'une frange de joueurs adultes, passionnés ou particulièrement investis. Souvent issu des classes moyennes et supérieures, diplômés, de culture plus souvent scientifique, consommateur de loisirs, ce public de « *boardgamers* » participe aux conventions, consulte une presse spécialisée et défend dans une certaine mesure la valeur culturelle du jeu de société.

Chapitre 7. Passions et métiers du jeu de société : un « simili » monde de l'art

Cette exploration de l'évolution des pratiques ludiques en France serait peut-être incomplète si elle n'abordait pas les transformations du monde professionnel. Il s'agit dans cet ultime chapitre d'apporter un dernier éclairage qui témoigne de l'évolution du jeu de société en France mais aussi de celle de mes travaux plus récents⁵¹. En limitant ici l'étude au jeu de société, il s'agit également d'une certaine façon de « boucler » cette analyse, en montrant que la thèse de Martha Wolfenstein sur l'émergence d'une « Fun Morality » permet de comprendre une partie de l'évolution du secteur de la production de jeux.

Le développement d'un public de passionnés de jeux de société chez les adultes accompagne en effet celui d'un monde professionnel en France qui défend d'une certaine manière sa valeur culturelle intrinsèque. Comme évoqué dans le chapitre précédent, le nombre d'éditeurs de niche progresse, à mesure qu'il s'organise institutionnellement et défend la dimension culturelle de leur production. La création récente de deux associations professionnelles, l'union des éditeurs de jeux⁵² en 2016 et la société des auteurs de jeux de société en 2017⁵³, marque explicitement cette revendication culturelle :

Un jeu de société, c'est bien plus qu'un « jouet avec des règles ». C'est une expérience humaine vécue par des joueurs, à la manière d'un livre, d'un film, ou d'une pièce de théâtre dont les joueurs seraient les acteurs, et nous le metteur en scène. Nous ne sommes ni « inventeurs » ni « créateurs » : nous sommes auteurs et autrices d'œuvres de l'esprit (Extrait du manifeste de la société des auteurs de jeux de société, 2017)

Dans le cadre d'une enquête menée au sein du Master sciences du jeu et poursuivie au sein du programme de recherche « le Modèle Français », soutenu et financé par le Labex ICCA⁵⁴, nous sommes intéressés aux parcours des éditeurs et des auteurs de jeu de société. Il s'agissait d'identifier les différents acteurs à l'œuvre dans le processus de production d'un jeu, tout en s'intéressant à leurs trajectoires sociales, scolaires, professionnelles. Comment devient-on auteur et éditeur de jeu de société ? De quelle nature relèvent leurs activités ? S'agit-il d'un travail à plein temps ? Perçoivent-ils tout ou une partie de leur activité comme un « vrai boulot » (Bidet, 2010) ?

Écrivains (Lahire et Bois, 2006), musiciens (Coulangeon, 2004), ou encore auteurs de BD (Boltanski, 1975 ; Piette, 2015) sont l'objet de nombreux travaux. A l'exception du jeu vidéo (Benghozi & Chantepie, 2017), les professionnels du secteur ludique en France restent au contraire peu étudiés. On pourrait certes les considérer comme hors de « l'économie de la

⁵¹ Je dois beaucoup de cet intérêt pour les mondes professionnels à Vinciane Zabban avec qui nous avons développé plusieurs projets en ce sens : jeu vidéo, jeux de société, escape rooms.

⁵² Le syndicat regroupe près d'une cinquantaine d'éditeurs, de petite et moyenne taille, mais quelques éditeurs plus importants y participent.

⁵³ L'association regroupe près d'une trentaine d'auteurs.

⁵⁴ Enquête menée avec Nathalie Roucous, Vinciane Zabban et Nicolas Pineros. Des éléments de l'enquête, repris ici, ont été publiés dans : Berry V., Roucous N., « Conception et édition de jeux de société : étude du secteur (de niche) et trajectoires professionnelles », Sciences du jeu, no 13.

culture » (Benhamou 2011) en les rattachant au monde du divertissement. Mais l'étude de leur activité révèle des problématiques et des questionnements tout à fait comparables à d'autres domaines culturels et artistiques plus légitimes : l'existence d'un régime d'auctorialité, l'opposition entre amateurs et professionnels, ou encore la dichotomie entre « vrai métier » et loisir.

Etude du secteur (de niche) et trajectoires professionnelles

D'un point de vue méthodologique, l'enquête que nous avons menée avec Vinciane Zabban et Nathalie Roucous s'appuie sur l'analyse de 35 entretiens⁵⁵. 18 ont été menés auprès d'auteurs de jeux⁵⁶ et 17 auprès de professionnels liés aux métiers de l'édition : directeurs artistiques, graphistes, chefs de projets, chefs de produits, commerciaux et illustrateurs⁵⁷. Parmi ces derniers, 12 sont à l'origine de la création de leur maison d'édition et occupent, au moment de l'enquête, la fonction de gérant ou de co-gérant. Notre échantillon a ciblé les acteurs français, à l'exception d'un éditeur allemand, d'un éditeur grec et d'un éditeur belge, mais dont les jeux sont distribués en France via des filiales ou par l'intermédiaire d'un autre éditeur français.

Précisons que notre échantillon a été constitué de manière inductive, à partir des salons professionnels et de notre connaissance du champ. Sa représentativité reste difficile à établir, essentiellement parce que, en dehors de données professionnelles, ce secteur est méconnu aussi bien du champ académique que des statistiques publiques. Le monde professionnel⁵⁸ estime à plus d'une centaine le nombre d'éditeurs en France en ne considérant que les éditeurs « exclusifs ». L'identification du métier est en effet complexe car, nous l'avons vu, des éditeurs dans d'autres domaines, le livre jeunesse par exemple, peuvent éditer des jeux de façon ponctuelle ou régulière. Une moyenne de salariés est tout aussi difficile à établir tant les données sont fragiles et les écarts de taille sont grands : entre une personne et une soixantaine de salariés pour les plus grandes structures, si l'on raisonne uniquement en termes de « maison d'édition » et de « filière nationale »⁵⁹.

⁵⁵ Nous nous sommes attachés à une certaine diversité en termes de poids des acteurs : « gros » et « petits » éditeurs, auteurs de jeux « débutants » ou « confirmés » en prenant comme indicateurs le nombre de jeux édités, le nombre de récompenses reçues, le mode de distribution (boutique spécialisée et/ou grande surface), la traduction d'un ou plusieurs jeux à l'international, la réédition d'un ou plusieurs titres et enfin la taille des équipes dans le cas des éditeurs. Les enquêtés ont été recrutés soit par mail, en mobilisant le réseau des étudiants du Master Sciences du jeu, soit à l'occasion du festival international des jeux à Cannes (2018, 2019 et 2020). L'échantillon se compose en majorité d'éditeurs « de niche ». Six éditeurs relèvent plus directement du secteur de masse avec des équipes de salariés plus importantes et dont le développement est international. Concernant les auteurs, huit peuvent être qualifiés de « confirmés » : plus de dix de leurs jeux ont été édités et certains ont été traduits à l'étranger et/ou récompensés par des prix. Deux grilles d'entretiens ont été élaborées, une première à l'attention des éditeurs, une seconde à l'attention des auteurs.

⁵⁶ Etant considéré dans l'enquête comme auteur toute personne ayant au moins un jeu publié par un éditeur et distribué en magasin ou en ligne.

⁵⁷ Dans notre échantillon, huit de nos enquêtés ont une double activité : auteur et éditeur. L'un d'entre eux est auteur et illustrateur (pour des jeux autres que les siens). Pour ces enquêtés, une facette de leur activité a été plus explorée que l'autre.

⁵⁸ Données de l'Union des Editeurs du Jeu de société.

⁵⁹ Les sociétés d'édition peuvent appartenir à des groupes plus grands. Dans le cas d'un éditeur allemand dont nous avons interrogé un salarié de la filiale française (une trentaine de salariés), la société mère regroupe plus de 1000 salariés dans le monde. De la même façon, des petites maisons d'édition, aux équipes réduites, peuvent appartenir à un groupe plus important, comme le groupe français Asmodée qui regroupe plusieurs « studios » pour près de 200 salariés en France et plus de 600 dans le monde [sites et données de l'éditeur].

Auteurs de jeux : un deuxième métier

Du côté des auteurs, à l'exception de l'enquête de la Société des Auteurs de Jeux (SAJ)⁶⁰, les données sont à construire. On estime la profession à plus d'une centaine d'auteurs (ayant publié au moins un jeu dans les trois dernières années), mais le chiffre reste fragile tant l'activité est, nous le verrons, intermittente.

Sans pouvoir généraliser sur le métier d'auteur, on peut constater qu'il s'agit de personnes très majoritairement masculines⁶¹, âgées en moyenne de 44 ans, souvent diplômées (bac+5), de niveau cadre ou profession intermédiaire⁶² (cf. Tableau 28. Profil des auteurs interrogés. Lorsque l'on regarde plus en détail les trajectoires scolaires et les parcours professionnels, les domaines scientifiques, économiques et techniques prédominent sur les études artistiques, littéraires et sur les sciences sociales. Par ailleurs, comme l'indique le Tableau 28, le travail d'auteur à temps plein est minoritaire chez nos enquêtés. Sur les 17 auteurs interrogés, seuls 6 considèrent cette activité comme leur principal métier. Le sentiment d'être « auteur » naît le plus souvent avec la première publication d'un jeu dans une société « reconnue »⁶³ : « *Pour un jeune auteur, signer son premier jeu chez un éditeur connu, ouah ! C'est le Graal !* » (Thomas, auteur). Auparavant sont évoquées des pratiques d'« amateur », des jeux « bricolés » pour être joués dans le cercle familial ou amical, sans visée éditoriale ni diffusion commerciale.

Pour l'écrasante majorité d'entre eux, les auteurs de jeux exercent donc un « second métier » rattaché aux professions intermédiaires : enseignement, animation socioculturelle, santé, informatique, journalisme, droit ou ingénierie⁶⁴. La conception occupe un temps important pour quelques-uns. Pour d'autres, plus nombreux, c'est une activité qui, comme chez les écrivains (Lahire et Bois 2006), se révèle « intermittente » : « *Je suis prof de mathématiques en lycée, depuis un peu plus de 15 ans maintenant. Je suis auteur de jeu à temps très très partiel, depuis trois ans, date à laquelle le premier jeu a été publié* » (Sylvain, auteur).

Intermittente, l'activité de création de jeu est également peu rémunératrice et impose le plus souvent d'autres sources de revenus. Comparable en cela à la situation des écrivains (Sapiro & Rabot, 2017), des musiciens (Buscatto, 2004) ou des auteurs de bandes dessinées (Groensteen, 1999) il s'agit, comme l'explique Dominique, d'assurer les fins de mois : « *quand tu es auteur, tu gagnes pas des milles et des cents. Tu gagnes des centimes par boîte vendue, t'as intérêt de bosser à côté si tu veux bouffer* ».

⁶⁰ Elle regroupe des auteurs du secteur et milite pour la reconnaissance du métier. Elle a diffusé en 2018 une enquête auprès des auteurs de jeux (n=86) francophones (93 % résident en France) ayant publié au moins un jeu depuis le 1er janvier 2015 (autoédition exclue).

⁶¹ Dans l'enquête de la SAJ, plus 95 % des répondants sont des hommes.

⁶² Les données recueillies sont relativement proches de l'enquête de la SAJ (2019) en termes d'âge et de formation. Près de 70 % des auteurs ont au moins un diplôme de niveau 3 (bac+3) : 31 % ont un diplôme de niveau de bac +3 et 38 % de niveau bac+5.

⁶³ Dans l'enquête de la SAJ (2019), la moitié des auteurs déclarent avoir publié entre 1 et 3 jeux, près d'un quart entre 4 et 9 jeux, et plus de 10 jeux pour le dernier quart.

⁶⁴ Les données sont proches de celles de l'enquête de la SAJ (2019). Plus de 80 % des auteurs ont un deuxième métier : 30 % sont cadre en entreprise, dans la fonction publique ou en profession libérale, 15 % sont enseignants.

Tableau 28. Profil des auteurs interrogés⁶⁵

Prénom	Age	Formation	Activité principale	Métiers Passés	Nbre de jeux édités	Jeux primés	Réédition	Jeux à l'international
Xavier	39	Baccalauréat	Ludothécaire	N/A	3	Non	Non	Oui
Yves	42	Animation socioculturelle (licence pro.)	Auteur, formateur (game design)	Ludothécaire, game designer (jeu vidéo)	2 jeux, 12 extensions	Non	Oui	Oui
Richard	35	Informatique (Licence Professionnelle)	Informaticien	Educateur Sportif	4	Non	oui	oui
Dominique	52	Communication, publicité (Master)	Journaliste (télévision, information et documentaire)	N/A	9	Non	oui	Oui
Sylvain	48	Mathématiques (Master)	Professeur de Mathématiques	N/A	15	Non	non	oui
Quentin	43	Étude de droit (master)	Conseiller juridique	N/A	16	Non	Non	Oui
Benoît	42	Maitrise d'histoire	Professeur d'histoire	N/A	5	Non	Oui	Non
Franck	53	Communication (BTS)	Auteur, formateur (game design)	Maquettiste PAO (publicité)	3	Oui	Oui	Oui
Marc	55	Études de Santé	Dentiste	N/A	8	Non	oui	Oui
Renaud	57	Marketing (BTS)	Auteur	Dessinateur industriel, Huissier	70	Oui	Oui	Oui
Lucas	53	Ingénierie mécanique (Licence)	Auteur	Concepteur Produit	4	oui	Non	Oui
Alexandre	37	Sciences Physiques (Master)	Chargé d'étude (marketing)	Game Designer (jeux vidéo)	5 jeux, 11 extensions	Oui	Non	Oui
Bertrand	30	Management et gestion de Projet (Master)	Chef de Projet multimédia	Game Designer (jeux vidéo)	3	non	Non	oui
Louis	56	Doctorat en histoire	Professeur en lycée	N/A	60+	Oui	oui	Oui
Thomas	29	Master Informatique	Ludothécaire	N/A	3 (4 extensions d'un jeu)	Oui	Oui	Oui
Olivier	41	Statistiques (Master)	Auteur et Editeur	Enseignant (contractuel)	17	Oui	Oui	Oui
Yohann	40	Commerce et management	Auteur, formateur (game design), formation en entreprise	Chef de publicité, animateur scientifique, game master	1	Non	Non	Oui

Si cette réalité économique est maintes fois rappelée par les professionnels et par la presse, les millions d'exemplaires vendus du *Trivial Pursuit*, du *Pictionary* ou des *Loups-Garous de Thiercelieux* ne manquent cependant pas d'être évoqués dans les discours des enquêtés, à titre

⁶⁵ Les noms des enquêtés ont été changés pour conserver leur anonymat.

de modèles ou d'exceptions notables (mais toujours désirables) qui masquent parfois l'ordinaire du métier aux yeux du public.

Même parmi les rares auteurs déclarant pouvoir vivre exclusivement de leur création, la plupart font cohabiter d'autres activités professionnelles avec celle de créateur de jeu. Certains auteurs à succès, comme Louis ou Marc, maintiennent une vie professionnelle relativement éloignée du monde du jeu. Pour d'autres en revanche, leur activité « d'auteur » est déclarée comme première, voire unique, mais elle est dans les faits, comme chez les musiciens ou les écrivains, associée à des activités connexes à celle de la création, sous forme d'auto-entrepreneuriat ou de micro-entreprise : formation, édition, conseil, enseignement autour du jeu et du *game design*.

La première raison évoquée pour expliquer cette pluriactivité est bien sûr la possibilité ou la difficulté « d'en vivre » et le caractère incertain des gains. Construit le plus souvent en France sur le modèle dit des « royalties » (un pourcentage est reversé sur la vente de chaque exemplaire⁶⁶), le marché du jeu de société apporte rarement des ressources suffisantes, sauf bien sûr en cas de succès, ou encore quand la production d'un auteur est conséquente. Louis, auteur prolifique, capé et récompensé pour plusieurs de ses jeux, reçoit selon les années entre « 40 000 et 100 000 euros de royalties ». Ce cas est rare et l'ensemble des acteurs interrogés s'accordent à considérer qu'il existe en France entre 10 et 15 auteurs qui vivent ou qui pourraient vivre de leur droit d'auteur. Dans l'enquête de la SAJ (2019), plus de 60 % des auteurs interrogés déclaraient avoir reçu moins 5 000 euros de droits d'auteur pour leurs créations.⁶⁷

La (relative) valeur symbolique du métier

Même si elle est majoritairement soulignée, la dimension financière n'est pas la seule raison invoquée pour expliquer le non-engagement total dans le « métier d'auteur ». D'abord, si le terme est employé par les acteurs eux-mêmes, l'absence d'identité institutionnelle claire (« *pas de fiche RNCP* »⁶⁸) pose problème pour certaines démarches administratives comme la déclaration de revenus. Ensuite, d'autres peinent à utiliser les termes « de métier d'auteur » dès lors que l'activité de conception est un complément par rapport à un « vrai » travail. Ainsi, pour Marc, la création de jeu est « *un loisir qui rapporte un peu quand même, mais cela reste un loisir* ». Il cumule ses activités d'auteur (et d'éditeur) et son activité de dentiste. La « question d'arrêter » son activité médicale pour se consacrer à plein temps au jeu de société s'est posée à plusieurs reprises, mais il ne « se sent pas » de faire le pas pour préserver un statut social plus gratifiant et prestigieux. C'est en partie la même logique qui préside chez Louis, dont un de ses jeux s'est pourtant vendu à plus de 2 millions d'exemplaires. S'il reconnaît pouvoir « vivre de ses droits d'auteurs », l'attachement à son métier d'enseignant l'emporte. D'une part, il s'agit d'un métier difficile, mais qui offre un « confort moral » et le sentiment d'une « utilité sociale ».

⁶⁶ Les redevances (*royalties*) sont négociées selon la notoriété et l'ancienneté des deux parties. Dans notre échantillon, elles oscillent entre 3 et 8 % sur le prix de vente professionnel. Cette logique est confirmée par l'enquête de la SAJ (2019) : ce type de contrat concerne 74 % des auteurs interrogés. Des avances sur droits sont souvent versées : 65 % des auteurs déclarent en avoir reçu et dans 75 % des cas, elles s'élèvent à moins de 2000 euros.

⁶⁷ 20 % estimaient les droits d'auteur perçus l'année précédente entre « 5 000 et 20 000 euros » et 18 % à « 20 000 euros et plus » (SAJ 2019).

⁶⁸ Répertoire Nationale des Certifications Professionnelles.

D'autre part, tout en défendant le métier d'auteur comme une activité professionnelle spécifique, l'activité lui semble plus « dilettante ».

Au-delà de la seule nécessité économique, la valeur sociale et symbolique attachée au métier d'auteur de jeu ne suffit pas toujours à faire basculer dans une activité « à plein temps », même en cas de succès. L'appartenance du jeu de société au monde du loisir et du frivole rend souvent peu audible, voire suspecte, la notion de métier. Comme l'explique l'un d'entre eux, d'origine modeste, c'est la définition même de la notion de travail qui est en conflit avec celle de jeu. La contrainte et la souffrance propre au monde du « vrai » travail (ouvrier en l'occurrence) sont peu compatibles avec celle de plaisir propre au jeu

Quand tu dis que t'es un créateur de jeu en France, quand t'expliques ça aux gens, ils comprennent pas ; ils s'imaginent pas ce que c'est ; ils pensent que tu t'amuses à la maison tout le temps. Ils se rendent pas compte que c'est un vrai travail. Mes parents sont d'un milieu ouvrier : mon père était ouvrier sur les chantiers, ma mère est femme de ménage. Si tu veux, pour eux, un travail, c'est un travail dans un bureau, c'est physique, des choses comme ça. (Renaud, auteur)

Si cette possibilité de « vivre » ou de « pouvoir vivre » du métier d'auteur se révèle très rare, elle marque cependant une étape importante dans la carrière et structure pour partie le monde du jeu entre ceux pour qui il s'agit de la « vraie vie » et les autres. Cette division est, nous le verrons, un des marqueurs dans les carrières qui participent, avec d'autres, des critères qui séparent symboliquement les « grands auteurs » des « autres » comme le précise Quentin : « On a rencontré pour la première fois des gens du milieu. À un moment donné, je me vois leur poser la question : "et sinon dans la vraie vie vous faites quoi ?" Les mecs m'ont regardé et là j'ai pris conscience que, eux, c'était leur vraie vie, en fait, de faire ce genre de choses ».

Les éditeurs

Du côté des éditeurs, les parcours sont un peu différents. Également diplômés en grande majorité au niveau Bac+3 ou Bac +5, mais plus jeunes (autour de 36 ans), on constate une présence plus importante des formations liées au marketing, au commerce et aux sciences de gestion. Contrairement aux auteurs, l'édition est bien plus souvent l'activité professionnelle principale. De fait, rares sont les éditeurs de notre échantillon qui cumulent deux emplois (cf. Tableau 29).

Dans les récits de vie se dessine souvent une trajectoire type : travaillant dans des domaines professionnels divers, mais passionnés par ailleurs par le jeu, certains ont basculé dans le secteur, sous l'effet d'une conjonction entre une situation professionnelle difficile ou peu satisfaisante et l'opportunité d'une nouvelle carrière : « *Avant j'étais directeur de création dans une agence de pub. Bernard, un ami, avait toujours des sociétés de jeux et lorsque ma boîte allait pas trop bien, il m'a proposé m'associer avec lui et ne faire que du jeu. Maintenant ça va faire 15 ans* » (Stéphane, auteur/éditeur).

Tableau 29. Profil des éditeurs interrogés

	Age	Formation	Fonction	Métiers passés	Nbre jeux édités	Jeux à l'international	Jeux primés	Nbre salarié	Date de création
Jérôme	50	Ecole supérieure d'art	Directeur artistique, Graphiste, auteur	Directeur Artistique	2	Oui	Non	3	2010
Stéphane	41	Graphisme/Communication (BTS)	Directeur artistique, Graphiste, auteur	Directeur de création dans une agence de publicité	15	Oui	Non	4	2010
Jean	32	Vente (BTS)	Chef de projet	Commercial	15	Oui	Non	5	2008
Hector	32	Economie (Master)	Chef de projet	Auditeur Comptable	1000+	Oui	Oui	70 (filiale française)	1883
Fabrice	43	Géographie (Master)	Gérant	Directeur de librairie, Chef de projet digital, directeur commercial (édition de jeux)	10	Oui	Oui	1	2013
Victor	42	Ecole de commerce (Master)	Directeur Marketing	Gestionnaire de projet (accessoires de cuisine)	100+	Oui	Non	12	1980
Gilles	36	Sciences Physiques (Master)	Chef de projet	Professeur de physique en lycée	17	Oui	Oui	5	2010
Alain	31	Polytechnique	Chef de produit	Ingénieur	300+	Oui	Oui	30	2009
Paul	42	Architecture	Directeur artistique	Presse jeunesse	200+	Oui	Oui	12	2005
Théodore	32	Etudes Supérieures des Techniques du Son	Directeur artistique	Ingénieur son	3	Oui	Non	1	2014
Benjamin	30	Ecole de commerce	Assistant chef de produit	Assistant Chef de Marché Livre, Assistant Analyse Marketing	200+	Oui	Oui	15	1947
Michaël	38	Sciences économiques (licence)	Directeur de publication	Gestionnaire de Licence, éditeur livres de SF	29	Non	Oui	1	
Thierry	29	Sciences de gestion (Master)	Responsable Marketing/chef de produit	Gestion de licence	15 jeux, 30 extensions	Oui	Non	7	2012
Jonathann	34	Marketing (licence)	Directeur artistique	Imprimeur (employé)	12	Non	Non	1	2012
Sofien	24	Design Graphique (BTS, école des Gobelins)	Graphiste	N/A	11 jeux, 6 extensions	Oui	Oui	11	14
Yannick	43	Baccalauréat (deux années histoire/géographie)	Directeur éditorial	Presse ludique, Libraire	3	Oui	Non	3	2016
Eddy	40	Baccalauréat STT	Graphiste	Manutentionnaire, maintenance informatique,	15 jeux, 5 extensions	Oui	Oui	7	2011
Anna	32	Métiers du livre et de l'édition (Master)	Assistante éditoriale	Secrétaire d'édition conseil général	16 jeux, 5 extensions	Oui	Oui	7	2011

Dans notre échantillon majoritairement composé d'éditeurs « de niche », la rhétorique de l'aventure entrepreneuriale est souvent mobilisée. Engagé dans une activité professionnelle, précaire, en déclin ou peu satisfaisante, le métier de l'édition permet de passer d'une intégration professionnelle « laborieuse », « incertaine » ou « disqualifiante » à une intégration plus « assurée » pour reprendre les termes de Paugam (2017). Pour autant, la situation d'une grande partie de ces éditeurs reste fragile. Gilles, ancien enseignant, reconnaît avoir quitté un métier stable, « épuisant » et peu gratifiant pour une activité plus précaire, moins rémunératrice mais en lien avec sa « passion ». Dans le cas de la société de Stéphane, les trois fondateurs, dont l'un a quitté sa fonction de cadre à Pôle Emploi, gagnent chacun à peu à près « un SMIC par mois », mais soulignent le plaisir de travailler désormais dans un domaine qu'ils affectionnent. Ils s'estiment « chanceux » et évoquent « un métier idéal », « un super travail ».

Culture ludique, vocation et « autodidaxie »

De façon comparable au monde littéraire amateur et professionnel (Polliak, 2006), à celui de la bande dessinée (Piette, 2015) ou à certains domaines musicaux (Coulangeon, 1999 ; 2004), auteurs et éditeurs se rejoignent pour mettre en avant leur passé de « passionné » comme déclencheur de leur vocation. Benoît, auteur de 5 titres, parle de sa « passion du jeu » à l'origine de ses créations : « *c'est quelque chose que j'avais eue dans la plus jeune enfance bien que nous ne fussions pas une famille très joueuse* ». Certains déclarent avoir été fortement influencés par un jeu en particulier ou un type de jeu qui a conditionné leur pratique de création, les jeux de rôle et les « Grandeur Nature » par exemple qui ont été dans la jeunesse de Quentin « fondateurs » de sa trajectoire d'auteur. Comme observé chez les musiciens de variétés, de rock ou de jazz⁶⁹, les pratiques amateurs de l'adolescence apparaissent bien souvent comme « le préambule ordinaire de la professionnalisation » (Coulangeon, 2004).

La culture ludique des auteurs et des éditeurs est vaste et étendue : de nombreux jeux sont cités, les auteurs mentionnés, les règles et les mécanismes connus. Manifestant une culture ludique érudite, ils mettent en lien leur passé de joueur et leur activité de concepteur en rapport avec leur vocation. Chez les éditeurs également, la passion du jeu est évoquée comme un facteur important dans leur choix de carrière. Pour Théodore, il s'agit d'une dimension centrale, voire nécessaire, pour le développement et la pérennité de l'entreprise : « *On ne se lance pas dans une maison d'édition de jeux sans connaître un minimum. Parce que sinon tu te plantes, c'est normal.* » (Théodore, éditeur). Cette culture ludique ne se construit cependant pas seulement dans un rapport au passé car les auteurs et les éditeurs demeurent des joueurs réguliers : ils jouent pour tester leur propre création ou un projet d'édition bien sûr, mais aussi dans le cadre de leurs loisirs.

Dans les processus de professionnalisation décrits, la socialisation familiale et la formation scolaire sont rarement ou très indirectement évoquées, moins encore par les auteurs. Les pratiques ludiques passées et le « frayage » (Delbos & Jorion, 1990) apparaissent comme les principales formes sociales d'apprentissages du métier. Comparables à ce qu'observe la

⁶⁹ La logique est différente chez les musiciens classiques où « les pratiques amateurs sont assez nettement déconnectées des pratiques professionnelles » (Coulangeon 2004).

sociologie des amateurs (Stienon, 2008), un « goût personnel » et différentes formes d'autodidaxie sont souvent érigés à la fois comme principes explicatifs de leur vocation et comme moteur d'apprentissage du métier.

Si une solide culture ludique semble nécessaire, auteurs et éditeurs s'accordent à dire qu'il ne suffit pas d'être ou d'avoir été un « gros joueur ». Des pratiques professionnelles peuvent agir directement sur leur vocation. Pour Benoît, professeur de lettres et auteur de jeux autour du langage, son activité de créateur est à mettre en lien avec celle d'enseignant : « *je suis passionné de langues, il y en a que je connais et que je maîtrise, d'autres que je découvre. Je suis surtout passionné par l'histoire des langues, mais surtout par les méthodes de les enseigner.* » De la même façon, Bertrand, auteur spécialisé dans la création de jeux de société « hybrides »,⁷⁰ travaille parallèlement en tant que chef de projet multimédia dans une société de jeu vidéo. Sans doute possible, il voit dans ses créations les effets de sa carrière professionnelle. Comme analysé par Lahire et Bois (2006) chez les écrivains, à la variété des trajectoires sociales et des différents métiers exercés peut ainsi correspondre des « thèmes et des styles » de création.

Si, du côté des auteurs, la formation scolaire est rarement évoquée dans la vocation ou l'apprentissage du métier, elle est toujours présente en filigrane, moins dans les entretiens que dans les trajectoires. Le niveau scolaire et la surreprésentation des filières scientifiques chez les auteurs de jeu de société témoignent en effet d'un socle de connaissances et de compétences importantes, notamment dans le domaine des mathématiques et de la logique. Thomas, diplômé d'un master en informatique, estime nécessaire la compréhension des mathématiques pour l'« équilibrage » des règles, mais aussi une habitude de pensée dans la construction d'un système de règles qui permettent d'éviter les « bugs » ou « le King Making »⁷¹. Même chez les auteurs dont certains se considèrent comme littéraires « de formation » ou « de cœur », « *il faut un niveau de compréhension minimal en mathématiques. Ça ne fait pas tout, mais c'est important. Moi je me considère comme entre les deux* » (Louis).

Du côté des éditeurs, le poids du monde scolaire dans la vocation est plus visible, à travers notamment l'évocation de « stages » exigés dans le cadre d'une formation. Réalisés dans une maison d'édition, ils se sont révélés être pour certains un premier pas dans le milieu professionnel. Parallèles et plus fréquentes, d'autres formes d'apprentissage « sur le tas » sont mentionnées : du bénévolat pour un éditeur (gestion d'un forum, organisation de tournoi) ou encore des activités rémunérées d'animation à l'occasion de salons. Par leurs trajectoires, on comprend également que le métier initial et la formation scolaire se révèlent comme autant de dispositions acquises pour le métier. Issus du monde de la presse, de la publicité, de la vente, formés en marketing, en gestion, en école de commerce ou en métiers du livre, le jeu de société apparaît comme un des prolongements possibles de leur diplôme. Pour deux des éditeurs, la culture ludique et la passion pour le jeu n'apparaissent d'ailleurs pas comme centrales dans leur insertion professionnelle en regard de leur formation. Pour eux, il s'agit moins d'une aventure personnelle dans un secteur « de niche » que d'un engagement professionnel dans des sociétés

⁷⁰ Utilisant des dispositifs numériques, à l'image du jeu *Unlock*.

⁷¹ « Faiseur de roi ». Terme qui dans le monde du jeu désigne les titres dans lesquels une ou plusieurs actions d'un joueur décideront entre plusieurs adversaires de celui qui remportera la partie.

établies (depuis près d'un siècle) et importantes du secteur « de masse ». La passion apparaît ici plus secondaire que la compétence à gérer et renouveler un catalogue composé de jeux anciens, « quasi-patrimoniaux ».

« J'ai intégré la maison d'édition il y a à peu près trois ans, en tant que développeur, ce qui est l'équivalent d'un chef de projet chez un autre éditeur. Mon expérience a joué du fait de bien comprendre tous les systèmes et toutes les organisations, mais aussi d'avoir une dimension qui n'est pas seulement ludique, mais qui est plus... gestion, contrôle de gestion et gestion de projet. » (Hector, éditeur)

Auteur et éditeur de jeu : de « vrais » métiers ?

Qu'ils soient auteurs ou éditeurs, le manque de reconnaissance de leur activité est fréquemment évoqué. Du côté des auteurs, la création de jeux est « un domaine qui n'a pas vraiment d'identité propre pour l'instant » comme le précise Franck. Pour cet enquêté et d'autres, le métier manque de visibilité et le statut d'auteur de jeux en France reste flou : les déclarations et les cotisations liées aux revenus issus de la création de jeux se révèlent souvent complexes⁷².

« C'est vrai qu'on n'est pas reconnu, y'a pas de statut bien défini. Maintenant ça se passe dans une espèce d'indifférence générale et dans une ambiance plutôt bon enfant vis à vis de l'administration, Mais quelle que soit la manière dont on l'appelle, de toute manière, s'il y avait un statut et qu'on pouvait avoir quelque chose de plus défini, de plus cadré, ce serait pas plus mal ». (Renaud, auteur).

Au-delà d'une clarification réglementaire, la revendication est aussi culturelle comme le précise Yannick : « un petit détail là, puisque tu vas continuer à faire des interviews, ce serait mieux que tu dises "auteur de jeu" plutôt que "créateur" parce que ça correspond à une sorte de combat qu'on a tous ensemble, pour nous faire reconnaître comme des auteurs ». Le recours fréquent à la notion « d'auteur », en lieu et place de celle de « créateur » ou « designer », n'est pas anodin. L'usage du mot renvoie à un statut social plus légitime, par sa référence au monde des lettres et, à bien des égards, il en est proche. Le jeu de société renvoie en effet souvent à un « régime d'auctorialité » (Neeman & Clivaz, 2012). Les auteurs de jeux européens (allemands et français) bénéficient d'un statut particulier (et d'un droit d'auteur) et se voient reconnus comme les principaux créateurs des jeux. Ils sont mentionnés dans les règles, mais aussi sur les boîtes où leur nom apparaît sous le titre comme une signature. En revanche, dans les pays anglo-saxons et dans le secteur de masse, la logique est différente et se rapproche davantage d'un « modèle industriel » que d'un « modèle auteuriste » (Daré, 2006) : les jeux sont signés par des équipes composées de « designers » moins souvent, voire rarement, mentionnées sur les boîtes. Parfois, mais pas toujours, ils sont « crédités » dans les règles. Il s'agit là d'une différence importante qui sépare le secteur entre un pôle que les acteurs considèrent comme marchand (qu'ils qualifient de « marché de masse ») et un pôle plus culturel (le « marché de niche » ou encore le « jeu moderne »).

⁷² Dans l'enquête de la SAJ (2019), 45 % des auteurs déclarent leur revenu aux impôts en « traitements et salaires », 29 % en « entreprise individuelle », et 23 % ne les déclarent pas (les revenus souvent très marginaux, et l'enquête inclut 7 % d'auteurs dont la résidence fiscale n'est pas en France). Concernant les cotisations sociales issues de ces revenus, 52 % n'en versent pas, 23 % en versent à la sécurité Sociale des auteurs (AGESSA/MDA), 9 % à l'URSSAF, 1 % via l'éditeur (SAJ 2019).

« Maintenant c'est acquis, sauf pour les grandes boîtes [sociétés] de jeux qui font du développement en interne. MB⁷³ ou des trucs comme ça, y'aura pas le nom de l'auteur dessus, qui apparaît sur la boîte. [...] Pour tous les jeux modernes, pour toutes les maisons d'édition maintenant, en France et en Allemagne en tout cas, c'est acquis [...] Ça me semble être la moindre des choses. Je suis très content de voir mon nom sur la boîte. C'est moi qui l'ai fait, c'est moi qui ai eu l'idée, c'est moi qui ai donné naissance au jeu, c'est normal que mon travail et que mon nom soit mis dedans. » (Sylvain, auteur)

Bien que majoritaire chez les enquêtés, cette revendication du statut d'auteur n'est pas unanimement partagée, et ce pour plusieurs raisons. D'une part, quelques-uns défendent le caractère contre-culturel du métier : « *comme ça on peut faire ce qu'on veut* » précise Richard. D'autre part, si nombre d'entre eux insistent sur la dimension créative de leur activité au même titre que d'autres formes d'art, plusieurs marquent cependant leur distance avec la notion auctoriale pour des raisons de légitimité culturelle. Sylvain préfère le terme de créateur : « *je trouve qu'auteur de jeux a quand même un côté un peu, je dirais pas prétentieux, mais un peu ambitieux dans son ensemble.* » Se référant à une vision parfois romantique et très « française » de l'écrivain tout entier dédié à son art (Sapiro & Rabot, 2017), sorte de « créateur incréé » (Bourdieu, 2002, 2009), la différence entre la création littéraire et leur activité tient selon eux à la plus grande valeur sociale et culturelle des œuvres produites, à la difficulté du travail et aux compétences exigées ainsi qu'au mode de vie perçu, chez les écrivains, comme pleinement consacrée à l'écriture.

« C'est pas comme un travail d'écrivain qui se met sur son roman. Ils s'astreignent à quelque chose de très régulier. Ceci dit, l'écriture, c'est tellement difficile que s'astreindre à ce genre de chose c'est utile. Pour le jeu de société, c'est quand même un petit peu plus facile, je dirai qu'on n'a pas vraiment l'angoisse de la page blanche, enfin moi je ne l'ai pas. » (Franck, auteur)

Du côté des éditeurs, la problématique de la professionnalisation se pose différemment. Elle réside moins dans la perspective d'une reconnaissance culturelle que d'une clarification administrative. Si certains défendent la valeur sociale de leurs produits qui contraste avec la perception frivole et ludique de leur activité – « *les gens pensent qu'on joue toute la journée* » précise Anna – la plupart insistent sur le flou juridique de leur activité : « *Déjà quand tu crées une boîte, c'est pas clair pour le code NAF⁷⁴. Nous on s'est mis en "fabricant de jouet et de jeux", mais t'en as qui sont en éditeurs de livres* » (Sofien, éditeur). Cette question de la reconnaissance administrative n'est pas seulement symbolique. L'enjeu est aussi de fixer un niveau de TVA commun. Les jeux produits par des éditeurs de livres jeunesse par exemple peuvent être commercialisés au taux de TVA de 5,5 % tandis que d'autres, selon le statut de la société et le réseau de diffusion, seront soumis au taux de 20 %. Il s'agit là d'un enjeu majeur pour les professionnels de l'édition, de « niche » ou de « masse ».

Qu'il s'agisse des auteurs ou des éditeurs, on perçoit donc dans les discours des enquêtés, sous une forme différente, mais proche, cette idée de « précarité identitaire » observée par Philippe Coulangeon (2004) chez les musiciens. Elle ne relève pas ici seulement d'un décalage entre des

⁷³ Initiale de Milton Bradley, célèbre éditeur de jeux nord-américain : *Yahtzee*, *Docteur Maboul*, *Twister*, *Destin*, *Puissance 4*, *Qui-est-ce ?...* Créé en 1860, il appartient depuis 1984 au groupe Hasbro, fabricant mondial de jeux et de jouets (Whitehill, 2021).

⁷⁴ Nomenclature d'Activité Française.

aspirations et la réalité des métiers, mais aussi d'une absence de visibilité, de reconnaissance institutionnelle et de professionnalisation du secteur. Oscillant entre deux revendications, culturelle d'un côté et réglementaire de l'autre, auteurs et éditeurs se rejoignent sur une demande commune d'organisation, de structuration et de reconnaissance. La création récente de deux associations professionnelles, l'union des éditeurs de jeux en 2016 et la société des auteurs de jeux de société en 2017, marque explicitement ces préoccupations.

Grandeurs et prestiges du monde du jeu de société

Les « grands » auteurs

Au sein de ce monde du jeu, et comme dans tout monde social, se distribuent des « grandeurs ». Réputations, prestiges, renommées... quelques auteurs bénéficient d'un capital symbolique qui se traduit notamment par le qualificatif de « grand » auteur. De façon récurrente, apparaît l'idée qu'il existe des professionnels à l'aune desquels certains des enquêtés se sentent souvent moins légitimes : « *Je pense qu'en une heure l'entretien va être torché ; t'as pas 200 000 questions à me poser non plus et puis c'est pareil les réponses, je suis pas Cathala, je suis pas Faidutti [deux « grands » auteurs]* » (Dominique, auteur).

Parmi les critères de distinction entre « grands » et « petits » apparaît en premier lieu le nombre de jeux vendus et la possibilité « d'en vivre ». Les grands auteurs, selon Yannick, sont ceux qui « *touchent beaucoup d'argent sur des jeux qui se vendent à des dizaines de milliers d'exemplaires par an* ». En lien avec la question financière, le grand auteur se caractérise aussi par la taille de son catalogue qui peut lui permettre, à partir de ventes modestes, mais régulières, de constituer un capital et mener une activité d'auteur de façon continue.

« Par exemple, Lui [un « grand » auteur], il a dû faire 50 jeux, et Lui [un autre] des centaines de jeux. Ce sont des gens qui sont en permanence en train de cogiter. Ils ont 100 prototypes qui se développent en même temps. Ils font évoluer tous leurs trucs et chaque année ils présentent leurs prototypes aux éditeurs. » (Stéphane, auteur/éditeur)

La taille du catalogue est un critère discriminant à plusieurs titres. Il permet d'accumuler des ressources et témoigne dans le même temps d'une « durée dans le métier » que les acteurs, quelle que soit leur ancienneté, perçoivent toujours comme incertaine : « *on ne sait jamais, ça va peut-être s'arrêter un jour* » précise ainsi un auteur capé⁷⁵. La grandeur dont témoigne le catalogue est plus élevée encore lorsqu'il comporte des succès de ventes, mais aussi des jeux primés au point d'être devenus des « *références reconnues par les joueurs et les professionnels du milieu ludique comme étant de bons jeux* » (Benoit, éditeur). La place qu'occupent les récompenses nationales et internationales est importante, nous le verrons, économiquement, mais aussi symboliquement.

Aux grands auteurs sont également associés des « styles » de création qui participent de leur renommée. Ils sont reconnaissables et recherchés pour une façon particulière de créer un jeu, de traiter un thème, ou de proposer une expérience ludique. Sont évoqués la

⁷⁵ Dans l'enquête de la SAJ (2019), plus de 70 % des auteurs interrogés se déclarent pas (48 %) ou peu (23 %) « confiant[s] sur le fait de vivre pleinement de [ses] activités d'auteur dans les années à venir ».

« thématique asiatique d'Antoine Bauza », « les jeux à deux de Bruno Cathala », les « délires de Roberto Fraga » « les jeux conviviaux de Bruno Faidutti » ou encore les mécaniques « implacables de Reiner Knizia ». Plus encore, le qualificatif de « grand auteur » marque aussi la reconnaissance d'une autorité au point que, comme le précise Sylvain, lorsque l'un d'entre eux « frappe à la porte des maisons d'édition », il est davantage écouté qu'un autre. Plus sollicités, les « grands » auteurs sont aussi considérés comme plus aptes à fournir un jeu clef en main, prêt à être édité, sans que l'éditeur n'ait à intervenir de façon importante : « *quand on a fait ces jeux avec ces deux auteurs, notre part de développement était beaucoup moins grande parce que ce sont deux grands, deux personnes qui ont énormément de bouteille. Qui savent faire des jeux de A à Z, qui livrent un produit qui est fini.* » (Gilles, éditeur).

A ces critères qualitatifs et quantitatifs s'ajoutent quelques compétences qui distinguent et témoignent d'une expertise dans le champ : la connaissance des différents éditeurs et de leur ligne éditoriale. Il s'agit en effet de connaître l'ensemble des acteurs du domaine, mais aussi de savoir positionner un prototype auprès de la personne *ad hoc*. Sans réduire la question du « talent » (Menger 2002) au seul réseau d'interrelations de l'auteur, et sans l'évacuer non plus (DeNora 1995), le capital social accumulé et la capacité à le faire fonctionner de façon adaptée apparaissent comme la marque des « grands » professionnels.

Il y a quelques semaines il y a eu le salon le plus important pour moi de l'année, le salon de Nuremberg en Allemagne où j'ai été pour la 24e année. Et du coup, je prépare les maquettes, je prépare les rendez-vous, comme un vrai pro. J'ai des rendez-vous toutes les heures pendant cinq jours, et dans toutes les langues. Donc j'ai sélectionné des jeux en fonction des éditeurs, il faut être un peu pro si tu veux. Tu ne peux pas montrer un jeu pour enfants à un éditeur qui ne fait pas ça.
(Renaud, auteur)

Au final, la grandeur d'un auteur se mesure de différentes manières : la taille de son catalogue, la durée dans le métier, les succès de vente, les récompenses, les sollicitations dont il est l'objet, la renommée dont il bénéficie, la reconnaissance d'un style, etc. L'accumulation de ces différents types de capitaux, sociaux et symboliques, est au principe des hiérarchies qui organisent ce monde, comme dans d'autres univers culturels et artistiques. Si cette opposition entre « grand » et « petit » est importante, les frontières sont en réalité très poreuses et fragiles. D'abord, les co-éditions entre un « amateur » et un « professionnel » sont fréquentes et les auteurs établis n'hésitent pas à tester, conseiller, voire à collaborer avec des « débutants » qui, de leur côté, perçoivent cet accompagnement comme une formation et un début de professionnalisation, à l'image des processus de cooptation et de guidage des nouveaux par les anciens dans la bande dessinée (Piette, 2015). Ensuite, la proximité entre amateurs et experts est d'autant plus étroite que l'effet de « petit monde » est renforcé par le développement des salons et des festivals dans lesquels, nous le verrons, auteurs et éditeurs, débutants et confirmés, de masse ou de niche, viennent présenter leur création en un même lieu.

Les « gros » éditeurs : une économie symbolique des signatures

Du côté des éditeurs, le prestige et le capital symbolique associés aux différentes maisons se révèlent tout aussi inégalement distribués. Cependant, à la différence des auteurs, on trouve moins fréquemment employé le terme de « grand » que celui de « gros ». Le sens métaphorique de cette épithète, qui renvoie à un poids plutôt qu'à une hauteur, est un premier indicateur de

l'univers plus ouvertement compétitif du monde de l'édition. Si les auteurs évoquent souvent le travail de leur collègue sur un mode esthétique, les relations entre éditeurs sont plus explicitement décrites sur un mode concurrentiel.

« Chez un éditeur comme moi, avoir un grand auteur, t'es tellement content de l'avoir que tu peux pas te permettre de le mettre un peu de côté. Chez un plus gros éditeur, qui en a déjà dans son catalogue ça sera un peu moins poussé » (Fabrice, auteur/éditeur)

À un premier niveau d'analyse, la valeur d'un « gros » éditeur s'évalue quantitativement : par son chiffre d'affaires, par la taille de son catalogue, par l'importance de ses équipes, par sa présence sur le marché et sa capacité à y déployer de nouveaux produits. Mais la dimension concurrentielle se manifeste plus particulièrement autour d'une économie des « signatures », autrement dit dans la capacité d'un éditeur à attirer des auteurs consacrés. Selon la logique de l'effet Matthieu (Merton, 1968) ou celui du « winner-take-all » (Franck & Cook 1995), les « gros » éditeurs occupent une position plus favorable pour attirer les « grands » auteurs.

« J'ai fait une proposition à un auteur très célèbre sur un de ses jeux. J'étais en concurrence avec un gros éditeur, et on avait les mêmes propositions financières, et les mêmes quantités en production. J'avais décidé de mettre le paquet [...] Eh ben, il a préféré le gros éditeur. Et il me l'a dit : "C'est pas contre toi, tu fais des très beaux jeux, tu te démènes sur les salons, on te voit, t'es sympa. Sauf que, y'a un gros éditeur qui nous proposait de le faire, on prend moins de risques en le faisant avec lui qu'avec toi. On l'aime pas plus que toi, on l'aime pas moins, mais on fait un choix concret quoi" ». (Fabrice, auteur/éditeur)

Face cette dynamique cyclique où auteurs et éditeurs alimentent respectivement la réputation de l'autre, il reste ainsi pour les jeunes professionnels de l'édition à mener un important travail de conviction auprès des auteurs réputés. Il s'agit d'attirer les vedettes, mais également de s'assurer de la qualité de la proposition. Le statut de jeune éditeur fait en effet courir le risque d'être un lieu d'édition par défaut d'un titre refusé ailleurs : « *Quand, j'arrive à avoir des rendez-vous avec ces gens-là [les « grands » auteurs] ils me proposent des jeux qui ont été refusés par tous les autres. Des jeux de fin de queue, quoi, de fin de liste, tu le sens quand même* ». (Fabrice, auteur/éditeur)

Si la taille de l'éditeur compte, il ne s'agit pas du seul critère. En effet, de façon comparable aux labels musicaux par exemple, la qualité attribuée à une maison est loin de se limiter à des dimensions strictement quantitatives ou économiques. Elle s'évalue aussi à partir de critères plus qualitatifs : un style d'édition, une ligne éditoriale, un travail graphique singulier... Comme le précise Sylvain, « *les différents éditeurs sont connus pour avoir des jeux de bonne qualité matérielle, bien testés, équilibrés, violents, pas violents. On n'achète pas un jeu Filosofia ou un jeu Ystari au hasard. En l'achetant, on achète un jeu de cet éditeur* » (Sylvain, éditeur).

Par une logique de spécialisation, des éditeurs développent ainsi une réputation dans certains domaines : « party games », « jeux familiaux », « gros jeux »⁷⁶, « jeux coopératifs », etc. Si les éditeurs importants peuvent, comme dans le domaine des livres ou de la musique, s'assurer de

⁷⁶ Pour désigner des jeux longs (plusieurs heures), supposant un matériel important et des règles denses, à l'image des jeux *Civilization*, *Great Western* ou *Through the Ages*.

leur présence dans l'ensemble du marché par le truchement des collections ou des gammes, cette spécialisation peut être, pour un jeune éditeur, une façon d'exister à l'image de Gilles qui, au moment de l'entretien, hésite à publier un nouveau jeu, car il « dénote » de sa ligne éditoriale centrée sur les « jeux de stratégie rapide et conviviaux ».

Si l'économie des signatures est importante, elle ne définit pas l'ensemble du champ. L'effet Mathieu se voit pondéré. D'abord, parce qu'un « grand » auteur chez un « gros » éditeur ne signifie pas nécessairement un succès. Ensuite, parce que la reconnaissance symbolique, comme chez les écrivains (Sapiro & Rabot, 2017), n'est jamais pleinement acquise, elle est toujours tributaire du jeu à venir. Par ailleurs, en apparence tout au moins, le monde du jeu de société est un univers ouvert à tout nouvel entrant et tout nouveau « succès inattendu ». En comparaison avec d'autres univers culturels, que l'on pense au cinéma, à la musique ou au jeu vidéo, le coût d'entrée apparaît en effet peu élevé aussi bien en termes de formations attendues ou exigées que d'un point de vue économique et matériel, toutes choses égales par ailleurs⁷⁷. Cette accessibilité apparente est d'autant plus forte que les salons où l'on peut présenter des prototypes, rencontrer des éditeurs et des auteurs sont nombreux et que, dans le même temps, des concours, de prix et des récompenses, nationales internationales, encouragent les nouveaux entrants à « tenter leur chance ».

De l'importance des prix, des concours, des salons et des proto-zones

Imitant le monde cinématographique ou musical, des prix viennent régulièrement récompenser des créations ludiques et occupent en ce sens un rôle central, aussi bien pour les éditeurs que pour les auteurs, prétendants, débutants ou aguerris. Deux types de dispositifs sont en place. En premier lieu, des concours sous formes de récompenses et de cérémonies saluent la qualité des productions publiées dans l'année : « l'As d'or », par exemple, décerné au festival international des jeux de Cannes ou encore, plus ancien (1978), le « Spiel des Jahres » en Allemagne. Comme aux Oscars ou aux Victoires de la Musique, des catégories, moins nombreuses cependant, sont distinguées : « jeux enfant », « jeux expert », « jeux familles », « prix spéciaux », etc.

Si toutes les récompenses et les catégories ne se valent pas, plusieurs d'entre elles ont un impact économique certain. « Le Spiel », précise ainsi un éditeur, « c'est 100 000 ventes assurées ». Preuve de leur importance symbolique et économique, les prix les plus importants se voient régulièrement discutés, voire contestés, par le public et par les professionnels⁷⁸, tout comme certains prix littéraires si l'on pense au Goncourt. Ici, on regrette le couronnement d'un auteur « peu connu » pour un jeu « qui n'est pas très original » et le caractère trop « familial » et pas assez « tactique » d'un autre. Ailleurs, on reproche le poids d'un pays dans un prix international. Quelques-uns soupçonnent enfin le rôle des « gros éditeurs » dans la décision du jury.

En parallèle de ces récompenses internationales qui visent tant les auteurs que les éditeurs de jeux, il existe des dispositifs de soutien plus spécifiques pour les aspirants. Comparable aux

⁷⁷ La conception d'un prototype de jeu, qui suppose le plus souvent des pions, des cartes et des dés se révèle en effet moins couteuse que la conception d'une maquette en musique ou dans le jeu vidéo qui suppose un équipement plus conséquent.

⁷⁸ Les sites spécialisés rapportent régulièrement les résultats du concours qui se voient commentés. Voir à titre d'exemple, Tric-Trac [<https://www.trictrac.net/actus/et-le-kenner-spiel-des-jahres-est>] ou Ludovox [<https://ludovox.fr/le-spiel-des-jahres-2018-la-selection>]

concours d'écriture dans le champ littéraire (Poliak, 2006), des appels sont lancés dans la France entière, entre 20 et 30 par an. Parmi les plus anciens, on peut évoquer celui de Boulogne-Billancourt qui depuis 1981⁷⁹ récompense, soutient et encourage de jeunes créateurs dont certains ont par la suite fait « leur preuve ». Sans toujours organiser des compétitions de ce type, les festivals occupent un rôle comparable dans cette logique de soutien en particulier avec des espaces consacrés aux amateurs pour y présenter leur prototype. Sous l'appellation parfois de « proto-zone », ces lieux sont visités par le public, mais aussi par les professionnels.

A certains égards, ces espaces se rapprochent du « simili-champ » que décrit Poliak (2006) dans son étude des écrivains amateurs, en tant que lieu distinct de l'univers des « vrais écrivains » et dont une des fonctions est d'entretenir une « croyance » en un accès possible au champ littéraire, mais aussi de « consoler » les perdants. Intégrées ou parallèles au « vrai salon », ces proto-zones, qui consacrent parfois le « meilleur prototype », sont en effet des univers où les amateurs se réunissent entre eux et viennent tenter leur chance, espérant bénéficier de conseils et de remarques de professionnels, voire même un contrat d'édition. Cependant, la logique est différente de celle que décrit Poliak. D'abord parce que, même si ces lieux sont en effet constitués d'« aspirant auteurs », ils sont dans les faits fréquentés par des auteurs qui ont déjà publié⁸⁰. Certes, les auteurs prestigieux présentant leur création en cours sont rares dans ces espaces – ils rencontrent directement les éditeurs sur leur stand ou dans des espaces « professionnels » – mais ils les fréquentent. Les frontières sont très poreuses et l'étanchéité entre le sacré et le profane n'est pas aussi forte que dans le modèle du simili-champ. Les festivals, les concours et les proto-zones, même s'ils ne valent pas droit d'entrée, sont un important lieu de médiation entre publics, amateurs et professionnels. Comme l'observent Lahire et Bois à propos des écrivains, beaucoup d'auteurs de jeu même « réputés » sont en réalité passés par là (la majorité dans notre échantillon). Sans évacuer les illusions que peuvent entretenir ces dispositifs, leur fonction n'est pas seulement de confiner les aspirants aux marges du champ professionnel, mais aussi de les y former.

Conclusion : un « simili » monde ou un « simili » champ ?

On oppose traditionnellement en sociologie deux modèles d'analyse des univers de production culturelle, celui des mondes de l'art (Becker, 1988) d'un côté et celui de la théorie des champs (Bourdieu, 1998a) de l'autre. Cette opposition vient en partie des deux auteurs. Dans une note de bas de page des *Règles de l'art*, Pierre Bourdieu critique ainsi la perspective théorique ouverte par Becker : « Sans entrer dans un exposé méthodique de tout ce qui sépare cette vision du “monde de l'art” de la théorie du champ littéraire ou artistique, je remarquerai seulement que ce dernier n'est pas réductible à une population, c'est-à-dire à une somme d'agents individuels liés par de simples relations d'interaction et, plus précisément, de coopération : ce qui fait défaut, entre autres choses, dans cette évocation purement descriptive et énumérative, ce sont les relations objectives qui sont constitutives de la structure du champ et qui orientent les luttes

⁷⁹ Cf. chapitre 3.

⁸⁰ Dans l'enquête de la SAJ (2019), plus de 85 % des auteurs déclarent fréquenter les festivals dans l'année : 17 % de façon au moins mensuelle, 30 % au moins une fois par trimestre et 41 % une ou deux fois par an. Ils le font le plus souvent à leur frais.

visant à la conserver ou à la transformer » (Bourdieu, 1998a, 338) ». On ne peut que regretter que Pierre Bourdieu n'ait pas pris ici le temps d'exposer plus en détail son désaccord. Retenons néanmoins que dans la théorie des champs : une importance plus grande est donnée aux rapports de force et de domination entre individus d'un même champ ; un moindre intérêt est porté à la culture matérielle ; une attention plus aigüe est accordée aux relations inter-champs, autrement dit aux rapports de force qu'exerce un champ sur un autre, par exemple le champ journalistique sur le champ scientifique (Bourdieu, 1998b).

Dans un entretien publié dans la revue *Sociologie de l'Art* (Becker & Pessin, 2006), Howard Becker revient sur ce désaccord et confirme le caractère irréconciliable des deux approches. La notion de champ lui apparaît d'abord comme une métaphore physicienne qui ne rend que très partiellement compte de la complexité des interactions et des facteurs qui contribuent à la production d'un univers culturel au sens large. Elle réduit ensuite l'ensemble des activités à des dynamiques conflictuelles, internes ou externes au champ, et à des logiques de domination auxquelles Becker ne croit pas vraiment, ou du moins, qui lui apparaissent toujours fragiles et discutables empiriquement. Les intentions et les projets des acteurs lui semblent enfin dans la théorie des champs totalement absents de l'analyse, et la délimitation des frontières largement floue. L'approche en termes de « monde », moins théorique de son point de vue, permet de mieux circonscrire l'espace en incluant l'ensemble des acteurs qui, d'une façon ou d'une autre, contribuent concrètement à la réalisation d'une œuvre.

Si Bourdieu et Becker s'accordent ainsi sur leur désaccord, les arguments donnés par l'un et l'autre pour marquer leur différence ne m'ont jamais complètement convaincu ou du moins, ils m'ont semblé viser tous deux une perspective scientifique très discutable. Elle implique d'une part l'adhésion à un modèle qui permettrait d'expliquer uniformément différents domaines culturels et elle suppose d'autre part qu'il y en aurait qu'un qu'il s'agirait de suivre fidèlement, le doigt sur la couture du pantalon. Il me semble envisageable de penser que, si les perspectives théoriques divergent nettement (l'une est sensible aux effets de domination, l'autre aux interactions), un espace de réflexion est possible, voire souhaitable, pour développer des analyses qui tiennent à la fois compte de l'organisation concrète des activités culturelles et des formes symboliques et matérielles de domination dans lesquelles elles se déploient. Sans considérer ces approches comme « interchangeables » mais plutôt comme complémentaires, il faut s'autoriser, contre les auteurs, à « mixer Bourdieu et Becker » (Becker & Pessin, 2006, 187) si l'on veut comprendre l'organisation singulière du monde du jeu de société.

À un premier et rapide niveau d'analyse, il partage un certain nombre de propriétés communes avec d'autres mondes de l'art, celui de la bande dessinée par exemple, de la littérature ou encore de la musique. Comparables à d'autres industries culturelles, les opérations de production y sont rationalisées (Berthou 2010), en partie standardisées, et une division du travail distingue « les auteurs », des « éditeurs », des « illustreurs », des « directeurs artistiques ». Toute une chaîne de coopérations, au sens de Becker, contribue de façon collective à la production de ce monde du jeu : les professionnels bien sûr mais aussi les festivaliers, les concours, les proto-zones ... et le public et les amateurs qui les fréquentent. Pour exister, ce monde du jeu mobilise également tout un ensemble de « personnels de renforts » (Becker, 1998), ces acteurs

« secondaires », souvent négligés dans la hiérarchie des prestiges propres à un monde de l'art, mais totalement indispensables : fabricants de dés, de cartes, de pions, imprimeur de règles...

Dans le même temps, toute une économie symbolique, en termes de prestige et de réputation, donne à voir du jeu de société l'image d'un champ : des prix viennent récompenser des auteurs et des titres. Une presse spécialisée analyse les sorties, en consacre certaines et propose des interviews avec des « professionnels. Des éditeurs cherchent par le truchement des rachats, des gammes et des collections à rendre le coût d'entrée plus élevé pour les nouveaux entrants. Tout un ensemble de capitaux, sociaux, économiques et symboliques définit l'espace des positions, structuré autour d'une économie faite de « signatures », de « grands jeux » et de « grands auteurs ».

Si le monde du jeu de société partage un ensemble de traits communs avec d'autres champs culturels et d'autres mondes de l'arts, son appartenance au rang de « l'économie de la culture » (Benhamou, 2011) reste cependant ambiguë. D'abord parce que le secteur du « divertissement familial » demeure nettement plus important en termes de publics et que les pratiques de passionnés sont bien plus « restreintes ». Ensuite, parce que sa considération par les pouvoirs publics est faible, et que leur intervention est quasi-inexistante : le statut d'auteur, comme celui d'éditeur, n'est clairement pas identifié ou réglementé. Si celui-ci est défendu sur le mode de l'auctorialité par une partie importante des professionnels, il reste relativement bas dans l'échelle des hiérarchies culturelles aux yeux du grand public et parfois même des auteurs réputés. Le jeu de société a ainsi la couleur d'un champ culturel sans en avoir ni la reconnaissance ni les outils institutionnels de professionnalisation comme pour la musique, la littérature ou encore, plus proche de lui et plus jeune, le jeu vidéo, secteur qui se révèle plus équipé en termes de syndicats, d'associations, de formations et de politiques publiques dédiées (Benghozi & Chantepie, 2017)

À ce jour, il est impossible de savoir si ce développement du monde du jeu de société est durable ou s'il s'agit d'une « bulle » comme certains professionnels l'évoquent et le redoutent. S'il est difficile de prédire l'avenir économique du secteur, une évolution est cependant perceptible sur les quarante dernières années : rattaché à la sphère du loisir et du divertissement familial, un secteur du jeu « adulte », aussi qualifié de « moderne », s'est développé et autonomisé. Les professionnels interrogés, établis pour certains depuis plusieurs décennies, constatent tous cette transformation du secteur de même qu'une forme de légitimation culturelle, toute relative, mais nouvelle : invitations pour des « master classes », interviews dans la presse au-delà de la sphère spécialisée, multiplication des prix, etc. Le jeu de société semble ainsi connaître une évolution comparable à celle de la bande dessinée qui, sous l'effet de générations nouvelles d'auteurs (Boltanski, 1975) et de la complexification de son lectorat (Berthou, 2011), est passée d'une pratique artistique déclassée à destination des enfants, à une pratique culturelle plus observée, étudiée et considérée (Piette, 2015).

Conclusion générale : le sens du jeu

Au terme de cette étude sur l'évolution des pratiques ludiques depuis les années 1960, que peut-on retenir ? D'abord, que certaines formes de jeu ont pris une place grandissante dans l'espace des loisirs des Français. Le tournant des années 1980 marque en effet un moment d'augmentation généralisée des pratiques ludiques (cf. chapitre 3) : jeux électroniques, jeux vidéo, mots croisés, jeux de tirage et de grattage... Sous des formes et des modalités différentes, le jeu progresse dans toutes les strates sociales de la population et s'étend à toutes les tranches d'âges.

On peut expliquer cette augmentation par un ensemble de transformations, démographiques, sociales et culturelles, au rang desquelles le mouvement de féminisation des pratiques culturelles (Donnat, 2005), lui-même lié à un ensemble d'acquis et de progrès sociaux dans les décennies précédentes, dans un contexte d'augmentation généralisée et différenciée du temps libre, de vieillissement de la population et d'augmentation de la durée des études. Ce processus de féminisation tend par ailleurs à confirmer une dynamique commune dans le développement des pratiques ludiques : les activités « nouvelles » sont d'abord majoritairement masculines puis se féminisent à l'image du jeu de rôle, du jeu de société dit « moderne » ou encore du jeu vidéo. Cette observation rejoint en grande partie les travaux sur l'imposition des normes masculines dans le domaine culturel (Pasquier, 2005a) mais également l'analyse de Barry Thorne (2010) sur la domination masculine dans le domaine du jeu où il revient souvent au pôle féminin de se rapprocher du masculin. On peut cependant penser que ces écarts sont renforcés par l'invisibilisation d'un ensemble de pratiques ludiques, sous les radars des enquêtes. C'est particulièrement vrai pour le jeu vidéo où les *girls games* et les « petits jeux » comme le *Solitaire* ou la *Dame de Pique* sont le plus souvent absents des enquêtes, et où les pratiques vidéoludiques traditionnellement masculines demeurent les principales références.

Certains engouements pour des activités ludiques spécifiques peuvent également être interprétées à l'aune d'un certain nombre de transformations sociales plus locales. On peut ainsi suivre les thèses du « reclassement symbolique » et de la « compensation sociale » mais en partie seulement. L'étude longitudinale des pratiques ludiques telle qu'elle a été menée ici confirme assez bien les analyses de Paul Yonnet (1999) et de Florence Weber (2008). L'évolution des activités de jeux dans les milieux populaires suit assez bien le destin de la classe ouvrière et permet d'expliquer ce glissement des jeux de paris vers les jeux d'argent. Appliquée au jeu de rôle (Trémel, 2001, Lizé, 2004), la thèse est moins convaincante, ou du moins, hors du domaine de la « preuve » qu'apportent les enquêtes. L'analyse longitudinale et comparée des données donne à voir une augmentation des pratiques ludiques, dans l'ensemble de la population sur les dernières décennies, des jeux vidéo jusqu'aux mots croisés, des plus jeunes aux seniors. De ce fait, l'engouement pour le jeu de rôle et celui, bien plus massif, pour les jeux vidéo semble plus tenir d'un mouvement de fond que d'une logique de déclassement et de compensation.

Sans épuiser toutes les explications possibles, la thèse de Martha Wolfenstein, formulée dans les années 1950 et reprise par Joffre Dumazedier et Pierre Bourdieu les décennies suivantes sur l'émergence d'un « *Fun Morality* », est, me semble-t-il, la bonne clef d'entrée pour comprendre

l'évolution des pratiques ludiques contemporaines. La décennie des années 1980 observe en effet à plusieurs titres le développement d'une éthique du jeu. Elle voit d'abord s'implanter les premiers jeux électroniques dans l'espace des loisirs quotidiens des Français. Elle assiste au début d'un nouveau régime du jeu, marqué par la science-fiction et le merveilleux, ainsi qu'au développement d'un secteur professionnel à destination des jeunes adultes qui défendent la valeur culturelle de ce hobby. Dans le même temps, la place des activités ludiques dans le champ de l'éducation informelle progresse comme en témoignent à la fois le développement important des ludothèques sur cette période, l'ancrage progressif du jeu de société au rang des pratiques de la « bonne parentalité » et le développement d'un champ de recherche dédié au jeu, à l'instar des *sciences du jeu* de Jacques Henriot puis des *Game Studies* (Zabban, 2012 ; Meunier, 2017). Cette accélération que l'on observe dans la jeunesse des classes moyennes et supérieures de l'époque accompagne dans une certaine mesure son entrée plus tardive à l'université : le jeu de rôle (Trémel, 2001 ; Fine, 2002 ; Lizé, 2004 ; Caïra, 2007 ; Dauphagne 2008 ; David, 2016 ; Perier, 2017) dans un premier temps et de façon relativement limitée, puis, plus massivement dans un second temps, les jeux vidéo et les jeux en ligne (Zabban, 2012 ; Meunier, 2017).

Au-delà des différents mouvements qu'elle décrit, l'histoire sociale des pratiques ludiques sur les soixante dernières années, telle qu'elle est racontée ici, rappelle de fait une dimension évidente mais parfois oubliée dans le champ des *Game studies* : le jeu est une pratique sociale, prise dans des trajectoires, des réseaux, des contextes, des périodes et des milieux différents. Si cette assertion peut apparaître comme un truisme pour les sociologues, les études sur le jeu, dans leurs développements théoriques récents, voient souvent le jeu tantôt comme une disposition innée chez l'enfant (et l'humain) tantôt comme un dispositif, un objet technique ou un instrument, dont les propriétés suffisent à expliquer l'engagement du joueur dans son jeu. Or, ce que met précisément en évidence une sociologie du jeu, c'est que tout le monde ne joue pas aux mêmes jeux, ni aux mêmes périodes de la vie : les dispositions et les disponibilités à jouer sont socialement situées. Cette perspective invite, dans le champ de l'éducation par exemple, à considérer que l'usage d'un jeu dans une situation d'apprentissage suppose une compréhension préalable de la culture ludique des apprenants. Créer, adapter ou utiliser un jeu de société en classe, aussi pertinente et légitime que soit l'approche, présente toujours le risque d'ajouter une couche de complexité à l'enseignement visé, par des mécaniques, des règles, des univers, que les élèves ne maîtrisent pas tous ni de la même façon. La culture ludique est un capital culturel dont les individus sont inégalement dotés.

Joue-t-on plus qu'avant ?

À la question que posent parfois les journalistes - souvent à l'occasion de Noël, période où l'on sort les guirlandes et les chercheurs sur le jeu - de savoir si « les gens jouent plus qu'avant ? », on ne peut répondre de façon générale et tranchée. Si les données montrent à grands traits une progression des pratiques de jeux dans les dernières décennies, les catégories mobilisées dans les enquêtes sont souvent larges et imprécises. En conséquence, elles masquent la complexité de ces transformations ainsi que la diversité des publics et l'hétérogénéité des usages que recouvre le terme. De la partie de belote au bistrot ou à l'usine, au *Monopoly* familial à la

maison ou en ludothèque, en passant par les « soirées jeu » entre adultes dans des clubs ou dans des cafés-jeux, le monde du jeu est divers et changeant. De nouvelles pratiques et formes sociales apparaissent à mesure que d'autres s'effacent. De la même façon, le mot « jeu » et ses usages demeurent toujours ambigus. Les représentations qui lui sont attachées peuvent évoluer et différer selon les périodes et les enquêtes, de sorte que « dans un groupe humain donné, pris à un moment de son histoire, il y a des choses auxquelles on confère le statut de jeux (et d'autres auxquelles on le refuse) » (Henriot, 1989, p. 17).

L'histoire présentée ici est celle que racontent les enquêtes publiques. Elle est en ce sens largement tributaire de la place accordée au jeu dans leurs questionnements. Les statistiques disent bien sûr quelque chose de la réalité du paysage ludique et de son évolution dans le temps, de la transformation de la société française sur les dernières décennies, mais elles renseignent tout autant sur le type d'attention portée au jeu par les producteurs des enquêtes (cf. chapitre 2). De ce point de vue, la baisse progressive de certaines formes de pratiques ludiques populaires importantes dans les années 1960 et 1970, s'explique à la fois par la diminution objective de la classe ouvrière, par la montée progressive du jeu dans les classes moyennes et supérieures mais aussi par un désintérêt croissant des études pour certains loisirs populaires (Brousse, 2015) qui renforce vraisemblablement cet effet d'effondrement.

Loin des thèmes de l'« invasion du jeu » et de l'« emprise du ludique » sur le monde social régulièrement prophétisés par des essayistes, l'étude empirique des usages révèle finalement que quelques formes sociales et certains genres de jeux se sont largement imposés et font aujourd'hui partie de l'horizon des loisirs ordinaires.

Les métamorphoses du jeu (vidéo)

En dépit des risques « d'excès de vitesse » que suppose toute analyse dans le temps, il est certain que l'irruption du jeu vidéo marque une rupture importante dans la culture ludique des Français en s'imposant comme le premier loisir ludique au début des années 2000. A mesure qu'il se massifie, il sort progressivement de la seule sphère du divertissement enfantin et adolescent et connaît, malgré son jeune âge, tout un ensemble de transformations.

Une première se manifeste d'abord par une extension de son public dans l'ensemble de la population, à mesure que les premières générations de joueurs grandissent (cf. chapitre 4). Ce vieillissement suit l'amorce d'une légitimation du jeu vidéo au tournant des années 2000, comparable à celle que connaît le jeu de société (cf. chapitre 6 et 7), mais dans des formes différentes. Elle se traduit d'abord par la transformation du jeu vidéo en un objet de culture, lorsque par exemple le Centre Pompidou, le Musée des arts et métiers et la Cité des Sciences abritent ou consacrent des expositions sur la culture vidéoludique (Coville, 2014 ; 2018) tandis que plusieurs projets de patrimonialisation du jeu vidéo sont envisagés (Ter Minassian, 2012). Des mouvements dans l'art contemporain s'emparent du jeu vidéo, tel que le « pixel art », à l'image du travail de l'artiste français *Invader* qui envahit les villes du monde entier avec ses mosaïques inspirées de différents jeux des années 1980 tels que *Space Invaders*, *Pacman*, ou *Mario*.

Dans le champ artistique et culturel, les publications se multiplient autour de la notion « d'art numérique », « d'art multimédia » ou « d'art vidéoludique » ou « d'art du 21^{ème} siècle » (Kelman, 2005) au point qu'aujourd'hui, pour bon nombre d'observateurs, de journalistes, d'artistes, de critiques, d'essayistes et de chercheurs, il n'y a plus aucun doute à avoir : les jeux vidéo sont un « *new lively art* » (Jenkins, 2005), un nouvel art vivant. Dans le même temps, apparaît une scène dite « indépendante » (Zabban et al. 2020), où des collectifs de *game designers* développent et revendiquent des formes de jeu alternatives à la production de masse, militantes, engagées, politiques, à l'image des jeux *Papers Please*¹, *12th September*² ou plus récemment en France *Enterre-Moi mon Amour*³, jeux largement célébrés par la presse culturelle et commentés par des universitaires, mais souvent invisibles dans les enquêtes sur les pratiques.

Dans le monde académique, l'intérêt pour cet objet se fait de plus en plus manifeste au tournant du nouveau millénaire. Des universités, d'abord anglo-saxonnes, font du jeu vidéo l'objet d'un champ de recherche spécifique en créant des départements de *Game Studies*, sur le modèle des départements d'études culturelles ou littéraires. Tandis que des revues universitaires sont spécifiquement dédiées à l'étude du jeu vidéo, des thèses et des ouvrages académiques toujours plus nombreux lui sont consacrés. Cette attention du monde universitaire témoigne d'une forme de *gentrification* du jeu vidéo, entendue ici comme une appropriation de ce domaine culturel par les milieux éduqués supérieurs. L'effet de cette gentrification est particulièrement saillant lorsque l'on observe les jeux étudiés par les *Game Studies*. Il s'agit en majorité de titres plus spécifiques aux classes moyennes supérieures auxquels les chercheurs jouent. A contrario, les pratiques vidéoludiques populaires (les jeux de course de voiture par exemple) restent peu ou pas étudiés (Zabban et al., 2017).

Cet intérêt du monde académique pour le jeu vidéo fait écho à une attention portée par le champ de l'éducation et de la formation professionnelle, dans lequel le recours au jeu vidéo se développe, du moins dans les discours. Si les jeux « ludo-éducatifs » (*Adibou*) et les cédéroms culturels (*Versailles, Le Louvres*) qui se sont largement développés dans les années 1990 (Kellner, 2007) semblaient ensuite en perte de vitesse, de nouvelles pratiques se développent la décennie suivante autour des « serious games » (jeux sérieux), des jeux pensés pour l'apprentissage et la formation (Alvarez et al., 2016). Les encouragements parfois institutionnels à utiliser le jeu vidéo en classe (Vincent, 2019), mais aussi le développement d'un secteur professionnel dédié à ces produits éducatifs contribue à produire de façon souvent performative un regard nouveau sur le medium, et à favoriser une forme de valorisation au point de lui attribuer des valeurs pédagogiques (Gee, 2005). On peut également penser au mouvement de la *Gamification* (Savignac, 2017) cherchant à transformer l'activité éducative ou professionnelle en un jeu.

Une dernière métamorphose, plus récente, peut enfin être soulignée : le passage du domaine du divertissement à celui de sport. Dès ses origines, sur arcade notamment, le jeu vidéo s'est affiché comme une pratique agonistique. Avec *Pong* ou *Donkey Kong*, on assiste à des formes

¹ Ce jeu traite de l'immigration et du contrôle des frontières

² Ce jeu met en scène la réponse américaine à l'issue des attentats du 11 novembre.

³ Le jeu propose d'aider une réfugiée syrienne à fuir son pays.

de tournois organisés souvent localement (Mora & Héas, 2003 ; Besombes, 2016). Cette dynamique compétitive a perduré et, sous l'appellation de « sport électronique » ou « e-sport », elle est aujourd'hui en quête d'institutionnalisation (Vansyngel, 2018). Sous l'impulsion d'une partie du secteur professionnel, des joueurs et d'associations, dont certaines réclament l'intégration du jeu vidéo au rang des disciplines olympiques, cette reconnaissance prend des formes diverses dans le monde. En Corée du Sud par exemple (Parbez, 2012), le ministère de la Culture, des Sports et du Tourisme prend en charge l'organisation de certains classements. En France, à l'initiative du ministère de l'économie et des finances, l'association *France Esport* a été développée en avril 2016 afin de réfléchir à un cadre juridique pour l'encadrement des récompenses dans les tournois notamment (Vansyngel, 2018). Cette « sportivisation » fait écho à sa « spectacularisation ». Le jeu vidéo n'est effet plus seulement un jeu auquel on joue mais aussi un jeu que l'on regarde. Le succès sur *Youtube* des vidéos de « Let's play » ou encore de « speedrun », qui mettent en scène des parties de jeu, mais aussi le développement de plateformes spécifiquement dédiées à la diffusion des sessions de jeu comme *Twitch* (Coavoux & Roques, 2020), témoignent d'un intérêt grandissant pour le jeu vidéo sous l'angle d'un spectacle.

La banalisation du jeu (vidéo)

Ces métamorphoses que connaît le jeu vidéo et la place centrale qu'il occupe progressivement au tournant des années 2000 ne doivent pas masquer la permanence des analyses critiques qui l'accompagnent dès son apparition et qui évoluent dans le temps. Tôt dans son histoire (on peut penser au jeu vidéo *Death Race* en 1976, jeu adapté du film éponyme dans lequel les joueurs peuvent écraser des passants), il est suspecté de banaliser voire d'encourager la violence dans ses contenus (Mauco, 2008). Dans une perspective proche des discours, parfois académiques, continuent de souligner les dimensions idéologiques et américano-centrées que développent certains titres en apparence moins violents, les jeux de stratégies ou de simulations par exemple tels que *Civilization* ou les *Sims* (Trémel, 2001). Toujours d'actualité, les analyses portant sur les représentations en termes de genre mettent en évidence les formes de domination masculine (Collet & Lignon, 2017), de sexisme et de racisme (Derfoufi, 2021) véhiculées par le jeu vidéo. Enfin, avec le succès des jeux en ligne et des mondes virtuels, au début des années 2000, les notions « d'addiction », de dépendance, de jeu « excessif », ou plus récemment de « trouble du jeu vidéo » tel que le propose l'OMS, sont autant de contrepoints à l'émergence des nouveaux discours sur le statut artistique, culturel, éducatif ou sportif du jeu vidéo.

Si les perspectives critiques soulignent à juste titre des formes de représentations problématiques ou discutables en termes de genres, elles sont souvent aveugles d'une part au caractère très ethnocentré de leur propre pratique et, d'autre part, à la réception réelle par les joueurs. Pour les travaux qui poursuivent le projet des *cultural studies* conforme à celui de Hall et Hoggart (Mattelard & Neveu, 2008), le jeu vidéo répond assez bien à ce que l'on a pu observer sur le cinéma, la télévision ou la lecture de romans. Ils sont l'objet de lectures tantôt en conformité avec l'idéologie et la représentation dans les contenus, tantôt en opposition et bien souvent dans un rapport négocié ou dans forme d'attention oblique (Everett, 2005 ; Andlauer, 2019).

Entre valorisation et discours critiques, entre massification et vieillissement et au gré des renouvellements de générations, le jeu vidéo s'est aujourd'hui en réalité « routinisé » (Ter Minassian et al., 2015). C'est toute la thèse de l'ouvrage *La Fin du Game* (2021) que nous venons de publier avec l'équipe des chercheurs de *Ludespace*. La massification et la diversification des publics rendent en effet plus que jamais difficile un discours général sur le jeu vidéo et ses adeptes. A côté du public historique des « gamers » et des jeunes passionnés, une pratique ordinaire du jeu vidéo s'est largement installée : les « petits » jeux de cartes, les *Solitaires*, les *Puzzle Games* sont devenus quotidiens. Dans les transports en commun, dans la salle d'attente du médecin, entre deux cours (parfois pendant), le caractère quotidien et interstitiel des pratiques vidéoludiques est désormais fréquent. En somme, outre sa légitimation ou sa sportivisation, une partie de la culture vidéoludique est en cours de banalisation pour devenir, au même rang que la télévision, une pratique culturelle ordinaire.

Bibliographie

- Accardo J., Bellamy V., Consalès G., Passeron V., 2009, *Cinquante ans de consommation en France. Edition 2009*, INSEE. URL : <https://www.insee.fr/fr/statistiques/1372388>
- Akrich M., Callon M., Latour B., 2006, *Sociologie de la traduction : Textes fondateurs*, Paris : Presse des Mines.
- Alibert D., Bigot R., Foucaud D., 2005, « La dynamique des inégalités en matière de nouvelles technologies », *Cahier de recherche du CREDOC*, n° 217. URL : <https://www.credoc.fr/publications/la-dynamique-des-inegalites-en-matiere-de-nouvelles-technologies>
- Allal-Cherif, O., Makhoulf, M., & Bajard, A., 2014, « Les serious games au service de la gestion des ressources humaines : Une cartographie dans les entreprises du CAC40 », *Systèmes d'information & management*, vol. 19, n° 3, p. 97-126.
- Alvarez J., Djaouti D., Rampnoux O., 2016, *Apprendre avec les serious games*, Angoulême : Canopé éditions.
- Amadiou T., 2013, *Sociologie des jeux de hasard. Croyance et rationalité*, Thèse de doctorat, Université Paris-Sorbonne.
- Andlauer L., 2019, « Un univers amoureux adolescent : jouer la romance dans Amour Sucré », in V. Berry & A. Andlauer L., dir., *Jeu vidéo et Adolescence*, Laval : Presses Universitaires de Laval, p. 129-148.
- ARIES Philippe, 1982, « Du sérieux au frivole », in P. Ariès & J.C. Margolin (dir.), *Les jeux de la Renaissance*, Paris : Vrin, p. 7-15.
- ARJEL, 2012, « Sociologie des joueurs en ligne. Rapport d'enquête ». URL : <https://www.economie.gouv.fr/profil-type-joueur-en-ligne>
- Arnal A., Jouët J., Dumontier F., 1991, « Télécommuniquer à la maison », *Insee Première*, mai n° 137.
- Attias-Donfut C., 2000, « Rapports de générations : Transferts intrafamiliaux et dynamique macrosociale », *Revue Française de Sociologie*, vol. 41, n° 4, p. 643-684.
- Auray N., 2007, « Miroir magique et balai de sorcière », in F. Beau (dir.), *Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges : FYP.
- Bachmayer T., Wilterdink N., Van Venrooij A., 2014, « Taste differentiation and hierarchization within popular culture. The case of salsa music », *Poetics*, n° 47, p. 60-82.
- Baillet J., Croutte P., Prieur V., 2019, « Baromètre du numérique », *Sourcing du CREDOC*, n° 4761. URL : [credoc.fr/publications/barometre-du-numerique-2019](https://www.credoc.fr/publications/barometre-du-numerique-2019)
- Barbier J.-E., 2012, « Jeu d'édition et identités fictives », *Interrogations ?*, n° 15. URL : <https://www.revue-interrogations.org/Jeu-d-edition-et-identites>
- Barrère A., 2011, *L'éducation buissonnière : Quand les adolescents se forment par eux-mêmes*, Paris : Armand Colin.
- Bateson G., 1995, *Vers une écologie de l'esprit. Tome 1*, Paris : Seuil.
- Baudelot C., Cartier M., Detrez C., 1999, *Et pourtant ils lisent...*, Paris : Seuil.
- Baudrillard J., 1981, *Simulacres et simulation*, Paris : Galilée.

- Beaudry N., 1978, « Le Katajjaq Un Jeu Inuit Traditionnel », *Études/Inuit/Studies*, no. 1, p. 35–53.
- Cottureau-Reiss P., 1996, « Les activités quotidiennes des enfants d'une tribu Kanak », *Enfance*, n° 1, p. 65-74.
- Becker H. S., 1988, *Les mondes de l'art*, Paris : Flammarion.
- Becker H.S., Pessin A., 2006, « Dialogue sur les notions de Monde et de Champ », *Sociologie de l'Art*, vol.8, n°1, p.163-80.
- Becq de Fouquières L., 1869, *Les jeux des Anciens*, Paris : C. Reinwald.
- Belmas E., 2006, *Jouer autrefois : Essai sur le jeu dans la France moderne, XVIe-XVIIIe siècle*, Paris : Presses universitaires de France.
- Benghozi P.-J., & Chantepie, P., 2017, *Jeux vidéo : L'industrie culturelle du XXIe siècle ?*, Paris : Ministère de la Culture – DEPS.
- Benhamou F., 2011, *L'économie de la culture*, Paris : La Découverte.
- Bernstein B., 1975, *Langages et classes sociales*, Paris : Éditions de Minuit.
- Berry V. & Brougère G., 2002, « Play and virtual communities », *Internet, jeu et socialisation*, [actes colloque en ligne], Groupe des Ecoles des Télécommunication. URL : <http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesBerry.pdf>
- Berry V., 2007, « Les guildes joueurs dans l'univers de Dark Age of Camelot : apprentissages et transmissions de savoirs dans un monde virtuel », *Revue Française de Pédagogie*, n° 160, p. 75-86
- Berry V., 2011, « Jouer pour apprendre : Est-ce bien sérieux ? Réflexions théoriques sur les relations entre jeu, vidéo et apprentissage », *Canadian Journal of Learning and Technology / La revue canadienne de l'apprentissage et de la technologie*, vol. 37, n° 2. URL : <https://www.cjlt.ca/index.php/cjlt/article/view/26359>
- Berry V., 2011, « Sociologie des MMORPG et profils de joueurs : pour une théorie sociale de l'activité vidéoludique », *Revue des Sciences Sociales*, n° 45, p. 78-85.
- Berry V., 2012, *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes.
- Berry V. & Roucous N., 2015, « Les écoles du jeu de société », Rapport de recherche Master Sciences du jeu, Université Paris 13.
- Berry V., Borzakian M., 2015, « Les mondes du jeu », *RESET*, n° 4. URL : <https://journals.openedition.org/reset/451>
- Berry V., 2016, « Des groupes de joueurs aux groupes « de potes » dans les jeux en ligne », in O. Martin & E. Dagiral, *L'ordinaire d'internet*, Paris : Armand Colin, p. 58-82.
- Berry V., 2017, « Le renouveau du jeu de société », *RLPE*, n° 300, p. 124-129.
- Berry V., 2017, « Le Démineur est-il un monde ? Sociologie des pratiques vidéoludiques ordinaires », in A. Besson, N. Prince & L. Bazin (dir.), *Mondes fictionnels, Mondes numériques, mondes possibles*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, p. 127-14
- Berry V., 2017, « Que trouve-t-on dans une chambre d'enfant ? Un inventaire de la culture matérielle enfantine », in G. Brougère & A. Dauphagne (dir.), *Les biens de l'enfant dans l'espace domestique*, Paris : Nouveau Monde.

- Berry V., Roucoux N., 2020, « Conception et édition de jeux de société : Étude du secteur de niche et trajectoires professionnelles », *Sciences du jeu*, n° 13. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/2732>
- Berry V., Coavoux S., Ter Minassian H., 2021, « Les Français et les jeux », in E. Duwez & P. Mercklé (dir.), *Un panel français : L'Etude longitudinale par Internet pour les sciences sociales*, *Elipss*, Paris : INED, p. 215-236.
- Berry V., Coavoux, S., 2021. « Qui veut jouer au Monopoly ? Cultures et pratiques du jeu de société en France », *Sciences du jeu*, n° 14. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/2819>
- Berry V., Roucoux N., « Conception et édition de jeux de société : étude du secteur (de niche) et trajectoires professionnelles », *Sciences du jeu*, n° 13. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/2732>
- Berry V., Vansyngel S., 2021, « Ce que le numérique fait aux promenades : publics, usages et pratiques ordinaires de Pokémon Go », in O. Martin & E. Dagiral, *Les liens sociaux numériques*, Paris : Armand Colin, p. 127-147.
- Berry V., 2021, « Une bonne paye les enfants ? La place du jeu de société dans les stratégies éducatives », in S. Octobre & R. Sirota, *Inégalités culturelles : retour en enfance*, Paris : Sciences Po les presses, Ministère de la Culture – DEPS, p. 275-294.
- Berthou B., 2010, « La bande dessinée franco-belge : Quelle industrie culturelle ? », *Textyles*, n° 36-37, p. 43-57.
- Berthou B., 2011, « Les métamorphoses de la lecture de bande dessinée : Un défi pour la bibliothèque », *Bulletin des bibliothèques de France*, n° 5, p. 36-39.
- Besombes, N., 2016, « Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : Du sport au sport électronique », *Sciences du jeu*, 5. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/612>
- Betbèze J.-P., 1987, « Les Jeux Populaires Français et Leurs Mécanismes de Diffusion », *Ethnologie Française*, vol. 17, n° 2/3, p. 189–198=7.
- Bickel J.-F., Lalive d'Épinay C. & Vollenwyder N., 2005, « Changement et continuité dans les loisirs : Une comparaison de cohortes », *L'Année sociologique*, 55, p. 129-169.
- Bidet A., 2010, « Qu'est-ce que le vrai boulot ? Le cas d'un groupe de techniciens », *Sociétés contemporaines*, vol. 78, n° 2, p. 115-135.
- Bigot R., 2003, « La diffusion des technologies de l'information dans la société française », *Collection des rapports du CREDOC*, n° 231. URL : credoc.fr/publications/la-diffusion-des-technologies-de-linformation-dans-la-societe-francaise
- Bigot R., Croutte P., 2008, « La diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la société française », *Collection des rapports du CREDOC*, n° 256, URL : <https://www.credoc.fr/publications/la-diffusion-des-technologies-de-linformation-et-de-la-communication-dans-la-societe-francaise>
- Bigot R., Croutte P., 2009, « La diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la société française », *Collection des rapports du CREDOC*, n° 261. URL : <https://www.credoc.fr/publications/la-diffusion-des-technologies-de-linformation-et-de-la-communication-dans-la-societe-francaise-2009>
- Bigot R., Croutte P., 2010, « La diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la société française », *Collection des rapports du CREDOC*, n° 269. URL : https://www.arcep.fr/uploads/tx_gspublication/rapport-credoc-2010-101210.pdf

- Bigot R., Croutte P., Daudey E., 2013, «La diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la société française », *Collection des rapports du CREDOC*, n° 297. URL : <https://www.credoc.fr/publications/la-diffusion-des-technologies-de-l-information-et-de-la-communication-dans-la-societe-francaise-2013>
- Bigot R., Croutte P., 2014, « La diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la société française », *Collection des rapports du CREDOC*, n° 317. URL : <https://www.credoc.fr/publications/la-diffusion-des-technologies-de-l-information-et-de-la-communication-dans-la-societe-francaise-2014>
- Blanchet A., Montagnon G., 2020, *Une histoire du jeu vidéo en France : 1960-1991 : des labos aux chambres d'ados*, Châtillon : Pix N Love
- Blanpain N., Pan Ké Shon J.-L., 1999, «La sociabilité des personnes âgées ». URL : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02149519>
- Boellstorff T., 2013, *Un anthropologue dans Second Life : Une expérience de l'humanité virtuelle*, Paris : L'Harmattan.
- Bogost I., 2008, « The Rhetoric of Video Games », in K. Salen (dir.), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, Cambridge: MIT Press, p. 117-139.
- Boltanski L., 1975, « La constitution du champ de la bande dessinée », *Actes de la recherche en sciences sociales*, 1, p. 37-59.
- Bonenfant M., Philippette T., 2018, « Rhétorique de l'engagement ludique dans des dispositifs de ludification », *Sciences du jeu*, n° 10. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/1422>
- Borzakian M., 2007, « Une géographie de la pratique des échecs en France », *Annales de géographie*, vol. 655, n° 3, p. 291-300.
- Borzakian M., 2015, « Une géographie de la France ludique. La dimension spatiale des pratiques culturelles », *Annales de géographie*, vol. 701, n° 1, p. 51-75.
- Bourdieu P., De Saint Martin M., 1976, « Anatomie du goût », *Actes de la recherche en sciences sociales*, vol. 2, n° 5, p. 2-81.
- Bourdieu P., 1979, *La distinction. Critique sociale du jugement*, Paris : Les éditions de Minuit.
- Bourdieu P., 1980, *Le sens pratique*, Paris : Les éditions de Minuit
- Bourdieu P., 1984, *Question de Sociologie*, Paris : Les éditions de Minuit
- Bourdieu P., 1986, « L'illusion biographique », *Actes de la recherche en sciences sociales*, vol. 62, n° 1, p. 69-72.
- Bourdieu P., 1992, *Réponses : Pour une anthropologie réflexive*, Paris : Seuil.
- Bourdieu P., 1998a, *Les règles de l'art. Genèse et structure du champ littéraire*, Paris : Seuil.
- Bourdieu P., 1998b, *Contre-feux*, Paris : Raisons d'agir.
- Bourdieu P., 2002, *Questions de sociologie*, Paris : Les éditions de Minuit.
- Bourdieu P., 2003, *Un art moyen : Essai sur les usages sociaux de la photographie*, Paris : Les éditions de Minuit.
- Bourdieu P., 2009. *Les règles de l'art : Genèse et structure du champ littéraire*, Paris : Seuil.
- Bourguilleau A., 2020, *Jouer la guerre : Histoire du wargame*, Paris : Passés composés.

- Boutet M., 2008, « S’orienter dans les espaces sociaux en ligne. L’exemple d’un jeu », *Sociologie du travail*, vol. 50, n° 4, p. 447-470.
- Boutet M., 2011, « Un rendez-vous parmi d’autres. Ce que le jeu sur internet nous apprend du travail contemporain », *Ethnographiques.org*, n° 23. URL : <https://www.ethnographiques.org/2011/Boutet>
- Boutet M., 2012, « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux*, vol. 173-174, n° 3-4, p. 207-234.
- Bouvard J., Tricot M., 2019, « ”Les 17 ans éternels” : apprendre à jouer à Clannad », in V. Berry & Andlauer L. (dir.), *Jeu vidéo et Adolescence*, Laval : Presses Universitaires de Laval, p. 149-176.
- Brody A., 2011, « L’investissement de l’espace domestique par le jeu d’argent : l’exemple du poker », *Revue des Sciences Sociales*, n° 45, p. 50-56
- Brody A., 2015, « Les joueurs amateurs de poker : Une communauté de pratique ? », *RESET*, n° 4. URL : <https://journals.openedition.org/reset/515>
- Brougère G., 1979, « Du jouet industriel au jouet rationalisé », in R. Jaulin, *Jeux et jouets, essai d’ethnotechnologie*, Paris : Aubier, p. 42-54.
- Brougère G., 1995, *Jeu et éducation*, Paris : L’Harmattan.
- Brougère G., 2003, *Jouets et compagnie*, Paris : Stock.
- Brougère G., 2005, *Jouer, apprendre*, Paris : Economica.
- Brougère G., Bézille H., 2007, « De l’usage de la notion d’informel dans le champ de l’éducation », *Revue Française de Pédagogie*, n° 158, p. 117-160.
- Brougère G., 2008, « La ronde de la culture enfantine de masse », in G. Brougère (dir.), *La ronde des jeux et des jouets*, Paris : Autrement, p. 5-21.
- Brougère G., 2009, « Vie quotidienne et apprentissages », in G. Brougère, A.-L. Ulmann (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne*, Paris : Presses Universitaires de France.
- Brougère G., 2012, « Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter Jouer/Apprendre en temps de serious game », *Australian Journal of French Studies*, vol. 49, n° 2, p. 117-129. URL : <https://doi.org/10.3828/AJFS.2012.10>
- Brougère G., 2013, « Les jouets et la rhétorique de l’éducation », *Le Sociographe*, n° 41, p. 81-90.
- Brougère G., 2015, « Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villeteuse », *Sciences du jeu*, n° 1. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/202>
- Brougère G., 2021, « Des jeux et des sociétés », *Sciences du jeu*, n° 14. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/2933>
- Brousse C., 2015, « La vie quotidienne en France depuis 1974. Les enseignements de l’enquête Emploi du temps », *Economie et statistique*, vol. 478, n° 1, p. 79-117.
- Bruner, J. S., 2011, *Le développement de l’enfant : Savoir faire, savoir dire*, Paris : Presses Universitaires de France. [1^{ère} édition : 1983]
- Bruno P., 1993, *Les Jeux vidéo*, Paris : Syros.
- Buscatto M., 2004, « De la vocation artistique au travail musical : Tensions, compromis et ambivalences chez les musiciens de jazz », *Sociologie de l’Art*, vol. ps5, n° 3, p. 35-56.

- BVA, 2016, « Les Français et Pokémon Go. Rapport d'étude ». URL : <https://www.bva-group.com/sondages/les-francais-et-pokemon-go/>
- Caillois R., 2000, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris : Gallimard [1^{ère} Ed 1958].
- Caïra O., 2007, *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*, Paris : CNRS.
- Caïra, O., 2018, « Les dimensions multiples de l'engagement ludique », *Sciences du jeu*, n° 10. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/1149>
- Callé P., 2008, *Pouvoir et culture dans une ville moyenne : Annecy 1965-1983. Le pouvoir municipal à l'épreuve de la construction d'une politique culturelle*, Thèse de doctorat en sciences politiques, Institut d'Etudes Politiques de Lyon.
- Callède J.-P., 2008, « Jeu, sport, éducation physique et participation associative chez Durkheim et le groupe de l'Année sociologique », *Études durkheimiennes/Durkheimian Studies*, vol. 14, n° 1, p. 23-34.
- Caradec V., 2008, *Sociologie de la vieillesse et du vieillissement*, Paris : Armand Colin.
- Caradec, V., 2009, « L'expérience sociale du vieillissement », *Idées économiques et sociales*, vol. 157, n° 3, p. 38-45.
- Carter M., Moore K., Mavoa, J., Horst H., 2020, "Situating the Appeal of *Fortnite* Within Children's Changing Play Cultures", *Games and Culture*, vol. 15, n° 4, p. 453-471.
- Cartier M. (dir.), 2008, *La France des « petits-moyens » : Enquête sur la banlieue pavillonnaire*, Paris : La Découverte.
- Cassell J., Jenkins H., 2000, *From Barbie to Mortal Kombat : Gender and computer games*, Cambridge : MIT Press.
- Cayatte R., 2018, « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? », *Sciences du jeu*, n° 9. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/936>
- Cefai D., Pasquier D., 2003, « Introduction », in D. Cefai & D. Pasquier, *Les sens du public : Publics politiques, publics médiatiques*, Paris : Presses Universitaires de France, p. 13-59.
- Chamboredon J.-C., Prévot J., 1973, « Le "métier d'enfant" : Définition sociale de la prime enfance et fonctions différentielles de l'école maternelle », *Revue Française de Sociologie*, vol. 14, n° 3, p. 295-335.
- Chenu A., 2001, « Vieillesse, genre et inégalités sociales dans la France des années 1980-1990 : Le prisme des emplois du temps », *Cahiers du Genre*, vol. 31, n° 2, p. 9-38.
- Chenu A., Herpin, N., 2002, « Une pause dans la marche vers la civilisation des loisirs ? », *Economie et statistique*, vol. 352, n° 1, p. 15-37.
- Choquet O., Valdelièvre H., 1988, « Les loisirs 20 ans après : Davantage de sorties et de télévision », *Les collections de l'INSEE*, n° 148.
- CNC, 2010, « Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français », *Les études du CNC*. URL : https://www.cnc.fr/jeu-video/etudes-et-rapports/etudes-prospectives/les-pratiques-de-consommation-de-jeux-video-des-francais_211656
- CNC, 2012, « Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français », *Les études du CNC*. URL : http://www.cnc-webtv.fr/etudes/pratiques_conso_jeux_video2012.pdf

- CNC, 2013, « Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français », *Les études du CNC*. URL : https://www.cnc.fr/jeu-video/etudes-et-rapports/etudes-prospectives/les-pratiques-de-consommation-de-jeux-video-des-francais_224036
- CNC, 2014, « Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français », *Les études du CNC*. URL : https://www.cnc.fr/jeu-video/etudes-et-rapports/etudes-prospectives/les-pratiques-de-consommation-de-jeux-video-des-francais_304289
- CNC, 2015, « Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français », *Les études du CNC*. URL https://www.cnc.fr/jeu-video/etudes-et-rapports/etudes-prospectives/les-pratiques-de-consommation-de-jeux-video-des-francais_233935
- Coavoux S., Gerber D., 2016, « Les pratiques ludiques des adultes entre affinités électives et sociabilités familiales », *Sociologie*, vol. 7, n° 2, p. 133-152.
- Coavoux S., 2019, « Les jeux vidéo, sociologie d'un loisir de masse », *La Vie des idées*. URL : <https://laviedesidees.fr/Les-jeux-video-sociologie-d-un-loisir-de-masse.html>
- Coavoux S., 2019, « Les jeux vidéo chez les adolescents en France. Une approche quantitative », in V. Berry & A. Andlauer L. (dir.), *Jeu vidéo et Adolescence*, Laval : Presses Universitaires de Laval, p. 15-30.
- Coavoux S., Roques N., 2020, « Une profession de l'authenticité: Le régime de proximité des intermédiaires du jeu vidéo sur Twitch et YouTube », *Réseaux*, vol. 224, n° 6, p. 169-196.
- Cochoy F., 2004, *La captation des publics : C'est pour mieux te séduire, mon client*, Toulouse : Presses universitaires du Mirail.
- Collette S., 1999, *De la loterie nationale à la française des jeux, 1933-1998 : contribution à une sociologie de l'état moderne*, Thèse de doctorat en science politique, Université Paris 1.
- Costey P., 2005, « L'illusio chez Pierre Bourdieu. Les mésusages d'une notion et son application au cas des universitaires », *Tracés*, n° 8, p. 13-27.
- Cotta A., 1993, *La société du jeu*, Paris : Fayard.
- Coulangéon P., 1999, « Les musiciens de jazz : Les chemins de la professionnalisation », *Genèses*, vol. 36, n° 1, p. 54-68.
- Coulangéon P., Menger P.-M., Roharik I., 2002, « Les loisirs des actifs : Un reflet de la stratification sociale », *Economie et statistique*, vol. 352, n° 1, p. 39-55.
- Coulangéon P., 2004, « L'expérience de la précarité dans les professions artistiques. Le cas des musiciens interprètes », *Sociologie de l'Art*, vol. ps5, n° 3, p. 77-110.
- Coulangéon P., 2010, « Les métamorphoses de la légitimité : Classes sociales et goût musical en France, 1973-2008 », *Actes de la recherche en sciences sociales*, vol. 181-182, n° 1, p. 88-105.
- Coulangéon P., 2011, *Les métamorphoses de la distinction : Inégalités culturelles dans la France d'aujourd'hui*, Paris : Grasset.
- Coulombe M., 2010, *Le monde sans fin des jeux vidéo*, Paris : Presses universitaires de France.
- Coville M., 2014, « Exposer le jeu vidéo : publics et médiations », in M. Atallah, N. Nova, M. Pellet & C. Indermuhle (dir.), *Pouvoirs des jeux vidéo : des pratiques aux discours*, Paris : Folio.

- Coville M., 2018, « Préserver les jeux vidéo et l'acte de jouer », in S. Lécossais & N. Quemener (dir.), *En quête d'archives : bricolages méthodologiques en terrain médiatiques*, Paris : Editions de l'INA. URL : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-02534970/document>
- Craipeau S., 2009, « Les jeux vidéo, des utopies expérimentales », *Psychotropes*, n° 15, p. 59-75.
- Croutte P., Lautié S., Hoibian S., 2017, « Baromètre du Numérique », *Collection des rapports du CREDOC*, n° 337. URL : <https://www.credoc.fr/publications/barometre-du-numerique-edition-2017>
- Croutte P., Muller J., 2021, « Baromètre du numérique », *Sourcing du CREDOC*, n° 4787. URL : <https://www.credoc.fr/publications/barometre-du-numerique-edition-2021>
- Csikszentmihályi Mihaly, 2004, *Vivre : la psychologie du bonheur*, Paris : Robert Laffont.
- Dakhli J., Poels G., 2012, « Le minitel rose : Du flirt électronique... et plus, si affinités : Entretien avec Josiane Jouët », *Le Temps des médias*, vol. 19, n° 2, p. 221-228.
- Dajez F., Roucous N., 2010, « Le jeu vidéo, une affaire d'enfants. Enquête sur le parc à jouets numérique d'enfants de 6 à 11 ans », in S. Octobre. (dir.), *Enfance & culture*, Paris : Ministère de la Culture – DEPS, p. 83-101.
- Dajez F., Roucous N., 2009, « Montre-moi tes jeux vidéo ! », in J. Delalande (dir.), *Des enfants entre eux*, Paris : Autrement, p. 74-91.
- Darré Y., 2006, « Esquisse d'une sociologie du cinéma », *Actes de la recherche en sciences sociales*, vol. 161-162, n° 1, p. 122-136.
- Dauphagne A., 2008, « Dynamiques ludiques et logiques de genre : Les univers de fantasy », in G. Brougère (dir.), *La ronde des jeux et des jouets*, Paris : Autrement, p. 43-57
- David C., 2016, « Le jeu de rôle sur table : Une forme littéraire intercréative de la fiction ? », *Sciences du jeu*, n° 6. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/682>
- Debreu P., 1973, « Les comportements de loisirs des Français, enquête de 1967. Résultats détaillés », *Collections de l'INSEE*, n° 102.
- De Certeau M., 1980, *L'invention du quotidien. Arts de Faire*, Paris : Editions 10/18.
- Delbos G., Jorion P., 1990, *La transmission des savoirs*, Paris : Éditions de la Maison des Sciences de l'Homme [1^{ère} édition : 1984].
- Delchambre J.-P., 2009, « Trois clés pour la socio-anthropologie du jeu », *Recherches sociologiques et anthropologiques*, vol. 40, n° 1, p. 1-14.
- Demazière D., Dubar C., 1997, « Dire les situations d'emploi. Confrontation des catégorisations statistiques et des catégorisations indigènes », *Sociétés contemporaines*, vol. 26, n° 1, p. 93-107.
- Denieul P.-N., 1979, « Jeux de société », in R. Jaulin (dir.), *Jeux et jouets. Essai d'ethnotechnologie*, Paris : Aubier
- DeNora T., 1995, « Beethoven et l'invention du génie », *Actes de la recherche en sciences sociales*, vol. 110, n° 1, p. 36-45.
- Derfoufi, M., 2021, *Racisme et jeu vidéo*, Paris : Maison des Sciences de l'Homme.

- De Saint-Martin M., 2013, « Les tentatives de construction de l'espace social d'"Anatomie du goût". Quelques repères pour l'histoire d'une recherche », in P. Coulangeon, J. Duval (dir.), *Trente ans après La Distinction, de Pierre Bourdieu*, Paris : La Découverte, p. 29-44.
- Desmulier D., Polfliet M., Rauscher J.-B., 2003, « La sociabilité des retraités, une approche statistique », *Terrains & travaux*, vol. 5, n° 2, p. 151 à 164.
- Desrosières A., 2008, *L'argument statistique. Pour une sociologie historique de la quantification*, Paris : Presses de l'École des mines
- Deterding S., Dixon D., Khaled R. & Nacke L., 2014, « Du game design au gamefulness : Définir la gamification », *Sciences du jeu*, n° 2. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/287>
- Detrez C., Vanhée O., 2012, *Les mangados : Lire des mangas à l'adolescence*, Paris : Éditions de la Bibliothèque publique d'information.
- Di Filippo L., 2014, « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », *Questions de communication*, n° 25, p. 281-308.
- Donnat O., 2005, « La féminisation des pratiques culturelles », in M. Maruani (dir.), *Femmes, genre et sociétés*, Paris : La Découverte, p. 423-43.
- Donnat O., Lévy F., 2007, « Approche générationnelle des pratiques culturelles et médiatiques », *Culture prospective*, vol. 3, n° 3, p. 1-31.
- Donnat O., 2009, « Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique : Éléments de synthèse 1997-2008 », *Culture Etudes*, vol. 5, n° 5, p. 1-12.
- Donnat O., 2010, « Les pratiques culturelles à l'ère numérique », *L'Observatoire*, vol. 37, n° 2, p. 18-24.
- Donnat O., 2011, « Pratiques culturelles, 1973-2008 : Questions de mesure et d'interprétation des résultats », *Culture méthodes*, vol. 2, n° 2, p. 1-12.
- Dubeaux D., Guihard V., 1993, « Les Français font leurs jeux », *Insee Première*, n° 270.
- Dubet F., Martucelli D., 1996, *À l'école. Sociologie de l'expérience scolaire*, Paris : Seuil.
- Dubet F., Duru-Bellat M., Vérétoit A., 2015, *Les sociétés et leur école : Emprise du diplôme et cohésion sociale*, Paris : Seuil.
- Dumazedier J., 1962, *Vers une civilisation du loisir ?*, Paris : Seuil.
- Dumazedier J., Rippert A., 1966, *Le loisir et la ville – Loisir et Culture*, Paris : Seuil.
- Dumazedier J., Samuel N., Losfeld J., 1976, *Société éducative et pouvoir culturel*, Paris : Seuil.
- Dumazedier, J., 2018. *Vers une civilisation du loisir ? Introduit par un entretien avec Edgar Morin*, Paris : MkF.
- Dumontier F., Valdelièvre H., 1989, « Les pratiques de loisir vingt ans après 1967/1987-1988 », *Insee Résultats*, n° 3, p. 3-69.
- Durkheim E., 1912, *Les formes élémentaires de la vie religieuse. Le système totémique en Australie*, Paris : Les Presses universitaires de France.
- Duru-Bellat M., 2000, « L'analyse des inégalités de carrières scolaires : pertinence et résistance des paradigmes des années soixante-dix », *Éducation et sociétés*, n° 5, p. 25-41.
- Elias N., 1973, *La civilisation des mœurs*, Paris : Calman-Lévy.
- Elias N., Dunning E., 1986, *Sport et civilisation, la violence maîtrisée*, Paris : Fayard.

- Everett A., 2005, « Serious play: Playing with Race in Contemporary Gaming Culture », in J. Goldstein, J. Raessens (eds.), *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge: MIT Press, p. 311-326
- Fagen R., 1981, *Animal play behavior*, Oxford: Oxford University Press.
- Faure H., Backé J.-C., 1971, « Enquête sur les loisirs et mode de vie du personnel de la régie nationale des usines Renault », *Consommations, Annales du CREDOC*, n° 2.
- Féménias D., 1999, « Du rite au vertige : L'épaisseur sensible de la réalité sportive », *Corps et culture*, n° 4. URL : <http://journals.openedition.org/corpsetculture/615>
- Fenouillet F., Dero M., 2006, « Le e-learning est-il efficace ? Une analyse de la littérature anglo-saxonne », *Savoirs*, vol. 3, n° 12, p. 88-101.
- Feyrs D., 2002, « Formes et pratiques du clandestin : Joueurs de poker et tripots dans une grande ville de province », *Sociologie du travail*, vol. 44, n° 2, p. 233-253.
- Fichez E., Dubus A., Pauwel G., 2001, « Les jeux vidéo dans l'espace familial », in J. Noyer, E. Fichez (dir.), *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo*, Université Charles de Gaulle-Lille 3.
- Fine G. A., 2002, *Shared fantasy : Role-playing games as social worlds*, Chicago: University of Chicago Press.
- Fine G. A., 2015, *Players and Pawns. How Chess Builds Community and Culture*, Chicago: University of Chicago Press
- Fontar B., Kredens E., 2010, *Comprendre le comportement des enfants et des adolescents sur internet. Rapport de recherche*, Fréquence Ecoles, Fondation pour l'enfance. URL : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01139272/document>
- Forsé M., 1981, « La sociabilité », *Économie et statistique*, n° 132, p. 39-48.
- Forsé M., 1999, « Âges et Sociabilité », *Agora débats/jeunesses*, vol. 17, n° 1, p. 19-28.
- Fouillet A., 2014, *L'empire ludique : Comment le monde devient enfin un jeu*, Paris : Éditions François Bourin.
- Fourastié J., 1982, *Les trente glorieuses : Ou la révolution invisible de 1946 à 1975*, Paris : Fayard.
- Frank R. H., Cook P. J., 1996, *The winner-take-all society : Why the few at the top get so much more than the rest of us*, New-York: Penguin Books.
- Freud S., 1968, « Au-delà du principe de plaisir », in *Essais de psychanalyse*, Paris : Editions Payot, p. 7-82.
- Friedmann, G., 1983, *Le travail en miettes*, Paris : Gallimard.
- Fulgencio L., 2008, « Le rejet par Winnicott des concepts fondamentaux de la métapsychologie freudienne », *L'Année psychanalytique internationale*, vol. 2008, n° 1, p. 77-97.
- Galland O., 2017, *Sociologie de la jeunesse. 6ème édition*, Paris : Armand Colin.
- Garcia S., 2018, *Le Goût de l'effort. La construction familiale des dispositions scolaires*, Paris : Presses universitaires de France.
- Gardes F., 1999, « L'apport de l'économétrie des panels et des pseudo-panels à l'analyse de la consommation », *Economie et statistique*, vol. 324, n° 1, p. 157-162.

- Garrigues P., 2001, « Est-ce que les animaux jouent ? » *Enfances & Psy*, vol. 15, n° 3, p. 11-17.
- Gee J. P., 2003, *What Video Games have to teach us about literacy and Learning*, New-York: Palgrave Macmillan.
- Geertz C., 1983, *Bali : interprétation d'une culture*, Paris : Gallimard.
- Genvo S., 2008, « Réflexions ludologiques », *MédiaMorphoses*, n° 22, p. 95-101.
- Gervasoni Q., 2021, "Is Pokémon for children? How fan participation and transmedia practices transform age boundaries of audience", in V.-I. De la Ville, P. Garnier & G. Brougère (dir.), *Cultural and Creative Industries of Childhood and Youth*, Brussels: Peter Lang, p. 205-228
- Gestin A., 2001, « Un nouvel impératif pour les hommes et les femmes retraités : "vieillir-jeune" », *Cahiers du Genre*, vol. 31, n° 2, p. 203-219.
- GFK/Médiamétrie, 2011, « Les Français et leur télévision. Ils se marièrent et eurent beaucoup d'équipements », [communiqué de Médiamétrie leur site en aout 2011, archive personnelle]
- Gibson J. J., 1979, *The ecological approach to visual perception*, New-York London: Houghton Mifflin.
- Glassey O., Prezioso S., 2003, « La guerre en ligne », in M. Roustan (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité*, Paris : L'Harmattan, p. 189-202.
- Glevarec H., 2013, *La culture de la chambre : Préadolescence et culture contemporaine dans l'espace familial*, Paris : DEPS.
- Goffman, E., 1972, *Encounters : Two studies in the sociology of interaction*, New-York: Penguin University Books.
- Goffman E., 1991, *Les cadres de l'expérience*, Paris : Editions de Minuit.
- Goguel C., 1966, « Recherche comparative internationale sur les budgets temps », *Etudes et conjoncture - Institut national de la statistique et des études économiques*, n° 9, p. 103-196.
- Gonzalez A., Jouve E., 2002, « Minitel : Histoire du réseau télématique français », *Flux*, vol. 47, n° 1, p. 84-89.
- Gorges F., Yamazaki I., 2010, *L'histoire de Nintendo*, Châtillon : Pix'n love.
- Gorges F., 2018, *L'histoire de Nintendo. Volume 2 : 1980-1991, l'étonnante invention : les Game & Watch*, Châtillon : Omaké books.
- Groensteen T., 1999, « La bande dessinée, entre production artisanale et diffusion de masse », in L. Gerverau (dir.), *Peut-on apprendre à voir ?*, Paris : ENSBA, p. 140-144.
- Groos K., 1902, *Les jeux des animaux*, Paris : Félix Alcan.
- Guillerm M., 2017, « Les méthodes de pseudo-panel et un exemple d'application aux données du patrimoine », *Economie et Statistique*, n° 491-492, p. 119-140.
- Guiserix D., 1997, *Le livre des jeux de rôle*, Paris : Bornemann.
- Guy J.-M., 2016, « Les représentations de la culture dans la population française », *Culture Etudes*, vol. 1, n° 1, p. 1-16.
- Hamayon R., 2012, *Jouer : Étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris : La Découverte.

- Hennion A., 2005, « Public de l'œuvre, œuvre du public ? », *L'Inouï, Revue de l'IRCAM*, n° 1, p. 64-68.
- Henriot, J., 1989, *Sous couleur de jouer : La métaphore ludique*, Paris : José Corti.
- Ho P. J., 2010, « L'idée de distance optimum chez Georg Simmel et les formes ludiques de la vie sociale », *Sociétés*, vol. 109, n° 3, p. 141-149.
- Hoggart R., 1970, *La culture du pauvre*, Paris : Les éditions de Minuit.
- Huizinga J., 1951, *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris : Gallimard.
- IFOP, 2016, « Les Français et la sortie de Pokémon. Sondage pour Metronews. Rapport d'étude ». URL : <https://www.ifop.com/publication/les-francais-et-la-sortie-de-pokemon-go/>
- Illich I., 1971, *Une société sans école*, Paris : Seuil.
- Jahn S., 2014, *Le jeu d'argent en France : de la condamnation à la banalisation, 1836 - années 1960*, Thèse de doctorat, Université Jean Moulin, Lyon 3.
- Jenkins H., 2005, "Games : The New Lively Art", in J. Goldstein, J. Raessens (dir.), *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge: MIT Press.
- Joly F., 2002, « À quoi jouait donc le petit Ernst avant la bobine ?... », *Spirale*, vol. 24, n° 4, p. 157-173.
- Kapp S., 2016, « Réalités éphémères et jeu de rôles grandeur nature », *Socio-anthropologie*, n° 33, p. 113-125.
- Kellerhals J., Montandon C., Ritschard G., Sardi M., 1992, « Le style éducatif des parents et l'estime de soi des adolescents », *Revue Française de Sociologie*, vol. 33, n° 3, p. 313-333.
- Kellner C., 2007, *Les cédéroms, pour jouer ou pour apprendre ?*, Paris : L'Harmattan.
- Kelman N., 2005, *Jeux vidéo : l'art du XXIe siècle*, Paris : Assouline.
- Kline S., Dyer-Witheford N., De Peuter G., 2003, *Digital play : The interaction of technology, culture, and marketing*, Montréal: McGill-Queen's University Press.
- Kline S., 1996, *Out of the garden : Toys, TV, and children's culture in the age of marketing*, London: Verso.
- Kou Y., Gui X., 2014, "Playing with strangers : Understanding temporary teams in league of legends", *Proceedings of the First ACM SIGCHI Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, p. 161-169.
- Lafortune J.-M., 2004, *Introduction aux analyses sociologiques du temps hors travail : Fondements théoriques et enjeux sociaux du temps libre, du loisir, du jeu et du sport*, Sainte-Foy : Presses de l'Université du Québec.
- Lahire B., 2004, *La Culture des individus. Dissonances culturelles et distinction de soi*, Paris : La Découverte.
- Lahire B., Bois G., 2006, *La condition littéraire : La double vie des écrivains*, Paris : La Découverte.
- Larrue J., 1965, *Loisirs ouvriers chez les métallurgistes toulousains*, Paris : Mouton.
- Lavenir G., Bourgeois N., 2017, "Old people, video games and french press : A topic model approach on a study about discipline, entertainment and self-improvement", *MedieKultur: Journal of media and communication research*, n° 33. URL : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01521530>

- Lavenir G., 2021, « Jouer aux jeux vidéo après soixante ans : technobiographie, bricolage et isolement », *RESET*, n° 12. URL : <https://journals.openedition.org/reset/>
- Lavigne M., 2016, « Jeu et non jeu dans les serious games », *Sciences du jeu*, n° 5. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/648>
- Legay M.-L., 2014, *Les loteries royales dans l'Europe des Lumières : 1680-1815*, Villeneuve d'Ascq : Presses universitaires du Septentrion.
- Legendre F., 2015, *Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile*. Rapport d'enquête de l'inspection générale des bibliothèques et du Ministère de la culture. URL : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/65198-jeu-et-bibliotheque-pour-une-conjugaison-fertile.pdf>
- Léger J., 1994, « Les dépenses pour les loisirs depuis 1960 », *Insee Première*, n° 306.
- Le Lay, S., Savignac, E., Lénéel, P., & Frances, J. (dir.), 2021, *La gamification de la société : Vers un régime du jeu ?*, Londres : ISTE éditions.
- Lemel Y., 1972, « Éléments sur les budgets-temps des citoyens », *Economie et statistique*, vol. 33, n° 1, p. 3-15.
- Le Roux P., 1970, « Les comportements de loisirs des Français, Les vacances d'été en 1969, Données sur l'environnement de l'habitat en France », *Les collections de l'INSEE*, n° 2.
- Letourneux M., 2008, « Le devenir livre des jeux et des jouets », in G. Brougère (dir.), *La ronde des jeux et des jouets*, Paris : Autrement, p. 77-91.
- Lhôte J.-M., 1996, *Dictionnaire des jeux de société*, Paris : Flammarion.
- Lignon F. (dir.), 2017, *Genre et jeux vidéo*, Toulouse : Presses universitaires du Midi.
- Livingstone S., 1999, « Présentation : Une enquête européenne », *Réseaux*, vol. 92-93, n° 1-2 p. 19-23.
- Lizé W., 2004, « Imaginaire masculin et identité sexuelle. Le jeu de rôles et ses pratiquants. », *Sociétés contemporaines*, vol. 55, n° 3, p. 43-67.
- Lombardo P., Wolff L., 2020, « 50 ans de pratiques culturelles en France », *Culture études*, n° 2, 2, p. 1-92.
- Luyat M., Regia-Corte T., 2009, « Les affordances : De James Jerome Gibson aux formalisations récentes du concept », *L'Année Psychologique*, vol. 109, n° 2, p. 297-332.
- Martignoni-Hutin J.-P., 1992, « Jeux, Joueurs, Espace de Jeu : Le Course Par Course du P.M.U », *Ethnologie Française*, vol. 22, n° 4, p. 472-89.
- Martignoni-Hutin J.-P., 1993, *Faites vos jeux : Essai sociologique sur le joueur et l'attitude ludique*, Paris : L'Harmattan.
- Martignoni-Hutin J.-P., 1997, « Les jeux de hasard : Faire de l'argent et faire avec l'existence », *Agora débats/jeunesses*, vol. 10, n° 1, p. 49-60.
- Martignoni-Hutin J.-P., 2011, « Une sociologie du gambling contemporain », *Pouvoirs*, vol. 139, n° 4, p. 51-64.
- Martin O., 2020, *L'empire des chiffres : Une sociologie de la quantification*, Paris : Armand Colin.
- Mattelart A., Neveu E., 2008, *Introduction aux « cultural studies »*, Paris : La Découverte.

- Mauco O., 2008, « La médiatisation des problématiques de la violence et de l'addiction aux jeux vidéo : Faits divers, dépendance journalistique et pénurie d'approvisionnement en sources », *Quaderni*, n° 67, p. 19-31.
- Mauss M., 1936, « les techniques du corps », *Journal de Psychologie*, n° 3-4.
- Means B., Toyama Y., Murphy R., Bakia M., Jones K., 2009, *Evaluation of evidence-based practices in online learning: A meta-analysis and review of online learning studies*. Department of Education. URL : <https://www2.ed.gov/rschstat/eval/tech/evidence-based-practices/finalreport.pdf>
- Menger P.-M., 2002, *Portrait de l'artiste en travailleur : Métamorphoses du capitalisme*, Paris : Seuil.
- Mercklé, P., 2004, *La sociologie des réseaux sociaux*, Paris : La Découverte.
- Mercklé P., 2011, « L'enfance des loisirs », Présentation de l'ouvrage sur le blog de l'auteur. URL : <http://pierremerckle.fr/2011/01/lenfance-des-loisirs/>
- Merton R. K., 1968, "The Matthew effect", *Science*, vol. 159, n° 3810, p. 56-63.
- Meunier, S., 2017, « Les recherches sur le jeu vidéo en France : Émergence et enjeux », *Revue d'anthropologie des connaissances*, vol. 11, n° 3, p. 379-396.
- Mitchell C., Reid-Walsh J. (eds), 2008, *Girl culture : An encyclopedia*, Westport : Greenwood Press.
- Mœglin P., 2012, « Une théorie pour penser les industries culturelles et informationnelles ? », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 1. URL : <http://journals.openedition.org/rfsic/130>
- Monnot C., 2008, « Les filles et la chanson pop : Entre industrie et identités », in G. Brougère, (dir.), *La ronde des jeux et des jouets*, Paris : Autrement, p. 92-105.
- Mora P., Héas S., 2003, « Du joueur de jeux vidéo à l'e-sportif : vers un professionnalisme florissant de l'élite ? », *Actes des journées d'étude « Jeux et socialisation*, p. 129-145.
- Morissette J.F., 2010, *Le jeu dans la sociologie : du phénomène au concept*, Thèse de Doctorat, Université du Québec, Montréal.
- Mothé D., 1966, « Une Manifestation Populaire : Le Tiercé », *Esprit*, vol. 349, n° 5, p. 1088–96.
- Moulaert T., Viriot Durandal J.-P., 2013, « De la notion au référentiel international de politique publique. Le savant, l'expert et le politique dans la construction du vieillissement actif », *Recherches sociologiques et anthropologiques*, vol. 44, n° 1, p. 11-31.
- Mose T. R., 2016, *The playdate : Parents, children, and the new expectations of play*, New York : New-York University Press.
- Murray H., 1952, *A History of Board Games Other Than Chess*, Oxford: Oxford University Press.
- Neeman E., Clivaz C., 2012, « Culture numérique et auctorialité : Réflexions sur un bouleversement », *A contrario*, vol. 17, n° 1, p. 3-36.
- O'Brien J., 1999, "Writing in the body : gender, reproduction in online interaction", in M. A. Smith, P. Kollock (eds), *Communities in Cyberspace*, London: Routledge, p. 29-59.

- Octobre S., 2004, *Les loisirs culturels des 6-14 ans*, la Documentation française, Ministère de la culture et de la communication, Paris : Département des études et de la prospective.
- Octobre S., Détrez C., Mercklé P., Berthomier N., 2010, *L'enfance des loisirs. Trajectoires communes et parcours individuels de la fin de l'enfance à la grande adolescence*, Paris : Ministère de la Culture – DEPS.
- Octobre S., Berthomier N., Facq F., 2018, « La primo-socialisation culturelle durant la première année de la vie à travers l'enquête ELFE », *Revue de l'OFCE*, vol. 156, n° 2, p. 43-76.
- Paradeise C., 1980, « Sociabilité et culture de classe », *Revue Française de Sociologie*, vol. 21, n° 4, p. 571-597.
- Parbez C., 2012, « Le jeu vidéo comme sport en Corée du Sud ? », *Hermès*, vol. 62, n° 1, p. 48-51.
- Pasquier D., Jouët J., 1999, « Les jeunes et la culture de l'écran. Enquête nationale auprès des 6-17 ans », *Réseaux*, vol. 92-93, n° 1-2, p. 25-102.
- Pasquier D., 1999, *La culture des sentiments : L'expérience télévisuelle des adolescentes*, Paris : Maison des sciences de l'homme.
- Pasquier D., 2002, « Les savoirs "minuscules" : le rôle des médias dans l'exploration des identités de sexe », *Education et Société*, n° 10, p. 35-55.
- Pasquier D., 2005a, *Cultures lycéennes : La tyrannie de la majorité*, Paris : Autrement.
- Pasquier D., 2005b, « La culture comme activité sociale », in E. Maignet & E. Macé, *Penser les médiacultures*, Paris : Armand Colin
- Passeron J.-C., 1987, « Attention aux excès de vitesse : Le "nouveau" comme concept sociologique », *Esprit*, vol. 125, n° 4, p. 129-134.
- Passeron J.-C., 2006, *Le raisonnement sociologique. Un espace non-poppérien de l'argumentation*, Paris : Albin Michel.
- Pastinelli M., Côté-Bouchard S., Papineau E., 2011, « Quand le poker cesse d'être un jeu : Pratiques et discours d'aspirants joueurs professionnels », *Ethnologies*, vol. 32, n° 1, p. 87-111.
- Paugam S., 2007, *Le salarié de la précarité : Les nouvelles formes de l'intégration professionnelle*, Paris : Presses Universitaires de France.
- Périer I., 2017, « Le jeu de rôle, une autre forme de narration sérielle ? », *Itinéraires*, n° 2016-2. URL : <http://journals.openedition.org/itineraires/3453>
- Peter C., 2007, « Goût pour les jeux vidéo, goût pour le sport, deux activités liées chez les adolescents », *Culture prospective*, vol. 2, n° 2, p. 1-9.
- Peterson R., Simkus A., 1992, "How musical tastes mark occupational status groups", in M. Lamont, M. Fournier (eds.), *Cultivating Differences. Symbolic Boundaries and the Making of Inequality*, University of Chicago Press, p. 152-186.
- Peterson J., 2012, *Playing at the world : A history of simulating wars, people and fantastic adventures, from chess to role-playing games*, San Diego: Unreason Press.
- Petit C., 2011, *Jouer pour être heureux. Pratiques ludiques, expressions du jeu chez les Inuit de la région d'Iglulik, Arctique oriental canadien, du XIXe siècle à nos jours*, thèse de Doctorat, Université de Laval, Université Paris Ouest-Nanterre la défense.
- Peyron D., 2013, *Culture geek*, Limoges: FYP.

- Piaget, J., 1978, *La Formation du symbole chez l'enfant : Imitation, jeu et rêve, image et représentation*, Paris : Delachaux et Niestlé. [1^{ère} édition : 1945]
- Piette J.-E., 2015, « L'accession au statut d'artiste des dessinateurs de bande dessinée en France et en Belgique », *Sociologie de l'Art*, vol. ps2324, n° 1-2, p. 111-128.
- Pinçon M., Pinçon-Charlot M., 2007, *Les ghettos du Gotha : Comment la bourgeoisie défend ses espaces*, Paris : Seuil.
- Poliak C. F., 2006, *Aux frontières du champ littéraire : Sociologie des écrivains amateurs*, Paris : Économica.
- Pottier E., 2004, « Le jeu en éthologie », *Revue Etho-Logie*, Juin 2004 [en ligne]. URL : <http://www.ethologie.info/revue/spip.php?article14>
- Potier V., 2016, « "Soyons sérieux et jouons un peu !" Navigation aux frontières de la classe par le jeu vidéo d'apprentissage Mecagenius », *Sciences du jeu*, n° 5. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/638>
- Potier V., 2020, « Des concepteurs de jeu vidéo à l'université : Objets et catégories de l'innovation pédagogique », *Réseaux*, vol. 224, n° 6, p. 197-217.
- Radway J. A., 2000, « Lectures à "l'eau de rose". Femmes, patriarcat et littérature populaire », *Politix*, vol. 13, n° 51, p. 163-177.
- Réau B., 2011, *Les Français et les vacances : Sociologie des pratiques et offres de loisirs*, Paris : CNRS.
- Redon M., 2015, « Les combats de coqs à Timor-Leste : Un jeu d'argent institutionnalisable ? » *Sciences du jeu*, n° 3. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/443>
- Riesman D., 1971, *La Foule solitaire. Anatomie de la société moderne*, Paris : Arthaud.
- Rogerson M. J., Gibbs M., Smith W., 2016, "I Love All the Bits: The Materiality of Boardgames", *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, p. 3956-3969. URL: <https://doi.org/10.1145/2858036.2858433>
- Roucous N., Brougere G., 1998, « Loisir et éducation. L'apport d'une nouvelle institution : La ludothèque », *Revue française de pédagogie*, vol. 124, n° 1, p. 91-98.
- Roucous N., 2019, « Le jeu, vidéo dans l'espace familial : parents, enfants et pratiques partagées », in V. Berry & A. Andlauer L. (dir.), *Jeu vidéo et Adolescence*, Laval : Presses Universitaires de Laval, p. 31-44
- Rueff J., 2008, « Où en sont les "game studies" ? », *Réseaux*, vol. 151, n° 5, p. 139-166.
- Rufat S., Ter Minassian H. (dir.), 2011, *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris : Questions théoriques.
- S.A.J. [Société des Auteurs de Jeux], 2019. « Résultats de la consultation des auteurs de jeux de société réalisé en 2018 », Rapport d'enquête. URL : www.societedesauteursdejeux.fr/wp-content/uploads/2019/07/CONSULTATION_AUTEURS_JDS.pdf
- Sapiro G., Rabot C. (dir.), 2017, *Profession? Écrivain*, Paris : CNRS éditions.
- Savignac E., 2017, *La gamification du travail, l'ordre du jeu*, Londres : ISTE Editions.
- Schafer V., Thierry B. G., 2012, *Le Minitel : L'enfance numérique de la France*, Paris : Nuvis.
- Sefton-Green J., Rebekah W., 2002, « Vivre et apprendre dans un salon de discussion », *Education et société*, n° 10, 2002, p. 57-77.

- Sefton-Green J., 2004, "Literature Review in Informal Learning with Technology Outside School", *Futurelab Series*. URL : <https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL72/FUTL72.pdf>
- SELL, 2021, « L'essentiel du jeu vidéo », Rapport d'enquête. URL : <https://www.sell.fr/news/bilan-marche-jeu-video-2020>
- Servais O., 2021, *Dans la peau des gamers : Anthropologie d'une guilde de World of Warcraft*, Paris : Editions Karthala.
- Schmoll P., 2003, « Les jeux vidéo violents : un espace de médiation », *Cultures en mouvement*, n° 60, p. 46-49.
- Schmoll P., 2007, *Chasseurs de trésors : Socio-ethnographie d'une communauté virtuelle*, Strasbourg : Néothèque.
- Schmoll P., 2008, « Communautés de joueurs et mondes persistants », *Mediamorphoses*, n° 22, p. 69-75.
- Scholz E., Lenzner T., Heller M., 2009, *ISSP 2007: Germany Leisure Time and Sports. Report on the German Study*. URL : <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-207088>.
- Simmel G., 1981, *Sociologie et épistémologie*, Paris : Presses Universitaires de France.
- Sirota R., 2009, « La socialisation au quotidien : les enjeux d'une ethnographie du minuscule », in G. Brougère & A.-L. Ulmann (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne*, Paris : Presses Universitaires de France, p. 245-254.
- Soler Benonie J., 2013, « Apprendre à faire la cuisine, apprendre à être une femme : Les jeux vidéo culinaires au regard du genre », *Politique de l'Image*, n° 7. Disponible sur : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03116980/document>
- Soler-Benonie J., 2019, « De Age of Empires à League of Legends : trajectoires et socialisations vidéoludiques des "gameuses" de 4 à 20 ans », in V. Berry & A. Andlauer L. (dir.), *Jeu vidéo et Adolescence*, Presses Universitaires de Laval, p. 53-71.
- Squire, K., 2006, "From Content to Context: Videogames as Designed Experience", *Educational Researcher*, vol. 35, n° 8, p. 19-29.
- Stiénon V., 2008, « Des "univers de consolation". Note sur la sociologie des écrivains amateurs », *CONTEXTES Revue de sociologie de la littérature* [en ligne]. URL <http://journals.openedition.org/contextes/2933>
- Sudnow D., 1984, *Pilgrim in the microworld*, New-York: Warner Books.
- Sutton-Smith B., 1997, *The Ambiguity of Play*, Cambridge: Harvard University Press.
- Taylor T. L., 2009, *Play between worlds : Exploring online game culture*, Cambridge: MIT Press.
- Ter Minassian H., 2012, « Les jeux vidéo : Un patrimoine culturel ? », *Géographie et cultures*, n° 82, p. 121-139.
- Ter Minassian H, Boutet M., 2015, « Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes », *Espace populations sociétés* [En ligne]. URL : <http://journals.openedition.org/eps/5989>
- Ter Minassian H., Berry V., Boutet M., Colon de Carvajal I., Coavoux S., Gerber D., Rufat S., Triclot M., Zabban V., 2021, *La fin du game ? : Les jeux vidéo au quotidien*, Tours : Presses Universitaires François Rabelais.

- Thin D., 1998, *Quartiers populaires : L'école et les familles*, Lyon : Presses universitaires de Lyon.
- Thorne B., 2010, *Gender play : Girls and boys in school*, New Brunswick: Rutgers University Press.
- Tobin Joseph (dir.), 2013, *La grande aventure de Pikachu : Grandeur et décadence du phénomène Pokémon*, Châtillon : Pix'n Love.
- Tyni H., 2020, "Double Duty : Crowdfunding and the Evolving Game Production Network", *Games and Culture*, vol. 15, n° 2, p. 114-137.
- Trémel L., 1998, « Les faiseurs de mondes », *Ethnologie Française*, vol. 28, n° 3, p. 378–384.
- Trémel L., 2001, *Jeux de rôle, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris : Presses Universitaires de France.
- Trémel L., 2003, « La pratique du jeu vidéo : un objet d'études sociologiques ? », in M. Roustan (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris : L'Harmattan, p. 157-169.
- Trémel L., 2011, « Le marché des jeux vidéo : Univers de substitution et fabrique de l'opinion », *Communication et organisation*, n° 40, p. 103-112.
- Trespeuch M., 2013, « Du monopole à la concurrence sur Internet. L'exemple du marché français des paris en ligne », *Revue française de socio-économie*, n° 8, p. 39-58.
- Tricot M., 2011, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris : La Découverte.
- Trincas J., Puijalon B., Humbert C., 2011, « Dire la vieillesse et les vieux », *Gérontologie et société*, vol. 34 /138, n° 3, p. 113-126.
- Turkle S., 1995, *Life on the screen: identity in the age of the Internet*, New-York: Touchstone.
- UNAF, 2008, *La connaissance des parents de l'utilisation par leurs enfants des jeux vidéo : Synthèse des résultats*. Rapport d'enquête. URL : <https://www.unaf.fr/spip.php?article11652>
- Vansyngel S., Velpy A., Besombes N., 2018, "French Esport Institutionalization.". Acte du colloque GamiFIN, University of Tempere, Finlande. URL : <http://ceur-ws.org/Vol-2186/paper15.pdf>
- Veblen T., 2014, *Théorie de la classe de loisir*, Paris : Gallimard [1^{ère} édition : 1970]
- Verret M., 1979, *L'espace ouvrier*, Paris : Armand Colin.
- Verret M., 2003. *La culture ouvrière*, Paris : L'Harmattan.
- Vienne P., 2009, *Violences à l'école : Au bonheur des experts*, Paris : Syllepse.
- Vigarello G., 2002, *Du jeu ancien au show sportif : La naissance d'un mythe*, Paris : Seuil.
- Vincent, S., 2000, « Le jouet au cœur des stratégies familiales d'éducation », *Sociétés contemporaines*, n° 40, p. 165-182.
- Vincent G., Courtebras B., Reuter Y., 2012, « La forme scolaire : Débats et mises au point: Entretien de Guy Vincent avec Bernard Courtebras et Yves Reuter », *Recherches en didactiques*, vol. 13, n° 1, p. 109-135.
- Vincent R., 2019, « Apprendre la Grande Guerre avec Soldats Inconnus ? Mécaniques ludopédagogiques et introduction en milieu scolaire », *Essais*, n° 15, p. 65-76.

- Viriot Durandal J.-P. V., Moulaert, T., 2014, « Le "vieillessement actif" comme référentiel international d'action publique : Acteurs et contraintes », *Socio-logos*, 9 [en ligne]. URL : <http://journals.openedition.org/socio-logos/2814>
- Vygotskij, L. S., Sève, F., Sève, L., & Clot, Y., 1997. *Pensée et langage*, Paris : La Dispute. [1^{ère} édition 1985]
- Weber F., 2008, « Une enquête dans l'histoire. Le travail à-côté, apogée d'une culture ouvrière européenne », in A.-M. Arborio (dir.), *Observer le travail. Histoire, ethnographie, approches combinées*, Paris : La Découverte, p. 201-214.
- Weber F., 2009. *Le travail à-côté : Une ethnographie des perceptions*, Paris : Éditions de l'EHESS.
- Weber M., 1995, *Économie et Société/1*, Paris : Pocket. [1^{ère} édition : 1971]
- Wendling T., 2002, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris : Presses Universitaires de France.
- Wendling T., 2011, « Une joute intellectuelle au détriment du jeu? Claude Lévi-Strauss vs Roger Caillois, 1954-1974 », *Ethnologies*, vol. 32, n° 1, p. 29-49.
- Wenger E., 2005, *La théorie des communautés de pratique*, Québec : Presses de l'Université Laval.
- Whitehill B., 2021, « Les jeux américains : Une perspective historique », *Sciences du jeu*, n° 14. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/2964>
- Willard C., 1994, « Conclusion : Où en est la classe ouvrière ? », in C. Willard (dir.), *La France ouvrière. Tome 3 - De 1968 à nos jours*, Paris : Éditions de l'Atelier, p. 235-252.
- Winnicott D.W., 2002, *Jeu et réalité*, Paris : Gallimard.
- Wolfenstein M., 2010, "The Emergence of Fun Morality", *Journal of Social Issues*, vol. 7, n° 4, p. 15-25. [1st edition 1951].
- Woo B., 2018, *Getting a life: The social worlds of Geek culture*, Chicago: McGill-Queen's University Press.
- Woods S. J., 2009, "Play Ground Rules: The Social Contract and the Magic Circle", *Observatorio Journal*, vol. 8, p. 204-222.
- Yonnet P., 1980a, « Le tiercé, miroir social : Anthropologie d'un jeu de masse », *Le Débat*, vol. 6, n° 6, p. 45-55.
- Yonnet P., 1980b, « Le tiercé miroir social. Les nouveaux dimanches de la démocratie », *Le Débat*, vol. 7, n° 7, p. 67-85.
- Yonnet P., 1999, *Travail, loisir : Temps libre et lien social*, Paris : Gallimard.
- Zabban V., 2009, « Hors jeu ? : Itinéraires et espaces de la pratique des jeux vidéo en ligne, enquête », *Terrains & travaux*, vol. 15, n° 1, p. 81-104.
- Zabban V., 2011, « Un monde en partage. La socialisation des espaces médiatiques du jeu en ligne, ou les reconfigurations sociotechniques du monde ludique », in C. Perraton, M. Fusaro & M. Bonenfant (dir.), *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*, Montréal : Presses de l'Université de Montréal, p. 145-164.
- Zabban V., 2012, « Retour sur les *game studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, vol. 173-174, n° 3, p. 137-176.

Zabban V., Coavoux S., Boutet M., 2017, "What we know about games. A scientometric approach to game studies in the 2000s", *Games & Culture*, vol. 12, n° 6, p. 563-584.

Zabban V., Ter Minassian H., Camille Noûs., 2020, « Les mondes de production du jeu vidéo : Logiques amateurs, artisanales et industrielles », *Réseaux*, vol. 224, n° 6, p. 9-29.

Zabban V., Piñeros N., Roux T., 2021, « Financement participatif et engagement des consommateur·rice·s dans l'essor du secteur du jeu de société : "Un âge d'or" tiré par la demande ? » *Sciences du jeu*, n° 14. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/2866>

Zegai M., 2010, « La mise en scène de la différence des sexes dans les jouets et leurs espaces de commercialisation », *Cahiers du genre*, vol. 49, n° 2, p. 35-54.

Annexe : Liste des enquêtes retenues

- Enquêtes sur le goût - 1963, 1967, 1968, Centre de sociologie européenne
- Loisirs et culture - 1956, 1964, 1965, Centre d'Etudes Sociologiques (producteur)
- Emploi du temps (EDT) - 1966-1967, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Loisirs - 1967, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Loisirs et modes de vie du personnel de la régie nationale des usines Renault -1968, CREDOC (auteur) - Régie Nationale des Usines Renault et Commissariat général du Plan (producteur)
- Emploi du temps (EDT) - 1974-1975, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Pratiques culturelles des Français - 1973-1974, SER - Ministère de la Culture (producteur), ADISP (diffuseur)
- Les structures de l'opinion -1977, Electricité de France, Commissariat à l'Energie Atomique (producteur)
- Pratiques culturelles des Français (PCF) - 1981, SER-Ministère de la Culture (producteur)
- Image de la science -1982, CEVIPOF-SOFRES, Ministère de la Recherche et de la Technologie (producteurs), CDSP (diffuseur)
- Emploi du temps (EDT) - 1985-1986, INSEE (producteur)
- Loisirs - 1987-1988, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Pratiques culturelles des Français - 1988-1989, DEP - Ministère de la Culture (producteur), ADISP (diffuseur)
- Enquête complémentaire Emploi : temps de travail - 1988, INSEE (producteur)
- Espaces de vie et environnement - 1991-1992, INED (producteur), Fonds d'Investissement pour la Qualité de la Vie, Ministère de la Recherche et de la Technologie, Ministère de l'environnement (SRETIE), INED (financeurs)
- Enquête sur les efforts d'éducation des familles -1992, INSEE (producteur)
- Enquête logement - 1992, INSEE (producteur)
- Enquête Transports et communications - 1993-1994, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Enquête permanente sur les conditions de vie des ménages (EPCV), partie variable : vacances à domicile - 1995, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Enquête logement -1999, INSEE (producteur)
- Enquête permanente sur les conditions de vie des ménages (EPCV), partie variable : détentions d'actifs - 1996, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Pratiques culturelles des Français - 1997-1998, DEP - Ministère de la Culture (producteur), ADISP (diffuseur)
- Les jeunes et l'écran - 1997, DEP - Ministère de la Culture
- Enquête permanente sur les conditions de vie des ménages (EPCV), partie variable : travail et modes de vie - 1997, INSEE (producteur)
- Patrimoine - 1997,1998, INSEE (producteur)

- Enquête permanente sur les conditions de vie des ménages (EPCV), partie fixe : santé, logement et endettement des ménages - 1998, INSEE (producteur).
- Enquête permanente sur les conditions de vie des ménages (EPCV), partie variable : les lieux et habitudes d'achat - 1998, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Emploi du temps (EDT) - 1998-1999, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Enquête permanente sur les conditions de vie des ménages (EPCV), partie fixe : santé, logement et endettement des ménages - 1999, INSEE (producteur)
- Enquête mensuelle de conjoncture auprès des ménages - 1999, INSEE (producteur)
- Enquête permanente sur les conditions de vie des ménages (EPCV), partie variable : services de proximité - 1999, INSEE (producteur)
- Handicaps, incapacités, dépendance : personnes vivant en institutions - 2000, INSEE (producteur)
- EPCV partie fixe : santé, logement et endettement des ménages - 2000, INSEE (producteur)
- Enquête santé en milieu scolaire (ESMS) - 2001-2002, DREES - Ministère de la Santé (producteur), ADISP (diffuseur)
- Enquête permanente sur les conditions de vie des ménages (EPCV), partie variable : nouvelles technologies - octobre 2001, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Les loisirs culturels des 6-14 ans -2001-2002, DEP - Ministère de la Culture (producteur), ADISP (diffuseur)
- EPCV partie variable nouvelles technologies- 2001, INSEE (producteur)
- EPCV partie fixe : santé, logement et endettement des ménages - 2001, INSEE (producteur)
- Enquête nationale sur la santé auprès des élèves scolarisés en classe de CM2 - 2001-2002, DREES - Ministère de la Santé
- Enquête logement - 2002, INSEE (producteur)
- EPCV, partie variable vie associative - 2002, INSEE (producteur)
- EPCV, partie fixe : santé, logement et endettement des ménages - 2002, INSEE (producteur)
- EPCV, partie variable : participation à la vie culturelle et sportive - mai 2003, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Enquête permanente sur les conditions de vie des ménages (EPCV), partie variable : éducation et famille - octobre 2003, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Patrimoine (version FPR) - 2003-2004, INSEE, (producteur)
- EPCV partie variable : éducation et famille - 2003, INSEE (producteur)
- EPCV partie fixe : santé, logement et endettement des ménages - 2003, INSEE (producteur)
- Enquête Information et Vie Quotidienne (ECQ) - 2004, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Enquête santé en milieu scolaire (ESMS) - 2004-2005, DREES - Ministère de la Santé (producteur), ADISP (diffuseur)
- EPCV, partie variable : vacances - octobre 2004, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)

- Enquête nationale sur la santé auprès des élèves scolarisés en classe de 3^{ème} - 2004, DREES- DGESCO Ministère de l'Éducation
- EPCV partie fixe : santé, logement et endettement des ménages - 2004, INSEE
- Conditions de vie des étudiants (CdV) - 2005-2006, OVE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Enquête santé en milieu scolaire (ESMS) - 2005-2006, DREES - Ministère de la Santé (producteur), ADISP (diffuseur)
- La dynamique des inégalités en matière de nouvelles technologies - 2005, CREDOC (auteur et producteur) - Subvention publique du CREDOC
- Enquête permanente sur les conditions de vie des ménages, partie variable : technologies de l'information et de la communication - octobre 2005, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Statistiques sur les ressources et les conditions de vie - 2005, INSEE (producteur)
- Enquête logement - 2006, INSEE (producteur)
- Enquête nationale sur la santé auprès des élèves scolarisés en classe de CM2 - 2006, REES- DGESCO Ministère de l'Éducation
- Statistiques sur les ressources et les conditions de vie - 2006 - INSEE (producteur)
- Parcours et profils des migrants - 2006-2007, DREES - Ministère de la Santé
- Enquête sur les technologies de l'information et de la communication (TIC) - 2007, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- International Social Survey Programme (ISSP) - Enquête France - Loisirs et sport I - 2007, ISSP-France (producteur), ADISP (diffuseur)
- Enquête auprès des résidents des établissements pour personnes âgées - 2007, DREES - Ministère de la Santé
- Statistiques sur les ressources et les conditions de vie - 2007, INSEE (producteur)
- Enquête mensuelle de conjoncture auprès des ménages (CAMME) - 2008, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Enquête santé en milieu scolaire (ESMS) - 2008-2009, DREES - Ministère de la Santé (producteur), ADISP (diffuseur)
- La diffusion des technologies de l'information et de la communication - 2008, CREDOC (auteur), Conseil Général des Technologies de l'Information (Ministère de l'Economie, des Finances et de l'Emploi), Autorité de Régulation des Communications Electroniques et des Postes (producteur)
- Enquête mensuelle de conjoncture auprès des ménages - 2008, INSEE (producteur)
- La connaissance des parents de l'utilisation par leurs enfants de jeux vidéo - 2008, IPSOS (auteur), Délégation Interministérielle à la Famille (producteur)
- Pratiques culturelles des Français - 2008, DEPS - Ministère de la Culture (producteur), ADISP (diffuseur)
- Enquête nationale sur la santé auprès des élèves scolarisés en classe de 3^{ème} - 2008-2009, DREES - Ministère de la Santé
- Enquête Handicap Santé - Volet ménages - 2008, INSEE (producteur)
- Trajectoires et origines, enquête sur la diversité des populations en France - 2008, INSEE (producteur)

- La diffusion des technologies de l'information et de la communication - 2009, CREDOC (auteur), Conseil Général des Technologies de l'Information (Ministère de l'Economie, des Finances et de l'Emploi), Autorité de Régulation des Communications Electroniques et des Postes (producteur)
- Enquête sur les technologies de l'information et de la communication (TIC) - 2009, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Emploi du temps, (EDT) - 2009-2010, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Les jeunes et les jeux vidéo - 2009 - IPSOS (auteur) - Délégation interministérielle à la famille (producteur)
- Statistiques sur les ressources et les conditions de vie (SRCV) - 2009, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Patrimoine - 2009-2010, INSEE (producteur)
- Enquête Handicap Santé, Volet institutions - 2009, INSEE (producteur)
- Enquête sur les technologies de l'information et de la communication (TIC) - 2010, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français - 2010, GFK (auteur), Centre National du cinéma et de l'image animée (CNC) (producteur)
- Les adolescents et les jeux vidéo - 2010 - TNS SOFRES (auteur), Union Nationale des Associations Familiales, Action Innocence (producteur)
- Comprendre le comportement des enfants et adolescents sur Internet pour les protéger des dangers - 2010, Fréquence Ecole (auteur), Fondations pour l'enfance (producteur)
- Conditions de vie des étudiants (CdV) - 2010, OVE (producteur), ADISP (diffuseur)
- La vie associative en France - 2010, DREES, Ministère de la Santé
- Statistiques sur les ressources et les conditions de vie - 2010 - INSEE (producteur)
- Enquête longitudinale sur l'intégration des primo-arrivants (ELIPA), vague 2 - 2011, DSED - Ministère de l'Intérieur (producteur), ADISP (diffuseur)
- Enquête sur les technologies de l'information et de la communication (TIC) - 2011, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français - 2011, GFK (auteur), Centre National du cinéma et de l'image animée (CNC) (producteur)
- Enquête Information et Vie Quotidienne - 2011, INSEE (producteur)
- Enquête sur les technologies de l'information et de la communication (TIC) - 2012, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Les espaces du jeu vidéo en France - 2012, CREDOC (auteur), ANR LUDESPACE (producteur)
- Sociologie des joueurs en ligne - 2012, Autorité de régulation des jeux en ligne (auteur et producteur)
- Enquête sur l'éducation des adultes (AES) - 2012, INSEE (producteur)
- Enquête nationale sur la santé auprès des élèves scolarisés en classe de grande section de maternelle - 2012-2013, DREES, Ministère de la Santé
- La vie deux ans après un diagnostic de cancer - 2012, INCA, INSERM
- Conditions de vie des étudiants (CdV) - 2013, OVE (producteur), ADISP (diffuseur)

- Enquête dynamique des inégalités (dynegal) - 2013, GEMASS, CMH, PACTE (producteurs), ADISP (diffuseur)
- La diffusion des technologies de l'information et de la communication - 2013, CREDOC (auteur), Conseil Général de l'Économie, de l'Industrie, de l'Énergie et des Technologies (CGEIET) et de l'Autorité de Régulation des Communications Électroniques et des Postes (ARCEP) (producteur).
- Enquête sur les technologies de l'information et de la communication (TIC) - 2013, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français - 2013, TNS SOFRES (auteur) - Centre National du cinéma et de l'image animée (CNC) (producteur).
- Pratiques culturelles, Médias et Technologies de l'information vague 1- 2013, ELIPSS (auteurs), FNSP (Producteur), CDSP (diffuseur)
- Pratiques numériques : vague 1 - 2013, ELIPSS (auteurs), FNSP (producteur), CDSP (diffuseur)
- Enquête logement - 2013, INSEE (producteur)
- Enquête Nationale sur les Ressources des Jeunes (ENRJ) - 2014, INSEE, DREES - Ministère de la santé (producteurs), ADISP (diffuseur)
- La diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la société française - 2014, CREDOC (auteur), Conseil Général de l'Economie, de l'Industrie, de l'Energie et des Technologies (CGE), Autorité de Régulation des Communications Electroniques et des Postes (ARCEP) (producteur)
- Enquête sur les technologies de l'information et de la communication (TIC) - 2014, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Pratiques numériques : vague 2 - 2014, ELIPSS (auteurs), FNSP (Producteur), CDSP (diffuseur)
- Quelques questions sur l'Europe - 2014, équipe ELIPSS (auteur), CDSP (diffuseur)
- Enquête nationale sur la santé auprès des élèves scolarisés en classe de CM2 - 2014-2015, DREES - Ministère de la Santé
- Patrimoine - 2014-2015, INSEE (producteur)
- Goûts, morales, groupes sociaux - 2014, ELIPSS (auteurs), FNSP (Producteur), CDSP (diffuseur)
- Cosmopolitisme culturel chez les jeunes - 2015, DEPS - Ministère de la Culture (producteur), ADISP (diffuseur)
- Diversité des modes de vie et pointes de consommation d'énergie - février 2015, ELIPSS (auteurs), FNSP (Producteur), CDSP (diffuseur)
- Enquête sur les technologies de l'information et de la communication (TIC) - 2015, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français - 2015, IFOP (auteur), Centre National du cinéma et de l'image animée (CNC) (producteur).
- Pratiques culturelles, Médias et Technologies de l'information vague 2 - 2015, ELIPSS (auteurs), FNSP (Producteur), CDSP (diffuseur)
- Pratiques numériques : vague 3 - 2015, ELIPSS (auteurs), FNSP (Producteur), CDSP (diffuseur)

- Diversité des modes de vie et pointes de consommation d'énergie - 2015, Equipe ELIPSS
- Enquête sur les technologies de l'information et de la communication (TIC) - 2016, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Les représentations de la culture dans la population française - 2016, DEPS-Ministère de la Culture
- Pratiques numériques : vague 4 - 2016, ELIPSS (auteurs), FNSP (Producteur), CDSP (diffuseur)
- Santé Habitation Alimentation Médecine Architecture - 2016, ELIPSS (auteurs), FNSP (Producteur), CDSP (diffuseur)
- Livraisons des colis et Mobilités des e-consommateurs : caractérisation des pratiques et des flux - 2016, Equipe ELIPSS
- Baromètre du numérique - 2017, CREDOC (auteur), CGE, Arcep, Agence du numérique (producteur)
- Enquête sur les technologies de l'information et de la communication (TIC) - 2017, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- « Cultures et pratiques ludiques en France : le cas des jeux de société » (Ludenquête) - 2017, ELIPSS/CDSP
- Pratiques numériques : vague 5 - 2017, ELIPSS (auteurs), FNSP (Producteur), CDSP (diffuseur)
- Enquête sur les technologies de l'information et de la communication (TIC) - 2018, INSEE (producteur), ADISP (diffuseur)
- Pratiques culturelles des Français - 2018, DEPS - Ministère de la Culture (producteur), ADISP (diffuseur)
- Pratiques numériques : vague 6 - 2018, ELIPSS (auteurs), FNSP (Producteur), CDSP (diffuseur)
- Baromètre du numérique - 2019, CREDOC (auteur), Conseil Général de l'Economie, de l'Industrie, de l'Energie et des Technologies (CGE), Autorité de Régulation des Communications Electroniques et des Postes (ARCEP) et l'Agence du numérique (producteur).
- Baromètre du numérique - 2021, CREDOC (auteur), Conseil Général de l'Economie, Autorité de régulation des communications électroniques, des postes et de la distribution de la presse, Agence Nationale de la Cohésion des Territoires (producteur)
- Recensement volet logement - 1968, INSEE (producteur)
- Univers culturels des enfants et des adolescents (Enfance des loisirs) - 2002-2008, DEPS - Ministère de la Culture (producteur), ADISP (diffuseur)

Liste des figures

Figure 1. Nomenclature des activités sur le jeu (EDT 1974)	31
Figure 2. Questionnaire Pratiques culturelles des Français (1974)	32
Figure 3. Questionnaire Pratiques culturelles des Français (1981)	35
Figure 4. Questionnaire Pratiques Culturelles des Français (1988)	36
Figure 5. Questionnaire Pratiques culturelles des Français (1997)	37
Figure 6. Nomenclature des activités (EDT INSEE 1985)	38
Figure 7. Nomenclature des activités (EDT INSEE 1985)	38
Figure 8. Questionnaire Loisirs INSEE (1987)	39
Figure 9. Nomenclature des activités : EDT 1998	42
Figure 10. Questionnaire Loisirs culturels des 6-14 ans adressé aux collégiens, partie « jeux vidéo »	44
Figure 11. Questionnaire Enfance des loisirs (vague 2006)	45
Figure 12. Questions sur le jeu vidéo (PCF 2008)	47
Figure 13. Questionnaire Loisirs et Sports (ISSP, 2007)	47
Figure 14. Questionnaire PCF 2018 : jeux vidéo	48
Figure 15. « Au cours des 12 derniers mois, avez-vous joué au moins une fois, que ce soit sur un téléphone, une tablette tactile, un ordinateur ou une console ... » (Ludespace 2012)	51
Figure 16. Au cours de votre vie, auxquels de ces jeux d'argent avez-vous déjà joué au moins une fois ? (Ludenquête 2017)	53
Figure 17. Test de culture ludique sur le jeu Monopoly (Ludenquête, 2017)	54
Figure 18. Nuage de mot : le jeu dans les enquêtes publiques	56
Figure 19. Pratiques ludiques consignées dans les carnets d'EDT 1974-1998	75
Figure 20. « Jeux électroniques » dans les années 1980	80
Figure 21. Pratiques de jeux électroniques par tranches d'âges dans PCF 1988	82
Figure 22. Pratiques fréquentes des mots croisés par âge dans les enquêtes PCF 1988 et 1998	88
Figure 23. Jeux de rôle et Murder Party	93
Figure 24. Jeux de figurines	94
Figure 25. Magazines Casus Belli et Jeux & Stratégie	95
Figure 26. Jeux de rôle Grandeur Nature (G.N.)	96
Figure 27. Sondage « Les habitudes de jeu des Français » (Jeux & Stratégie, BVA, 1988)	97
Figure 28. Courbes générationnelles de la pratique au moins occasionnelle du PMU (1967-1997)	100
Figure 29. Proportion des individus ayant joué à des jeux vidéo dans les 12 derniers mois (Ludespace, 2012)	109
Figure 30. Pratiques au moins occasionnelles de jeux vidéo selon les générations (PCF 1988-2018)	111
Figure 31. Pratiques de jeux vidéo par genre et âges entre 1988 et 2018	113
Figure 32. Types de jeux pratiqués dans l'année selon le genre dans l'enquête Pratiques culturelles 2018	114
Figure 33. Proportion de joueurs, d'anciens joueurs et de non-joueurs (Ludespace, 2012)	115
Figure 34. Girls games	116
Figure 35. Pratiques des jeux en ligne au cours des 12 derniers mois (Ludespace 2012)	125
Figure 36. Ont joué à des jeux vidéo uniquement seuls au cours des 12 derniers mois (Ludespace, 2012)	126
Figure 37. Choix du premier personnage dans <i>World of Warcraft</i>	132
Figure 38. Photos de rencontres « IRL » de la guilde des « Dragons de Kalidors »	142
Figure 39. Conan (Monolith, 2015). Développé dans le cadre d'une campagne de financement participatif	148
Figure 40. Adaptations de livres jeunesse en jeux	149
Figure 41. Through the Ages, de Vlaada Chvátil (Czech Games Edition, 2015), éditée en 2016 en France	149
Figure 42. Catégories de jeux de société pratiqués dans les 12 derniers mois (PCF, 2018)	151
Figure 43. Les loups garous de Thiercellieux (photo extraite du site de vente en ligne Jeux de Nim)	153
Figure 44. Distribution des scores au test de culture ludique par catégorie socioprofessionnelle	156
Figure 45. Pratique du jeu de société par classe d'âge (Ludespace, 2017)	169

Liste des tableaux

Tableau 1. Enquêtes comportant une ou plusieurs variables sur le jeu : 1960-1980	27
Tableau 2. Enquêtes comportant une ou plusieurs variables sur le jeu : 1980-1999	33
Tableau 3. Activités de loisirs et de temps libre dans l'enquête EDT de 1974 (temps moyen quotidien)	61
Tableau 4. Pourcentage d'individus déclarant avoir joué aux cartes ou à d'autres jeux de société au moins chaque semaine dans l'enquête Loisirs de 1967 (INSEE)	62
Tableau 5. Fréquence des pratiques de PMU et de loterie dans l'enquête Loisirs INSEE (1967)	64
Tableau 6. Pourcentage des clients de la loterie nationale et du Tiercé selon la catégorie socioprofessionnelle en 1967	64
Tableau 7. Activités publiques mesurées dans l'enquête loisirs INSEE de 1967	66
Tableau 8. Pratiques dans les cafés (enquête Loisirs INSEE 1967)	66
Tableau 9. Evolution des activités de loisirs dans les enquêtes EDT : 1974-2010	77
Tableau 10. Progression des « loisirs d'intérieur » dans les enquêtes Loisirs de l'INSEE 1967 et 1987	79
Tableau 11. Présence de jeux électroniques dans les foyers des parents (PCF 1981)	81
Tableau 12. Pourcentage d'individus ayant déclaré avoir joué aux mots croisés dans les enquêtes Pratiques culturelles des Français (1988, 1998 et 2008)	89
Tableau 13. Pratiques hebdomadaires des jeux de société (cartes incluses) en 1967 et 1987 (Loisirs INSEE)	90
Tableau 14. Pratiques hebdomadaires des jeux de société en 1967 et 1987 selon les PCS (Loisirs INSEE)	92
Tableau 15. Jeux « principalement joués » en 1987 (Loisirs INSEE)	92
Tableau 16. Pratiques de jeux vidéo dans l'année sur différents supports (Ludespace 2012)	118
Tableau 17. Genres vidéoludiques pratiqués par les adultes selon les PCS (Ludespace 2012)	120
Tableau 18. Jeux vidéo déclarés comme « les plus joués » (Ludespace, 2012)	120
Tableau 19. Catégories de jeux de société pratiqués dans l'année (Ludenquête, 2017)	152
Tableau 20. Connaissances des jeux du test de culture ludique (Ludespace, 2017)	154
Tableau 21. Expérience des jeux de société (strate intermédiaire) selon la catégorie socioprofessionnelle (Ludenquête, 2017)	157
Tableau 22. Expérience du jeu de société selon les âges (strate intermédiaire)	158
Tableau 23. Fréquences des pratiques ludiques familiales selon l'âge des enfants (Ludenquête, 2017)	159
Tableau 24. Jeux cités comme les « plus souvent joués » en famille (Ludenquête, 2017)	160
Tableau 25. Les dix premiers jeux cités comme les « plus souvent joués » entre adultes (Ludenquête, 2017)	167
Tableau 26. Distribution des indicateurs d'engagement	170
Tableau 27. Classification des jeux par familiarité	171
Tableau 28. Profil des auteurs interrogés	176
Tableau 29. Profil des éditeurs interrogés	179