

Jeux vidéo et transmission de connaissances

Les conditions d'émergences de situations d'information dans un contexte vidéoludique



Dirigé par Béatrice Milard

Antoine Descoubet
M2 Recherche et Etudes Sociologiques
2017/2018
Université Toulouse Jean-Jaures le Mirail

Table des matières

I Introduction.....	1
II Cadre théorique.....	7
III Etat de l'art	15
L'origine des contenus vidéoludiques	15
Les contraintes dans l'accès aux jeux vidéo	19
3 La spécificité des contenus vidéoludiques	23
4 Données statistiques de l'enquête sur les pratiques culturelles des français-es.....	30
IV Méthodologie	42
V Observations en ligne.....	44
Des réactions nombreuses mais difficilement quantifiables	46
Des réactions conditionnées par la nature des jeux	46
Une influence importante de la plateforme de discussion	47
Des thèmes cependant récurrents dans les argumentations	48
Des réactions fortement conditionnées par les représentations culturelles des personnes	49
Le poids de la parole des concepteurs	51
VI Entretiens	54
L'importance de la famille	56
Une arrivée rapide de l'impact de la socialisation secondaire.....	57
Une influence du cercle familial qui peut cependant perdurer	58
Des pratiques vidéoludiques fluctuant au grès des reconfigurations du capital social	59
De multiples éléments à prendre en compte autour du capital social	63
L'essor de la consommation de vidéo en ligne comme élément d'influence des pratiques	65
Des traits qui demeurent tout au long des trajectoires vidéoludiques.....	67
L'influence des pratiques extra vidéoludiques sur l'attrait narratif.....	69
Une influence qui n'est cependant pas unilatérale.....	70
Un aspect ludique des jeux qui pèse sur leurs dimensions narratives.....	73
Un rapport aux éléments narratifs fortement dépendant des trajectoires des personnes.....	77
Conclusion	80
Annexes	87
Bibliographie.....	87
Images	94
Glossaire	95

I Introduction.

Si la question de la transmission de connaissances par le jeu n'est pas nouvelle, il nous semble cependant que dans le cas des jeux vidéo celle-ci ne s'est posée jusqu'à présent que de façon soit assez marginale, soit au contraire de façon très ciblée et localisée. Il semble en effet que passée la première vague de mépris dont le nouveau médium fut la cible pendant ses premières années d'existence, s'est développé courant des années 2000 un certain intérêt pour le potentiel éducatif des jeux vidéo comme en témoigne l'engouement croissant pour le concept de « serious games »¹. Et si cet intérêt a pu se traduire dans les sciences sociales par de nombreux travaux de qualité concernant l'apprentissage dans les jeux vidéo, il nous apparaît que ceux-ci restent bien souvent focalisés sur des objectifs précis visant à évaluer l'efficacité d'un jeu en particulier à transmettre des informations ciblées. Nous n'avons ainsi au final vu que peu de travaux qui tentaient de faire émerger des connaissances plus générales sur la façon dont les jeux vidéo pouvaient participer d'une forme de transmission de connaissances, en prenant en compte les spécificités de ce médium, sans pour autant adopter une approche trop singulière pour être facilement généralisable. L'on pourrait cependant objecter que si les travaux sur ce sujet sont rares, peut-être cela est-il dû au fait qu'il ne présenterait que peu d'intérêt. Et en effet, avant de poser la question de comment étudier la transmission de connaissances à travers les jeux vidéo, il faudrait certainement se poser la question de pourquoi. Qu'est ce qui justifierait d'étudier la transmission de connaissances spécifiquement à travers les jeux vidéo -et à l'inverse- qu'est ce qui justifierait d'étudier les jeux vidéo via l'angle de la transmission de connaissances ? Et, question subsidiaire mais non moins importante, en quoi ces questions intéressent-elles la sociologie ?

Pourquoi poser la question de la transmission de connaissances pour les jeux vidéo spécifiquement ? Cette question vient soulever un point qui nous paraît capital et qui reviendra tout au long de notre exposé : qu'est-ce qui justifie de séparer l'étude des jeux vidéo de celle des autres médias ? Poser la question de la transmission de connaissances au travers du jeu vidéo c'est en effet déjà dire qu'il est pertinent de séparer ce médium des autres. Pour justifier cela l'on pensera tout d'abord au nombre de personnes que touche aujourd'hui le jeu vidéo. En effet, avec 1,8 milliards de joueuses et joueurs dans le monde² et un chiffre d'affaire de 4,3 milliards d'euros uniquement pour la France en 2017³, le jeu vidéo est aujourd'hui l'un des produits culturels les plus consommés, touchant aussi bien, bien que de manière inégale, les hommes que les femmes et les différentes classes

¹ Voir image 1 en annexe

² Voir article du site web spécialisé mygaming, 2016 en biblio.

³ Voir article du journal Le Monde, 2018 en biblio

d'âge. Mais l'importance de l'industrie vidéoludique aujourd'hui et l'étendue de ses publics ne suffisent pas seules à justifier la nécessité d'isoler spécifiquement les jeux vidéo dans l'étude la transmission de connaissances. L'on pourrait se demander par exemple quelle utilité il y aurait à séparer étude de la transmission de connaissances à travers le cinéma et étude de la transmission de connaissances à travers le jeu vidéo. Il n'est pas question ici de mobiliser une forme de sens commun qui postulerait une différence entre ces deux médiums sans plus de justification. Si la constitution du jeu vidéo comme objet d'étude à part entière doit se justifier, c'est tout d'abord du fait de l'existence d'un public spécifique. Nous ne nous attarderons pas immédiatement sur la description de ce qui fait la spécificité de ce ou de ces publics, mais la simple existence d'un terme comme celui de « gamers » et le fait que les jeux vidéo aient pu être traités comme une culture marginale nous poussent à nous questionner sur la spécificité des jeux vidéo. Il ne s'agit pas de considérer les jeux vidéo comme spécifiques car désignés comme tels dans le langage courant, mais d'a minima nous questionner sur les conséquences de la désignation des jeux vidéo comme culture à part entière. Comme nous le verrons plus tard les jeux vidéo et leurs pratiquant-es ne constituent pas une sphère fermée et imperméable à toute influence extérieure (Bourgonjon et Soetaert, 2013 ; Peyron, 2008), notamment celle d'autres médias, mais il nous semble néanmoins s'agir d'un milieu présentant suffisamment d'unité apparente pour être considéré avec autant d'attention que peuvent l'être le milieu de la musique et du cinéma.

Au-delà de la spécificité des publics, il est également important de soulever la question des spécificités du médium en lui-même. Par « en lui-même » nous entendons ici ce qui dans la forme même du médium va venir contraindre son utilisation par les usagers et la façon dont pourront notamment être transmises des informations dans le cas qui nous intéresse. La musique se caractérisera par une succession de sons contraignant les individus à employer leur ouïe, les livres imposeront l'utilisation des capacités de lecture (ou au minimum l'utilisation de la vue dans le cas des livres d'image), tandis que les films pourront nécessiter la mobilisation à la fois de l'ouïe et de la vue tout en requérant moins d'action de la part des individus que la lecture d'un livre. Il ne s'agit là évidemment que de quelques-uns des éléments faisant la spécificité de ces médiums, mais ils illustrent assez bien à notre sens en quoi ils imposent chacun à leur manière certaines formes de contraintes à la fois dans leur conception et dans leur réception. Nous ne nous risquons pas ici à poser une définition définitive et englobant toutes les formes existantes de jeux vidéo. Il n'existe en effet pas de définition résistant à l'épreuve de l'exception tant les formes que peuvent prendre les jeux vidéo sont multiples et protéiformes. Il nous semble cependant exister des traits notables et communs à l'ensemble des objets susceptibles d'être qualifiés de jeux vidéo, traits pouvant justifier la constitution du jeu vidéo comme objet de recherche à part entière. La notion de simulation (Frasca, 2003) nous

apparaît ainsi être un bon point de départ pour qualifier ce qui fait la spécificité des jeux vidéo. Les jeux vidéo viennent en effet simuler des environnements qui nécessiteront une action de la part des joueuses et joueurs pour se déployer. Cette simulation et cette nécessité d'interaction pourront chacune présenter des degrés différents de complexité : le jeu vidéo *Heavy Rain* pourra ainsi présenter une simulation relativement poussée et convaincante d'un environnement réel tout en nécessitant une interaction minimale pour que la simulation puisse continuer de se dérouler. A l'inverse, certains jeux pourront se présenter sous la forme de simples lignes de textes tout en laissant aux joueuses et joueurs un grand nombre d'interactions possibles avec l'univers. Ces éléments viennent souligner l'un des caractères fondamentaux du jeu vidéo : les jeux vidéo ne sont pas des choses qui se regardent ou qui s'écoutent, ce sont des choses qui se jouent. Si cette assertion pourrait paraître n'être rien de plus qu'un simple truisme, elle induit cependant un élément d'importance : ce n'est pas la même chose de regarder un jeu et d'y jouer, quand bien même aucune différence ne serait perceptible entre les deux positions d'un point de vue visuel ou sonore. L'expérience vidéoludique est inséparable de l'interaction entre le jeu et la personne qui joue, et si le jeu vidéo peut mobiliser des procédés narratifs et formes de médiation empruntant à d'autres médias comme l'image ou le son, cette interaction est un procédé qui lui est propre. Cet élément fait que si certaines analyses et clefs de lectures développées dans le cadre de l'étude d'autres médiums peuvent être remobilisées dans le cas des jeux vidéo (Wesp, 2014), il est néanmoins nécessaire d'en développer d'autres afin d'étudier quelles peuvent être les spécificités d'une transmission de connaissances dans un contexte vidéoludique.

Maintenant que nous avons exposé ce qui à nos yeux justifiait la consécration du jeu vidéo en tant qu'objet d'étude à part entière, il s'agit d'aborder la question de la pertinence d'une interrogation sur la transmission de connaissance dans un contexte vidéoludique. Nous avons déjà évoqué le large public que touchaient les jeux vidéo, il s'agit donc d'un médium susceptible de transmettre une information à un grand nombre de personnes et qui, du fait notamment de son caractère relativement récent, a peu été étudié, ce qui constitue pour nous déjà un premier point d'intérêt. Nous venons également d'aborder les spécificités de ce médium qui limitent l'importation d'analyses issues d'autres médiums et rendent nécessaire le développement de nouvelles approches, ce qui laisse envisager de possibles nouvelles découvertes sur la façon dont peuvent se transmettre des informations. Mais l'on pourrait objecter à ces différents points que les jeux vidéo sont avant tout des objets ludiques, bien loin de toute prétention informative ou éducative, contrairement par exemple à la presse ou à une partie de la télévision, et que l'intérêt d'observer comment informe un média qui ne cherche pas à informer semble quelque peu étrange, voir futile. Nous prenons le parti de renverser cette affirmation en considérant que c'est précisément parce que le jeu vidéo se présente avant tout comme un divertissement, comme quelque chose de peu sérieux et dépourvu de volonté éducative ou

informationnelle, qu'il est intéressant de regarder de quelle façon peuvent survenir des situations de transmission de connaissances dans un contexte où cela n'est pas attendu. A l'image des cultural studies nous considérons que ce n'est pas par ce qu'un produit culturel ne se présente pas comme un objet légitime et empreint de sérieux qu'il n'est pas traversé par des enjeux de pouvoirs. Il est par ailleurs à noter que s'il est difficile aujourd'hui dans une perspective bourdieusienne de définir quel serait le degré de légitimité culturelle (Bourdieu, 1979) des jeux vidéo, il n'en reste pas moins qu'un nombre important de jeux vidéo entendent traiter des sujets ancrés dans le réel de façon sérieuse. L'on trouvera par exemple ainsi, y compris parmi les plus gros succès vidéoludiques, des jeux s'encrant dans des contextes historiques connus, allant parfois même jusqu'à susciter des réactions parmi la classe politique⁴. Si l'intervention de politiques dans les débats entourant les jeux vidéo reste rare (au-delà des débats entourant la violence dans les et induite par les jeux vidéo), il n'est néanmoins pas étonnant que ces derniers soient source de débat. Si le recours à des éléments historiques est en effet fréquent, cela ne se fait pas nécessairement avec une extrême rigueur et l'Histoire s'en trouve déformée jusqu'à la limite de la propagande comme cela a pu être reproché à différents jeux de la licence *Call of Duty* (Rabino, 2013). Dans un contexte où l'Histoire est fréquemment la source de débats et de conflits voir de récupérations politiques (Offenstadt, 2014), il est peu étonnant que son utilisation dans les jeux vidéo suscite des réactions, et cela nous pousse à nous poser des questions sur la façon dont de tels éléments peuvent être transmis à travers les jeux vidéo et quelles sont les conséquences de cette transmission. Car l'utilisation de l'Histoire dans les jeux vidéo comme nous le verrons répond à des contraintes ludiques, et les concepteurs n'hésitent pas à mélanger références passées et actuelles afin de bâtir des univers facilement compréhensibles et propices à l'amusement (André, Lécole-Solnychkine, 2011). La question de l'utilisation de l'Histoire dans les jeux vidéo n'est qu'un élément parmi d'autres pouvant nous amener à nous questionner sur la transmission de connaissances dans un contexte vidéoludique, mais elle nous permet d'illustrer à quel point cette question est une question vive.

⁴ Voir article du journal Le Monde, 2014 en biblio

Du reste, la question de l'apprentissage au travers des jeux de façon générale et des jeux vidéo en particulier est une question ayant déjà été soulevé, notamment à travers la notion d'éducation informelle (Brougère, 2002). Cependant il ne nous semble pas que ces questionnements aient trouvé beaucoup d'écho et qu'aujourd'hui, alors même que l'industrie vidéoludique n'a cessé de croître, beaucoup reste à faire dans l'étude des mécanismes de transmission des connaissances dans les jeux vidéo. En effet, si un concept tel que celui d'éducation informelle nous paraît particulièrement pertinent dans l'étude des mécanismes de transmission de connaissance dans les jeux vidéo, les travaux le mobilisant semblent s'être d'avantage tournés vers la question des apprentissages informels dans la sphère du travail (Cristol et Muller, 2013), délaissant par là même des objets en apparence plus ludique.

Se pose enfin la question de l'intérêt sociologique de cet objet. Des différentes disciplines susceptibles de traiter la question de la transmission de connaissances à travers les jeux vidéo, la sociologie ne nous semble en effet pas apparaître comme la plus évidente. L'on pourrait penser ainsi que les neurosciences ou les sciences de l'information et de la communication seraient plus à même de se pencher sur ces questions. Il ne faut cependant pas oublier que la pratique des jeux vidéo, au même titre que la lecture ou le visionnage de films, n'est pas une pratique isolée et déconnectée du monde social. Ainsi, si les disciplines citées ci-dessus ont pu à leur manière apporter des informations précieuses sur la consommation de produits culturels, la sociologie de la culture ne s'en est pas moins intéressée à sa façon à la question de la consommation culturelle et à ses conséquences. Nous ne voyons donc pas pour quelle raison le sujet de la transmission de connaissance à travers les jeux vidéo échapperait d'avantage qu'un autre à l'analyse sociologique tant qu'il est abordé à partir d'un angle qui se prête à ce type d'analyses. Car il faut tout de même admettre que l'approche sociologique a ses limites et pourrait s'avérer moins pertinentes que d'autres approches disciplinaires si l'on cherchait à par exemple à rendre compte de mécanismes de transmission précis prenant place à une échelle individuelle lorsque les personnes jouent, ce n'est cependant pas notre intention. Plutôt qu'une étude précise des mécanismes par lesquels joueuses et joueurs intègrent une information donnée durant une session de jeu, nous souhaitons parvenir à éclairer la façon dont les jeux vidéo peuvent participer à une forme de transmission culturelle en étant le véhicule de certaines formes de représentations. Autrement dit, il s'agit moins de regarder la façon dont se manifeste et ce qui peut faire ou non le succès d'une transmission de connaissances prenant place dans un contexte vidéoludique que de comprendre les conditions qui rendent possible une telle transmission et les éléments qui la contraignent.

C'est ainsi que nous espérons donc au travers de la présente recherche parvenir à contribuer à une

meilleure compréhension de la façon dont peuvent se manifester des situations de transmission de connaissances dans le contexte ludique de la pratique des jeux vidéo.

Nous exposerons notamment ici l'importance que peuvent avoir le capital social et les pratiques culturelles extra vidéoludiques sur la transmission de connaissances dans les jeux vidéo, ainsi que la façon dont la consommation d'un produit culturel pourra venir conditionner la réception future d'autres produits culturels. Nous développerons ainsi notamment la notion de « capital technico-ludique » visant à rendre compte de l'influence des expériences passées sur les expériences futures dans le cas de la pratique des jeux vidéo. Il s'agira également ce faisant de montrer l'intérêt d'une approche des pratiques culturelles qui ne soit pas statique et interroge les pratiques des individus sur la durée en regardant la façon dont ces pratiques se construisent. Il s'agit donc ici non seulement de traiter d'un produit culturel bien particulier, mais d'en plus le faire via une approche différentes de celles que l'on peut voir lorsqu'il s'agit d'étudier les effets de la réception de productions culturelles.

II Cadre théorique

Il nous faut ici avant d'aller plus loin apporter quelques éléments de définition et préciser notre positionnement théorique, notamment en ce qui concerne la notion de culture. Privilégier un courant théorique plutôt qu'un autre vis-à-vis de la culture n'est pas une mince affaire dans le cas du jeu vidéo tant l'objet en lui-même est difficile à qualifier. Nombreux sont les débats entourant la question de son statut : le jeu vidéo est-il un art, est-il un jeu, un jouet, un logiciel informatique, peut-il être un sport ? Aucun consensus ne semble réellement se dégager, bien que l'on puisse selon nous affirmer que la reconnaissance des jeux vidéo comme quelque chose de « sérieux » s'est continuellement accrue au fil des années (Meunier, 2017). Si nous considérons qu'il ne revient dans tous les cas pas au sociologue de statuer a priori sur le qualificatif adéquat à apposer à un objet, ce flou entourant les jeux vidéo n'aide pas à saisir par quel bout l'aborder. Il nous a cependant semblé que mobiliser certaines des postures de la théorie critique et de ses héritiers pourrait nous aider à contourner ce problème. Cette posture consiste en effet à ne pas considérer l'art comme quelque chose de séparé du reste de la société (Magis, 2016), et à considérer qu'il n'y a pas de différences entre les médias et les autres moyens de diffusion culturelle (Voirol, 2008). Cette position nous permet de considérer la question de la qualification de ce qu'est le jeu vidéo comme secondaire car quel que soit son statut, qu'il soit une œuvre d'art ou un média, il s'agit de l'étudier comme un produit culturel conçu au sein d'une société et d'une époque données. Dans cette perspective, toutes les productions culturelles viennent véhiculer des représentations en lien avec leur contexte de conception, elles sont en quelque sorte le fruit de la société dans laquelle elles émergent sans cependant qu'existe un lien mécanique purement déterminé entre les deux. Les œuvres culturelles sont des témoins de leur époque sans être entièrement déterminées par elle, nous faisons ainsi le choix de considérer la culture dans une perspective dynamique dans le sens où elle est le produit d'une société mais peut également en retour venir l'influencer (Béra et Lamy, 2011). Cette posture nous paraît intéressante dans le sens où, sans ignorer les déterminants qui viennent peser sur la production d'œuvres culturelles et sur leur réception, elle laisse cependant une certaine marge de manœuvre aux acteurs, ce qui nous paraît particulièrement pertinent dans le cas de l'étude de la transmission de connaissances à travers les jeux vidéo. Nous avons en effet pu constater lors de notre précédent travail sur les jeux vidéo où nous mobilisions déjà cette approche une certaine capacité chez les joueuses et joueurs à prendre du recul sur les contenus vidéoludiques, voir dans certains cas, à peser sur ces contenus. Le fait est en effet que les contenus des jeux vidéo peuvent être la source de débats entre les joueuses et joueurs en lien avec des questions d'actualités, débats qui peuvent venir peser sur le développement de futurs jeux, illustrant l'intérêt qu'il peut y avoir à prêter attention non pas seulement à ce qui précède ou ce qui

suit la production d'une œuvre culturelle mais au deux. Il ne s'agit donc pas de regarder uniquement la production d'un unique produit ayant un début et une fin, mais plutôt d'observer un continuum de productions susceptibles d'évoluer en même temps qu'une société dont elles peuvent véhiculer des représentations tout en l'altérant. En un sens, cette approche pourra rappeler les travaux de Patricia Ewick et Susan Libley sur la construction sociale de la légalité (Ewick et Sibley, 2004) où l'interprétation que les individus font du droit vient être conditionnée par des schèmes d'interprétation établis tout en venant modifier légèrement ces schèmes d'interprétation. Ce type d'approche permet ainsi de prêter à la fois attention aux déterminants sociaux et aux marges de manœuvre des individus.

Une fois tranchée, ou peut-être devrions nous plutôt dire esquivée, la question du statut du jeu vidéo, celui-ci n'en reste pas moins un produit culturel sur lequel donc sont susceptibles d'être transposées un certain nombre d'analyse répandues au sein de la sociologie de la culture. Difficile notamment, dès lors qu'il est question de culture, de ne pas évoquer les sujets de l'héritage culturel et des questions de légitimité culturelles tant l'usage de ces concepts développés par Pierre Bourdieu (Bourdieu, 1964 ; Bourdieu, 1979) s'est répandu. Ces concepts ont en effet été fréquemment mobilisés au sein de la sociologie de la culture, ce qui n'est guère surprenant tant ceux-ci ont pu prouver, et prouvent encore aujourd'hui, leur efficacité dès lors qu'il s'agit de rendre compte et d'analyser les phénomènes de consommation culturelle. Comme nous l'avons déjà évoqué plus avant, il nous semble cependant complexe de mobiliser ce type d'approche. Non pas que nous considérons les jeux vidéo comme des produits culturels plus singuliers que d'autre et qui échapperaient donc aux approches classiques de la sociologie, mais les études qui permettraient de situer où se placerait le jeu vidéo sur l'échelle bourdieusienne des pratiques légitimes nous semblent manquer d'une part, et d'autre part le caractère encore relativement récent de cette pratique nous parait rendre peu pertinent l'utilisation du concept d'héritage culturel. Difficile en effet pour une génération d'hériter d'une pratique peu répandue chez leurs aîné-es.

Du reste, d'autres modèles entendent aujourd'hui rendre compte des pratiques culturelles actuelles. Il semblerait ainsi aujourd'hui que les pratiques culturelles les plus légitimes ne se caractérisent plus aujourd'hui par la consommation de biens culturels caractérisés comme « légitimes » (grande littérature, musique classique...), mais par un modèle de consommation culturelle dit omnivore (Lizardo, 2014). La stratification des pratiques culturelles aurait ainsi évolué depuis les travaux de Pierre Bourdieu, invitant à revoir les grilles d'analyse des pratiques de consommation culturelle et de leur légitimité. Cependant, si ce modèle de l'omnivorerie comme pratique de consommation culturelle dominante invite à réactualiser les analyses se basant sur le concept de légitimité culturelle, elle ne vient pas pour autant en bouleverser le postulat, à savoir qu'il existerait une certaine légitimité liée aux différentes pratiques de consommation culturelle et que la

légitimité des biens consommés serait fortement corrélée à la classe sociale des individus. Il existe en revanche d'autres modèles qui viennent eux directement questionner la réalité de cette stratification et sa corrélation avec les différentes classes sociales. Il en va ainsi de la sociologie de la diversité culturelle de Hervé Glevarec et Michel Pinet (Glevarec et Pinet, 2013) qui vient questionner la pertinence du concept de domination culturelle. En effet selon les recherches de Glevarec et Pinet, il n'y aurait pas aujourd'hui de frange dominante de la population qui dominerait l'autre par sa consommation exclusive de grande culture. En réalité la consommation d'opéra, de musique classique ou encore de littérature serait en baisse pour l'ensemble de la population et représenterait une frange marginale des pratiques culturelles, y compris chez les populations les plus aisées. En plus de l'affaiblissement généralisée de la consommation de ces produits culturels, il n'y aurait plus d'unité des pratiques de consommation culturelle au sein d'une même classe sociale. On ne trouverait pas d'homogénéité entre les pratiques d'individus appartenant à la même classe sociale et celles-ci ne semblent donc plus pertinentes pour comprendre les pratiques culturelles des personnes. Plutôt que des pratiques culturelles légitimes ou non organisées en fonction des classes sociales, il y aurait des archipels de goûts pouvant mêler à la fois des pratiques traditionnellement considérées comme légitimes et d'autres considérées comme non légitimes. S'il existe une classe de goûts concentrant les pratiques légitimes traditionnelles et négligeant les autres pratiques, y compris celles s'étant récemment vues légitimées, cette classe se caractérise davantage par l'âge avancé des personnes qui la composent que par un niveau de vie ou de diplômes élevé. Il n'y aurait donc plus de domination culturelle du fait d'une part d'une reconnaissance dans les sociétés occidentales modernes de toutes les cultures comme étant légitimes et valables, et d'autre part du fait que les individus n'orienteraient pas leur goût dans une logique de domination culturelle.

Si ce modèle mérite selon nous d'être pris en compte, cela ne suffit cependant pas à écarter définitivement le modèle bourdieusien. Le concept d'héritage culturel a en effet été remobilisé et retravaillé depuis ses premières utilisations en le précisant et l'adaptant à des contextes plus actuels. Dans un article sur les familles au musée, Samuel Coavoux vient ainsi effectuer une distinction entre transmission de l'appétence et transmission de la compétence (Coavoux, 2015). Autrement dit, ce que les enfants héritent de leurs parents, ce n'est pas nécessairement d'une compétence et d'une maîtrise de certains produits culturels, mais peut également être une simple curiosité. Des parents qui seraient par exemple désireux que leur enfant s'intéresse à l'art mais sans pour autant être des amateurs ou amatrices qualifié-es dans le sens où ils ne maîtrisent pas les codes et clefs de compréhension inhérents au domaine, pourront le ou la pousser vers cette pratique culturelle, transmettant une appétence, tout en le laissant acquérir les compétences associées à cette pratique culturelle par ses propres moyens. Cette distinction nous semble utile pour comprendre comment le

goût pour une pratique peut être transmis à une génération sans pour autant que la génération précédente soit adepte de cette pratique. Autre travail qui vient réactualiser le concept d'héritage culturel : celui de Sylvie Octobre, Christine Détrez, Pierre Mercklé et Nathalie Bertomier à partir d'une enquête longitudinale sur les pratiques des adolescent-es (Octobre, Détrez, Mercklé et Bertomier, 2011). Là aussi le caractère direct et prédéterminé de ce qui est hérité des parents par les individus est nuancé. Plutôt que le goût pour des types d'œuvres culturelles, ce seraient ainsi des compétences culturelles que les parents transmettraient à leurs enfants. Par exemple, des parents qui écouterait du jazz, du rap, de la world music et de la musique classique ne transmettront pas nécessairement le goût pour ces musiques là à leurs enfants mais plutôt une forme d'aptitude à l'éclectisme musical. Cette idée ne remet donc pas fondamentalement en cause le fait que certaines personnes seraient mieux loties que d'autre au niveau de leur héritage culturel, mais elle vient expliquer cette inégalité via un processus de transmission culturelle moins rigide et mécanique que ne l'est celui de la notion classique d'héritage culturel. Cette approche a pour avantage de permettre d'expliquer le phénomène de culture générationnelle que l'on peut observer par exemple dans le cas de la musique où chaque génération plébiscitera un style de musique qui n'était pas celui de ses parents, sans pour autant que cela n'entre en contradiction avec l'idée qu'il existerait une forme de transmission culturelle. Si les goûts culturels des enfants ne sont pas ceux de leurs parents ce n'est pas par ce qu'il n'y a pas de transmission culturelle, mais par ce que celle-ci ne se fait pas directement sur les goûts. Encore une fois il s'agit là d'une approche permettant d'envisager l'étude de phénomènes de transmission culturelle dans le cadre d'une pratique vidéoludique même dans le cas où les parents des personnes jouant aux jeux vidéo ne seraient pas amateurs ou amatrices de jeux vidéo. Autre élément d'intérêt soulevé par Octobre, Détrez, Mercklé et Bertomier : l'importance dans la formation des pratiques culturelles des individus des frères et sœurs et de la socialisation secondaire. La fratrie et les groupes de pairs seront en effet plus à même d'initier les personnes à des pratiques culturelles peu répandues ou inexistantes à l'époque de leurs parents, les pratiques culturelles pouvant par ailleurs avoir un impact fort dans la constitution des réseaux sociaux des individus. Olivier Galland dans un article sur l'évolution de la transmission culturelle vient également souligner l'importance cruciale qu'ont prises aujourd'hui les amis, notamment au moment de l'adolescence, dans la formation de l'identité des individus. Cette importance des amis est également à mettre en lien avec l'importance de l'industrie culturelle aujourd'hui et aux valeurs qu'elle est susceptible de transmettre et dont s'emparent les adolescent-es (Galland, 2006).

Il semble donc que si les approches classiques de la sociologie de la culture mobilisant les concepts de culture dominante et d'héritages culturel semblent mal se prêter à une étude des jeux vidéo, la sociologie de la consommation culturelle a su s'actualiser et adapter ses outils d'une façon

qui les rend plus facilement mobilisables dans le cadre de l'étude de l'objet qui nous intéresse ici. S'il nous paraît donc difficile d'évacuer d'emblée ces approches théoriques, il nous paraît cependant également difficile de ne pas évoquer celles de la sociologie de la réception culturelle. Cette sociologie de la culture, d'avantage axée sur la façon dont les individus reçoivent et s'approprient les produits culturels que sur les éléments qui déterminent leur consommation, apparaît en effet d'avantage apte à rendre compte des conséquences des pratiques culturelles. Et dans le cadre d'une étude sur des phénomènes transmission de connaissance, il nous semble indispensable de regarder ce qu'il se passe du côté de la réception de ces connaissances ainsi que les comportements des récepteurs et réceptrices face à ces connaissances.

Ces approches apportent donc toutes deux leurs lots d'explications et d'angles morts, la sociologie de la consommation culturelle nous apparaissant comme utile pour expliquer les origines de la répartition des pratiques culturelles et leurs déterminants tandis que la sociologie de la réception culturelle sera plus à même d'analyser les modalités et les effets de la consommation (Lahire, 2009). Il nous semblerait par conséquent dommage de considérer ces deux approches comme contradictoires plutôt que complémentaires.

A présent que nous avons exposé notre positionnement vis-à-vis de la culture et des approches sociologique la concernant, il est un autre positionnement qu'il nous faut éclaircir : celui qui est le nôtre vis-à-vis de la pratique des jeux vidéo. Il nous semble en effet que la position du chercheur ou de la chercheuse face à son objet n'implique pas la même chose selon le degré de familiarité entretenue avec lui. En l'occurrence, il serait malhonnête dans notre cas de faire comme si notre intérêt pour les jeux vidéo était un intérêt purement scientifique, motivé uniquement par la volonté de contribuer aux recherches sur un objet encore récent et sur lequel il y aurait donc encore beaucoup à dire. Nous sommes en effet nous-même joueurs et l'intérêt que nous portons aux jeux vidéo est aussi celui d'un amateur et d'un passionné. Notre positionnement n'est donc pas neutre – le ou la sociologue peut-il ou elle l'être de toute façon quel que soit l'objet ? – et implique un certain nombre de précautions vis-à-vis des notions déjà ancrées dans notre esprit sur le jeu vidéo. Il nous semble ainsi important, comme préconisé par Philippe Bonfils et Michel Durampart, d'interroger notre position vis-à-vis d'un objet technique comme le jeu vidéo, les objets techniques nécessitant notamment un certain degré d'investissement personnel pour être appréhendés (Bonfils et Durampart, 2013). Cela ne signifie pas pour autant que cette familiarité vis-à-vis du médium ne serait qu'un désavantage. Elle peut en effet s'avérer utile dans la mesure où elle implique une connaissance plus ou moins fines de certains éléments qui pourraient apparaître comme flous voir étrangers pour le profane. Nous ne parlons pas ici d'être simplement joueuse ou joueur de jeux vidéo et d'en avoir une pratique régulière, mais d'avoir aussi une certaine connaissance de leur fonctionnement et des

mécanismes qui les sous-tendent. En effet, comme le souligne Sébastien Hock-Koon, des connaissances en game design peuvent notamment s'avérer particulièrement utiles lorsqu'il s'agit d'étudier les jeux vidéo (Hock-Koon, 2011). Outre ces connaissances en game design, la connaissance des jeux vidéo, du vocabulaire qui les entoure et de leur fonctionnement que nous avons pu acquérir en tant que praticien nous semble pouvoir nous permettre d'éviter quelques écueils et imprécisions tels que ceux auxquels nous avons pu être confrontés à la lecture d'articles rédigés par des personnes visiblement peu familières des jeux vidéo et qui ont pu faire grincer des dents à la fois l'amateur et le chercheur qui est en nous.

Pour clore enfin cette présentation de nos positionnements théoriques, nous souhaiterions évoquer le rôle que nous donnons au jeu vidéo dans notre étude. Le terme de rôle est important ici car il souligne le fait que nous considérons le jeu vidéo comme un acteur, et pas comme un simple objet passif attendant d'être consommé. Cette position fait écho à l'idée d'agentivité développée par Bruno Latour (Latour, 1994), et renvoi à l'idée qu'un objet possède une capacité d'action autonome. Autrement dit, la façon dont l'objet est conçu et ce qu'il contient aura une influence sur la façon dont il sera employé et sur ce qu'il fera aux personnes qui l'emploieront, les effets de l'objet pouvant être imprévus et aller au-delà de ce qui avait été envisagé par ses concepteurs. Une porte à rabat automatique pourra ainsi avoir été conçue dans l'idée d'éviter les courants d'air dans une pièce, mais sa conception aura également pour conséquence que la porte nécessitera davantage de force physique pour être ouverte qu'une autre dépourvue de rabat, et pourra même si l'on n'y prend pas garde se retourner contre un usager inattentif en se refermant brusquement sur lui. Si cette idée peut paraître anodine au premier abord, il nous semblait important de la mentionner d'emblée car elle implique de porter notre regard dans notre étude sur des éléments qui autrement auraient pu nous paraître négligeables, notamment sur les mécanismes et les contenus vidéoludiques.

Lorsque l'on parle de transmission de connaissances à travers les jeux vidéo, il convient de préciser ce que l'on entend via cette expression. Notre interrogation initiale se fonde notamment sur l'idée que les médias culturels contribueraient tous à leur façon à la transmission de diverses formes d'informations et représentations qui participeraient à la formation des représentations que se font notamment les individus de la société et d'eux-mêmes. L'on pourra ainsi voir par exemple comment le visionnage de séries télévisées par des adolescent-es pourra participer à la formation de leurs identités de genre (Pasquier, 2002). Pour ce faire, nous avons pensé que le recours à la notion d'éducation informelle pourrait s'avérer particulièrement pertinent. Cette notion que l'on pourrait définir comme une forme de transmission de connaissances prenant place dans une situation où elle n'était pas attendue nous paraît se prêter assez bien au contexte vidéoludique (Brougère, 2002). En effet une situation d'éducation informelle peut avoir lieu sans que l'objet vecteur de la transmission n'ait été conçu avec l'idée d'apprendre quoi que ce soit, et sans non plus que la personne réceptrice de la transmission ait conscience d'apprendre quoi que ce soit, impliquant que de telles situations peuvent surgir durant n'importe quelle activité vidéoludique. Elle ne doit pas être confondue avec le concept de connaissances tacites, développé notamment par Michael Polanyi (Polanyi, 1966). En effet la notion de connaissances tacites, plutôt qu'une situation de transmission de connaissance, désigne une connaissance que l'on a conscience de posséder mais que l'on peut difficilement exprimer (Catinaud, 2015). Il est tout à fait envisageable que les jeux vidéo soient à l'origine de l'acquisition de connaissances tacites, mais rien ne dit que les connaissances tacites sont nécessairement transmises lors de situations d'éducation informelle ni que les situations d'éducation informelle engendrent nécessairement des connaissances tacites, les deux notions ne sont donc pas liées entre elles. Malgré l'intérêt apparent de la notion d'éducation informelle, il semblerait malheureusement que si dès le début des années 2000 avait été émise l'idée que les jeux vidéo pourraient être un terrain particulièrement intéressant pour l'étude de l'éducation informelle (Pasquier, 2002), les travaux sur ce sujet ne se soient guère développés, du moins à notre connaissance. Si cette notion a pu connaître un certain succès, reformulée parfois en apprentissages informels, il semblerait que ce soit surtout dans le domaine de la formation professionnelle et du travail (Cristol et Muller, 2013). Il nous paraît pourtant particulièrement intéressant de mobiliser cette notion dans l'étude de médias en apparence aussi anodins et en même temps aussi répandus que les jeux vidéo, surtout si l'on prend en compte le fait que, tout comme le cinéma, ils sont susceptibles de contribuer à la formation des représentations mentales des individus dès leur plus jeune âge. De plus, les jeux vidéo étant principalement considérés comme un loisir, comme des objets ludiques et donc peu sérieux, l'on pourrait imaginer qu'une attention moindre soit portée à leurs contenus et aux idées qu'ils pourraient véhiculer. Si la question de l'éducation dans et au travers des jeux vidéo a pu susciter un intérêt, il semblerait que cet intérêt soit surtout dirigé aujourd'hui vers les « serious

games ». Ces jeux qualifiés de sérieux font miroiter depuis plusieurs années déjà l'idée de voir émerger de nouveaux médiums particulièrement efficaces pour faire apprendre des choses, particulièrement à des élèves, du fait notamment de leur caractère ludique qui permettrait d'intéresser et d'accrocher plus efficacement les individus en leur permettant d'apprendre en s'amusant. Les serious game intéressent aujourd'hui aussi bien les marques que les institutions publiques (Potier, 2017), cette apparente reconnaissance institutionnelle pouvant possiblement expliquer ce qui a pu pousser les chercheuses et chercheurs à s'y intéresser. Cependant, malgré la croissance du secteur les serious game restent marginaux au sein de l'industrie vidéoludique et l'étendue de leur public demeure difficilement comparable à celle des jeux vidéo. Cela ne signifie bien évidemment pas qu'ils ne méritent pas d'attention, mais nous avons préféré nous intéresser à un média à l'impact potentiel beaucoup plus étendu et pour lequel l'intérêt des publics notamment jeunes est manifeste, les serious game peinant encore pour le moment à intéresser le grand public. De plus, le propre même des serious game et d'être conçus dans une visée éducative ou du moins informationnelle, les personnes les utilisant étant en retour conscientes la plupart du temps des intentions du jeu. En somme rien d'informel ici, l'on joue pour apprendre quelque chose, avec un outil conçu pour apprendre quelque chose, et on le sait. En conséquence, les études sur les serious game se portent davantage sur l'évaluation de l'efficacité de ces derniers à atteindre leurs objectifs et donc sur l'examen de quels mécanismes apparaissent comme les plus intéressants à utiliser et à mettre en place au sein de ces jeux pour satisfaire à leurs ambitions. Si les serious games se prêtent donc bien à une étude précise de mécanismes de transmission situés dans une situation où la volonté éducative est connue (voir notamment Fourquet-Courbet et Courbet, 2015), ce n'est cependant pas notre ambition ici.

III Etat de l'art

Notre ambition ici est d'étudier la façon dont des situations de transmission de connaissance, notamment informelles, peuvent prendre place dans un contexte vidéoludique. Et lorsque l'on pose la question de la transmission de connaissances à travers les jeux vidéo, il peut être intéressant de se pencher dans un premier temps sur ce qui va pouvoir être transmis dans les jeux vidéo. Autrement dit : les contenus des jeux et ce qui va venir déterminer la présence de ces contenus. A cet effet, il nous apparaît important de rappeler dans un premier temps un élément primordial : les jeux vidéo sont tout d'abord des produits culturels fortement corrélés à des enjeux économiques.

L'origine des contenus vidéoludiques

Dans une étude sur les réseaux de production des jeux vidéo Jennifer Johns vient notamment souligner l'importance de la répartition géographique des principaux producteurs de jeux vidéo (Johns, 2006). Aujourd'hui encore les principaux producteurs et éditeurs de jeux vidéo sont situés aux Etats-Unis et au Japon, le seul éditeur majeur de jeux vidéo en Europe étant l'éditeur français Ubisoft dont une grosse partie est cependant située au Canada. Et bien que les ventes de jeux vidéo soient largement internationalisées, des spécificités géographiques demeurent, les modes de production et les traditions n'étant pas les mêmes, notamment dans le cas du Japon. De plus, les ventes de jeux vidéo restent très largement concentrées en Europe, en Amérique du Nord et au Japon, bien que les marchés Coréens et Chinois aient connus une croissance importante ces dernières années. Pour la plupart des grosses productions vidéoludiques, celles rencontrant le plus de succès du point de vue des ventes, les personnes développant les jeux sont contraintes de passer par un éditeur qui se chargera du marketing et de la distribution. Les éditeurs ont donc un très gros poids sur les productions puisque ce sont eux qui financent les studios de développement, et ont donc bien souvent le dernier mot sur ce que sera le jeu final et sur ce qu'il contiendra, entraînant de fréquentes tensions entre développeurs et éditeurs. Les motivations des éditeurs étant tout d'abord économiques, ces derniers cherchent tout d'abord à publier des jeux les plus susceptibles possibles de plaire à un large public, et donc à adapter ces jeux aux attentes des populations cible, ou tout du moins à ce que les éditeurs considèrent comme étant les attentes des populations cible. Non seulement les productions vidéoludiques sont majoritairement occidentales, mais l'on peut donc de surcroît s'attendre à ce qu'une fois passé le filtre des éditeurs, la majorité des productions soient calibrées pour un public

majoritairement occidental. Cela est d'autant plus marquant lorsque l'on prend en compte qu'en dépit du fait que l'on pourrait penser les jeux vidéo comme des médias universels traversant les frontières, une forte localisation des productions vidéoludique demeure. C'est notamment le cas des productions japonaise qui, si elles ont connu pour certaines d'importants succès internationaux (on pensera notamment à la série de jeux *Pokémon* ou *Final Fantasy*, demeurent encore pour un certain nombre cantonnées au Japon. Et même si cela apparaît de façon moins flagrante, il existe également comme le souligne Jennifer Johns des jeux produits par exemple aux Etats-Unis qui subiront des modifications avant d'être exportés en Europe. Le lien entre contenus des jeux, impératifs commerciaux et publics apparaît de façon parfois particulièrement évidente. C'est notamment le cas pour la licence de jeux de combats *Street Fighter* où le jeu *Street Fighter V* paru en 2016 a vu apparaître pour la première fois la possibilité d'incarner un personnage arabe en même temps que le jeu était également le premier de la licence à être officiellement commercialisé en Arabie Saoudite⁵. Il en découle que bien souvent, les référentiels présents dans les jeux vidéo sont des référentiels à dominance occidentale : dans le jeu de stratégie *Age of Empires II : The Age of Kings* paru en 1999, il est proposé d'incarner différentes civilisations qu'il faudra développer à travers le moyen-âge en amassant des ressources, construisant des bâtiments, enrôlant des unités et triomphant des adversaires sur le champ de bataille. Et si le jeu propose d'incarner différentes civilisations d'Europe, d'Asie et du Moyen-Orient, la majorité des civilisations demeure occidentale. De plus, si l'aspect visuel des bâtiments diffère selon les civilisations, celui de la majorité des unités reste le même quel que soit la civilisation choisie et renvoi à l'esthétique du Moyen-Âge occidental.

Si ces choix de représentation peuvent être liés aux zones géographiques des concepteurs et à leurs représentations culturelles, ils peuvent aussi être liés au fait qu'ils offrent des repères connus et facilement compréhensibles pour le public. Thomas Rabino note ainsi que l'Europe médiévale constitue par exemple un contexte connu et facilement identifiable offrant une sorte d'univers prêt à l'emploi pour les développeurs, le contexte historique et l'imaginaire qui lui est lié se prêtant bien à l'utilisation de mécanismes tournant autour d'affrontements militaires dans les jeux de stratégie, et permettant aux joueurs et joueuses d'identifier rapidement de quoi il retourne en étant en terrain connu (Rabino, 2013). Rabino note également que certains jeux n'hésitent pas à détourner l'Histoire, de façon parfois presque propagandiste, comme dans le cas de la série de jeux *Call of Duty* où le jeu *Call of Duty Black Ops II*, paru en 2012, prenant place dans l'Afghanistan des années 80 vient minimiser l'importance de l'alliance antisoviétique entre les Etats-Unis et les moudjahidin. Il est intéressant par ailleurs de souligner l'évolution de cette série de jeux américains où les premiers volets, parus à partir de 2003, permettaient d'incarner des soldats de différents pays pendant la seconde guerre mondiale,

⁵ Voir article du journal Le Monde, 2015 en biblio

tandis que les jeux suivant ne permirent plus que d'incarner un soldat américain dans des guerres contemporaines prenant place pour la plupart au Moyen-Orient.

Il est intéressant également de noter qu'il n'y a pas que la culture du public cible qui puisse être prise en compte dans la conception des jeux et que ce peut être aussi le cas du contexte d'utilisation du jeu. Manuel Boutet note par l'exemple dans l'élaboration d'un jeu multijoueur en ligne la prise en compte des contraintes d'emploi du temps des personnes jouant au jeu afin de leur permettre de s'investir dedans sans que cela soit rendu trop compliqué du fait de mécaniques de jeu trop chronophages (Boutet, 2008). Dans un autre papier, Manuel Boutet et Hovig Ter Minassian notent en effet l'importance que peuvent avoir les contraintes temporelles sur l'utilisation des jeux vidéo par les individus (Ter Minassian et Boutet, 2015). Il s'agit là d'un élément important et que l'on pourrait pourtant facilement oublier dans ce qui conditionne le contenu d'un jeu. Cette influence du contexte de jeu est particulièrement flagrante si l'on compare les jeux sur console portable ou sur téléphone mobile avec des jeux sortant sur consoles de salon ou ordinateur. Les jeux sur téléphone portable seront le plus souvent adaptés à des sessions de jeu courtes demandant peu d'investissement sur le long terme, plus propices à par exemple une utilisation dans les transports en communs mais aussi d'avantage susceptibles de provoquer de la lassitude sur des longues sessions de jeu, tandis que les jeux sur PC ou consoles de salon seront souvent plus longs et moins répétitifs, laissant plus de place à des développements scénaristiques.

On ne peut négliger l'impact que peuvent avoir ces représentations véhiculées par les jeux vidéo sur les joueuses et les joueurs, le transfert de représentations étant opérant même dans le cas où elles se présenteraient sous une forme ironique et où les personnes marqueraient une certaine forme de distanciation vis-à-vis de ces contenus (Kline, 2003), certaines personnes pouvant par ailleurs très bien adopter une forme d'apathie critique lorsqu'elles jouent à un jeu vidéo (Bourgonjon et Soetaert, 2013). Il nous semble cependant utile d'évoquer ici le concept d'agencements marchands développé par Michel Callon, afin de souligner le fait que cette influence des jeux sur les joueuses et joueurs puisse ne pas être nécessairement unilatérale. Cette notion d'agencements marchands développe en effet l'idée que les consommateurs, les personnes ciblées par les produits, participeraient eux-mêmes à la définition des produits qui leur sont proposés (Callon, 2008). Cela implique que les amatrices et amateurs de jeux vidéo pourraient avoir via leurs retours une certaine forme d'influence sur les contenus, et ne seraient donc pas que des réceptrices et récepteurs passifs et passives dont les attentes seraient définies de façon unilatérale et arbitraire par les concepteurs. De plus, le développement des réseaux sociaux et des contenus dématérialisés sur internet nous semble avoir été propices à un renforcement de ces interactions entre joueur-euses et concepteurs. Depuis plusieurs années déjà, il est possible pour les joueuses et joueurs de développer leurs propres contenus venant modifier des

jeux déjà existants (communément appelés mods) et de les partager ensuite en ligne pour les rendre disponibles aux autres personnes jouant à ces jeux. Il peut même arriver parfois que ces modifications non officielles soient officialisées et intégrées au contenu de base du jeu : ce fut notamment le cas pour un mod du jeu *Age of Empires II* évoqué plus haut. Dans la version de base du jeu, l'architecture des bâtiments de la civilisation indienne était en tout point semblable à celle des bâtiments des civilisations moyen-orientales du jeu (Sarasins, Turcs...), un modérateur (personne développant des mods) proposa alors un mod modifiant l'intégralité de l'architecture des bâtiments indiens pour leur donner un aspect unique et plus proche de l'architecture indienne réelle, mod qui fut par la suite remarqué par les développeurs qui l'intégrèrent de façon officielle au jeu via une mise à jour. Il s'agit là d'un exemple singulier, mais il illustre bien la façon dont les joueurs et joueuses peuvent peser directement sur le contenu des jeux, pouvant aller jusqu'à entraîner une modification du contenu de jeux déjà existants. Si dans cet exemple-ci la modification du jeu s'est faite à l'initiative d'une seule personne, il est cependant probable que sans le succès rencontré par le mod auprès de la communauté du jeu, celui-ci n'aurait pas été remarqué puis intégré au jeu par les développeurs. De plus, l'expression des attentes des joueuses et joueurs vis-à-vis des contenus vidéoludiques prend fréquemment des formes collectives. Le cas de la controverse du Gamergate⁶ nous semble emblématique de ces mouvements collectifs et de leurs conséquences sur les contenus vidéoludiques. Cet événement vit débuter en août 2014 une campagne de harcèlement à l'encontre principalement de femmes en raison de leur positionnement féministes et de leurs déclarations sur les représentations des femmes et les stéréotypes de genre dans les jeux vidéo. Suite à des campagnes de harcèlement de grande ampleur, certaines victimes devant aller jusqu'à annuler des interventions publiques et quitter leur résidence pendant un temps du fait des menaces qui pesaient sur elles, plusieurs membres de l'industrie vidéoludique s'exprimèrent publiquement en faveur d'une plus grande inclusivité dans les jeux vidéo et d'un renforcement de l'attention portée aux questions de sexisme dans les jeux vidéo. S'il est difficile de quantifier dans quelle mesure ces déclarations furent suivies d'effets et quelles furent précisément les conséquences du Gamergate sur les contenus vidéoludiques, il semble censé d'émettre l'hypothèse d'une évolution des contenus suite à cette controverse. Si en définitive les concepteurs de jeux vidéo gardent toujours le dernier mot sur les contenus des jeux, l'on peut ainsi voir à travers cette notion d'agencements marchands que les joueuses et joueurs ne sont pas pour autant dépourvus d'influence et de capacité d'action face aux contenus vidéoludiques.

⁶ Voir article du journal *Le Monde*, 2014

Les contraintes dans l'accès aux jeux vidéo

Maintenant que nous avons vu les éléments qui pouvaient venir influencer la nature des contenus vidéoludique, il s'agit à présent de regarder ce qui peut pousser les joueuses et joueurs à s'orienter vers tel ou tel type de contenu. Tout d'abord, il nous faut souligner un élément qui nous paraît non négligeable sur la question de l'accès aux jeux vidéo : le coût de ces derniers. Face à la généralisation de la pratique des jeux vidéo, il pourrait en effet être facile d'oublier qu'il s'agit d'un loisir relativement onéreux. Il faut aujourd'hui compter environ 300€ pour l'achat d'une console neuve plus le prix du téléviseur nécessaire à l'utilisation de la console, entre 50€ et 80€ pour l'acquisition d'un jeu « standard » (nous entendons par là les jeux, souvent des triples A à gros budget de développement, qui rencontrent le plus de succès), entre 150€ et 200€ pour une console portable où le prix des jeux se situe généralement entre 40€ et 50€, et le coût d'un PC de bureau peut monter facilement jusqu'à 1000€ si l'on souhaite pouvoir profiter d'une qualité optimale sur les jeux les plus récents, sans oublier les frais d'abonnement internet si l'on souhaite jouer en ligne. De tels coûts ne sont pas anodins, surtout dans le cas d'une pratique intensive, et il est d'autant plus élevé si l'on souhaite profiter des jeux exclusifs aux différents supports de jeu (les jeux édités par l'entreprise Nintendo étant par exemple uniquement accessibles sur console Switch ou 3DS). Il ne faut donc pas oublier le frein que peut constituer le capital économique dans l'accès aux nouvelles technologies (Ganjon et Lelong, 2006). Il faut noter également l'existence de la possibilité de contourner une partie de ces coûts, notamment via le téléchargement illégal, et la façon dont ce type de pratiques peuvent façonner les pratiques de consommation des joueuses et joueurs. Par exemple, durant octobre 2016 parurent deux annonces particulièrement suivies dans la sphère vidéoludique : l'annonce du jeu *Red Dead Redemption 2* par la société américaine Rockstar et l'annonce par l'éditeur japonais Nintendo d'une nouvelle console. Élément intrigant, l'annonce de Rockstar fut beaucoup suivie en Russie et dans les pays en développement à l'inverse de l'Europe, du Japon et de l'Amérique du Nord où l'attention se portait surtout sur l'annonce de Nintendo⁷. L'une des explications probables pourrait venir du fait que dans des pays comme la Russie ou le Brésil les consoles de salon ne rencontrent aujourd'hui que peu de succès, du fait entre autre d'une commercialisation tardive de ces dernières par rapport aux autres pays, mais aussi car elles n'offrent pas les mêmes facilités d'accès que les ordinateurs à des jeux piratés. La majeure partie des joueuses et joueurs russes jouant principalement sur ordinateur où il est plus facile d'avoir accès à des jeux gratuits, que ce soit de façon légale ou non,

⁷ Voir article du journal Le monde, 2016 en biblio

les annonces d'un éditeur comme Nintendo ne sortant que des jeux console ne présentent donc que peu d'intérêt là où le jeu de Rockstar pourrait un jour sortir sur un PC et donc être piraté.

Autre forme de capital susceptible de venir peser sur les pratiques vidéoludiques : le capital social. Fabien Granjon et Benoit Lelong notent ainsi dans une étude sur les liens entre capital social et technologies de l'information et de la communication le fait que si l'utilisation des technologies d'information et de communication comme internet peuvent venir renforcer le capital social et l'entretenir, l'accès à ces technologies est également corrélé à ce capital social (Granjon et Lelong, 2006). Ces dernières présentent en effet un certain niveau de technicité nécessitant de posséder soit un certain capital culturel, soit un certain capital social amenant à avoir dans son entourage des personnes susceptibles d'initier à l'utilisation de ces technologies. Il faut ainsi prendre garde à ne pas négliger les individus les plus défavorisés ne possédant ni capital culturel, ni capital économique, ni capital social d'importance et qui donc n'ont pas les mêmes facilités d'accès aux nouvelles technologies que les individus issus de milieux plus favorisés. Difficile cependant de dire quel pourrait être le sens de la relation entre capital social et pratique des jeux vidéo. Dans un article sur les liens entre réseaux sociaux personnels et pratiques culturelles, Omar Lizardo montre ainsi comment différents types de pratiques culturelles peuvent venir alimenter les réseaux sociaux des individus. L'on peut y voir notamment que la consommation de culture populaire est particulièrement efficace pour créer des liens faibles avec des individus, ces références étant largement partagées et pouvant permettre de créer facilement un lien avec des individus peu familiers, tandis que la consommation de culture « intellectuelle » (highbrow) permet plutôt d'entretenir des liens forts avec des personnes proches de nous (Lizardo, 2006). Il est donc difficile d'être catégorique sur le sens des relations entre pratiques culturelles et capital social. La pratique des jeux vidéo est-elle conditionnée par le capital social ou en tant que pratique culturelle permet-elle justement d'alimenter ce capital social en liens faibles ? Est-ce les deux en même temps ?

En parallèle du capital social il peut également être intéressant de voir quels pourraient être les effets du capital culturel sur la pratique des jeux vidéo. Comme nous l'évoquions déjà plus haut, il apparaît complexe d'employer la notion d'héritage culturel entendue comme transmission directe d'une pratique des parents aux enfants dans le cas des jeux vidéo, notamment du fait du développement récent de cette pratique. Il est cependant tout de même possible de questionner l'influence de la transmission culturelle sur les pratiques vidéoludiques, que ce soit en distinguant la transmission de l'appétence et de la compétence pour des objets culturels (Coavoux, 2015), ou en considérant que ce ne sont pas tant des goûts pour des types de produits culturels précis que des attitudes et des compétences culturelles qui sont transmises (Octobre, Détrez, Mercklé, Berthomier, 2011). Ces éléments peuvent nous amener à nous demander par exemple si l'intérêt pour les jeux

vidéo ne pourrait pas être influencé par l'intérêt que les parents portent aux nouvelles technologies. Octobre, Détrez, Mercklé et Berthomier viennent également soulever l'importance que peuvent jouer la fratrie et la socialisation secondaire dans la constitution des pratiques culturelles, notamment pour le cas des pratiques inconnues des parents. Si l'influence de la fratrie reste de l'ordre de la socialisation primaire au sein du cercle familial, l'influence des pairs dans le cadre de la socialisation secondaire renvoie encore une fois à l'idée d'une influence du capital social sur la construction des pratiques culturelles, notamment dans le cas des pratiques liées à des questions de génération comme ce peut être le cas pour les styles musicaux plébiscités par les individus.

De plus, il faut rappeler encore une fois que la culture vidéoludique ne constitue pas une bulle fermée imperméable aux influences extérieures (Shaw, 2010). Les jeux vidéo influencent le monde social et sont influencés par lui comme nous avons pu le voir avec l'exemple du Gamergate et la façon dont les débats autour de l'égalité de genres pouvaient trouver une résonance dans le monde des jeux vidéo, mais ils sont de plus liés aux autres productions culturelles. David Peyron développe notamment à ce propos le concept de convergence culturelle afin de désigner le fait que les œuvres culturelles tendraient à se décliner sur différents supports en même temps tout en étant liées entre elles (des séries de films pouvant par exemple se décliner en jeux vidéo ou en livres avec des trames narratives connectées entre les différents supports) (Peyron, 2008). Les produits culturels s'inspireraient également les uns les autres sans que les références soient nécessairement explicitées. Les jeux vidéo notamment seraient particulièrement enclins à emprunter tout un tas de références à la culture populaire, ce qui leur permettrait notamment de constituer des univers cohérents et facilement compréhensibles car familiers. Est notamment appuyé le lien entre jeux vidéo et jeux de rôle qui reposeraient en partie sur les mêmes mécaniques et dont la jouabilité dépendrait en grande partie de ce recours aux références culturelles. Cette idée d'une connexion et d'une influence entre les différents produits culturels nous paraît particulièrement intéressante à mettre en lien avec l'idée des archipels de pratiques développée par Hervé Glevarec et Michel Pinet (Glevarec et Pinet, 2013). Le fait qu'il y aurait des groupes de pratiques culturelles fréquemment associées par les individus semble effectivement faire écho au fait que certains produits culturels seraient liés entre eux d'une certaine façon. Parmi les 7 groupes de pratiques établis par Glevarec et Pinet, deux présentent une pratique des jeux vidéo particulièrement élevée. L'on trouvera ainsi d'abord un premier groupe de pratiques (19% des individus) où apparaissent les jeux vidéo associés à l'écoute de rap, de musique électronique, au visionnage de films d'action, à la lecture de comics, et au fait de peu fréquenter les équipements culturels classiques comme les sorties au musée, à l'opéra et l'écoute de musique classique, groupe constitué surtout par des hommes jeunes et très jeunes, lycéens et étudiants surtout, mais avec également quelques personnes peu diplômées et ouvrières. Vient ensuite un second groupe

(7% des individus) où ressort la pratique des jeux vidéo associée cette fois au visionnage d'animes ainsi qu'à la lecture de mangas et de bandes dessinées, groupe cette fois constitué de jeunes femmes adultes sans qu'un niveau de diplôme ou un type de profession ne ressorte. On trouve ensuite deux groupes également où la pratique des jeux vidéo apparaît comme particulièrement absente. Le premier (14% des individus) se caractérise par un nombre important de pratiques légitimes, écoute de musique d'opéra, de jazz, lecture d'essais et visite d'expositions de peinture, et par l'absence quasi-totale de visionnage de films d'auteur et films animés, de sorties au théâtre ou au cinéma, de lecture de bandes dessinées, d'écoute de musique rock, électronique et rap, et pratique des jeux vidéo, groupe essentiellement constitué de personnes âgées et retraitées, plutôt des anciens cadres ou employés que des ouvriers, mais sans niveau de diplôme ressortant plus qu'un autre. Le second groupe (13% des individus) se caractérise par le visionnage de films d'auteurs, la visite de monuments historiques et de musées, l'écoute de jazz et la lecture de littérature classique, et par l'absence d'écoute de musique rock, de visionnage de séries télévisées et de films d'action et policiers, de pratique des jeux vidéo, et de lecture de comics, il s'agit là plutôt de personnes cultivées d'un âge mûr, cadres, et multipliant les sorties culturelles avec deux fois plus de personnes dans ce groupe habitant en région parisienne que dans les autres groupes. Si ce modèle fournit déjà un certain nombre d'informations intéressantes, il pourrait être pertinente de le décliner de façon plus précise en faisant apparaître par exemple différents types de littérature et différents types de jeux vidéo afin de voir si des liens peuvent exister entre les genres de ces différents produits culturels. L'éclectisme culturel ayant tendance selon l'étude à diminuer avec l'âge et le public des jeux vidéo apparaissant comme plutôt jeune, on pourrait se demander si, à défaut de s'effectuer sur les type de pratiques culturelles, une sélection ne s'opérerait pas selon le contenu de ces produits culturels. Autrement dit, si au lieu de s'opérer entre personnes jouant et personnes ne jouant pas aux jeux vidéo, une forme de distinction culturelle ne s'opérerait pas entre des personnes jouant à des jeux de stratégie et des personnes jouant à des jeux de combat.

Cette idée fait écho au fait qu'il nous semble que bien souvent les études sur les pratiques culturelles s'intéressent à tout ce qu'il y a autour des produits culturels sans se pencher sur leurs contenus. Nous avons en effet l'impression que même dans des études assez fines des comportements des personnes face aux produits culturels comme celles ayant pu être réalisées par Antoine Hennion, (Hennion 2004 et 2009), l'attention soit portée principalement sur le contexte de la pratique, sur la découverte de l'œuvre culturelle, sans pour autant regarder ce que l'œuvre contient et plus précisément ce qui dans ce qu'elle contient va venir présenter un intérêt pour la personne qui va l'apprécier.

3 La spécificité des contenus vidéoludiques

Or, il nous paraît tout particulièrement intéressant, pour ne pas dire indispensable, de se pencher sur les contenus des jeux vidéo. Ces contenus constituent l'un des objets principaux de notre curiosité vis-à-vis des jeux vidéo car ils nous semblent présenter des caractéristiques uniques dans la façon qu'ils peuvent avoir de transmettre une information. Gonzalo Frasca propose une définition qui nous semble assez claire et parlante de ce qui différencie les jeux vidéo des autres médias : les jeux vidéo sont des simulations tandis que les autres médias sont des représentations. La différence fondamentale entre les deux est que les représentations vont venir présenter une copie statique de ce qu'elles représentent, en imitant par exemple ses aspects sonores et visuels ou en les décrivant, tandis que les simulations vont venir simuler un système à travers un autre système en reproduisant les comportements du système d'origine (Frasca, 2003). Les jeux vidéo ne sont pas le premier cas de simulations créés par des êtres humains selon Frasca, mais grâce à la puissance informatique ils permettent d'atteindre des niveaux de complexité de simulation qui n'étaient pas envisageables auparavant et sont le premier média de simulation complexe accessible au plus grand nombre. Cette idée de simulation du comportement d'un système renvoie à l'aspect interactif des jeux vidéo. Cette dimension interactive implique une part active de la personne réceptrice dans la mise en route de la simulation et est difficile à saisir sans jouer à un jeu. Il n'y a en effet pas de différence fondamentale entre regarder un film et regarder un jeu, mais s'arrêter à cette apparente similitude c'est justement passer à côté de ce qui fait le cœur et la spécificité des jeux vidéo. Là où les médias classiques ne peuvent présenter à chaque fois qu'une seule séquence narrative, qu'une seule représentation de suites d'événements prenant place dans le système représenté, les jeux vidéo en reproduisant le comportement du système et en permettant d'interagir avec ce système offrent une multitude de possibilités. Un livre ou un film présentant l'histoire d'une princesse partie sauver son prince charmant ne pourra présenter que deux types de dénouements, soit la princesse sauve le prince soit elle ne le sauve pas, tandis que dans un jeu vidéo les deux possibilités sont susceptibles d'advenir. Un livre ou un film pourra nous montrer le combat de la princesse contre les géôliers du prince et l'une des issues de ce combat, le jeu vidéo lui viendra simuler le comportement des géôliers et c'est le joueur ou la joueuse qui déterminera si la princesse triomphe ou non en interagissant avec la simulation. Qu'importe que les événements d'un média narratif se basent seulement sur des représentations nous satisfassent ou non, ils resteront les mêmes à chaque fois que nous consulteront à nouveau ce média, la suite d'événements restera la même quoi qu'il arrive. Dans les jeux vidéo à l'inverse, recommencer et déclencher une suite d'événements différents de ceux de la partie

précédente fait partie du jeu. On ne peut échouer à visionner un film tant que celui-ci est lancé, l'on peut uniquement stopper le film. Dans les jeux vidéo au contraire l'échec fait partie intégrante du fonctionnement du média, nécessitant parfois de s'y reprendre à plusieurs fois pour aller au bout. En somme, le déroulement des événements dans les jeux vidéo est la conséquence des actions de la personne qui joue. Il faut cependant prendre garde à ne pas interpréter ces possibilités laissées aux joueuses et joueurs d'interagir avec les univers simulés par les jeux comme une totale liberté dénuée d'encadrements. Subsistent en effet des contraintes qui sont décidées par les concepteurs et vont venir orienter le déroulé du jeu et le message qu'il fera passer. Gonzalo Frasca distingue trois éléments à travers lesquels les concepteurs peuvent véhiculer des contenus idéologiques dans leurs jeux. Les premiers éléments sont ceux que l'on retrouve déjà dans les médias narratifs classiques : les caractéristiques des objets, des personnages, le contexte scénaristique etc. La seconde catégorie d'éléments sont les règles régissant la façon dont le jeu va fonctionner et la façon dont les personnes vont pouvoir interagir avec lui. Cette seconde catégorie est à distinguer de la troisième qui comprend les objectifs du jeu. Il y aura effectivement des choses qu'il sera possible de faire dans le jeu sans pour autant constituer le but à atteindre. Pour reprendre notre exemple de princesse à la rescousse de son prince, il peut être possible de tuer les geôliers pour aller sauver le prince mais le but du jeu sera de sauver le prince, pas de tuer les geôliers, tuer les geôliers n'est qu'un moyen de parvenir au prince et pourrait même être un acte facultatif si les développeurs en décident ainsi. Le jeu pourrait ainsi avoir une toute autre signification dans le cas où l'objectif du jeu permettant de considérer que l'on a gagné serait de tuer les geôliers sans obligation de sauver le prince. Il existe par ailleurs un grand nombre de jeu où les joueurs et joueuses peuvent accomplir des actions les aidant dans leur progression sans que ces actions soient obligatoires, voire des actions qui ne contribuent en rien à leur progression vers l'objectif final du jeu. Imaginons que les développeurs du jeu aient placé un marchand auquel il est possible de parler sur la route de la princesse, si parler au marchand permet d'obtenir une épée facilitant le combat contre les geôliers il s'agira d'une action facultative mais utile à la progression puisqu'elle facilitera l'accès à l'accomplissement de l'objectif du jeu, mais si parler au marchand permet juste d'en apprendre plus sur lui, cela constituera uniquement une action facultative sans conséquence sur l'accomplissement de l'objectif final. Les deux dernières catégories d'éléments décrites ci-dessus à travers lesquelles les développeurs peuvent véhiculer une forme de contenus idéologiques nous paraissent tout particulièrement intéressante car elles sont propres au jeu vidéo et constituent donc des objets encore peu étudiés aujourd'hui. Les mécanismes de jeux semblent notamment propices à la transmission de contenus idéologiques sans que ceci aient besoin d'être clairement explicités, et donc sans que ceux-ci soient nécessairement facilement visibles et identifiables par les joueuses et joueurs.

Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian nous fournissent un bon exemple de la façon dont cette transmission de contenus idéologiques à travers des mécanismes de jeu peut prendre forme dans un jeu comme *SimCity*. Dans ce jeu, les joueuses et joueurs incarnent le maire d'une ville qu'il est chargé d'administrer en construisant logements, commerces, écoles, commissariats, usines et tous les autres bâtiments utiles au développement d'une ville, l'obtention de l'argent nécessaire à la construction et au développement de la ville dépendant notamment de l'efficacité de l'agencement des bâtiments, un équilibre devant également être maintenu entre les différents paramètres comme le développement économique, la criminalité ou encore le logement. S'il est en apparence possible d'agencer ses bâtiments de n'importe quelle façon au sein de l'espace proposé par le jeu, il s'avère cependant en réalité que le meilleur moyen de progresser efficacement est d'adopter un schéma d'agencement basé sur le modèle des villes américaines. L'on peut ainsi voir dans cet exemple comment la conjugaison des objectifs du jeu, faire croître sa ville de manière efficace en gérant différents paramètres, et les mécanismes du jeu, placer les bons bâtiments aux bons endroits pour un maximum d'efficacité, peut amener le jeu à porter un certain message idéologique : les villes américaines sont le modèle optimale d'aménagement urbain (Rufat et Ter Minassian, 2011). Nous disions en introduction qu'une certaine familiarité avec le médium pouvait s'avérer utile dans l'étude des jeux vidéo, d'autant plus si l'on possède quelques notions de game design (Hock-Koon, 2011) et il nous semble que ce genre de cas l'illustre bien. Il est notamment à noter que certaines mécaniques se retrouvent souvent d'un jeu à l'autre, répétition de mécaniques dont on ne peut parfois constater la portée en terme de transfert d'informations qu'en ayant une certaine connaissance de leur fonctionnement, de leur utilité et de leur étendue dans les jeux. Certaines de ces mécaniques pourront être extrêmement répandues, c'est le cas notamment du système de points de vie que l'on pourra retrouver dans de très nombreux jeux de type différents, bien que son fonctionnement puissent varier d'un jeu à l'autre. D'autres en revanche seront d'avantage associées à des types de jeux particulier. Les jeux de stratégie en temps réelle (STR), ou real time strategy games (RTS) en anglais, présenteront souvent des mécaniques de jeu communes, accumulation de ressources, construction de bâtiments, création d'unités et gestion de combats où l'on contrôle différentes unités en simultanée. Parmi ces mécaniques communes l'on trouvera notamment dans les jeux se situant dans un contexte médiéval (ou d'inspiration médiévale dans les cas des univers d'héroïque-fantaisie) un schéma récurant où les unités de type piquier seront efficaces face aux unités de cavalerie, les unités de cavalerie seront efficaces face aux archers et aux fantassins, les archers efficaces à distance contre les piquiers et fantassins mais vulnérables au corps à corps, et les fantassins efficaces contre les piquier et contre les archers au corps à corps. L'on pourrait y voir uniquement une mécanique de jeu prenant la forme d'un pierre feuille ciseaux amélioré servant uniquement le potentiel ludique des jeux, mais il nous semble que par leur répétition au travers de différents jeux ces mécanismes peuvent devenir des transmetteurs particulièrement efficaces

d'informations. Les joueuses et joueurs seront ainsi amenés à constater à de multiples reprises en les utilisant l'efficacité des différents types d'unités sur le champ de bataille. On ne leur explique pas à quel point une charge de cavalerie pouvait s'avérer dévastatrice pour une troupe de fantassins, ils et elles l'expérimentent en personne, et la répétition de ces mécaniques dans les différents jeux du genre vient instituer cette mécanique comme un élément concret associé à l'univers du Moyen-Âge et non comme un élément singulier propre à un jeu unique.

Nous avons décrit ici une mécanique particulière propre à un type de jeux particulier, mais les mécaniques présentes dans les jeux susceptibles de véhiculer des informations par des procédés propres à la simulation sont omniprésents dans les jeux vidéo. Il nous semble en fait que pour pouvoir être joué, un jeu aura nécessairement recours à des mécaniques susceptibles de transmettre des informations, ces mécaniques se devant de faire référence d'une façon ou d'une autre au monde réel pour être compréhensibles. Tout élément présent dans un jeu sera accompagné d'un ensemble de caractéristiques mélangeant éléments descriptifs et mécanismes de jeu. Tous les jeux où seront présents des personnes humaines leur associeront par exemple des caractéristiques tels que leur sexe, leur âge, leur taille... couplées à des mécanismes de jeu, la possibilité ou non de les tuer, de leur parler, leurs points de vie, leur puissance... qui seront autant d'informations communiquées aux joueuses et joueurs et susceptibles d'être mis en relation avec le monde réel. Le message ainsi transmis peut ne pas avoir été envisagé par les concepteurs et être issu éventuellement d'a priori inconscients. Le jeu *RimWorld* fut par exemple pointé du doigt concernant entre autres le fait que le code du jeu ne permettait pas l'existence de personnages féminins hétérosexuels mais uniquement homosexuels ou bisexuels tandis que les hommes ne pouvaient être qu'hétérosexuels ou bisexuels, ainsi que le fait que les femmes aient huit fois moins de chances que les hommes d'initier une relation amoureuse avec une personne, le développeur de *RimWorld* se défendant par la suite d'avoir volontairement souhaité véhiculer une vision orientée des relations homme femme⁸. A l'inverse, le fait de faire passer un message à travers les mécaniques de jeu peut être parfaitement conscient et volontaire. Dans le jeu *America's Army* commandé par l'armée américaine, deux équipes de joueurs s'opposent dans un jeu de tir en vue à la première personne. Sauf qu'ici, contrairement aux autres jeux du genre, l'aspect graphique des avatars incarnés par les joueurs et joueurs est modifié en fonction de si l'on se trouve dans la même équipe que la personne dont on voit l'avatar ou face à elle, les joueurs voyant forcément les membres de leur équipe apparaître comme des soldats américains et les membres de l'équipe adverse comme des terroristes. Là où dans un jeu classique l'une des deux équipes se verrait incarner des terroristes et l'autre équipe des soldats américains, tout le monde se voit comme incarnant un soldat américain affrontant des terroristes, les terroristes étant alors

⁸ Voir article du site web spécialisé Rock Paper Shotgun, 2013 en biblio

invariablement présentés comme ennemis et les soldats américains comme alliés, quelle que soit l'équipe dans laquelle on se trouve.

De par leur nature, ces mécanismes nous semblent être particulièrement propices au déclenchement de situations d'éducation informelle. En effet, ils sont non seulement présents dans un médium dont l'objectif premier affiché est la plupart du temps de divertir et avec lequel les individus ne s'attendent pas à apprendre des choses, mais de plus, leur façon de véhiculer des informations diffère ce que l'on peut être habitué à voir dans d'autres médias. Leur caractère à la fois caché et omniprésent nous amène donc à leur accorder une attention particulière et à poser la question de la façon dont les joueuses et joueurs peuvent appréhender ces mécanismes ainsi qu'au recul qu'elles et ils pourraient avoir vis-à-vis des informations que ces mécanismes peuvent véhiculer. On pourrait se demander par exemple si au fur et à mesure de leur carrière de joueuses et joueurs les individus ne développeraient pas une forme de familiarité vis-à-vis de ces mécanismes, et si cette familiarité ne pourrait pas venir favoriser une forme de recul sur ces mécanismes, ou si au contraire elle pourrait amener à les naturaliser et à ne plus les considérer autrement que dans une perspective purement ludique. Cette interrogation, que nous avons déjà lors de notre précédente recherche portant sur l'Histoire dans les jeux vidéo, nous a notamment amené à développer le concept de capital technico-ludique, ce afin de tenter de rendre compte des effets sur l'appréhension des contenus vidéoludiques de la familiarité que joueuses et joueurs peuvent avoir vis-à-vis des jeux vidéo. Par capital technico-ludique nous entendons un ensemble d'aptitudes techniques et de connaissances sur les jeux vidéo accumulées notamment à leur contact. Il faut souligner en effet que les jeux vidéo sont des objets qui se maîtrisent et qui ne se laissent pas toujours dompter facilement. Nous n'entendons pas ici une maîtrise au sens de l'acquisition de codes permettant de décrypter une œuvre d'art mais quelque chose plus semblable à la relation que peut entretenir un artisan avec son outil. Il est difficile de définir précisément cette maîtrise, la raison étant notamment la multiplicité de formes que peuvent prendre les jeux vidéo. Tous ne requièrent pas en effet les mêmes aptitudes, certains exigeront une rapidité d'exécution et une coordination œil main très élevée, d'autre nécessiteront d'être capable de réfléchir et de prendre des décisions rapidement en fonction des différents éléments affichés à l'écran, d'autre encore feront d'avantage appel à une réflexion posée et mesurée... Il ne s'agit là que de quelques exemples, les capacités pouvant être mobilisées par les jeux étant extrêmement nombreuses, mais ils montrent à quel point il est complexe de poser une définition de ce qu'est la maîtrise des jeux vidéo. Difficile également de quantifier cette maîtrise, chaque personne ayant sa propre façon de jouer aux jeux vidéo, les jeux ayant par ailleurs souvent des difficultés ajustables. A ces aptitudes techniques se mêlent un ensemble de connaissances qui peuvent avoir été acquises en jouant, mais aussi en dehors des jeux, en regardant par exemple des vidéos de jeux ou en lisant des informations

sur internet à leur propos. Il peut s'agir de connaissances pures (que signifient des acronymes comme STR, FPS, RPG etc., quel type de contenus peut-on s'attendre à trouver dans tel ou tel type de jeux), mais ces connaissances peuvent aussi se mêler aux aptitudes techniques. Un exemple qui pourra paraître trivial aux habitué-es des jeux vidéo est celui de la navigation dans les menus des jeux. Manipulation tellement anodine qu'elle paraîtra naturelle aux personnes jouant depuis longtemps, le simple fait de déplacer un curseur dans un menu de jeu vidéo pourra constituer un apprentissage loin d'être évident pour une personne n'ayant jamais tenu de manette entre ses mains, d'autant plus si le jeu ne fournit pas d'indications sur les boutons à employer. Etape indispensable lorsque l'on prend en main pour la première fois un jeu aux mécaniques nouvelles, les tutoriels deviennent petit à petit des étapes ennuyeuses pour les joueuses et joueurs confirmé-es dont la seule envie est alors que cette séquence prenne fin le plus rapidement possible, la plupart des mécaniques basiques des jeux étant alors familières et l'expérimentation par le jeu, plus amusante, devenant le moyen privilégié de voir ce que le jeu a à offrir de plus ou de différent par rapport aux autres. En un sens, plus une personne jouera et accumulera de connaissances plus elle aura d'aisance à maîtriser les prochains jeux auxquels elle jouera du fait notamment des éléments récurrents entre les jeux. Non seulement le positionnement des boutons sur une manette, sur un clavier ou sur une souris ne change pas de place, permettant de trouver rapidement les bons boutons sur lesquels appuyer sans quitter l'écran des yeux une fois que l'on a mémorisé leurs positions, mais ils sont de plus fréquemment utilisés pour répondre aux mêmes fonctions, le même bouton servira dans la plupart des jeux à valider une sélection dans un menu (le A sur les manettes de Xbox et les consoles Nintendo, la X sur les manettes de Playstation) et le bouton gauche de la souris servira toujours tirer dans les jeux de tir à la première personne sur ordinateur. Cet ensemble de connaissances et d'aptitudes techniques viendra ainsi constituer le capital-technico ludique et définir la façon dont les personnes jouent aux jeux vidéo. On retrouve dans un article de Manuel Boutet l'idée d'un « style » de jeu adopté par les individus au contact d'autres joueuses et joueurs dans le cadre du MMORPG (Massive Multiplayer Online Game ou jeu de rôle massivement multijoueur en français) *World of Warcraft*. Si dans le cas de la notion de styles de jeu il s'agit uniquement d'une adaptation du comportement de jeu afin d'entrer en adéquation avec celui d'autres joueuses et joueurs au sein d'un jeu particulier, alors que le capital technico-ludique se développe et est remobilisé au fil des jeux, cette notion vient cependant souligner un aspect important : l'influence des pairs sur la façon de jouer aux jeux vidéo. Il est en effet rare d'apprendre seul-e à jouer aux jeux vidéo, les joueuses et joueurs peuvent échanger autour des jeux vidéo, notamment des conseils et des techniques de jeux, voir guider d'autres personnes dans leur initiation aux jeux vidéo où à un style de jeux qu'ils ou elles ne connaissaient pas, contribuant ainsi à la constitution de leur capital technico-ludique. De plus, il peut être fréquent pour une personne jouant aux jeux vidéo de regarder des vidéos en ligne faites par d'autres joueurs et joueuses ou de lire des informations sur internet afin de s'aider

à progresser, particulièrement dans le cas des jeux vidéo compétitifs où il est important de se tenir à jour sur les techniques les plus récentes si l'on ne veut pas être dépassé-e. Si le capital technico-ludique peut donc être vu comme quelque chose de très personnel, il ne faut pas oublier pour autant la dimension sociale qui l'entoure et l'importance que peut avoir l'influence des personnes jouant aux jeux vidéo sur le capital d'autres joueuses et joueurs. La question est maintenant de savoir quelle peut-être l'influence de ce capital technico-ludique sur les situations d'éducation informelle. En s'imprégnant des mécanismes de jeu au point de rendre leur utilisation naturelle les joueuses et joueurs en viennent-ils et elles à ne plus avoir conscience de leur existence et leurs éventuels contenus idéologiques, ou bien le fait de d'acquérir une forme de familiarité avec ces mécanismes rend il l'aspect idéologique des messages qu'ils transmettent plus évident ?

4 Données statistiques de l'enquête sur les pratiques culturelles des français-es

Afin de compléter nos connaissances sur les jeux vidéo et leurs adeptes il nous a semblé pertinent également de nous pencher sur l'enquête réalisée par le ministère de la culture et des pratiques culturelles sur les pratiques culturelles des français-es. Il s'agit en effet d'une des enquêtes les plus fiables et les plus importantes sur les pratiques culturelles présentant des informations sur les pratiques vidéoludiques des français-es, bien que certains reproches puissent être adressés aux questions posées sur cette pratique dans l'enquête. En effet, si l'on peut retrouver fréquemment cités dans la presse des chiffres élogieux sur la pratique des jeux vidéo, mettant notamment en avant l'idée que les jeux vidéo seraient joués par des personnes de tout âge avec autant de joueuses que de joueurs, il faut noter que ceux-ci sont bien souvent issus d'enquêtes réalisées par le SNJV, le Syndicat National des Jeux Vidéo, syndicat regroupant principalement des éditeurs de jeu ayant tout intérêt à offrir une image positive et sérieuse des jeux vidéo et de ses pratiquant-es, chiffres pour lesquels la méthodologie des enquêtes ayant conduit à ces résultats est pour le moins obscure. Malheureusement les derniers chiffres publiés pour l'enquête sur les pratiques culturelles du ministère de la culture et des pratiques culturelles datent de 2008 pour une enquête réalisée entre le 29 novembre 2007 et le 10 février 2008 et les résultats de la nouvelle enquête réalisées en 2017 qui auraient pu nous fournir des informations précieuses et permettre d'observer l'évolution des pratiques vidéoludiques ne seront publiés que dans quelques mois. Les données qui vont être exposées ici commencent donc à dater et sont à considérer avec précaution, la situation ayant pu grandement évoluer en dix ans.

Il est intéressant de regarder tout d'abord l'intensité de la pratique des jeux vidéo en fonction des différentes variables disponibles. Pour commencer, l'enquête nous indique que 64% des personnes interrogées ne jouent jamais aux jeux vidéo, que 18% y jouent moins d'une fois par semaine, 12% une ou plusieurs fois par semaines, et 6% tous les jours ou presque. On peut ainsi déjà voir que si un grand nombre de personnes jouent aux jeux vidéo, leur pratique intensive ne concerne qu'une minorité de personnes.

Lorsque l'on s'intéresse au détail des résultats, le genre dans un premier lieu semble être un facteur déterminant. Ainsi, où seulement 57% des hommes ne jouent jamais aux jeux vidéo tandis que les femmes sont 71% dans ce cas-là. A l'inverse, 16% des hommes jouent une ou plusieurs fois par semaine aux jeux vidéo ce qui représente le double des femmes qui elles ne sont que 8% à le faire. Il en va de même pour le cas où les personnes jouent tous les jours ou presque avec 9% d'hommes

dans cette catégorie contre 4% de femmes. Seule la catégorie des personnes jouant moins d'une fois par jour présente des résultats similaires pour les hommes et les femmes, à savoir 18%.

L'âge ensuite semble être un autre facteur particulièrement déterminant. La proportion de personnes ne jouant jamais croit en effet ostensiblement avec la classe d'âge, passant de 14% pour les personnes ayant entre 15 et 19 ans à 96% pour les personnes ayant plus de 65 ans. La proportion de personnes jouant aux jeux vidéo reste cependant supérieure à la moitié jusqu'au individu ayant entre 25 et 34 ans où elle est de 39%, passant ensuite à 57% pour les personnes ayant entre 35 et 44 ans. Lorsque l'on regarde les fréquences de jeu régulières là aussi les personnes jeunes sont majoritaires 21% des personnes ayant entre 15 et 19 ans jouant tous les jours ou presque et 35% une ou plusieurs fois par semaine. Ces chiffres décroissent ensuite rapidement, passant pour la classe d'âge des 20 à 24 ans à 11% de personnes jouant tous les jours et presque et 28% jouant une ou plusieurs fois par semaine. Il est intéressant de voir que la catégorie des personnes jouant occasionnellement est celle qui subit le moins de variations avec l'âge, passant de 30% pour les personnes ayant entre 15 et 19 ans à 25% pour les personnes ayant entre 35 et 44 ans. Pour résumer, plus l'âge augmente, moins la pratique des jeux vidéo est fréquente, celle-ci connaissant notamment une baisse drastique entre la classe des personnes ayant entre 35 et 44 ans et celle des personnes ayant entre 45 et 54 ans. Une des explications possibles à propos de l'écart observé entre ces deux classes d'âge est le fait que les personnes ayant entre 35 et 44 ans sont celles qui étaient en âge d'être lycéennes ou étudiant-es lors de la sortie de consoles populaires comme la NES de Nintendo ou la Master System de Sega qui relancèrent l'industrie vidéoludique après le crash des jeux vidéo de 1983. Les personnes appartenant à cette classe d'âge sont donc d'avantage susceptibles d'avoir été initiées à la pratique des jeux vidéo pendant leur jeunesse. Concernant la baisse de fréquence de la pratique des jeux vidéo avec l'âge, l'on pourrait tout d'abord évoquer l'idée de contraintes temporelles qui viendraient peser sur les possibilités qu'on les individus de consacrer du temps aux jeux vidéo, les personnes entrant dans la vie active étant alors contraintes de réduire leur pratique. Cependant, cette hypothèse est mise à mal par le fait que les personnes âgées sont celles qui jouent le moins aux jeux vidéo alors même qu'elles ne sont plus soumises aux contraintes temporelles inhérentes à la vie professionnelle. La pratique des jeux vidéo ne serait donc pas indexée qu'à des contraintes temporelles et pourrait également par exemple être dépendante du fait que les personnes aient été ou non initiées à la pratique des jeux vidéo lorsqu'elles étaient jeunes.

Au niveau des catégories de diplômes, les différences apparaissent peu significatives à l'exception de la catégorie des étudiant-es et élèves ainsi que des personnes n'ayant aucun diplôme ou un CEP. A l'exception de ces deux là, toutes les catégories affichent entre 58% et 64% de personnes jouant aux jeux vidéo, entre 18% et 24% de personnes jouant moins d'une fois par semaine, entre 8% et 14% de personnes jouant une ou plusieurs fois par semaine et entre 4% et 7% de personnes jouant tous les jours ou presque. Les personnes n'ayant aucun diplôme ou titulaires d'un CEP jouent cependant significativement moins que la moyenne avec 83% de personnes ne jouant jamais aux jeux vidéo, 8% y jouant moins d'une fois par semaine, 5% y jouant une ou plusieurs fois par semaine et 4% y jouant tous les jours ou presque. Pourtant les personnes appartenant à cette catégorie sont celles également qui déclarent le moins manquer de temps libre, 25% déclarant manquer souvent de temps libre, soit 7% de moins que les étudiants qui sont la deuxième catégorie déclarant le moins manquer de temps libre, la moyenne étant de 36%, appuyant ainsi le fait que la pratique des jeux vidéo n'est pas corrélée qu'à une question de contraintes temporelles. Il est à noter qu'à l'inverse de leurs pratiques vidéoludiques, les personnes n'ayant aucun diplôme ou étant titulaires d'un CEP sont celles regardant le plus la télévision avec une moyenne hebdomadaire de 27H, soit 5H de plus que la seconde catégorie de personnes regardant le plus la télévision, les jeux vidéo seraient donc remplacés dans ce cas-ci par un autre média plus classique. A l'inverse, les lycéen-nes et étudiant-es apparaissent comme jouant particulièrement souvent aux jeux vidéo avec 16% de personnes ne jouant jamais, 35% jouant moins d'une fois par semaine, 32% jouant une ou plusieurs fois par semaine et 17% jouant tous les jours ou presque. Ce taux de pratique particulièrement élevé est cependant peu étonnant compte tenu des valeurs évoquées plus haut pour les classe d'âge, les lycéen-nes et étudiant-es correspond aux classes d'âge des 15 à 19 ans et des 20 à 24 ans qui sont celles jouant le plus.

La profession du chef de ménage semble avoir peu d'influence sur la fréquence de pratique des jeux vidéo, la proportion de personnes ne jouant jamais aux jeux vidéo étant comprise entre 60% et 63%, celle des personnes jouant moins d'une fois par semaine entre 16% et 22%, celle des personnes jouant une ou plusieurs fois par semaine entre 15% et 9% et celle des personnes jouant tous les jours ou presque entre 9% et 7% pour la plupart des catégories. L'on peut remarquer cependant que les personnes pour lesquelles le chef de famille appartient à la PCS des artisans, commerçants et chefs d'entreprise ou à celle des agriculteurs jouent de façon significativement moins fréquemment aux jeux vidéo. Pour la catégorie où la PCS du chef de ménage est artisan, commerçant ou chef d'entreprise les personnes sont ainsi 70% à ne jamais jouer aux jeux vidéo. Pour la catégorie où la PCS du chef de ménage est agriculteur, ce chiffre monte à 85%, avec seulement 1% de personnes jouant tous les jours ou presque aux jeux vidéo.

Pour ce qui est de la taille de l'agglomération dans laquelle vivent les personnes, on peut constater une légère augmentation de la fréquence de jeu avec celle de la taille de la ville. Là où 70% des personnes habitant dans des communes rurales ne jouent jamais aux jeux vidéo, ce chiffre tombe à 61% pour les villes de plus de 100 000 habitant-es.

En ce qui concerne la fréquence de pratique en fonction de la profession des personnes, l'on retrouve des résultats renvoyant à ceux évoqués pour les catégories précédentes. Pour les catégories correspondant aux personnes retraitées (anciens indépendants, anciens cadres, anciens professions intermédiaires, anciens employés et anciens ouvrier), la grande majorité des personnes ne jouent jamais aux jeux vidéo, leur proportion allant de 89% à 96%, à l'exception des cadres qui se situent à 83%. Cette proportion légèrement plus importante d'anciens cadres jouant aux jeux vidéo par rapport aux autres catégories de retraité-es pourrait s'expliquer par un usage plus fréquent d'ordinateurs dans le cadre de leur ancien emploi qui pourrait les avoir amenés à cultiver une affinité plus importante vis-à-vis des nouvelles technologies. L'on retrouve également une très forte proportion de personnes jouant aux jeux vidéo chez les lycéen-es avec seulement 9% de personnes ne jouant jamais, ainsi que chez les étudiant-es avec 22% de personnes ne jouant jamais, ce qui renvoie aux fréquences de jeu importantes déjà évoquées pour les classes d'âge auxquelles correspondent ces deux catégories. L'on trouve cependant quelques éléments sortant du lot : les ouvriers et ouvrières présentent une fréquence de pratique légèrement plus élevée que les autres professions actives avec 51% de personnes ne jouant jamais aux jeux vidéo sans qu'un élément d'explication ne puisse a priori être avancé. Les indépendant-es à l'inverse jouent significativement moins aux jeux vidéo avec 73% de personnes ne jouant jamais aux jeux vidéo, là aussi sans élément d'explication évident. On remarquera également que la proportion de personnes à la recherche d'un emploi jouant aux jeux vidéo n'est pas beaucoup plus élevée que pour les personnes ayant un travail et que les personnes inactives présentent même une proportion élevée de personnes ne jouant jamais avec 68%, ce qui tendrait encore à nuancer l'importance de l'impact du temps libre sur la pratique des jeux vidéo.

Au niveau de la situation familiale les différentes catégories semblent uniquement refléter les différences de pratique liées à l'âge observées plus haut, l'âge des personnes semblant ici être bien plus significatif que le fait d'être ou non en couple ou le fait d'avoir ou non des enfants, tout juste peut-on remarquer une fréquence de pratiques très légèrement plus élevée chez les personnes seules par rapport aux personnes en couple.

Au niveau des catégories mêlant sexe et âge l'on retrouve les éléments déjà évoqué plus haut sur les écarts de pratique entre hommes et femmes et sur la baisse de la fréquence de jeu avec l'augmentation de la classe d'âge. Il est intéressant cependant de noter que plus les personnes sont jeunes, plus l'écart entre la pratique des hommes et des femmes semble important. Ainsi, les femmes

âgées de 15 à 30 ans ne jouant jamais aux jeux vidéo sont deux fois plus nombreuses que les hommes de la même classe d'âge avec respectivement 34% et 15% de personnes ne jouant jamais aux jeux vidéo. De plus, la majorité des femmes comprises dans cette classe d'âge joue moins d'une fois par semaine aux jeux vidéo, elles sont ainsi 43% dans ce cas-là et seulement 6% à jouer tous les jours ou presque tandis que les hommes du même âge sont seulement 24% à jouer moins d'une fois par semaine et 22% à jouer tous les jours ou presque. Pour la classe d'âge suivante, celle des personnes âgées de 31 à 45 ans, 45% des hommes et 65% des femmes ne jouent jamais aux jeux vidéo. L'écart de fréquence entre les hommes et les femmes qui jouent est également moins important que pour la classe d'âge précédente avec 31% d'hommes et 21% de femmes jouant moins d'une fois par semaine, 9% d'hommes contre 5% de femmes jouant une ou plusieurs fois par semaine, et 8% d'homme contre 4% de femmes jouant tous les jours ou presque. Il semblerait donc que lorsque l'âge augmente la proportion de personnes jouant aux jeux vidéo baisse et que l'écart de pratique entre hommes et femmes se réduise également.

Viennent ensuite des données sur le support qu'utilisent les personnes pour jouer aux jeux vidéo. L'on peut ainsi voir que toutes catégories confondues les consoles sont largement privilégiées avec 41% d'utilisation, ainsi que les ordinateurs avec 38% d'utilisation, tandis que les téléphones portables et les écrans de télévision ne sont chacun utilisés que par 8% des personnes, les 6% restant correspondant à l'utilisation d'appareils situés hors du foyer. Il est à noter que malheureusement les résultats ne présentent pas de données séparées pour les consoles de salon et les consoles portables.

L'on peut constater dans un premier temps que l'utilisation d'un ordinateur, d'une télé, d'un téléphone ou d'un appareil hors du foyer est quasiment exactement la même pour les hommes et les femmes. Les deux catégories se distinguent en revanche sur l'utilisation des consoles de jeu et du téléphone portable. Les femmes sont 13% à jouer sur téléphone portable tandis que les hommes sont seulement 4% dans ce cas-là alors qu'à l'inverse elles sont 36% à utiliser une console de jeu contre 44% pour les hommes.

Au niveau de l'âge, l'utilisation des consoles et des ordinateurs reste remarquablement fixe pour les quatre classes d'âge comprises entre 15 et 44 ans, l'utilisation de l'ordinateur étant de 46% pour les 15 à 19 ans et de 44% pour les trois autres classes d'âge et l'utilisation de l'ordinateur variant entre 34% et 36%. En revanche, passé 44 ans l'utilisation de consoles tend à baisser drastiquement tandis que celle de l'ordinateur augmente. La proportion de personne utilisant une console chute à 27% tandis que pour les ordinateurs elle passe à 55% pour les 45 à 54 ans, puis passe à 10% tandis que celle pour les ordinateurs culmine à 71% pour les 55 à 64 ans, avant de se stabiliser à 11% pour les consoles et de redescendre à 46% pour les ordinateurs dans le cas des personnes de 65 ans et plus, personnes de 65 ans et plus qui sont en revanche 28% à jouer sur des appareils à l'extérieur de leur

foyer et constituent ainsi la seule classe d'âge pour laquelle cette valeur dépasse 10%. L'utilisation d'appareils en dehors du foyer reste en effet minoritaire pour toutes les autres classes d'âge, oscillant entre 2% et 10%. Il en va de même mais pour toutes les classes d'âge cette fois de l'utilisation du téléphone portable qui va de 11% pour les personnes de 15 à 19 ans à 2% pour les personnes de 65 ans et plus. Le fait que les classes d'âge les plus âgées privilégient largement l'ordinateur aux consoles pourrait s'expliquer par le fait qu'il se retrouve plus fréquemment dans le milieu professionnel et sert par ailleurs à un grand nombre de tâches autres que le jeu vidéo là où les consoles n'ont pas d'autres fonctions. Le fait de s'essayer à la pratique des jeux vidéo représente ainsi un investissement moindre dans le cas où l'on possède déjà par ailleurs un ordinateur dédié à d'autres tâches par rapport à l'achat d'une console dédiée. Quant au fait que la proportion de personnes jouant sur un appareil hors foyer soit bien plus importante pour les 65 ans et plus que pour les autres classes d'âge, l'explication pourrait tenir au fait que leurs enfants ou petits enfants jouent aux jeux vidéo, leur offrant la possibilité de s'essayer à cette pratique lorsqu'ils leur rendent visite sans pour autant ressentir le besoin de pouvoir jouer aux jeux vidéo au sein de leur propre foyer.

Concernant le niveau de diplôme, il semblerait que la proportion de personnes utilisant une console tende à diminuer légèrement au fur et à mesure que le niveau de diplôme augmente tandis que la proportion de personnes utilisant un ordinateur augmente, là aussi légèrement. Cela pourrait peut-être s'expliquer par le coût que représente l'achat d'un ordinateur dédié au jeu. Cette hypothèse tend à être accréditée par les données sur les appareils utilisés en fonction de la PCS du chef de ménage. Ce sont en effet dans les foyers où le chef de famille est cadre que la proportion de personnes utilisant une console est la plus faible avec 31% et celle de personne utilisant un ordinateur la plus élevée avec 50%. A l'inverse, ce sont les foyers où le chef de famille est employé-e où sont le plus utilisées les consoles avec 48% de personnes les utilisant et où le sont le moins les ordinateurs avec 27%, ainsi que les foyers où le chef de famille est ouvrier avec 48% pour les consoles et 31% pour les ordinateurs. Les données sur l'influence de la situation à l'égard de l'emploi tendent à venir confirmer ces résultats avec chez les cadres une faible utilisation des consoles (28%) et une forte utilisation de l'ordinateur (52%) tandis qu'à l'inverse les ouvriers utilisent beaucoup les consoles (51%) et peu les ordinateurs (27%).

Au niveau de la situation familiale, il est intéressant de constater la proportion plus importante de personnes utilisant une console dans le cas des couples et personnes avec enfants par rapport aux personnes seules et sans enfants. Les personnes seules de moins de 35 ans sont en effet 38% à utiliser une console et 36% à utiliser un ordinateur tandis que les personnes en couple de moins de 35 ans sont 44% à utiliser une console et 36% à utiliser un ordinateur. Pour les couples avec un enfant (tous âges confondus), 39% des personnes utilisent une console et 40% un ordinateur, dans le cas des

couples avec deux enfants (tous âges confondus), ces chiffres passent à 52% de personnes utilisant une console et 32% un ordinateur. Cette augmentation de la proportion de personnes utilisant une console avec la mise en couple et le nombre d'enfants pourrait s'expliquer par le fait que les consoles constituent un support plus propices à une pratique vidéoludique multijoueur en local. Si les ordinateurs ont longtemps été un support privilégié pour le jeu multijoueur en ligne, chaque personne jouant chez-elle depuis son ordinateur, les consoles ont très tôt offert la possibilité à plusieurs personnes se trouvant dans une même pièce de jouer au même jeu sur une même console, chacune des personnes étant munie d'un contrôleur de jeu relié à la console. Les consoles apparaissent ainsi comme un support privilégié pour les personnes situées au sein d'un même foyer souhaitant jouer ensemble ou souhaitent que leurs enfants jouent ensemble.

Au niveau de l'influence du sexe des personnes sur les différentes tranches générationnelles, l'on peut constater que l'écart d'utilisation des consoles entre les hommes et les femmes diminue en même temps que celui de l'utilisation du téléphone portable. Pour les personnes âgées de 15 à 30 ans, les hommes utilisent ainsi une console dans 50% des cas et le téléphone dans 4% des cas tandis que les femmes utilisent une console dans 39% des cas et le téléphone dans 15% des cas alors que pour les 31 à 45 ans les hommes utilisent une console dans 44% des cas et le téléphone dans 4% des cas tandis que les femmes utilisent les consoles dans 41% des cas et le téléphone dans 12% des cas. Cela pourrait s'expliquer par le fait que l'apparition des jeux sur téléphone portable était encore un phénomène récent lors de la réalisation de l'enquête et que les jeux sur téléphone se prêtent plutôt à une pratique occasionnelle des jeux vidéo, les femmes jouant aux jeux vidéo étant majoritairement des joueuses occasionnelles selon les données évoquées plus haut.

Enfin, nous avons des données sur le type de jeux auxquels les personnes jouent. Il nous faut souligner ici que la construction des catégories de jeux employée ici pose un certain nombre de problèmes. Le questionnaire ayant servi à la réalisation de l'enquête utilise une dénomination qui lui est propre et amalgame plusieurs types de jeux que l'on pourrait considérer comme étant loin d'être similaires. L'on se retrouve ainsi par exemple avec une catégorie de jeux regroupant jeux d'action, FPS et jeux de combat ou de plate-forme, chacun de ces types de jeux étant pourtant radicalement différent dans ses mécaniques et dans les types de contenus que l'on peut y trouver. Une autre catégorie vient elle mélanger les jeux « de patience », les jeux de stratégie, jeux de stratégie qui se caractérisent, notamment en multijoueur, par une très grande rapidité d'action et de prise de décision, et les RPG, RPG qui constituent encore un autre type de jeu et pourraient très bien pour certains être considérés comme des jeux d'action. De plus, si plusieurs exemples de jeu sont donnés pour les catégories « jeux de sport » ; « jeux de hasard » ; « jeux de société », un seul est donné pour la catégorie des « jeux d'action dont FPS, jeux de combat ou de plate-forme » ainsi que celle des « jeux

éducatifs » et aucun exemple de jeu n'est donné dans le cas des « jeux de patience, de rôle ou de stratégie » sans aucune justification apparente. L'on peut s'interroger sur la pertinence de ne donner qu'un seul exemple de jeu pour une catégorie aussi large que celle des jeux d'action dont FPS, de combat et de plate-forme, surtout lorsque l'exemple donné est celui de *Super Mario*, jeu emblématique des jeux de plate-forme sans aucun rapport avec les trois autres types de la catégorie et ne permettant pas d'éclaircir ce que le questionnaire entend par « jeux d'action ». Il nous paraît donc difficile d'avoir une analyse fine de ces données et celle-ci sont à considérer avec la plus grande précaution.

L'on peut tout de même noter que les femmes sont proportionnellement moins nombreuses que les hommes à jouer aux jeux d'action, de combat ou de plate-forme (33% pour les femmes et 54% pour les hommes) ainsi qu'aux jeux de sport (27% pour les femmes et 61% pour les hommes). A l'inverse les femmes sont proportionnellement plus nombreuses que les hommes à jouer à des jeux de société (40% pour les femmes et 31% pour les hommes) et à des jeux éducatifs (15% pour les femmes et 8% pour les hommes). En ce qui concerne la catégorie des jeux de patience, de rôle ou de stratégie, hommes et femmes sont quasiment autant présents (40% pour les femmes et 37% pour les hommes). Il faut cependant rappeler que cette catégorie est particulièrement problématique et rend difficile la formulation d'hypothèse, lorsque l'on regarde les pratiques en fonction du sexe et de la génération l'on peut ainsi voir que plus la classe d'âge augmente plus les femmes jouent à ces types de jeux par rapport aux hommes mais que pour les 63 ans et plus le rapport s'inverse brusquement avec 37% d'hommes et 18% de femmes jouant à des jeux de patience, de rôle ou de stratégie. Notons cependant que l'échantillon de personnes de 63 ans et plus jouant aux jeux vidéo est relativement réduit par rapport aux autres classes d'âge et qu'il serait donc peu prudent de le considérer comme représentatif. De façon générale, les écarts de pratique entre homme et femmes semblent rester semblables pour chaque classes d'âge.

Au niveau de l'influence de l'âge seul, on peut constater au fur et à mesure de l'augmentation de la classe d'âge une baisse importante de la proportion de personnes jouant à des jeux d'action, de combat ou de plateforme (passant de 62% pour les 15 à 19 ans à 27% pour les 45 à 54 ans) et à des jeux de sport (passant de 61% pour les 15 à 19 ans à 30% pour les 45 à 54 ans), une baisse plus progressive de la proportion de personnes jouant à des jeux de patience de rôle ou de stratégie (passant de 39% pour les 15 à 19 ans à 30% pour les 45 à 54 ans), et une augmentation de la proportion de personnes jouant à des jeux de société (passant de 25% pour les 15 à 19 ans à 48% pour les 45 à 54 ans). Il est à noter que les jeux donnés en exemple dans le questionnaire pour la catégorie des jeux de société, les jeux de cartes et les échecs, correspondent à des jeux qui étaient installés d'office sur les ordinateurs fournis avec le système d'exploitation Windows (soit la majorité des ordinateurs utilisés

par le grand public), et qu'il s'agit donc de jeux que n'importe qui ayant utilisé un ordinateur a pu déjà avoir l'occasion d'essayer. En somme, l'on constate un affaiblissement avec l'âge de la pratique des jeux proposant des simulations complexes au profit de jeux vidéo imitant des jeux traditionnels connus du grand public comme les cartes ou les échecs.

Il est difficile de faire émerger d'autres informations pertinentes du reste des données disponibles du fait de la présentation des catégories. Il est cependant intéressant de noter que c'est chez les étudiant-es que l'on retrouve les pratiques les plus éclectiques avec 50% de personnes jouant aux jeux d'action, de combat ou de plateforme, 53% aux jeux de sport, 41% aux jeux de patience, de rôle ou de stratégie, et 33% aux jeux de société.

A travers ces données nous avons pu voir dans un premier temps que les personnes jouant aux jeux vidéo étaient essentiellement des hommes jeunes. Il faut cependant considérer ces informations avec précaution. Il est difficile en effet d'affirmer que la situation dix ans après soit sensiblement la même, impossible de savoir notamment comment a évolué la pratique des personnes anciennes étudiant-es ou lycéen-es et aujourd'hui entré-es dans la vie active. Le fait que les personnes continuent à jouer aux jeux vidéo toute leur vie faisant ainsi augmenter la moyenne d'âge des personnes jouant aux jeux vidéo nous paraît être une éventualité aussi probable que celle où la pratique des jeux vidéo continuerait d'être majoritairement une pratique de jeunes. En ce qui concerne la question des pratiques vidéoludiques en fonction du genre, là aussi la situation est susceptible d'avoir évolué, nous parlions notamment plus haut de la façon dont une partie de l'industrie vidéoludique semblait avoir pris en compte la question du sexisme et des représentations dans les jeux vidéo dans les années 2010.

Concernant les supports employés pour jouer aux jeux vidéo, nous avons pu voir que ce paramètre pouvait être lié à des questions économiques, ou tout du moins à des questions de statut professionnel, ainsi qu'à des éléments ayant trait au cercle social proche des individus, notamment la présence ou non d'un-e concubin-e ou d'enfants. Là aussi la situation est susceptible d'avoir évolué, notamment du fait du développement du secteur des jeux sur téléphone portable, mais aussi en raison du développement important de la scène des jeux multijoueurs sur ordinateur et de l'e-sport avec des jeux comme *Starcraft 2* ou *League of Legend*.

A travers cet état de l'art nous avons pu voir différents éléments concernant les spécificités des jeux que ce soit au niveau de leur production, de leurs contenus, ou de leur utilisation. Il semblerait notamment qu'il existe un certain nombre de contraintes dans l'accès et le choix des jeux vidéo. Il pourrait donc être notamment intéressant d'avoir une idée précise du profil des individus jouant aux différents types de jeux vidéo afin de voir si par exemple des éléments comme la classe sociale peuvent avoir une influence sur les choix de jeux et donc sur le type de contenus auxquels les personnes sont exposées. Cela nécessiterait cependant d'avoir recours à des enquêtes statistiques d'envergure avec une catégorisation fine des différents types de jeux, chose qui n'était présentement pas à notre portée. Par ailleurs, il est possible que l'enquête du ministère de la culture sur les pratiques culturelles des français qui devrait paraître d'ici quelques mois vienne apporter des éléments de réponse à ces questions. Pour le moment, si nous avons donc des informations sur les éléments susceptibles de contraindre l'utilisation des jeux vidéo (notamment des contraintes financières et temporelles), nous avons peu d'informations sur la façon dont ces contraintes agissent concrètement sur les personnes. Nous avons donc pensé qu'il pourrait être intéressant de se pencher sur ces éléments. Nous aimerions en effet nous attarder sur ce que peut impliquer un contexte ludique sur le surgissement de situations d'éducation informelle, notamment en se penchant sur les spécificités apportées par les mécanismes vidéoludiques dans la transmission de connaissances. Cependant, le caractère informel de ce que nous aimerions saisir rend les approches directes quelque peu complexes. Ainsi, plutôt que de chercher à savoir ce que les joueuses et joueurs apprennent concrètement, parfois de manière inconsciente, en jouant aux jeux vidéo, il pourrait s'avérer plus pertinent et en tout cas d'avantage réalisable de regarder la façon dont joueuses et joueurs sont amenés à être exposés à différents types de contenus et la façon dont ils et elles appréhendent ces contenus. Il s'agit en faisant cela d'interroger le paradoxe que peut constituer un apprentissage dans un contexte ludique et la façon dont joueuses et joueurs peuvent être amenés à concilier les deux éléments en apparence contradictoire que sont l'apprentissage et le jeu. En somme, il s'agit de répondre à la question suivante : Comment un objet ludique comme le jeu vidéo peut-il être amené à être la source d'une transmission de connaissance ou d'une forme d'éducation informelle ?

Plusieurs hypothèses peuvent à notre sens être formulées pour tenter de répondre à cette question. Tout d'abord, il nous paraît important de considérer l'idée qu'il puisse y avoir une distinction entre les jeux vidéo auxquels les personnes jouent et la façon dont les personnes jouent aux jeux vidéo. Nous entendons par là que plusieurs personnes peuvent très bien jouer aux mêmes jeux sans pour autant y jouer de la même façon et sans avoir le même rapport aux contenus de ces jeux. Cette distinction est importante dans la mesure où ces deux éléments pourraient ne pas participer de la même façon aux phénomènes de transmission de connaissances dans les jeux vidéo. L'on

pourrait notamment s'intéresser à la façon dont l'environnement familial et la transmission culturelle prenant place au sein de cet environnement contribueraient ou non soit à orienter les personnes vers certains types de contenus vidéoludiques, soit à modeler la façon d'appréhender ces contenus, voir les deux à la fois. D'un côté l'héritage culturel des personnes pourrait les pousser à s'intéresser par exemple d'avantage à des jeux vidéo faisant la part belle aux références historiques, et d'un autre côté ces personnes de par leur héritage culturel pourraient entretenir un rapport plus ou moins sérieux aux jeux vidéo et donc accorder plus ou moins de crédit aux contenus desdits jeux.

Le capital social des personnes pourrait également constituer un facteur d'influence important concernant les jeux vers lesquels les personnes auront tendance à se diriger et la façon dont elles joueront aux jeux. On pourrait imaginer que même dans le cas où la socialisation primaire au sein de la famille aurait une influence, la socialisation secondaire, notamment au contact des pairs du même âge, puisse venir altérer les appétences et comportements issus de cette socialisation primaire. L'intérêt qu'il y aurait à prêter attention aux effets de la socialisation secondaire et notamment à l'influence des pairs nous paraît d'autant plus justifié que les jeux vidéo sont une activité se prêtant bien à une pratique collective, que ce soit en jouant ensemble dans la même pièce ou en réseau via internet.

En plus de ces éléments il pourrait s'avérer pertinent de se pencher sur les habitudes des joueuses et joueurs en terme de recherche d'informations sur les jeux vidéo. Se sont en effet rapidement développés divers sites internet et magazines spécialisés dans les jeux vidéo où l'on peut retrouver actualités, dossiers et tests de jeux vidéo. En plus de cette presse spécialisée de nombreux contenus vidéo en lien avec les jeux vidéo sont apparus et ont connu un important succès sur internet depuis quelques années, que ce soit sous la forme de streams en live où est retransmise en direct sur internet une personne en train de jouer et le jeu auquel elle joue, ou sous la forme de vidéos à la demande éditées et montées dont le contenu peut aussi bien relever d'une simple présentation d'un jeu que d'une critique ou une analyse d'un ou de plusieurs jeux et de leurs mécanismes. Etant donné l'importance prise par ces médias il y a des chances pour qu'il contribuent de façon plus ou moins importante à orienter les joueuses et joueurs dans leurs choix de jeux et dans leur façon d'appréhender les jeux vidéo.

Dernier élément sur lequel il nous semblerait intéressant de porter une certaine attention : ce que nous avons appelé le capital technico-ludique. Il nous semble que la façon de considérer les jeux vidéo et d'appréhender leurs contenus est en effet susceptible d'évoluer au fil de la pratique des personnes. Autrement dit, en se familiarisant de plus en plus avec la pratique vidéoludique les joueuses et joueurs pourraient finir par acquérir une compréhension plus poussée et plus fine des contenus vidéoludiques et des mécanismes qui les régissent. Ainsi, une personne ayant une importante

expérience de la pratique vidéoludique pourrait être plus à même de prendre du recul sur les contenus vidéoludiques et donc d'adopter une posture moins passive vis-à-vis des situations de transmission de connaissance susceptibles de subvenir. Certes la constitution du capital technico-ludique sera probablement influencée par des éléments extra vidéoludiques comme le capital social ou l'héritage culturel, mais il nous semblait tout de même pertinent d'en faire un élément à part du fait que sa constitution nous semble tout de même relever en grande partie d'une expérience personnelle au contact des jeux et du caractère interactif propre aux jeux vidéo.

IV Méthodologie

Poser la question de la transmission de connaissance dans les jeux vidéo de cette façon nous permet notamment d'éviter partiellement un important écueil méthodologique : l'observation de l'interaction entre l'individu et le programme informatique qu'est un jeu vidéo. Comme le signale notamment Denis Duplan, s'il existe des façons de recueillir des données sur ce qu'il se passe lorsqu'une personne joue à un jeu, par exemple en recueillant les logs (sorte de comptes rendus du déroulé d'un programme) d'une session de jeu, non seulement ces méthodes ne sont pas applicables à tous les jeux vidéo mais elles ne nous renseignent du reste que sur le déroulé du programme, pas sur les réactions et impressions de la personne (Duplan, 2011). D'autres méthodes existent, l'on pourra notamment citer la méthode des verbalisations concomitantes consistant à filmer des personnes pendant qu'elles jouent en leur demandant d'énoncer à voix hautes leurs impressions (Fourquet-Courbet et Courbet, 2009), mais aucune ne nous semble réellement pertinente pour évaluer l'impact direct des représentations sur le moment du jeu. Ces méthodes si elles permettent de saisir les impressions des joueuses et joueurs à vif, elles ne nous disent rien de ce qu'ils et elles retiendront réellement au final. Il s'agira donc plutôt ici de voir quelles peuvent être les façons dont joueuses et joueurs considèrent les contenus vidéoludiques et s'expriment à leur sujet ainsi que la façon dont ils et elles sont amené-es à être confronté-es à différents types de contenus.

Pour ce faire nous avons pensé qu'il serait pertinent dans un premier temps d'aller observer les discours tenus par les joueuses et joueurs sur des espaces d'expression en ligne comme les forums dédiés aux jeux vidéo ou les espaces commentaire de sites comme Facebook ou Youtube. La démocratisation des jeux vidéo semblent en effet être allée de pair avec celle de l'internet et des communautés ont rapidement émergé en ligne autour des jeux vidéo. Une très grande partie de la communication autour des jeux vidéo passe aujourd'hui par internet et de nombreux espaces numériques permettent aux joueuses et joueurs de publier leur avis, impressions et critiques vis-à-vis des jeux vidéo. Ces observations nous permettront d'avoir un premier aperçu de la façon dont joueuses et joueurs appréhendent les jeux vidéo et leurs contenus, notamment la façon dont ils et elles considèrent les informations véhiculées par les jeux vidéo.

Nous avons ensuite procédé à des entretiens semi-directifs afin d'approfondir certains éléments relevés lors des observations en ligne et de questionner les pratiques des personnes. Il s'agissait notamment d'interroger les trajectoires des joueuses et joueurs afin de voir comment celles-ci pouvaient évoluer dans le temps et ce que cette évolution pouvait induire quant au rapport à la transmission de connaissances dans les jeux vidéo. Les questions portaient principalement sur la découverte des jeux vidéo, sur l'évolution de la pratique, sur les façons de jouer, sur le type de

contenus privilégiés et sur les pratiques sociales des personnes en lien avec les jeux vidéo, des questions d'ordre biographique comme le métier des parents ou le parcours scolaire venant compléter la grille d'entretien.

V Observations en ligne

Dans le cadre de nos observations nous nous sommes principalement attardés sur les espaces commentaire des sites Facebook et YouTube ainsi que sur les discussions des hubs communautaires de la plateforme de jeux dématérialisés Steam et sur le forum du site Mundus Bellicus. Chacun de ces espaces présentait à notre sens des particularités qui les rendaient intéressants en tant que terrain d'observation. Facebook tout d'abord est un réseau social numérique permettant de voir ce que partagent les personnes ajoutées avec leur accord à notre liste d'amis, mais aussi « d'aimer » des pages pouvant être liées par exemple à des personnalités politiques, des groupes de musiques, ou des jeux vidéo, et de voir ainsi apparaître les publications les plus récentes de ces pages dans notre fil d'actualité. Les publications peuvent prendre la forme d'un contenu uniquement textuel mais peuvent aussi accompagnées d'images ou de vidéos. Facebook n'est donc pas un site dédié aux jeux vidéo mais il peut permettre si l'on va aimer les pages adéquates de suivre l'actualité des jeux qui nous intéressent, voire de suivre l'actualité vidéoludique générale si l'on a aimé par exemple les pages de magazines de jeux vidéo. Sous chaque publication, Facebook permet également à n'importe quelle personne inscrite sur le site de poster des commentaires visibles de toutes et tous, commentaires qui à leur tour pourront faire l'objet d'une réponse de la part des personnes administrant la page ou d'autres personnes inscrites sur le site. Facebook est donc un espace où des personnes peuvent venir réagir à chaud sur l'actualité des jeux sans pour autant nécessiter d'elles qu'elles consultent des sites dédiés à l'actualité vidéoludique et même sans aller chercher les informations, une publication ayant trait à un jeu pouvant apparaître au milieu du fil d'actualité entre des publications n'ayant rien à voir avec les jeux vidéo. YouTube est une plateforme de vidéos à la demande dénuée cette fois de l'aspect réseau social que l'on peut trouver sur Facebook. Il n'y a en effet pas de système d'amitié sur YouTube, l'organisation du site étant beaucoup plus verticale et axée d'avantage vers la consommation de contenus. Les utilisateurs et utilisatrices viennent mettre en ligne des vidéos (et uniquement des vidéos) sur leur chaîne YouTube et les autres utilisateurs et utilisatrices pourront venir visionner ces vidéos et s'abonner aux chaînes YouTube s'ils et elles souhaitent être avertis lorsqu'ils et elles mettent en ligne de nouvelles vidéos. Si l'on pourrait être tenté de comparer le système d'abonnements de YouTube au système d'actualité et de « j'aime » de Facebook, les deux sont tout de même assez différents. L'on ne saurait prendre notamment le nombre d'abonnements d'une chaîne YouTube comme un indicateur fiable de sa popularité concernant les vidéos mises en ligne par les éditeurs de jeux vidéo. Par exemple, les vidéos les plus populaires de la chaîne YouTube des jeux de la licence *Total War* pourront atteindre les 4 millions de vues tandis que le nombre d'abonnés de la chaîne se situe autour de 330 000 et celles de la chaîne YouTube du jeu *World of*

Warcraft pourront atteindre plusieurs dizaines de millions de vues alors que le nombre de personnes abonnées à la chaîne est d'à peine 1 million. YouTube reste donc un site où les personnes vont aller chercher les contenus qui les intéressent plutôt qu'un site d'actualité permettant de se tenir à jour des informations sur les jeux, la publication de contenus de la part des concepteurs de jeux est par ailleurs moins fréquente sur YouTube que sur Facebook, YouTube servant principalement à la publication de bandes annonce et autres teasings. Chaque vidéo mise en ligne sur YouTube possède un espace commentaire qui lui est propre où les personnes possédant un compte peuvent s'exprimer uniquement via du texte. Il est à noter que les commentaires postés sous les publications Facebook et les vidéos YouTube peuvent être « likés » et que plus un commentaire sera liké plus il sera placé haut dans la liste des commentaires, le rendant d'autant plus visible. Steam est une plateforme de vente de jeux dématérialisés sur ordinateur fournissant également pour les jeux vendus sur la plateforme un espace communautaire au sein duquel les joueuses et joueurs peuvent partager vidéos, images, etc., ainsi que discuter dans un espace prenant la forme d'un forum de discussion. Contrairement à YouTube et Facebook, Steam est donc dédié aux jeux vidéo et propose un « hub de la communauté » pour chaque jeu. Le site *Mundus Bellicus* est un site français dédié aux jeux de stratégie présentant des articles, des actualités, ainsi qu'un forum autour de jeux de stratégie, certains titres étant d'avantage mis en avant, notamment les titres historiques comme la série des *Total War*. Il nous a semblé intéressant de nous pencher sur ces différents espaces d'expression en ligne car ils présentent chacun certaines spécificités qu'il nous paraissait intéressant de comparer. Facebook de par son caractère généraliste sera ainsi d'avantage susceptible de réunir des personnes variées plutôt attentives et réactives à l'actualité de certains jeux sélectionnés, les commentaires sous les vidéos YouTube seront eux rédigés le plus souvent par des personnes présentant déjà un certain degré d'implication vis-à-vis des jeux puisqu'il faudra qu'elles aient pris d'elles-mêmes la peine d'aller visionner les vidéos en question et que la saisie et l'envoi d'un commentaire sur YouTube n'est pas aussi naturel que sur Facebook, la plateforme Steam propose un espace d'expression dédié au jeux tout en laissant le loisir aux joueurs et joueuses de décider des sujets de discussion, et enfin *Mundus Bellicus* réunit une communauté de joueuses et joueurs partageant un certain intérêt pour les jeux de stratégie à l'ancrage historique.

Notre objectif ici n'est pas de proposer une analyse quantitative des propos exprimés par les joueuses et joueurs sur internet mais de voir quels types de discours retrouve-t-on fréquemment exprimés vis-à-vis des contenus vidéoludiques.

Des réactions nombreuses mais difficilement quantifiables

L'un des premiers éléments que l'on peut constater en lisant les commentaires publiés sur les divers espaces d'expression en ligne est le caractère fréquent des débats et critiques autour des jeux. Il serait évident imprudent d'y voir là le signe que joueuses et joueurs seraient tou-te-s particulièrement alertes vis-à-vis des contenus vidéoludiques et prompts à prendre du recul sur ces derniers, rien ne dit en effet que les personnes prenant la peine de venir exprimer leurs points de vue sur internet soient représentatives de l'ensemble des joueuses et joueurs. Non seulement toutes les personnes jouant aux jeux vidéo n'utilisent pas nécessairement ces différentes plateformes pour regarder des vidéos ou se tenir au courant de l'actualité vidéoludique, mais il est en plus difficile de savoir quelle est la proportion de personnes utilisant ces plateformes qui ne se contentent pas de les consulter et participent activement aux échanges. De plus, si les personnes consultant les forums prennent nécessairement connaissance de leurs contenus, il est tout à possible de consulter une vidéo YouTube ou une publication sur Facebook sans pour autant regarder les commentaires qui y sont associés. Toujours est-il que des réactions existent et qu'elles ne sont pas rare, la plupart des publications à propos d'un jeu entraînant au minimum quelques commentaires et les vidéos les plus populaires pouvant en voir plusieurs milliers être postés. Il nous paraît donc pertinent de se pencher dessus afin de voir quelles informations utiles peuvent en être extraites.

Des réactions conditionnées par la nature des jeux

Lorsque l'on se penche sur le contenu des réactions suscitées par les différents jeux, il est intéressant de voir que la nature du jeu et son contenu semblent déjà en eux-mêmes conditionner en partie la nature des commentaires. Un jeu reposant essentiellement sur son aspect multijoueur sera ainsi d'avantage susceptible de susciter des commentaires et critiques concernant l'équilibrage du jeu tandis qu'un jeu mettant en avant son supposé réalisme historique comme argument de vente sera d'avantage susceptible d'être critiqué sur cet aspect-là. Ces discours sont cependant susceptibles d'évoluer avec le temps, il y a en effet peu de chance pour que les premières vidéos promotionnelles paraissant sur un jeu suscitent des réactions liées à des questions d'équilibrage, quand bien même il s'agirait d'un jeu multijoueur, les personnes n'ayant pas encore pu jouer au jeu et donc prendre connaissance des éléments susceptibles d'être critiqués, les commentaires tourneront alors principalement autour du contenu de la vidéo en elle-même des attentes des personnes vis-à-vis du

jeu. Il faut noter également que dans le cas de jeux sortis déjà depuis un certain temps, les commentaires en réaction à une publication peuvent venir exprimer un avis qui ne concerne pas nécessairement directement la publication en elle-même mais le jeu en général. Ainsi, pour reprendre l'exemple des questions d'équilibrage, il est fréquent que sur les publications de la page Facebook d'un jeu reviennent quasi systématiquement des commentaires demandant que soit revue telle ou telle mécanique de jeu considérée comme déséquilibrée, quand bien même les publications en question n'auraient aucun rapport avec des questions d'équilibrage. En somme, l'on pourrait dire que chaque jeu va créer une forme de communauté spécifique gravitant autour de lui, communauté dont les attentes et réactions seront en partie conditionnées par la nature et le contenu du jeu.

Une influence importante de la plateforme de discussion

La nature de la plateforme sur laquelle vont s'exprimer les personnes va elle aussi venir conditionner en partie les commentaires qui y seront postés. Cette différence en fonction de la plateforme est par exemple particulièrement frappante si l'on regarde les discussions entourant les jeux de la licence *Total War* sur YouTube et sur le site Mundus Bellicus. Sur le forum de Mundus Bellicus, les discussions tournant autour des questions de réalisme historique seront souvent très argumentées, certaines personnes allant parfois jusqu'à mobiliser des sources scientifiques en renvoyant par exemple à des articles parus sur le site cairn.info, et si elles prennent parfois une dimension pour le moins passionnée lorsqu'apparaissent des divergences d'opinion, la modération du site n'est jamais loin pour venir tempérer tout cela. Le site YouTube quant à lui est à l'inverse réputé pour le caractère « toxique » de ses commentaires, réputation qui ne semble pas avoir été usurpée lorsque l'on regarde les commentaires en réaction aux vidéos de la chaîne YouTube officielle des jeux de la licence *Total War*. L'on y trouvera ainsi, y compris parmi les top commentaires, des propos parfois « borderline » voir ouvertement racistes ou sexistes en réaction par exemple au trailer d'un DLC⁹ venant ajouter des civilisations africaines et orientales ainsi que des dirigeantes femmes au jeu *Total War : Rome II*. Les commentaires YouTube se caractérisent de plus d'avantage par leur nombre que par leur longueur, certains d'entre eux tenant en une ligne ou deux sans que cela ne soit justifié par une limite de caractères imposée par le site. Si le fait est que les réactions que l'on pourra observer seront différentes d'un site à l'autre y compris dans le cas où les contenus seraient similaires, il est

⁹ Downloadable Content, contenu additionnel souvent payant pouvant être téléchargé pour enrichir le contenu d'un jeu déjà existant

cependant difficile d'affirmer quels sont les éléments propres aux différents sites qui vont venir amener ces différences. Si la modération plus présente sur Mundus Bellicus pourrait expliquer au moins en partie l'absence de débordements dans les commentaires des personnes postant leurs avis sur le site, la différence de ton dans les discussions par rapport à un autre site comme YouTube pourrait également s'expliquer par le fait que les deux sites soient fréquentés par des personnes aux profils différents, sans que nous ne puissions vérifier cela facilement. Toujours est-il que la plateforme semble avoir une influence importante sur la nature des commentaires qui seront postés, les plateformes plus spécialisées comme Mundus Bellicus apparaissant comme d'avantage propices aux commentaires approfondis et recherchés.

Des thèmes cependant récurrents dans les argumentations

Malgré les différences pouvant exister entre les jeux et entre les différentes plateformes, il semble cependant exister des points communs que l'on retrouvera presque systématiquement dans les différents débats. Il en va ainsi de la mobilisation du caractère ludique des jeux pour justifier les différents éléments présents dans les jeux. Si la présence d'un élément au sein d'un jeu est controversée, bien souvent des personnes viendront pointer l'intérêt ou à l'inverse le désintérêt ludique de cet élément pour justifier ou non sa présence. Ces controverses pourront concerner par exemple la question de s'il vaut mieux avoir un système de sauvegardes automatiques imposées ou bien laisser les joueuses et joueurs gérer les sauvegardes comme bon leur semble, combien de points de vies devrait avoir le personnage que l'on incarne, est-ce qu'un personnage n'est pas trop fort par rapport à un autre etc. Il s'agit cependant là de questions uniquement propres aux jeux et il arrive également souvent que les termes du débat dépassent le cadre ludique seul. Car si l'origine de ce type de débat peut être axée uniquement autour de la question du plaisir de jeu procuré par un élément, il arrive fréquemment que soient mis en balance des éléments extra ludiques tels que le réalisme d'un élément ou sa fidélité historique dans le cas d'un jeu prenant place au sein d'un univers inspiré du monde réel. Il s'agira alors non pas de s'accorder sur le fait que tel ou tel élément de jeu soit plus ou moins propice à l'amusement, mais d'admettre si oui ou non une concession sur par exemple le réalisme historique d'un jeu apporte suffisamment d'amusement ou de plaisir de jeu supplémentaire pour valoir la peine d'être faite. Ainsi, un joueur vint par exemple soulever sur le hub de la communauté Steam de *Crusader Kings II*, jeu prenant place dans un contexte médiéval où les intrigues politiques jouent un grand rôle dans la progression, la question de savoir pourquoi est-ce

qu'il n'était pas possible d'assassiner les nouveaux nés dans le jeu alors que cela était possible pour tous les autres types de personnages, ce à quoi il lui fut répondu que le jeu serait probablement trop facile dans le cas où cela aurait été permis. L'exemple donné ici peut paraître surprenant, mais il illustre bien le primat de la dimension ludique des jeux qui semble dominer les débats. Cette importance accordée à la dimension ludique lorsqu'il s'agit de justifier les contenus des jeux est telle que même sur le site *Mundus Bellicus* rassemblant pourtant des personnes autour d'un intérêt pour les jeux à l'ancrage historique marqué, il arrive que soit rappelé par la modération du site aux personnes engagées dans des débats pointilleux sur la fidélité historique de tel ou tel élément qu'il s'agit avant tout de jeux vidéo, et que donc c'est l'intérêt ludique d'un élément qui prime sur son réalisme. L'on peut ainsi affirmer que quel que soit le type de jeu, la dimension ludique primera sur le reste et que l'impératif d'amusement apparaît comme le principal argument permettant de venir justifier les choix opérés au niveau du contenu des jeux.

Des réactions fortement conditionnées par les représentations culturelles des personnes

Il ne faudrait cependant pas croire que toutes les critiques formulées par les joueuses et joueurs reposeraient uniquement sur une forme d'arbitrage entre par exemple intérêt ludique et intérêt narratif. Tout le monde n'accordera pas la même importance à un élément visuel ou narratif et ne lui accordera pas le même poids lorsqu'il s'agira de mettre cet élément en balance avec des intérêts ludiques. Les représentations culturelles des individus semblent notamment jouer un rôle important dans la désignation des éléments présents dans les jeux susceptibles de faire l'objet d'une critique. Cela peut amener notamment les joueuses et joueurs à critiquer l'aspect d'un jeu en justifiant cette critique par des éléments qui auraient aussi bien pu être adressés à un autre aspect du même jeu sans que cela soit le cas. Dans le cas par exemple du jeu *For Honor*, jeu multijoueur prenant pour contexte un univers médiéval fantaisiste sans aucune prétention de fidélité historique ou de réalisme, certains joueurs exprimèrent leur gêne vis-à-vis du fait que l'on puisse incarner une femme chevalier, cela n'étant selon eux pas réaliste, sans pour autant reprocher au jeu de mettre par exemple en scène une vision stéréotypée des vikings en les affublant de casques à cornes et les faisant combattre torse nu. Ici, la dimension ludique du jeu n'a pas suffi à justifier ce que certains ont considéré comme un écart au réalisme historique trop important pour être ignoré. L'on peut cependant également voir que ce n'est pas juste du fait de son manque d'intérêt ludique que cet élément de jeu a été critiqué mais par ce que cet élément entraînait particulièrement en confrontation avec les représentations de certaines

personnes. Il est donc fréquent au final que des éléments de jeu soient critiqués pour des raisons extérieures au jeu. La tolérance et l'émission de critiques vis-à-vis du contenu d'un jeu semblent ne pas dépendre uniquement des individus mais aussi de la façon dont le jeu se présente et présente notamment son univers et son contexte narratif. La parution de la bande annonce du jeu *Battlefield V* (jeu de tir à la première personne prenant pour contexte la seconde guerre mondiale) s'est accompagnée d'une vague d'indignations et de critiques diverses concernant les éléments présentés, un très grand nombre d'entre-elles se concentrant cependant sur le fait que l'un des personnages mis en scène dans la bande annonce soit une femme combattant apparemment sur le front. Le jeu fut alors accusé de faire dans le politiquement correct, de réécrire l'histoire, de se plier à des exigences marketing, alors même que tout comme pour *For Honor*, le jeu *Battlefield* n'était par ailleurs pas avares en approximations historiques, n'hésitant par exemple pas à généraliser l'utilisation d'armes qui pourtant n'existaient qu'à l'état de prototypes durant l'époque dépeinte par le jeu. L'on pourrait simplement y voir une forme de réflexe réactionnaire antiféministe de la part de certains joueurs qui refuseraient catégoriquement que soit donnée de l'importance à des figures féminines dans les jeux vidéo, mais il est cependant intéressant de prendre du recul pour voir en quoi le jeu en lui-même a pu favoriser cette déferlante de réactions négatives. En effet, s'il n'est pas rare que les jeux mettant en scène des protagonistes féminins fassent l'objet de critique uniquement dirigé contre le choix du genre des personnages, rare sont les titres ayant suscité autant de critiques virulentes sur ce point que *Battlefield V*. Il semblerait que si le choix de *Battlefield V* a été critiqué, ce n'est pas seulement parce qu'il met en avant un personnage féminin, mais parce qu'il met en avant un personnage féminin au sein d'un contexte mobilisant un imaginaire d'ordinaire très masculin. Là où un univers inventé de toutes pièces mettant en scène une femme en tant qu'héroïne du jeu comme c'est le cas d'*Horizon Zero Dawn* n'entrera pas en conflit avec des représentations déjà existantes et ne permet pas de mobiliser la question de la fidélité historique comme argument pour justifier le fait de ne pas souhaiter voir mis en scène de façon proéminente des personnages féminins dans le jeu, un univers inspiré de la seconde guerre mondiale renverra à un ensemble de représentations populaires déjà largement véhiculées, notamment par les divers produits de l'industrie culturelle, en particulier le cinéma. Autrement dit, annoncer qu'un jeu prendra pour contexte narratif la seconde guerre mondiale, c'est déjà susciter un certain nombre d'attentes chez les personnes concernant ce qu'elles s'attendent à trouver dans le jeu car ces personnes auront déjà leur propre idée de ce à quoi ressemble la seconde guerre mondiale et de ce que l'on pouvait y trouver. Ce qui compte au final, ce n'est donc pas que la présence d'une femme sur le champ de bataille durant la seconde guerre mondiale soit ou non réaliste historiquement, mais le fait que les personnes soient habituées ou non à imaginer la présence de femmes sur le champ de bataille lorsqu'est évoquée la seconde guerre mondiale. Ainsi, si le manque de réalisme des armes modélisées dans le jeu suscitera peu d'indignations, cela n'est pas seulement

dû au fait que ce sujet soit moins entouré d'un ensemble de crispations et de considérations politique mais également par ce qu'il s'agit d'éléments moins prégnants et moins profondément ancrés dans les représentations sur la seconde guerre mondiale que la présence ou non de femmes sur le champ de bataille. Là où seul-es les plus passionné-es par la seconde guerre mondiale relèveront des détails comme celui du manque de réalisme des armes, la plupart des personnes auront assimilées l'idée à travers notamment la consommation de produits culturels qu'il n'y aurait pas eu de femmes combattant au front durant la seconde guerre mondiale et pourront donc être facilement choquées dans leurs représentations par la bande annonce de *Battlefield V*. On peut donc voir ici que les critiques formulées vis-à-vis des contenus vidéoludiques sont fortement conditionnées par les représentations culturelles des individus et que le caractère ludique d'un jeu apparaît comme plus ou moins suffisant pour justifier un élément en fonction de si cet élément entre ou non en contradiction de façon marquée avec les représentations qu'en ont les individus.

Le poids de la parole des concepteurs

Il est intéressant de surcroît de constater l'influence sur la nature des débats que peut avoir la façon dont les concepteurs vont communiquer autour de leurs jeux. Il semblerait en effet par exemple qu'à partir du moment où des concepteurs présentent leur jeu comme fidèle historiquement en déclarant souhaiter procurer une expérience la plus fidèle possible à l'Histoire, les joueuses et joueurs tendent à de fait accorder un certain crédit au jeu, pourvu que ce dernier ne présente pas d'éléments susceptibles d'aller un peu trop à l'encontre des représentations les plus courantes que les personnes peuvent avoir sur la période représentée dans le jeu. Le cas du jeu *Kingdom Come : Deliverance* est ici assez intéressant à regarder. Développé par un studio indépendant tchèque, ce jeu a dès le lancement de sa campagne de financement participatif suscité un très fort engouement du fait de la promesse qui était faite de proposer un jeu de rôle au sein d'une Tchéquie médiévale fidèlement reconstituée. Suite à l'annonce du jeu et à l'important succès de sa campagne de financement, une historienne américaine interpella les développeurs du jeu afin de savoir s'ils comptaient intégrer entre autre des personnes de couleur dans le jeu car elle n'en avait vu aucune dans les différentes vidéos de présentation du jeu, et que la présence de personnes de couleur étant selon ses connaissances attestée en Tchéquie à l'époque où se déroule le jeu et ce dernier se présentant comme fidèle historiquement, leur absence serait contradictoire avec la volonté de fidélité historique du jeu. Les développeurs répondirent alors qu'ils travaillaient eux même avec une historienne et qu'il n'était pas

selon eux justifié d'inclure des personnes de couleur dans leur jeu. L'historienne reçut alors une vague de critiques accompagnée de harcèlement, critiques mobilisant principalement l'idée que sa remarque aurait visé à introduire du politiquement correct dans le jeu au mépris de la réalité historique. D'autres polémiques émergèrent autour du jeu, notamment sur l'absence de représentation des communautés tziganes dans le jeu ou sur le fait d'imposer aux joueuses et joueurs d'incarner un personnage masculin, pratique peu commune dans les jeux de rôle, polémiques qui se tassèrent petit à petit au fil du développement du jeu avant de ressurgir lors de sa sortie le 13 février 2018. Mais ce qui nous intéresse ici n'est pas tant de rendre compte de l'ampleur de la polémique ou d'exprimer un jugement sur la justification historique des différents éléments, ce n'est pas notre rôle, que de regarder la forme des arguments mobilisés. Il est en effet intéressant de voir que les personnes défendant *Kingdom Come : Deliverance* et ses développeurs déplacèrent rapidement pour la plupart le débat sur le terrain du politique plutôt que sur celui de l'historique. L'historienne à l'origine de la controverse n'était pas considérée comme une historienne mais comme une militante et les personnes critiquant le jeu furent accusées de vouloir réécrire l'Histoire pour servir une idéologie « bienpensante » et « politiquement correcte ». Ce qui est frappant ici c'est la confiance accordée à l'historicité du jeu par les joueuses et joueurs au point de considérer automatiquement que les personnes critiquant les contenus du jeu seraient du côté de la falsification de l'Histoire. Il semblerait que pour beaucoup, il ne soit pas nécessaire d'effectuer des recherches et de comparer les sources pour débattre des critiques et regarder si elles sont justifiées ou non puisque le jeu a été annoncé comme un jeu historique, que d'ailleurs une historienne est impliquée dans le développement du jeu, et que donc il constitue une source fiable d'informations. Se recourent et s'opposent ainsi au sein de cette polémique le fait d'avoir une critique présentant un point de vue en fort décalage avec les représentations populaires sur le moyen-âge (le fait qu'il y ait un certain nombre de personnes de couleurs présentes dans l'Europe médiévale), et le fait que le jeu se soit d'emblée présenté comme un jeu fidèle historiquement, amenant joueuses et joueurs à lui accorder un certain crédit, la combinaison de ces deux éléments amenant la critique du jeu à être rapidement discréditée aux yeux du grand public. Il semble donc que joueuses et joueurs accordent pour la plupart un crédit important à la façon dont sont présentés les jeux et aux arguments marketing qui les entourent, ne prenant pas nécessairement la peine d'aller vérifier la véracité des propos tenus par les concepteurs de jeux.

Nous avons à travers nos observations sur les espaces d'expression en ligne pu mettre en lumière plusieurs éléments notables dans le rapport que peuvent entretenir joueuses et joueurs vis-à-vis des contenus vidéoludiques. Premièrement, il semblerait que se créent autour des jeux des formes de communautés aux attentes et discours spécifiques, sans que cela signifie pour autant que l'appartenance à la communauté d'un jeu soit exclusive et empêche de faire également parti de la communauté d'autres jeux. Ce seraient donc les joueuses et joueurs qui adapteraient leurs attentes et discours en fonction du jeu dont il est question. Il apparaît cependant que dans la majorité des cas, et ce quel que soit le type du jeu, le caractère ludique des jeux reste primordial pour les joueuses et joueurs et l'impératif d'amusement sera fréquemment utilisé pour justifier par exemple le manque de réalisme d'un jeu. Nous avons cependant également vu que cet impératif d'amusement était loin d'être le seul paramètre susceptible de susciter des débats et critiques, et que la façon de considérer les contenus vidéoludiques était grandement influencée par les représentations culturelles des individus. Enfin, il semblerait que les joueuses et joueurs soient plutôt sensibles à la façon dont les concepteurs viennent qualifier leurs jeux et tendent à leur accorder une certaine confiance.

Il s'agit là d'informations intéressantes en ce qui concerne la question de la transmission de connaissances dans les jeux vidéo, et d'éléments à interroger lorsque l'on se penche sur ce sujet. Ces données nous invitent ainsi à prêter une attention particulière non seulement aux types de jeux auxquels les personnes jouent mais aussi à la façon dont elles appréhendent ces jeux en fonction de leurs propres représentations culturelles et de la confiance qu'elles sont prêtes à accorder aux jeux vidéo. L'on peut en effet imaginer par exemple que le transfert de connaissances via un jeu vidéo sera d'autant plus susceptible d'advenir que la personne aura confiance en les éléments présentés par le jeu et que ces éléments n'entreront pas en confrontation avec ses propres représentations culturelles. Nous voyons bien ici en quoi les jeux vidéo sont fortement liés aux sociétés au sein desquelles ils sont réceptionnés et l'intérêt qu'il peut y avoir à interroger la pratique vidéoludique non comme isolée, mais comme étant en lien avec d'autres formes de consommation culturelle, notamment si l'on s'intéresse à la question de la transmission de connaissances. De plus, nous avons ici des pistes concernant la façon dont les mécanismes d'héritage culturel pourraient venir jouer un rôle dans la transmission de connaissances au travers des jeux vidéo. Si les représentations culturelles des personnes jouent un rôle important dans la façon qu'ont les personnes d'appréhender les contenus vidéoludiques il y a en effet fort à parier que des héritages culturels différents amèneront à une appréhension différente d'un même jeu et de ses contenus. Ces différents points, nous avons tenté de les approfondir dans nos entretiens.

VI Entretiens

En complément de nos observations sur les espaces d'expression en ligne nous avons réalisé une quinzaine d'entretiens avec des joueurs afin d'approfondir certains points et d'en aborder d'autres qu'il n'était pas possible de saisir via les observations. Car si les espaces d'expression en ligne nous donnent à voir une quantité importante et variée de données à analyser permettant notamment d'observer les discours émergeant autour des jeux vidéo, ces données sont cependant relativement statiques et permettent difficilement de rendre compte des divers processus à l'œuvre dans la pratique vidéoludique. Il est notamment complexe via ce type de méthode d'associer des caractéristiques sociales et biographiques à des comportements particuliers et de comprendre comment peut par exemple se construire la pratique vidéoludique d'une personne sur la durée et ce qui va l'amener et se diriger vers certains contenus vidéoludiques plutôt que d'autres. De plus, s'il nous est donné à voir la façon dont joueuses et joueurs critiquent les jeux, les discours disponibles en ligne ne nous disent que peu de choses au final sur la façon dont ils et elles jouent concrètement aux jeux et sur la façon dont les contenus vidéoludiques sont appréhendés manette en main. Les données recueillies lors des observations en ligne sont cependant utiles pour venir compléter dans les entretiens. Tout d'abord, elles nous ont permis d'avoir un aperçu des débats et réactions entourant les jeux vidéo et de la façon dont ils se structuraient. Le fait d'avoir vu notamment à quel point la nature des jeux peut venir conditionner les discours les entourant nous permet d'être particulièrement attentif à ces questions et à la façon dont les enquêtés s'y réfèrent. Ainsi, les observations en ligne permettent d'avoir une idée des pratiques discursives dominantes autour des jeux vidéo et donc de connaître le contexte au sein duquel viennent s'insérer les pratiques et discours des personnes interrogées.

Les entretiens ont été réalisés avec des personnes ayant entre 13 et 35 ans, la moyenne d'âge étant autour de 25 ans, toutes des hommes, habitant dans la région toulousaine et alentours. La même grille de question a été employée pour tous les entretiens avec des adaptations en fonction des réponses des enquêtés. La durée des entretiens est allée de 30 minutes à 2 heures, la plupart des entretiens faisant environ 1h30. Parmi les personnes interrogées, deux sont au collèges, trois ont un emploi à temps plein, et dix sont étudiantes. Concernant le profil de joueur des personnes interrogées, il est à noter que tous ont eu à un moment de leur vie une pratique intense des jeux vidéo et que la plupart des personnes interrogées ayant plus de 18 ans ont encore une pratique intense. Aucun critère spécifique autre que le fait de jouer aux jeux vidéo n'a été retenu lors de la recherche de personnes auxquelles faire passer des entretiens.

Les caractéristiques individuelles des enquêtés sont les suivantes :

J : 21 ans, étudiant, en couple.

M : 21 ans, étudiant, en couple.

P : 37 ans, salarié, marié, trois enfants.

B : 14 ans, collégien.

F : 14 ans, collégien.

D : 21 ans, étudiant.

K : 22 ans, étudiant.

L : 29 ans, salarié, en couple.

C : 27 ans, en intérim, en couple.

R : 27 ans, salarié.

G : 23 ans, salarié.

F : 19 ans, étudiant, en couple.

N : 23 ans, étudiant.

T : 19 ans, étudiant.

L'importance de la famille

Un des premiers éléments notables des entretiens est le rôle important que jouent les parents, principalement le père, dans l'initiation aux jeux vidéo, y compris lorsque les parents ne jouaient pas eux-mêmes aux jeux vidéo, ainsi que le rôle des frères et sœurs. Dans le cas des personnes où le père jouait lui-même aux jeux vidéo avant qu'elles ne commencent elles-mêmes à y jouer c'est à chaque fois lui qui fit office d'initiateur à la pratique des jeux vidéo. Cela commence souvent par une phase où la personne se contentera de regarder son père jouer avant d'éventuellement jouer avec lui puis d'au final s'autonomiser et se mettre à jouer seule. Les premiers jeux auxquels les personnes jouent sont donc dans ce type de cas des jeux auxquels jouait déjà leur père et non des jeux qu'elles ont elles-mêmes réclamé. Dans le cas des personnes où les parents ne jouaient pas eux-mêmes aux jeux vidéo, ce sont cependant eux qui la plupart du temps déterminent quel sera le premier jeu auquel les personnes joueront. Les personnes jouant pour la première fois ayant entre général entre 5 et 8 ans, ce sont les parents qui choisissent à leur place les jeux et donc qui décident quel sera le premier auquel ils joueront. Dans le cas où le premier jeu auquel les personnes ont joué n'est ni un jeu auquel jouait leur père ni un jeu que leurs parents leur ont acheté, l'initiation se fait tout de même dans le cadre familial, notamment via un grand frère. Dans le seul cas où une personne a évoqué le fait de ne pas avoir joué pour la première fois dans un cadre familial la première rencontre avec les jeux vidéo s'est faite à l'école via des jeux éducatifs. Cependant, même dans ce cas-là lorsque la personne a demandé à avoir un jeu vidéo ce sont ses parents qui se sont chargés du choix du jeu. Dans le cas où l'initiation aux jeux vidéo s'est faite par un frère plus âgé ou par le père, il semblerait que les personnes se soit misent pour la plupart à jouer plus tôt, des personnes évoquant le fait d'avoir commencé à jouer dès l'âge de 2 ans. On pourrait donc estimer qu'il existe une forme de transmission culturelle pour la plupart des cas dans la mesure où les parents viendront conditionner d'une façon ou d'une autre les premiers jeux auxquels la personne aura accès. Il est intéressant de constater que lorsque les parents ne jouent pas eux-mêmes aux jeux vidéo, la nature du premier jeu auquel la personne aura accès semble être d'autant plus marquée par des attentes possiblement liées au milieu social. En effet, lorsque les parents ne jouent pas eux-mêmes couramment ils semblent orienter leur choix d'achat vers des jeux que l'on pourrait considérer comme présentant une certaine forme de sérieux comme les jeux de stratégie, plutôt que vers des jeux plus communs et à la dimension ludique plus marquée. En somme, le milieu social d'origine semble avoir un certain impact sur la première expérience vidéoludique. Les parents, et plus particulièrement le père, apparaissent donc comme ayant un rôle important lors du premier contact avec les jeux vidéo.

Une arrivée rapide de l'impact de la socialisation secondaire

Si les parents et le cercle familial de façon général jouent donc un rôle déterminant au niveau du premier contact avec les jeux vidéo, la pratique des joueurs tend cependant à s'autonomiser très rapidement, parfois même dès qu'est passé le moment du contact avec le premier jeu vidéo. Cette autonomisation se traduit notamment par le fait que les personnes commencent à choisir et demander elles-mêmes les jeux auxquels elles souhaitent jouer sans plus se reposer sur leurs parents pour effectuer ce choix. Les amis vont souvent jouer un rôle important dans cette autonomisation puisque c'est en échangeant avec eux que les joueurs vont découvrir de nouveaux jeux. Ces échanges peuvent prendre place dès l'école primaire via des discussions ou même en allant jouer chez des amis ou en les invitant à venir jouer chez soi. Si les amis peuvent commencer à avoir un rôle important dans la constitution de la bibliothèque vidéoludique des personnes, il ne faut cependant pas pour autant considérer que le rôle de la famille s'efface complètement. Les parents tout d'abord continuent souvent de cadrer d'une façon ou d'une autre la pratique des jeux vidéo, notamment en imposant des limites au temps de jeu, la durée autorisée pouvant grandement varier selon les personnes, allant de plusieurs heures par jour à une demie heure par semaine selon les enquêtés. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, le fait que les parents jouent eux-mêmes aux jeux vidéo n'induit pas nécessairement une plus grande permissivité quant aux horaires de jeux, plusieurs des personnes déclarant avoir été le plus limitées durant leur jeunesse au niveau du temps de jeu ayant leur père qui jouait lui-même aux jeux vidéo. Les parents continuent donc de faire office de garde-fou quant à la pratique vidéoludique, souvent jusqu'à ce que les personnes aient atteint leur majorité. De plus, si une autonomisation a souvent rapidement lieu par rapport au premier jeu acheté par les parents, il n'en demeure pas moins que les joueurs ayant leur père jouant lui aussi aux jeux vidéo continuent souvent pendant un certain temps d'être influencés par sa pratique, tout particulièrement s'il continue de jouer de façon régulière au fur et à mesure de la croissance de la personne. Certains enquêtés continuent ainsi de jouer à des jeux similaires à ceux auxquels joue leur père, voir continuent de jouer aux premier jeux que leur père leur avait montrés. Si les pratiques des joueuses peuvent rapidement s'autonomiser vis-à-vis des parents en même temps qu'arrive l'influence des pairs, il demeure des cas où l'influence des parents, surtout du père encore une fois, peut perdurer s'ils jouent eux-mêmes aux jeux vidéo.

Une influence du cercle familial qui peut cependant perdurer

A côté des parents, les frères et sœurs peuvent aussi avoir une influence importante et durable. Les frères et sœurs, surtout quand ils et elles sont plus âgé-es, feront souvent office de premiers partenaires de jeu pour les personnes en plus de les initier à la pratique des jeux vidéo. Le lien avec les frères et sœurs dans la pratique des jeux vidéo semble d'autant plus intense et durable que la différence d'âge est faible. Ainsi, les enquêtés ayant commencé à jouer avec un frère plus âgé de plusieurs années ont eu plutôt tendance à vite se mettre à jouer soit seuls soit avec des amis de leur âge, tandis que les personnes ayant des frères et sœurs avec une faible différence d'âge ont plutôt eu tendance à jouer avec pendant plusieurs années après avoir commencé à jouer aux jeux vidéo, voir jusqu'au moment de quitter le domicile familial. Le cercle familial élargi pourra également constituer une source de partenaires de jeux, notamment les cousins et cousines. Dans le cas où les personnes joueraient avec leurs cousins et cousines la fréquence des moments de jeu communs dépendra alors principalement de l'éloignement géographique. Il faut souligner que même dans le cas où les rencontres avec les cousins et cousines se feraient rares (pas plus de deux ou trois fois par an), elles peuvent avoir un impact fort sur la pratique vidéoludique des personnes. Un enquêté explique ainsi avoir découvert les jeux vidéo chez ses cousins et cousines et plusieurs enquêtés évoquent les rencontres régulières avec leurs cousins et cousines comme des moments marquants où ils et elles se réunissaient pour jouer à des jeux autour desquels ils avaient une expérience commune, instituant ainsi ces jeux comme des jeux marquants de leur trajectoire de joueur. Les frères et sœurs apparaissent comme ayant un rôle particulier dans la mesure où en inscrivant très tôt dans les parcours des joueurs une pratique multijoueur des jeux vidéo ils impactent de façon importante le type de jeux auxquels les personnes jouent mais aussi et surtout la façon qu'ont les personnes de jouer aux jeux vidéo. Cet impact du jeu avec les frères et sœurs est ainsi très bien illustré par cette réponse de l'enquêté C lorsque lui est demandé s'il a commencé tôt à jouer à des jeux difficiles : « En difficile ouais, c'était un de mes délires avec mon frangin c'est quand on attaquait un jeu on le mettait en difficulté extrême direct et c'était celui qui arrivait à aller le plus loin. » L'on voit bien ici comment la pratique du jeu en multijoueur au sein du cercle familial peut venir modeler les pratiques des personnes, impact qui pourra être très durable dans la mesure où dans l'exemple donné ci-dessus, l'enquêté continuera à jouer aux jeux avec une difficulté élevée après cette expérience, y compris après avoir arrêté de jouer avec son frère. Les amis pourront évidemment eux-aussi participer à la construction des pratiques de jeu des personnes en les influençant, cependant cette influence des pairs apparaît plus tardivement que celle de la fratrie et sa fréquence est moins importante ce qui la rend moins impactante dans un

premier temps, là où les frères et sœurs pourront avoir une influence dès le commencement de la trajectoire vidéoludique des joueurs et ce de façon quotidienne. Si le rôle des parents tend donc à rapidement s'effacer, cela ne signifie pas pour autant le cercle familial n'a plus aucune influence, au contraire le rôle des frères et sœurs notamment peut s'avérer particulièrement important.

Des pratiques vidéoludiques fluctuant au grès des reconfigurations du capital social

Un tournant semble cependant s'effectuer avec le passage au collège pour un grand nombre d'enquêtés. Arrivé à cet âge-là, l'influence des pairs apparaît beaucoup plus importante avec notamment l'arrivée du jeu multijoueur en ligne. Plusieurs enquêtés nous ont ainsi expliqué avoir eu une pratique très axée vers le multijoueur en ligne au collège, des jeux comme *League of Legend*, *World of Warcraft*, *Dofus* ou *Minecraft* revenant notamment régulièrement dans les entretiens. Il est à noter à ce propos que la popularité de tels jeux n'aurait pas été envisageable 20 ans plus tôt, et que leur succès n'a été possible que du fait de la forte démocratisation des connexions internet haut débit au milieu des années 2000 en France. Les enquêtés évoquant ces jeux expliquent avoir été poussés à y jouer par des amis avec l'idée que la principale source d'intérêt les ayant motivés à y jouer dans un premier temps était le fait de pouvoir jouer avec eux. S'ensuit alors une période de pratique très intense du jeu pouvant s'étaler sur plusieurs années, majoritairement en continuant de jouer avec les amis avec qui les personnes ont commencé à jouer à ce jeu. Élément intéressant à noter, la pratique semble avoir été d'autant plus intense et assidue que le jeu était compétitif dans son fonctionnement. Le jeu va en effet alors nécessiter de s'investir beaucoup et d'avoir une pratique régulière si l'on souhaite garder un bon niveau et pouvoir progresser, ce qui couplé au fait de jouer avec des amis que l'on connaît va pousser les personnes à beaucoup y jouer au point de ne plus toucher à d'autres jeux pendant une longue période. S'il n'y a pas forcément de pression sociale explicite, le fait qu'il faille garder un bon niveau pour pouvoir continuer de jouer avec les personnes que l'on connaît sans être un poids apparaît assez clairement pour les jeux compétitifs. Il est intéressant également de noter que le fait de jouer en multijoueur semble pousser les joueurs à négliger l'aspect narratif des jeux, d'autant plus si le jeu en multijoueur est accompagné d'un aspect compétitif. Les joueurs auront en effet tendance à se concentrer sur les dimensions techniques des jeux afin d'être le plus efficace possible et seront contraints par le rythme du groupe, ce qui rend difficile le fait de prendre le temps d'explorer l'aspect narratif des jeux, aspects narratifs qui peuvent même être considérés comme encombrants. L'un des enquêtés explique ainsi que l'un des aspects intéressants d'un jeu comme *League of Legend*

est le fait qu'il y ait très peu de lore¹⁰ et d'éléments scénaristiques, ce qui permet de se concentrer sur le gameplay et d'entrer directement dans le vif du jeu et de la compétition. Si dans l'exemple de *League of Legend* l'exposition à des contenus narratifs est réduite du fait de la construction même du jeu, le fait de jouer en multijoueur de façon assidue et compétitive peut également avoir un impact sur des jeux au contenu narratif par ailleurs fourni. Un enquêté nous explique par exemple ne s'être réellement intéressé au lore et l'aspect narratif de *World of Warcraft* que plusieurs années après avoir commencé à y jouer et s'être pendant longtemps concentré sur l'aspect compétitif déjà très chronophage du jeu. Nous avons donc ici un exemple assez parlant de la façon dont une certaine forme de pratique des jeux vidéo peut induire un rapport particulier aux contenus narratifs et les liens entre l'adoption de cette pratique et des questions liées aux pratiques sociales des personnes.

Il faut cependant noter à ce propos que si la plupart des enquêtés nous ont dit avoir principalement commencé à jouer à des jeux multi-joueurs du fait de et avec des personnes qu'elles connaissaient dans la vie de tous les jours et qui étaient plutôt proches d'elles, certains ont également joué en grande partie à des jeux multi-joueurs avec des personnes rencontrées en jeux et que donc elles ne connaissaient pas dans un premier temps. Il serait en revanche inexact de considérer que cela signifierait que les rencontres en ligne sur les jeux multijoueurs viendraient compenser un manque de sociabilité dans la vie réelle. En effet, les rencontres semblent se faire dans un premier temps en réponse à des questions liées au jeu en lui-même plutôt que dans un souci de nouer un lien social avec des personnes. Autrement dit, le fait d'établir une communication avec d'autres personnes permet dans un premier temps de progresser dans le jeu et de répondre à des problèmes liés aux mécaniques de jeu tels qu'un niveau trop difficile à passer tout seul. C'est seulement une fois la communication établie pour répondre à ces problématiques que les personnes, s'il s'avère qu'elles s'entendent bien, pourront être amenées à communiquer à nouveau et à établir une relation durable qui pourra même aboutir à une rencontre et à l'entretien d'une relation dans la vie réelle. Il faut cependant noter que même dans ces cas-là, la première prise de contact aura d'autant moins de chances d'aboutir à une relation plus approfondie que les joueurs ne seront pas satisfaits de ce que cette première rencontre aura apporté en terme d'efficacité de jeu. Ainsi, l'un des enquêtés ayant débuté seul sur *World of Warcraft*, avant d'y rencontrer d'autres personnes, avec qui il finira par tisser des liens au point de les fréquenter dans la vie réelle, nous explique que les personnes en question l'avaient contacté dans un premier temps car ils cherchaient quelqu'un d'apte à occuper le rôle de soigneur dans leur équipe. La première rencontre a donc eu lieu du fait d'intérêts ludiques convergents, l'enquêté souhaitait avoir

¹⁰ Contexte scénaristique d'un jeu et de son univers. On parlera du lore d'un jeu en référence à des éléments scénaristiques généraux, ce qui n'est pas la même chose que le scénario qui désignera plutôt la trame narrative principale autour de laquelle s'articule un jeu. Un lore pourra être commun à plusieurs jeux et même mobiliser des supports non vidéoludiques là où le scénario sera rattaché à un seul jeu.

accès à des niveaux supérieurs du jeu pour lesquels un groupe important de personnes expérimentées était nécessaire, et le groupe de personnes de son côté cherchait quelqu'un qui puisse se charger correctement du rôle indispensable de soigneur dans leur équipe pour passer le niveau. Si l'enquêté n'avait pas été à même de remplir la mission qui était attendue de lui par les membres du groupe l'ayant recruté le temps d'un niveau, ces derniers ne l'auraient probablement jamais recontacté, mais face à son efficacité, c'est-à-dire sa maîtrise des mécaniques de jeu impliquant à la fois une connaissance poussée de ces dernières et les capacités cognitives et physiques d'effectuer les bons gestes au bon moment, les membres du groupe décidèrent de le recontacter à un autre moment pour répondre à une problématique similaire à celle ayant amené à la première prise de contact et finirent par l'intégrer de façon permanente. Si le fait d'apprécier la personnalité des personnes rencontrées en ligne peut être un élément favorisant le développement d'une relation entre ces personnes, cela n'est donc pas suffisant et il est nécessaire d'être en quelque sorte en mesure de prouver son utilité dans un premier temps, tout particulièrement lorsque les personnes sont dans une optique d'efficacité et de compétitivité.

Au final il semblerait donc que jeu et capital social puissent interagir de différentes façons. D'un côté le capital social des personnes va pouvoir venir orienter leurs choix de jeux et leurs pratiques vidéoludiques, et d'un autre côté les jeux vidéo peuvent être la source d'un renforcement du capital social. Il est important de noter que ces deux possibilités ne sont pas nécessairement mutuellement exclusives. Une même personne peut en effet avoir été influencée par des personnes qu'elle connaît dans ses choix de jeux et ses façons de jouer et en même temps avoir rencontré et construit une relation durable avec des personnes sur des jeux en ligne. Il est même possible en fait que les deux situations se présentent au sein d'un même jeu. Plusieurs enquêtés ont ainsi rencontré des personnes sur des jeux en ligne avec lesquelles une relation approfondie s'est établie, allant jusqu'à rencontrer les personnes dans la vie réelle, puis ont découvert de nouveaux jeux et adopté de nouvelles façon de jouer au contact de ces personnes.

De plus, les parcours des joueurs sont loin d'être figés et peuvent faire l'objet de nombreuses bifurcations au cours de leur vie. Nous parlions plus tôt du collège qui avait été pour plusieurs des enquêtés un moment de reconfiguration de leurs pratiques vidéoludiques qui s'étaient alors d'avantage tournées vers le multijoueur, et il semblerait que l'arrivée dans les études supérieures soit elle aussi l'occasion de changements importants. L'arrivée dans l'enseignement supérieur et les déplacements géographiques qu'elle peut impliquer apparaissent en effet comme étant l'occasion d'une reconfiguration du réseau social des personnes, reconfiguration du réseau social qui pourra avoir un impact fort sur les pratiques vidéoludiques. Ces éléments ressortent particulièrement dans le cas des enquêtés étudiant ou ayant étudié à l'école Epitech de Toulouse. Cette école d'informatique

semble être en effet d'avantage propice du fait de son organisation à l'entretien de liens sociaux forts que ne le sont par exemple les universités. En plus de favoriser une certaine proximité entre les étudiant-es de l'école, Epitech apparaît également comme rassemblant des personnes pour la plupart adeptes de la pratique régulière des jeux vidéo. Dans ce contexte, les personnes arrivant à Epitech se retrouvent ainsi à fréquenter de façon régulière des personnes particulièrement familières avec différents types de jeux vidéo. Non seulement ces derniers pourront alors constituer un sujet de discussion privilégié, mais en plus la pratique des jeux vidéo en multijoueur apparaît comme une pratique sociale fréquente au sein de l'école. De l'autre côté, les personnes étant allées à l'université et ayant connu une mobilité géographique plutôt faible par rapport à la période du lycée semblent être moins impactées par la reconfiguration de leur réseau social, bien qu'une certaine influence demeure perceptible. La reconfiguration du réseau social pourra se traduire de plusieurs façons. Tout d'abord pourra apparaître une forme d'élargissement du catalogue de jeu, notamment chez les personnes s'étant jusque-là focalisées sur un type de jeu voir sur un jeu en particulier. Le capital social a donc ici un impact sur les jeux auxquels les personnes vont jouer. Ensuite, les changements opérés au niveau du cercle social pourront avoir un impact sur la façon qu'on les personnes de jouer aux jeux vidéo. En rencontrant de nouvelles personnes aux pratiques potentiellement différentes des leurs, les personnes peuvent modifier leur façon de jouer aux jeux vidéo, afin de s'adapter aux autres personnes et de pouvoir continuer de jouer avec elles dans le cadre de l'entretien de leur relation via la pratique multijoueur des jeux vidéo. Il pourra s'agir par exemple de revoir à la baisse ses ambitions de performances compétitives en attendant moins de choses des personnes avec qui l'on joue en terme de maîtrise du jeu et d'efficacité technique. L'on assiste ainsi ici moins à un changement au niveau des jeux auxquels les personnes jouent qu'à une modification de la façon dont les personnes jouent à des jeux auxquels elles jouaient déjà avant la reconfiguration de leur cercle social.

Il est à noter également la façon dont les contraintes temporelles peuvent impacter de façon importantes les pratiques vidéoludiques des personnes. La plupart des personnes étudiantes ou ayant un emploi nous ont ainsi expliqué avoir réduit leur pratique du fait des impératifs induits par leurs études ou leur travail. D'un côté cela pourra se traduire par une réduction simple du temps de jeu hebdomadaire, avec tout de même une attention prêtée au fait de tout de même se ménager du temps pour pouvoir continuer de jouer aux jeux vidéo, le temps de jeu étant par ailleurs assez modulable selon les périodes et les désirs, les personnes pourront ainsi décider de dédier une semaine à la pratique d'un jeu qu'elles attendaient particulièrement avant de réduire drastiquement le temps de jeu la semaine suivante pour se concentrer sur leur travail. De l'autre, l'influence des contraintes temporelles pourra se traduire par une adaptation du type de jeux auxquels les personnes jouent. Un enquêté nous explique ainsi que la temporalité des parties du jeu *League of Legend* est bien adaptée

à sa pratique car les parties ne durent généralement pas plus de 30 à 45 minutes avec un début et une fin clairement identifiés, contrairement à d'autres jeux multijoueurs, et qu'il peut donc y jouer le soir après son travail sans que cela soit trop contraignant. Les contraintes temporelles peuvent donc n'avoir pas seulement un simple effet de réduction du temps de jeu et donc de l'exposition aux contenus vidéoludiques, mais aussi impacter la nature des jeux auxquels les personnes joueront et donc des contenus auxquels elles seront exposées. Ces contraintes temporelles semblent également rendre difficile la rencontre et la construction de liens forts avec des personnes en ligne du fait de l'investissement initial que ce type de relations demande, et les personnes soumises à d'importantes contraintes temporelles auront donc plutôt tendance à jouer avec des personnes avec lesquelles elles entretiennent déjà des liens forts.

Le capital social apparaît donc comme ayant un impact fort sur les trajectoires vidéoludiques des personnes. Tout d'abord au collège avec une forte orientation vers les jeux multijoueurs, puis après le lycée avec plutôt une tendance à la diversification. Cependant à l'inverse les jeux peuvent également être à l'origine d'une extension du réseau social des individus, la métamorphose de liens faibles en liens forts dépendant alors principalement dans un premier temps de ce qu'apporte la relation en terme d'intérêts ludiques.

De multiples éléments à prendre en compte autour du capital social

Malgré l'importance des moments de bifurcation prenant place lors de l'arrivée au collège et dans l'enseignement supérieur que nous avons pu constater chez plusieurs enquêtés, il ne faudrait pas considérer pour autant qu'il s'agit là des seuls moments où des modifications peuvent s'effectuer dans les pratiques vidéoludiques des personnes. Les pratiques vidéoludiques peuvent en effet également évoluer de façon plus progressive et continue sans attendre de tels changements dans la vie des joueurs. Ces bifurcations peuvent intervenir par exemple à la découverte d'un type de jeu auquel les personnes n'avaient encore jamais vraiment joué et qu'elles vont grandement apprécier. Suite à cette découverte, les personnes vont alors d'avantage investir ce type de jeux, ce qui pourra les amener non seulement à changer le type de jeux qu'elles consomment, mais aussi à modifier leur perception des jeux vidéo et de leurs contenus. L'enquêté K nous explique ainsi lors de la description de son parcours de joueur : « Par contre au fur et à mesure des années là ça a un peu évolué, c'est à dire que à partir du lycée et de la sortie de *Skyrim* [...] je me suis plus intéressé aux jeux un peu plus solo avec une vraie histoire et avec une vraie trame narrative et qui ont des mécaniques un peu différentes de ce

qu'on avait l'habitude de voir à l'époque du moins, et donc je me suis un peu intéressé à ça et ça m'a vachement plu, c'est là où j'ai compris que les développeurs avaient des messages à nous faire passer et je me suis dit c'est cool, j'aimerais bien faire un peu pareil etc. [...], et après au fur et à mesure des années ça a encore un peu évolué, là je me suis plus tourné vers la scène indépendante, donc tous les jeux un peu indés je sais pas *Super Meat Boy* ce genre de truc là, donc ça revient un peu sur du ludique pur et dur mais ya quand même des choses qui sont un peu cachées dedans et je trouvais ça vraiment intéressant aussi... » L'on peut voir à travers cet exemple à quel point la découverte d'un jeu va pouvoir venir marquer le cheminement vidéoludique d'une personne et modifier profondément sa façon de voir les jeux vidéo et d'y jouer. L'importance du rôle que joue la nature des jeux et de leurs contenus dans ces moments ne doit cependant pas laisser penser qu'ils auraient un effet propre et indépendant de toute influence externe. Là aussi le capital social notamment vient jouer un rôle puisque c'est souvent sur les conseils des amis ou en voyant quelqu'un d'autre jouer à un jeu qu'elles ne connaissent pas que les personnes vont être amenées à jouer au jeu qui sera à l'origine de leur changement de pratique et de perception. La levée de certaines contraintes pourra également être à l'origine de ce type de changements, notamment les contraintes imposées par les parents sur le temps de jeu. Plusieurs enquêtes décrivent notamment l'évolution induite sur leurs pratiques par le fait de posséder un ordinateur personnel et de ne plus avoir à utiliser l'ordinateur familial, ce qui s'accompagne généralement par un relâchement de la limitation du temps de jeu imposée par les parents. Cette diminution des restrictions sur le temps de jeu peut permettre de s'investir davantage dans des jeux auparavant trop chronophages pour n'être joués que de façon sporadique si l'on souhaite réellement en profiter. C'est notamment le cas pour les jeux à l'aspect compétitif prédominant évoqués plus haut, mais aussi des jeux solos, notamment les jeux de rôle à l'aspect scénaristique et à la durée de vie souvent très développés. Ainsi, si le capital social est un élément important il interagit également avec des aspects plus techniques comme l'équipement des personnes et la nature des jeux découverts. Enfin, dernier élément via lequel les personnes vont découvrir et nouveaux jeux et susceptibles de venir modifier leurs pratiques : la consommation de contenus sur internet.

L'essor de la consommation de vidéo en ligne comme élément d'influence des pratiques

Les différents types de contenus disponibles sur internet semblent en effet être aujourd'hui le moyen privilégié via lequel les personnes vont s'informer sur tout ce qui aura trait aux jeux vidéo. Un des éléments qui marque dans un premier temps est le fait que très peu des personnes interrogées déclarent consulter la presse spécialisée dans les jeux vidéo, que ce soit sous format papier ou sur internet. Les quelques fois où les personnes iront consulter les sites spécialisés, ce sera surtout pour consulter l'actualité de jeux qu'elles attendent, et non pour lire des tests ou des dossiers sur les jeux. Au final, la vidéo semble être le médium privilégié aujourd'hui via lequel les personnes vont s'informer et découvrir de nouveaux contenus vidéoludiques. Deux types de contenus vidéo sont à notre sens à distinguer : les lives et replay de lives d'un côté, et les vidéos préparées et montées de l'autre. Les lives ou streams sont des retransmissions en direct d'une personne en train de jouer à un jeu, la majorité de la vidéo étant composée d'une capture en direct de ce que la personne voit sur son écran avec souvent dans un coin une vidéo de sa tête pendant qu'elle joue au jeu. Ces lives ont généralement lieu sur la plateforme Twitch dédiée à ce type de contenus. Pendant que les personnes jouent en live sur Twitch, les personnes regardant le live peuvent poster des commentaires en direct dans un chat situé à côté de la vidéo, envoyer des dons à la personne en train de jouer, et s'abonner à la personne contre une certaine somme d'argent, accédant ainsi à un certain nombre de fonctionnalités supplémentaires comme des émoticônes particuliers. Les personnes s'adonnant régulièrement à la pratique du live sur Twitch sont communément appelées streameurs ou streameuses, les streameurs et streameuses les plus connus en France pouvant rassembler plusieurs dizaines de milliers de spectateurs et spectatrices lors de leurs lives et vivre uniquement des dons perçus lors de ces lives ainsi que des abonnements. Il arrive régulièrement que les streameurs et streameuses une fois les lives terminés viennent poster une rediffusion de ces lives sur le site YouTube où elles seront donc disponibles à la demande. Des rediffusions sont également disponibles directement sur Twitch mais certain-es streameurs et streameuses décident de réserver ces rediffusions Twitch aux personnes qui leurs sont abonnées. Si les streameuses et streameurs peuvent avoir un programme plus ou moins détaillé avec notamment les horaires de leurs lives et les noms des jeux auxquels ils et elles comptent jouer, les lives sur Twitch restent donc majoritairement improvisés, les personnes streamant ne sachant pas ce qui va se dérouler durant le jeu, montrant tout ce qu'ils et elles font sans rien couper et interagissant avec leur communauté en direct via le chat. De l'autre côté existent et existaient déjà plusieurs années avant l'arrivée des streams Twitch des vidéos à la demande, souvent découpées et montées contrairement aux lives, principalement mises en ligne sur YouTube, avec cependant

quelques vidéos hébergées sur des sites spécialisés comme jeuxvideo.com. Ces vidéos peuvent être de différentes natures, certaines seront des analyses thématiques sur les jeux vidéo où une personne s'attardera par exemple sur un mécanisme ludique en particulier, d'autres ressembleront aux streams dans la mesure où il s'agira d'une personne se filmant jouant à un jeu mais avec cependant une forme de découpage et d'édition de la vidéo afin de la rendre plus dynamique (ces vidéos sont couramment désignée via le terme de « let's play »), des tops 10 des meilleurs jeux de tel ou tel genre etc. A côté de ces vidéos souvent réalisées par des amateurs et parfois par des journaliste jeux vidéo, l'on trouvera également celles mises en ligne par les éditeurs et développeurs de jeux vidéo, principalement des bande annonce et des présentations de jeux.

Nous disions plus haut que les vidéos semblaient représenter aujourd'hui le moyen d'information privilégié par les personnes sur les jeux vidéo, mais il ne s'agit en fait pas de toutes les formes de contenus vidéo mais d'un type particulier, à savoir les streams live et les personnes se filmant en train de jouer. Ce phénomène est relativement récent dans la mesure où la pratique du let's play et des vidéos de jeu commentées n'ont commencé à connaître un succès important qu'à partir des années 2012-2013, et qu'il a fallu attendre encore plusieurs années avant que le streaming en live commence également à connaître un important succès, notamment via l'émergence des WebTV. Pourtant malgré ce caractère relativement récent la plupart des enquêtés, aussi bien les plus jeunes que les plus âgés, nous ont indiqué regarder des streameurs. Ce qui est intéressant, c'est que si les personnes ont la plupart du temps découvert les streameurs qu'elles regardent en cherchant des choses en lien avec des jeux auxquelles elles jouaient déjà, c'est la personnalité des streameurs qui les a poussés à continuer de les regarder, y compris lorsqu'ils jouaient à des jeux auxquels les personnes n'avaient jamais joué. C'est de cette façon que plusieurs enquêtés nous expliquent avoir découvert certains jeux auxquels ils ont joué ces dernières années. L'un d'entre eux notamment, l'enquêté F, explique avoir commencé à s'intéresser particulièrement aux jeux avec une forte dimension narrative après qu'un des streameurs qu'il regardait à l'origine pour ses sessions de jeu sur *Minecraft* lui ait fait découvrir le jeu *The last of us* : « A l'époque fin lycée je suivais beaucoup Siphano et Frigiel [...] par ce que ils étaient principalement connu pour du *Minecraft*, [...] à l'époque j'aimais beaucoup les *Minecraft*, enfin on y jouait beaucoup avec mon frère [...], donc c'est vrai que moi j'en regardais parfois ce qu'ils faisaient et en fait à côté ils faisaient des let's play, donc bhé je regardais un peu toutes leurs vidéo par ci par là et c'est comme ça que par exemple Siphano à un moment donné il a fait un let's play sur *The last of us* c'est comme ça que j'ai connu [*The last of us*]... » L'on a ainsi une personne qui, par ce qu'elle jouait à la base en multijoueur à un jeu à l'aspect narratif extrêmement réduit, a commencé à regarder un streameur, puis en regardant ce streameur a découvert des jeux à l'aspect narratif très poussé et s'est mise à s'intéresser à ce type de jeux. S'il est difficile de savoir

quel est l'impact exact de chaque type de contenus auxquels les personnes peuvent être exposées en ligne, notamment de la publicité, il semblerait donc cependant que les streamers et plus largement les producteurs de contenu vidéo sur internet aient un impact fort sur les jeux auxquels vont jouer les personnes et sur leur trajectoire vidéoludique.

Des traits qui demeurent tout au long des trajectoires vidéoludiques

Si nous avons surtout évoqué jusqu'à présent la question des bifurcations dans les trajectoires des personnes interrogées et le caractère fluctuant de leurs pratiques, il semble cependant exister des formes de stabilité, des éléments dont l'impact apparaît comme durable et qu'il est important d'évoquer.

Tout d'abord, l'on peut constater une certaine continuité dans les trajectoires des enquêtés au niveau de leurs habitudes de jeu. Cette continuité peut par exemple se manifester au niveau du rapport à la difficulté dans les jeux vidéo, nous évoquons ainsi plus haut l'exemple d'un enquêté qui avait pris l'habitude d'augmenter la difficulté dans les jeux en jouant avec son frère et avait par la suite continué de privilégier les jeux difficiles. Ainsi, si par la suite certains éléments pourront changer dans le rapport aux jeux vidéo de cet enquêté, il conservera cependant ce trait là tout au long de sa pratique vidéoludique. Cette idée d'une tendance à privilégier la difficulté dans les jeux se retrouve par ailleurs chez plusieurs enquêtés comme élément marquant de leur profil de joueur. Chez l'un des enquêtés il est notamment intéressant de voir à quel point ses premières expériences multijoueur en ligne ont pu façonner son rapport aux jeux au point d'impacter également par la suite ses expériences avec les jeux solos. L'on trouve au départ de cette construction du rapport à la difficulté une question d'ordre technique : l'enquêté souhaitait explorer les contenus haut niveau du jeu *World of Warcraft*, et la façon dont le jeu était conçu impliquait pour cela d'adopter une forme de jeu compétitive en se coordonnant de façon efficace avec d'autres joueuses et joueurs. Sa pratique du jeu est donc devenue à partir de ce moment-là une pratique compétitive orientée vers l'efficacité. Cette pratique compétitive aurait très bien pu rester cantonnée à *World of Warcraft*, voir aux jeux multijoueurs présentant des caractéristiques proches de *World of Warcraft* dans leur fonctionnement, mais il semble que cela soit allé au-delà d'après les propos de l'enquêté. En effet, il explique également apprécier la difficulté dans les jeux solos et accorder une certaine importance à la façon dont les mécanismes des jeux solos permettent ou non de développer une certaine forme de jeu compétitif, par exemple en offrant la possibilité d'optimiser son personnage et ses techniques de jeu. Là où cela

s'avère d'autant plus intéressant, c'est que ce rapport à la difficulté dans les jeux ne va pas seulement impacter le type de jeux auxquels la personne va jouer et la façon dont elle va y jouer, mais également sa façon de considérer les éléments narratifs des jeux : « Ces jeux là c'est des jeux, typiquement l'histoire de *Bloodborne*, si tu veux passer à côté, le jeu fera tout pour que tu passes à côté, c'est soit tu décides de rentrer dedans et d'aller découvrir plein de choses d'aller fouiller partout de lire tes objet etc, soit tu passes juste à côté de l'histoire, et c'est une dimension qui m'intéresse d'être obligé d'un peu try hard l'histoire pour pouvoir rentrer dedans. *Dark Souls* c'est pareil si tu forces pas typiquement *Dark Souls III* pour avoir des quêtes secondaires de l'enfer où tu dois aller chercher un mec deux fois à l'autre bout de la map et tuer quelqu'un mais surtout pas l'autre par ce que sinon ça va pas, où tu finis par aller chercher quatorze fois sur internet une fois que t'as fait la connerie par ce que tu voulais savoir comment c'était en vrai, c'est une dimension que j'apprécie. » L'on trouve donc dans ces propos de l'enquête D un élément caractérisant le profil de joueur de cet enquêté qui va venir s'inscrire assez tôt dans sa trajectoire vidéoludique et avoir un impact durable par la suite jusque dans la façon qu'il aura d'appréhender les contenus vidéoludiques narratifs. Si l'élément persistant ici renvoi à une façon de jouer, il arrive également que ces éléments persistants se rapportent à un attrait particulier pour un certain style de jeux. L'un des enquêtés apparaît ainsi notamment comme ayant été particulièrement marqué par les jeux de tir à la première personne lors de ses premières expériences vidéoludiques, ce qui l'a amené à privilégier ce type de jeux par la suite, indépendamment du contenu des jeux. Il s'agit donc ici surtout d'un attachement à des mécaniques de jeu et des façons de jouer particulières, sans que cela implique un attachement particulier à certains types de contenus narratifs ou un rapport particulier à la façon dont sont présentés les contenus narratifs. Si les pratiques des joueurs évoluent au fil du temps, notamment du fait de reconfigurations de leur réseau social ou de la découverte de nouveaux styles de jeux, il apparaît donc cependant également que tous sont susceptibles d'avoir au cours de leur trajectoire imprimé certains éléments de façon durable, éléments qui vont venir caractériser leurs pratiques ludiques et influencer leur rapport général aux jeux vidéo.

L'influence des pratiques extra vidéoludiques sur l'attrait narratif

Si nous n'avons jusqu'à présent évoqué que de façon marginale la question du rapport aux contenus narratifs des jeux vidéo et plus largement de la transmission de connaissances, plusieurs informations notables nous semblent cependant ressortir des entretiens.

Tout d'abord, les pratiques de consommation culturelle extra-ludique semblent avoir un certain impact sur l'orientation des personnes en terme de choix de jeux vidéo. Autrement dit, des pratiques culturelles comme la lecture ou le visionnage de films vont pouvoir participer à forger un goût prononcé chez les personnes pour par exemple des types d'univers particuliers (science-fiction, héroïque-fantaisie, médiéval...), et ces goûts amèneront ensuite les joueurs à d'avantage prêter attention aux jeux faisant référence à ce type d'univers. L'on trouvera ainsi par exemple un enquêté, l'enquêté K, s'intéressant aux jeux évoquant l'univers de la piraterie : « C'était un jeu sur les pirates là et c'était une époque où j'aimais beaucoup ce délire là et comme même moi là j'avais des idées de jeux qui se basaient dans cet univers un peu là et donc c'était quelque chose qui m'a beaucoup accroché à ce niveau-là quoi. [...] Les pirates là c'est quelque chose que j'aime beaucoup pour de vrai et c'est un peu idéalisé là par mon imaginaire par ce que c'est quelque chose que j'aimerais, c'est un jeu, c'est un univers du moins dans lequel j'aimerais développer des trucs moi là et que j'ai déjà commencé à développer depuis un peu jeune là pour de vrai, et donc c'est un univers qui m'attire tout particulièrement, c'est pour ça que là je suis très hypé par *Sea of*. » déclarant avoir commencé à s'intéresser à cette univers suite à des pratiques de lecture et de visionnage de films lorsqu'on lui demande d'où vient cet intérêt : « Pour de vrai je crois que c'est *One Piece* vraiment, je trouvais ça trop stylé, heu non attends non c'est pas *One Piece*. Ouais peut-être, c'est soit *One Piece* soit un film que j'ai dû voir quand j'étais jeune, ouais si peut-être *Pirate des Caraïbes* en fait ouais. Ouais carrément en fait. » ou à la mythologie : « Depuis tout petit je suis très fan de tout ce qui est mythologique et tout ça, et lui [le jeu *Le maître de l'Olympe Zeus*] donc est baigné uniquement dans ça en fait, et donc à chaque fois que tu fais des trucs c'est en rapport avec un héros grec ou genre un truc comme ça là et donc du coup c'était vachement intéressant, et je m'en souviens un truc qui m'avait beaucoup marqué c'est la première fois que j'avais vu un dieu apparaître dans ma cité j'étais en mode genre "Wouah c'est fou !" genre c'est trop bien et tout ça là donc je trouvais ça plutôt marrant et donc ouais ça m'a beaucoup accroché. » Un autre, l'enquêté G, vient mentionner son attrait pour le film *Star Wars* parmi les raisons l'ayant poussé à s'intéresser au jeu *Planetside 2* après avoir visionné un extrait vidéo du jeu : « Ils montraient un moment où ils jouaient à *Planetside 2* et ça avait l'air super cool l'univers le, j'ai accroché de suite l'univers de *Planetside* le graphique et tout il était dans un

avion c'est un monde ouvert donc j'ai trouvé ça génial et je me suis dit tiens je vais essayer c'est gratuit donc je l'ai téléchargé, [...] moi j'étais voilà ça m'entraînait par ce que y'avait mille joueurs autour de moi on avançait on écrasait l'armée ennemie après on se faisait rouler dessus on revenait donc c'était épique quoi y'avait des grosses batailles, moi qui était fan de *Star Wars* dans ma culture au fond c'était ça me faisait penser aux grosses batailles de droïdes contre les Goongan sauf qu'on était tellement nuls qu'on se faisait rouler dessus c'était voilà c'était le truc qui vraiment me passionnait même si moi j'étais archi nul... » Un autre enquêté, l'enquêté D, encore mentionnera son attrait pour les univers sombres ayant participé à alimenter son intérêt pour certains jeux : « , j'apprécie l'ambiance de *Dark Souls* qui est quelque chose que j'aime beaucoup, bon *Bloodborne* j'y ait pas joué mais mater des VOD un peu angoissante avec un seul mec qui te parles à 3h du mat dans le noir j'aime bien quand même, ça reste stressant correctement, ouais j'aime bien les ambiances un peu noires comme ça j'aime bien les univers, l'univers dans lequel se déroule *Bloodborne* c'est un type d'univers que j'adore, étant mj en jdr c'est quelque chose que j'essaie d'exploiter un peu, [...] ouais c'est un univers un peu ouais je sais pas, que toute cette notion du sang contaminé de plein de choses, c'est pas punk mais pas loin. » avant d'évoquer plus tard dans l'entretien des pratiques de lecture incluant un intérêt pour des univers similaire : « En terme de lectures je suis certain que ma mère a beaucoup insisté pour que je lise quand j'étais petit, que j'ai essayé, et que ça m'a beaucoup plu et je suppose que j'ai transposé toute cette, bhé c'est presque du matraquage hein, tout ce qu'on nous a balancé dans la tête [via la télé et le cinéma] en héroïque fantaisie sur la lecture, que ça m'a plu, et après j'ai commencé à aller de plus en plus profondément dans de la lecture d'héroïque fantaisie et à aller quand même sur des auteurs moins connus avec des trucs beaucoup plus sombres d'héroïque fantaisie etc, c'est arrivé après mais c'est arrivé. » L'on peut ainsi voir à travers ces divers exemples à quel point la pratique des jeux vidéo peut être connectée à d'autres formes de pratiques culturelles et être alimentée par elles. En somme, un jeu sera d'autant plus susceptible de plaire s'il arbore un aspect narratif renvoyant à des thèmes ou des univers narratifs déjà appréciés par les personnes.

Une influence qui n'est cependant pas unilatérale

Il ne faudrait cependant considérer la relation entre la pratique des jeux vidéo et les autres formes de pratiques culturelles comme unilatérale, la seconde venant uniquement influencer la première. Il peut en effet également arriver que les personnes en jouant viennent à s'intéresser à des choses auxquelles elles ne portaient auparavant pas d'intérêt particulier. L'enquêté C explique ainsi

l'impact qu'a eu sur lui la découverte du jeu *Pokémon* lorsqu'il était jeune : « Moi l'histoire du Japon je m'y suis intéressé par ce que je jouais à Pokémon, le Japon je l'ai découvert avec *Pokémon*, après j'ai découvert les mangas les animes et après j'ai acheté je sais pas combien de bouquins d'histoire et je suis parti en études universitaires en japonais. » Ici ce n'est donc pas un attrait pour un certain type de contenus narratifs qui a poussé l'enquêté à s'intéresser au jeu, mais à l'inverse le contenu du jeu qui l'a poussé à développer un intérêt poussé pour la culture japonaise. Il pourra également s'agir d'informations plus ciblées comme des dates où des personnages historiques, ici chez l'enquêté J : « Ça m'est déjà arrivé de d'aller chercher plus d'infos sur des civilisations ou des dirigeants que j'avais connu grâce à *Civilization* pour des informations en plus de ce que donne la civilopédia mais sinon non je crois pas que ça me soit déjà arrivé de plus m'intéresser à une période grâce à un jeu. [...] Je reprends l'exemple de *Civilization* où je m'étais intéressé à quelques fois à bon différentes villes des civilisations en fonction des noms où je regardais où est ce qu'elles étaient dans là vraie vie entre guillemets et par la suite ça me permettait éventuellement de situer par ce que des fois ce sont des grandes villes qui existent encore aujourd'hui du coup ça pouvait me permettre de situer quand je les voyais citées quelque part éventuellement ou quoi, je pense aussi notamment au système de cité-état qui sont dans le V et le VI qui sont des villes relativement importantes ou particulières mais qui font pas partie d'une civilisation suffisamment importante entre guillemets selon les critères de *Civilization* des designers pour être dans une situation dans une civilisation particulière et du coup on peut les connaître, ça m'est arrivé de des cités état savoir où elles étaient et du coup de de savoir un peu mieux où elles étaient placées alors que j'en avais pas forcément entendu parler avant. » L'impact du jeu n'est ici pas aussi important que dans le premier exemple que nous avons donné, mais l'on peut voir tout de même en quoi les jeux vidéo peuvent être à l'origine d'une recherche d'informations sur des éléments jusqu'à présent inconnus des personnes. Il cependant faut noter que l'impact des jeux est surtout incitatif, il n'y a pas de lien mécanique et divers éléments viendront influencer le fait que le contenu d'un jeu pousse effectivement ou pas une personne à s'intéresser à des éléments extra vidéoludiques. Il nous semble cependant difficile d'isoler ces éléments d'influences qui viendront favoriser ou non l'impact des contenus des jeux. Le premier enquêté cité n'a ainsi sûrement pas fait des études de japonais uniquement par ce qu'il a joué à *Pokémon*, on peut imaginer que si cela est arrivé, c'est par ce que le jeu a eu un fort impact sur lui mais également par ce que d'autres éléments sont par la suite venu renforcer son attrait pour le Japon, les mangas et animes par exemple, et par ce que son parcours scolaire lui a permis d'aller à l'université.

Si le sens de l'impact des jeux vidéo est assez clair dans les deux exemples donnés ci-dessus, ce n'est cependant pas toujours le cas et le sens de l'influence peut être multilatéral pour un même jeu. Il semblerait en effet que parfois un jeu soit à la fois la cible d'un intérêt issue d'éléments extra

vidéoludiques et l'origine du développement d'un intérêt pour d'autres éléments extra vidéoludique ou d'une transmission de connaissances. L'enquêté L nous explique ainsi les raisons l'ayant poussé à jouer au jeu *Kingdom Come : Deliverance* : « Tu vois sur youtube je regarde aussi des vidéos, je suis abonné à un gars qui fait des vidéo sur l'histoire, par ce que c'est quelque chose qui me plaît, j'aime bien avoir des versions différentes de l'histoire par ce que comment nous on l'a appris à l'école des fois ça me plaît pas, déjà moi personnellement j'ai lu des livres sur des manières différentes de voir l'histoire sur des événements historiques et du coup ce mec-là a parlé d'un jeu qui a été fait pas des tchèques, *Kingdom Come*, et du coup ouais c'est vraiment l'histoire qu'il y a à côté, le fait que ce soit un studio indépendant déjà ça me plaisait et le fait que l'univers soit posé dans des événements à une période de l'histoire et qui est en plus racontée par les tchèques et pas par les vainqueurs etc ça m'a fait acheter le jeu. [...] Moi-même personnellement voilà j'ai été je pense déçu et j'ai eu des illusions sur la manière dont on nous apprend l'histoire à l'école, même avant par rapport à mes opinions et mes convictions je me rappelle d'un livre qui m'a vraiment marqué écrit pas Lilian Thuram qui s'appelle *Mes étoiles noires* où en gros il a pris tous les personnages historiques qui sont soit d'origine africaine soit métisses etc mais qui nous ont été par exemple ya Alexandre le Grand, [...] plein de personnages comme ça qu'on apprend à l'école mais on nous dit pas d'où ils viennent etc et du coup j'avais une première désillusion comme ça et ya plein de choses aussi, [...] voilà c'est des choses qui me touchent et qui touchent mes origines etc et du coup voilà aujourd'hui ça m'arrive énormément de confronter des récits d'un événement par ce que aujourd'hui on a la chance d'avoir internet et d'avoir plusieurs sources, donc après des fois faut vraiment aller chercher un peu plus loin mais j'aime bien faire ça par ce que je m'arrête pas au premier truc que je lis par ce qu'aujourd'hui c'est facile et c'est devenu la norme de ressortir les premiers trucs qu'on lit sur les réseaux sociaux etc., [...] du coup c'est vrai que sur *Kingdom Come* là c'est quelque chose qui m'a plu par ce que c'était une autre façon de raconter un événement historique.» et développe à propos des contenus du jeu et de l'encyclopédie intégrée au jeu : « Oui des fois comme ça [ça m'intéresse] mais du coup oui comme tu disais tout à l'heure par exemple je me rappelle que j'avais fait une recherche google après avoir vu un truc dans ce jeu là tu vois, mais je m'en rappelle plus, je sais que j'ai fait une recherche google sur les personnages qu'il y avait, mais dans l'encyclopédie en elle-même, en fait l'encyclopédie ça dépend ce que t'appelles encyclopédie par ce que sur par exemple des petits trucs comme la place des femmes etc je vais pas forcément le lire, mais sur le truc global c'est à dire l'événement historique ça veut dire les deux frères, le père qui est décédé etc oui, sur les personnages oui, je vais plus aller regarder sur les personnages que sur par exemple comment c'était au moyen-âge etc peut-être par ce que j'en ait une vision grâce aux cours que j'avais quand j'étais petit ou aux recherches que j'ai fait après, mais ouais les recherches que je vais faire c'est plus sur les personnages, sur leur vie etc et comment ça s'est réellement passé etc, ou alors comment c'est raconté sur google et comment c'est raconté dans le

jeu. » L'on peut voir ainsi comment un élément extra ludique, le regard porté sur l'Histoire, vient pousser l'enquêté à s'intéresser au jeu, et la façon dont le jeu va le pousser à se renseigner sur des éléments historiques dont il n'avait pas connaissance. Les allers-retours entre intérêt pour un sujet poussant à s'intéresser à certains jeux et contenus des jeux amenant des informations sur ce sujet peuvent être fréquents. Un autre enquêté nous explique ainsi s'intéresser aux conflits armés de façon générales et aux deux guerres mondiales plus particulièrement, ce qui l'amène à fréquemment s'intéresser à des jeux prenant pour contexte ces guerres, et qu'il lui est arrivé à de multiples reprises de tomber sur des anecdotes dont il n'avait pas connaissance en jouant à des jeux se déroulant durant ces périodes de l'Histoire. Il n'y a pas donc nécessairement d'un côté des jeux auxquels on s'intéresse du fait du lien entre leurs contenus et des contenus extra vidéoludique et de l'autre des jeux qui vont pousser à s'intéresser à des contenus extra vidéoludiques, les deux cas de figure peuvent se présenter pour un même jeu. L'on pourrait même imaginer que si des personnes peuvent être intéressées par les contenus narratifs d'un jeu, c'est en partie par ce qu'elles espèrent que ces jeux leur apprendront des choses à propos de ce thème narratif, par exemple une personne jouant à des jeux sur la seconde guerre mondiale par ce qu'elle est intéressée par cette période qui attendrait en même temps de ces jeux qu'ils lui fournissent des anecdotes dont elle n'avait pas connaissance.

Un aspect ludique des jeux qui pèse sur leurs dimensions narratives

Il ne faudrait cependant pas penser que cette interaction entre jeux vidéo et connaissances reposerait uniquement sur des éléments liés à l'intérêt porté à telle ou thématique ou tel ou tel univers. La dimension ludique des jeux vidéo semble en effet jouer un rôle important dans la capacité des jeux à susciter chez les joueurs un intérêt pour leurs contenus narratifs. Ainsi, les joueurs auront un certain nombre d'attentes vis-à-vis des mécanismes de jeux et de leurs qualités, attentes qui si elles ne sont pas comblées peuvent pousser les joueurs à se désintéresser d'un jeu qui pourtant aurait pu les intéresser de par sa dimension narrative. Tous les enquêtés déclarent accorder une place importante au ludique dans les jeux vidéo et à la qualité des mécaniques de jeu, et plusieurs d'entre eux indiquent préférer un jeu au gameplay intéressant dépourvu d'éléments scénaristiques de qualité plutôt qu'un jeu très bien écrit d'un point de vue scénaristique mais au gameplay médiocre. L'on peut déjà voir dans certains exemples cités ci-dessus à quel point la question des mécaniques peut être liée à l'appréciation des éléments scénaristiques. Ainsi, lorsque l'enquêté G mentionne son intérêt pour l'univers de *Star Wars* comme ayant joué un rôle dans son appréciation du jeu *Planetside 2*, il décrit

dans un premier temps des éléments de gameplay qui du fait de leur intérêt ludique l'on poussé à rester sur le jeu : « C'était un jeu donc qui est un fps, first person [...] où ya trois factions, on joue dans une faction et donc c'est une guerre permanente sur des gros continents c'est des espaces ouverts ya des batailles c'est mille contre mille ya des véhicules, des véhicules aériens, de l'infanterie voilà et le but c'est de tenir un point et d'avancer de prendre toutes les bases de l'adversaire, et du coup moi j'étais voilà ça m'entraînait par ce que y'avait mille joueurs autour de moi on avançait on écrasait l'armée ennemie après on se faisait rouler dessus on revenait donc c'était épique quoi y'avait des grosses batailles, moi qui était fan de Star Wars dans ma culture au fond c'était ça me faisait penser aux grosses batailles de droïdes contre les Goongan... » Si le fait que l'univers du jeu renvoie à quelque chose de déjà connu et d'apprécié par l'enquêté a ainsi pu jouer en rôle dans le fait qu'il s'intéresse au jeu et que le jeu lui plaise au point de continuer à y jouer, il est cependant fort probable que dans le cas où le gameplay se serait avéré médiocre, l'intérêt narratif que peut représenter l'univers du jeu n'aurait seul pas suffi à rendre le jeu intéressant. L'enquêté K nous parle lui de ce qui l'a poussé à s'intéresser au jeu *Kingdom Come : Deliverance* (que nous avons déjà mentionné plus tôt à propos d'un autre enquêté) et de ses attentes mêlant curiosité historique et technique : « [Ce qui m'a intéressé] c'était la volonté qu'avaient les développeurs de balancer une espèce de vérité historique du moins leur vérité historique, et c'est ça que j'aimais bien dans l'idée, c'est qu'ils essayaient de faire un truc très historiquement vrai, même si c'est à travers leur prisme de vision, donc assez orienté etc, mais je trouvais l'idée vachement intéressante et je voulais voir qu'est-ce que ça donnait à quel point est ce que les mecs avaient réussi à faire des trucs plutôt cools avec ça et tout, comment est-ce qu'ils avaient fait pour marier le gameplay qui est censé être toujours quelque chose qui crée de l'amusement, même du divertissement on va dire, même si j'aime pas trop ce terme, comment est-ce qu'ils avaient réussi à concilier ça et le fait d'être dans un truc assez historique assez vrai, assez réel quoi. » La même personne par la suite nous décrit ainsi son expérience avec les dispositifs d'information intégrés au jeu : « Dans *Kingdom Come : Deliverance* ya toute une partie où c'est toutes les encyclopédies du genre les femmes au Moyen-âge, t'as genre l'alchimie au Moyen-âge ce genre de trucs, t'as plein plein plein de choses, et en fait là selon comment c'est amené dans le jeu ça va me donner envie ou pas d'aller voir par ce que ça m'a surpris, et ça m'a un peu titillé sur le fait de "Ha tiens je le voyais pas comme ça, je pensais pas que c'était réellement comme ça." et tout donc je vais voir un petit peu, ou alors c'est quelque chose que je connais pas du tout j'aimerais bien voir un peu plus profondément et du coup je vais voir. Et truc très marquant là dans *Kingdom Come : Deliverance* c'était la première interaction un peu personnelle là qu'on a avec une femme où elle vient discuter avec nous par ce que on vient de s'enfuir de notre village qui a été saccagé et nos parents sont morts et tout ça là, on discute un peu avec elle et à la fin de la discussion là t'as une petite pop up qui dit "Hey vous avez appris : les femmes au Moyen-âge.", du coup je suis allé voir un peu ce que c'était, par ce que du coup ça

m'avait un peu titillé je me disais "Purée c'est vrai qu'elle est vachement libre dans ce qu'elle dit." et tout ça, et je le voyais pas comme ça, donc voilà du coup ça m'a titillé je suis allé voir un petit peu et là ça m'a intéressé, mais par contre sur beaucoup d'autres points, genre souvent ça arrive ça pop comme ça et ça fait "Hey vous avez appris : les fleuristes au Moyen-âge.", c'est mal amené par ce que ya pas quelque chose derrière qui vient me dire "T'as vue ?" voilà quoi, ça sert à rien. » Ce qui est pointé ici ce n'est donc pas la nature des informations transmises dans le jeu mais bien la façon dont elles sont transmises. Si les éléments narratifs ou informatifs ne sont pas intégrés au jeu d'une façon qui ne les rende pas trop éloignés de sa dimension ludique, il est peu probable que les joueurs y prêtent une grande attention. Autrement dit, les personnes seront d'autant moins susceptibles de s'intéresser à des éléments d'un jeu que ces éléments seront mal intégrés au cadre ludique du jeu et qu'il se présenteront sous une forme rappelant les formes plus classiques et studieuses de dispositifs de transmission de connaissances comme les encyclopédies. Il est frappant par ailleurs de constater que lorsqu'est demandé aux enquêtés ce qui pour eux rend un élément crédible dans un jeu, plusieurs se réfèrent à la qualité de son imbrication au sein de l'univers du jeu : « A partir du moment où un jeu se base sur un quelconque événement je sais que cet événement existait donc je vais pas le remettre en question forcément même si les événements peuvent être modifiés en fonction du jeu pour correspondre à certaines réalités des développeurs, par ce que comme je l'ai dit auparavant le développement d'un jeu c'est assez subjectif donc va forcément y avoir des éléments qu'on va pouvoir remettre en question, en général voilà c'est déjà la crédibilité historique, et après si c'est un jeu un peu plus fantaisiste le tout est cousu ensemble en fait si le jeu amène des éléments qui permettent d'expliquer les choses, si les choses arrivent pas comme ça juste aléatoirement à partir du moment où ya un certain lien pour moi ça va permettre d'y croire et de m'y intéresser quoi donc voilà, c'est le cas de *Dark Souls* il balance pas juste des ennemis comme ça en général les ennemis ont eux-mêmes une histoire ils sont eux-mêmes liés à un univers et voilà c'est un tout en fait c'est un univers, faut que y ait un univers concret derrière il faut pas juste qu'il y ait des trucs randoms. » -Enquêté N, « Ça dépend si le jeu est immersif ou pas, par ce que si c'est bien amené et genre après ça dépend aussi les connaissances que tu peux avoir sur tel ou tel événement sur tel ou tel personnage, genre on va te le présenter si tu l'as juste entendu de nom et on va te le présenter tu vas faire hé toi j'ai déjà entendu ton nom mais après si genre quelqu'un qui le connaît bien le voit faire un truc qu'il aurait jamais fait tu vas être là "Les gars..." *rire*, ouais c'est bhé après du moment où, même si le jeu se permet de faire des écarts vis-à-vis de la vraie histoire, genre derrière genre si le jeu est bien fait que t'es dedans normalement ça passe tout seul, ya vraiment très peu de trucs qui vont te faire sortir d'un jeu. » - Enquêté C. Ainsi, les éléments narratifs ne se suffisent pas à eux-mêmes, leur qualité seule ne suffit pas à rendre un jeu attrayant, et si les aspects ludiques du jeu ne sont pas à la hauteur, ce dernier sera dans tous les cas déconsidéré. De plus, quand bien même le jeu serait de qualité, les éléments narratifs

peuvent tout à fait être ignorés s'ils ne s'imbriquent pas de façon naturelle avec le reste des éléments du jeu.

Il faut noter également le crédit que les joueurs accordent apparemment aux concepteurs de jeu comme nous l'avions déjà relevé lors de nos observations en ligne : « Je pense que c'est important le studio par lequel il est développé, c'est pas forcément général par ce qu'il y a beaucoup de jeux par exemple indépendants qui sont vraiment ultra bien faits mais après je pense que c'est important certains studio en fait qui sont de renom, je pense notamment à, enfin moi à titre personnel je fais pas mal confiance à Square Enix par ce que bhé tous mes jeux coup de cœur viennent de Square Enix quasiment, [...] et puis après je sais que de renom les autres jeux qu'ils ont développé style *Final Fantasy* sont beaucoup appréciés par les autres moi j'y ait jamais touché et je m'y suis jamais trop intéressé mais de renom ils sont vraiment bon, donc voilà je pense qu'il y a le studio duquel il vient l'auteur on va dire... » -Enquêté F, « Je pense que on peut pas comparer là un jeu qui a une volonté là de véracité historique et des jeux là qui sont un peu plus dans leur mythologie, du coup ouais pour *Kingdom Come* je pense que c'est vraiment une histoire de confiance [...], du coup sur *Kingdom Come* et tout ça là ouais c'est une question de confiance et comment est-ce qu'on peut se dire j'ai confiance ou pas j'accepte ce qu'ils me disent, je pense que là bhé c'est juste 'fin pour moi personnellement c'était de justement m'être renseigné sur tout ce qui s'était fait un peu avant, donc en fait je me suis fait beaucoup hyper pour ce jeu-là par toute la présentation de ce qu'il y avait avant, donc quel travail que les mecs ont fait, comment est-ce que ça a été développé tout ça là, donc tout ce truc là je me suis dit "Putain c'est fou, les mecs ont fait un travail de monstre." et du coup j'aimerais bien voir ce que ça donne dans le jeu, du coup ça investit fortement sur la possibilité de ce qu'ils disent c'est vrai, même si j'arrive toujours à me dire qu'il y a quand même un prisme de vision dans ce qu'ils font. » -Enquêté K, « Déjà faut que tu t'ancres dans un contexte qui est connu je pense, si prenons un jeu sur la seconde guerre mondiale, si absolument tout ce qui se passe se passe dans un camp de concentration, prenons Auschwitz-Birkenau que tout le monde connaît au moins de nom tu vois, déjà tu t'ancres dans une situation historique qui est connue de ton utilisateur donc tout ce qui va se passer dedans va pouvoir se faire passer pour quelque chose de crédible et avec des événements qui sont possiblement arrivés en fait, si je suis à ponyland avec des ours qui éclatent en butant des gens, et qu'au milieu tu me lâches des éléments historiques réels, mec jamais j'y crois. » -Enquêté D, « Si ça se base sur un élément réel ou quoi par ceque concrètement je vais pas remettre en question je vais pas forcément remettre en question le vécu d'une guerre mondiale par exemple je vais pas dire ça c'est faux. » -Enquêté N. Les quatre enquêtés cités ici ont beau avoir des pratiques et des parcours de jeux sensiblement différents, leurs discours traduisent tous une certaine confiance accordée aux jeux en fonction de la façon dont ceux-ci sont présentés, que ce soit au travers du discours des

concepteurs, de leur réputation, ou du contexte choisi par ces derniers. Si les joueurs semblent donc pouvoir assez facilement accorder du crédit à un jeu du fait des discours l'entourant et du recours par le jeu à des éléments du réel facilement identifiables, il faut cependant noter également qu'ils semblent faire preuve d'un certain recul en signalant d'eux-mêmes la facilité avec laquelle des éléments d'un jeu peuvent apparaître comme crédible, et en n'hésitant pas à émettre des critiques vis-à-vis des éléments qu'ils considèrent comme déplacés. Les joueurs donc pourront avoir une opinion différente d'un jeu en fonction de s'ils accordent une certaine confiance ou non à son éditeur, tout en étant en apparence conscients dans une certaine mesure des limites qu'une telle confiance implique et des biais induits par leurs propres représentations.

Un rapport aux éléments narratifs fortement dépendant des trajectoires des personnes

L'interaction entre éléments de gameplay, éléments narratifs et transmission de connaissances semble ainsi particulièrement importante à prendre en compte. Lorsque l'enquêté D qui apprécie particulièrement la difficulté et le challenge dans les jeux nous parle de l'histoire dans *Dark Souls* et *Bloodborne*, l'on peut percevoir la façon dont ces éléments se mélangent : « Ces jeux là c'est des jeux, typiquement l'histoire de *Bloodborne*, si tu veux passer à côté, le jeu fera tout pour que tu passes à côté, c'est soit tu décides de rentrer dedans et d'aller découvrir plein de choses d'aller fouiller partout de lire tes objet etc, soit tu passes juste à côté de l'histoire, et c'est une dimension qui m'intéresse d'être obligé d'un peu try hard l'histoire pour pouvoir rentrer dedans. » Ici, son rapport à la difficulté ne se traduit pas que vis-à-vis du gameplay et des mécaniques de jeu dans leur dimension purement ludique, mais également dans son rapport aux contenus narratifs et à la façon d'y accéder. Il semblerait donc que le rapport que les joueurs entretiennent aux contenus narratifs dans les jeux vidéo soit fortement dépendant du rapport général qu'ils entretiennent vis-à-vis des jeux et de la façon dont se caractérise leur pratique. Les joueurs d'avantages intéressés par les mécaniques de jeu et la maîtrise technique auront tendance à négliger la dimension narrative des jeux, tandis que d'autres au contraire accorderont une importance particulière à la qualité d'écriture des jeux et à leur dimension narrative, acceptant de faire des concessions sur l'originalité et la qualité du gameplay si la dimension narrative est de qualité. Ainsi, si les attentes peuvent évidemment varier d'un jeu à l'autre, une personne appréciant particulièrement la dimension narrative des jeux pourra jouer à un jeu compétitif en étant dépourvu en le sachant avant d'y jouer et en n'ayant de fait pas d'attentes à ce niveau-là, il semblerait que demeurent des façons de considérer les contenus narratifs en lien avec la trajectoire des joueurs,

façons de considérer les contenus narratifs susceptibles d'avoir un impact sur la manifestation de situations de transmission de connaissances.

C'est à ce niveau que pourrait s'avérer pertinente la mobilisation du concept de capital technico-ludique que nous avons développé. Nous avons en effet évoqué l'idée d'un capital technico-ludique, d'une accumulation à la fois de connaissances et d'habileté technique, qui pourrait jouer un rôle dans le rapport des personnes aux contenus vidéoludiques, notamment des contenus narratifs. Il semblerait ici que ce concept possède une certaine pertinence dans la mesure où des différences apparaissent comme s'opérant effectivement en fonction des trajectoires de jeu, de la connaissance accumulée sur les jeux vidéo et leur fonctionnement, et du rapport général que les individus ont aux jeux vidéo. Il semble cependant difficile de considérer ce capital technico-ludique comme un concept monolithique et uniforme tant les éléments venant l'influencer sont nombreux et son influence exacte difficile à définir. D'une part, des différences importantes apparaissent par exemple dans les discours des enquêtés entre ceux ayant des connaissances théoriques quelques peu poussées sur les jeux vidéo et leur conception et ceux pour lesquels ce n'est pas le cas, sans qu'il soit pour autant aisé de généraliser ces données tant chaque cas apparaît comme un cas particulier à ce niveau-là. D'autre part, le capital technico-ludique apparaît comme étant à la fois issu de la combinaison d'une multitude d'éléments et comme se combinant également avec plusieurs éléments dans sa façon d'impacter le rapport des personnes aux jeux vidéo. Autrement dit, si le capital technico-ludique semble avoir un impact propre, il est difficile d'isoler cet impact tant sa construction est influencée par une multitude de facteurs, et tant son influence sur les pratiques vidéoludiques se trouve mêlée là aussi à une multitude de facteurs comme le capital social ou les pratiques culturelles extra vidéoludiques. Il est cependant selon nous possible de tirer quelques informations utiles à partir de ce concept. Il semblerait notamment que lorsque le capital technico-ludique d'une personne est marqué par une familiarité théorique importante vis-à-vis des mécanismes vidéoludiques et par une certaine attention portée à ces mécanismes, cette personne soit d'autant plus susceptible de s'intéresser à des jeux indépendamment de leurs contenus narratifs, et donc de se retrouver face à des éléments narratifs auxquels ils n'ont pas pour habitude d'être confrontés. Un des enquêtés ayant joué à *Kingdom Come : Deliverance* nous expliquait ainsi s'être beaucoup intéressé au jeu au malgré le fait de n'avoir aucun intérêt pour la période historique qui y est dépeinte car il était curieux de voir de quelle façon les développeurs étaient parvenus à mêler réalisme historique et mécaniques de jeu ludiques. Le concept de capital technico-ludique permet donc de rendre compte d'une des spécificités des jeux vidéo : le fait que l'on puisse séparer contenus ludiques et dimension narrative des jeux et que l'appréciation d'un jeu puisse se passer dans une certaine mesure de l'un ou de l'autre.

A travers les entretiens que nous avons réalisés nous avons pu éclairer un peu les processus à l'œuvre dans la construction des pratiques vidéoludiques des personnes et les effets qu'ils pouvaient avoir dans une certaine mesure sur le rapport aux contenus narratifs dans les jeux et sur la transmission de connaissances. Nous avons entre autre pu notamment mettre en lumière les effets des socialisation primaires et secondaires sur les pratiques vidéoludiques, la façon dont la pratique vidéoludique pouvait être liée à d'autres pratiques culturelles, et la façon dont le rapport aux contenus vidéoludiques était influencé par la vision globale des individus sur les jeux vidéo avec un découplage entre contenus ludiques et contenus narratifs propre au média. L'on retrouve ainsi plusieurs éléments déjà mis en lumière lors des observations sur les espaces d'expression en ligne. Tout d'abord la prégnance de la dimension ludique des jeux apparaît de façon assez claire dans les deux cas, ce qui implique une forte dépendance de la dimension narrative aux qualités ludiques du jeu. Ressort ensuite l'idée d'un lien entre les représentations et pratiques culturelles extra vidéoludiques et le rapport aux contenus narratifs des jeux, accompagné d'une tendance à accorder une certaine confiance aux discours des concepteurs et donc à la fiabilité des contenus vidéoludiques.

Conclusion

Nous étions au commencement de cette étude partis dans l'optique de questionner l'idée de la transmission des connaissances au travers des jeux vidéo, notamment via la notion d'éducation informelle. Nous ne souhaitons pas par là réaliser une étude d'impact visant à quantifier la quantité ou la qualité des informations transmises au travers des jeux vidéo mais d'avantage tenter de cerner de quelles façon ces situations pouvaient se mettre en place, selon quelles modalités, et quels étaient les éléments qui pouvaient venir les influencer. La littérature existante en lien avec ces sujets soulevait déjà quelques pistes d'explication. Il semblait notamment que le capital social des individus puisse venir jouer un rôle important à la fois au niveau de leurs pratiques culturelles et de leur utilisation des nouvelles technologies, deux éléments que l'on retrouve dans la pratique des jeux vidéo qui mêlent contenus culturels et équipements technologiques. En plus de cette influence du capital social, il apparaissait également qu'étaient aujourd'hui de plus en plus liées entre elles les différentes formes de pratiques culturelles selon une logique pouvant transcender les frontières traditionnelles entre culture légitime et culture populaire, nous invitant à prêter attention à cette façon dont une pratique culturelle pouvait en influencer une autre. D'autres éléments en apparence plus secondaires étaient également évoqué tels que l'influence de l'environnement spatial et temporel sur l'usage des nouvelles technologies, notamment des jeux vidéo. Nous avons donc tenté d'explorer ces différentes hypothèses tout en gardant en tête le caractère spécifique des jeux vidéo et sa différence notable par rapport à d'autre médias, notamment son caractère interactif et son usage de la simulation comme ressort narratif, et ce que cette spécificité pouvait impliquer en terme de transmission de connaissances.

Nous avons pu voir dans un premier temps que les jeux vidéo, de par leur aspect ludique notamment, tendaient à conditionner les discours et les attentes à leur propos en fonction de la façon dont ils étaient présentés. Les joueurs et les joueuses n'auront en effet pas les mêmes discours en fonction du type de jeu qu'ils et elles ont en face, chaque type de jeu présentant un intérêt ludique différent des autres et donc des aspects pour lesquels les attentes en terme de qualité ne seront pas les mêmes lorsqu'il s'agira de déterminer si le jeu est bon ou non. Les jeux de combat seront ainsi moins attendus sur la qualité de leurs éléments scénaristiques mais devront être irréprochables d'un point de vue technique, tandis qu'un jeu de rôle se devra la plupart du temps d'avoir un univers intéressant pour être considéré comme digne d'intérêt. Il faut souligner à propos de ce conditionnement des attentes en fonction de la façon dont les jeux sont présentés à quel point les discours des concepteurs de jeux semblent avoir un fort impact sur les joueuses et joueurs. Ce qui est important ici de fait ce

n'est donc pas tant ce que les jeux sont que ce que les jeux prétendent être ou tout du moins ce que les concepteurs prétendent que leurs jeux sont.

La pratique vidéoludique apparaît cependant comme étant loin d'évoluer dans une bulle fermée et hermétique aux éléments extérieurs, et nous avons pu voir que le capital social notamment jouait effectivement un rôle dans la construction et l'évolution de la pratique vidéoludique. Il apparaît ainsi que le cercle familial dans un premier temps peut avoir un poids important dans l'initiation aux jeux vidéo. Le poids des parents est d'autant plus important lorsqu'au moins un de ces derniers jouent aux jeux vidéo, auquel cas c'est bien souvent une appétence (Coavoux, 2015) pour le médium qui est transmise à l'enfant sans qu'il nous ait été permis de vérifier si une forme de compétence vidéoludique était également transmise. Dans le cas où les parents ne joueraient pas aux jeux vidéo, les membres plus âgés de la fratrie peuvent jouer un rôle sensiblement similaire en initiant à la pratique. De plus, il semble beaucoup plus commun de jouer avec ses frères et sœurs lorsque l'on est jeune qu'avec ses parents, y compris lorsque ceux-ci jouent également aux jeux vidéo, et la fratrie apparaît donc comme d'autant plus susceptible de façonner durablement les pratiques des personnes en participant à les modérer au quotidien pendant plusieurs années. Quoiqu'il arrive, il semblerait que même dans le cas où ils ne joueraient pas eux-mêmes aux jeux vidéo, les parents aient une forme d'influence puisque ce seront eux qui choisiront bien souvent les premiers jeux auxquels jouera une personne. Cependant, étant donné l'autonomisation rapide des personnes dans leurs pratiques vidéoludiques et le fait que le premier jeu ne nous est pas apparu au travers des entretiens comme ayant nécessairement un impact significatif sur les carrières vidéoludiques, il est difficile de qualifier l'importance réelle de cet impact. En plus des parents et de la fratrie, la socialisation secondaire et notamment les pairs sont également apparus comme ayant un impact non négligeable sur les pratiques vidéoludiques. Les éléments les plus marquants de l'impact de cette socialisation secondaire semblent être notamment une forte tendance des personnes à se diriger vers des jeux multijoueurs durant le collège dans un premier temps, et une tendance à une diversification des types de jeux auxquels les personnes jouent avec une adaptation de leurs pratiques de jeu lors de la reconfiguration du réseau social avec l'arrivée dans les études supérieures. L'influence des jeux multijoueurs apparaît comme particulièrement intéressante en ce qui concerne la question de la transmission d'informations au travers des jeux vidéo. En effet, la pratique d'un jeu en multijoueur semble souvent aller de pair avec une diminution de l'exposition à des contenus narratifs, ces derniers n'étant que peu compatibles avec l'expérience multijoueur, notamment compétitive, voir gênante. Par extension, l'on pourrait considérer que la période du collège est une période où les joueurs sont moins susceptibles d'être exposés à des contenus narratifs dans les jeux vidéo, si tant est du moins que les éléments soulevés dans notre enquête se confirment.

Outre le capital social, il semblerait que se confirme également l'idée d'un lien entre les différentes pratiques culturelles des individus et d'une convergence culturelle des œuvres. Si la taille de notre échantillon ne nous permet pas a priori d'accréditer ou non le concept d'archipels de pratiques développé par Hervé Glevarec et Michel Pinet (Glevarec et Pinet, 2013), il faut cependant noter que d'une part l'on retrouve effectivement des pratiques culturelles extra vidéoludiques communes à plusieurs enquêtés (la lecture d'héroïque fantaisie notamment), et que de plus ces différentes activités culturelles semblent effectivement interagir entre elles. Le concept de convergence culturel (Peyron, 2008) semble donc ici particulièrement opérant. L'on retrouve effectivement l'idée d'un lien entre plusieurs pratiques culturelles qui vont s'alimenter les unes les autres et notamment cultiver une même affinité avec un même type d'univers, on retrouve notamment l'exemple des liens en jeux de rôle papier et jeux vidéo évoqué chez Peyron, permettant entre autre de retrouver des repères connus lorsque l'on passe d'une pratique culturelle à une autre. Il apparaît ainsi que les pratiques culturelles extra vidéoludiques peuvent grandement influencer la pratique vidéoludique des personnes, principalement en orientant leurs choix vers des jeux présentant des éléments narratifs évoquant des types d'univers que les personnes apprécient déjà par ailleurs. Cependant, cette influence des pratiques culturelles extra vidéoludiques sur les pratiques vidéoludiques semblent essentiellement porter sur les contenus narratifs et n'impacter les comportements des joueuses et joueurs face au jeu que de façon marginale. Cela implique notamment que l'influence des pratiques extra vidéoludiques peut rapidement se trouver minimisée dès lors que les joueurs et joueuses ne prêtent pas une importance primordiale à la dimension narrative des jeux, et que quoi qu'il arrive, le potentiel intérêt ou désintérêt que pourrait susciter la dimension narrative d'un jeu, du fait de sa correspondance avec les contenus narratifs par ailleurs plébiscités par un joueur ou une joueuse, pourra être contrebalancé par la dimension ludique du jeu. Dit autrement, une personne pourra très bien préférer un jeu amusant qui pourtant ne présente aucun aspect narratif renvoyant à un univers qu'elle apprécie plutôt qu'un jeu peu amusant dont l'aspect narratif aurait pu l'intéresser. Ainsi, si l'influence des pratiques culturelles extra vidéoludiques pourrait apparaître comme particulièrement importante, il ne faudrait cependant pas surestimer cet impact et prendre en compte qu'il ne semble affecter qu'un aspect bien précis des pratiques vidéoludiques.

Si nous avons mis en lumière l'existence de plusieurs éléments d'influence séparés, il faut cependant noter qu'en réalité ces différents éléments semblent se croiser au sein des pratiques vidéoludiques. L'on pourra ainsi avoir notamment un entremêlement d'influence internes et externes aux jeux vidéo. Dans le cas des jeux multijoueurs par exemple, l'on pourra observer une influence à la fois du réseau social des personnes et des mécanismes de jeu. En effet, si ce sont les amis d'une personne qui peuvent la pousser à jouer à un jeu multijoueur, c'est le fait que le jeu ait été conçu

comme un jeu multijoueur, avec des mécanismes de jeu appropriés pour ce type d'usage, qui va pousser les personnes à s'orienter vers ce jeu pour jouer à plusieurs et à adopter certains comportements de jeu propres au multijoueur. Ainsi, il n'y aurait pas d'influence sociale pouvant pousser les personnes à s'orienter vers des jeux multijoueurs et à adopter certaines pratiques vidéoludiques au contact de ces jeux s'il n'y avait de pas de jeux présentant des mécaniques susceptibles d'encourager ce type de comportements. L'existence de pratiques vidéoludiques en multijoueur telles que celles relevées dans nos entretiens ne peuvent exister que par ce qu'il existe une forte influence des pairs, notamment au collège, au niveau des pratiques vidéoludiques et parce qu'il existe des jeux permettant de jouer en ligne de façon régulière et incitant les joueurs et joueuses à adopter une pratique assidue pour profiter pleinement de ces jeux. Si l'un de ces deux éléments était absent l'on se retrouverait probablement avec une situation bien différente et c'est leur combinaison qui rend cette situation possible. Il ne s'agit ici que d'un exemple mais il illustre bien à notre sens la façon dont interagissent différents éléments dans la formation des pratiques vidéoludiques, notamment des éléments à la fois internes et externes aux jeux vidéo.

Nous avons ainsi une multitude de paramètres qui s'entremêlent au sein des pratiques vidéoludiques. Multitude de paramètres qui en s'entremêlant vont pouvoir faire émerger des situations très différentes. D'un côté il est donc possible pour un même jeu d'être considéré et utilisé de façon très différentes selon les personnes, et de l'autre côté une personne pourra adopter un comportement différent selon le jeu auquel elle sera en train de jouer. Si cette prolifération apparente de paramètres et de situations pourrait apparaître comme décourageante et nous pousser à abandonner l'idée de faire émerger toute forme de régularité dans la construction des pratiques vidéoludique et le rapport des individus aux jeux vidéo, il nous semble cependant que certaines tendances peuvent être dégagées. Dans un premier temps, il apparaît que malgré les différences de regard des joueuses et joueurs, les jeux possèdent en eux-mêmes une certaine capacité d'orientation du regard et amèneront dans tous les cas les personnes les personnes à les considérer d'une certaine façon en fonction du type de jeu dont il s'agit, et que cette influence de la nature des jeux sur la façon dont ils seront considérés peut également être complétée par les discours des développeurs sur leur produit. Ainsi, un jeu suscitera auprès de la majorité des joueuses et joueurs des attentes différentes en fonction de s'il se présente comme un jeu de rôle, de tir à la première personne, historique, multijoueur, d'action, de combat, de sport etc. Dans un second temps, il semblerait que l'on puisse retrouver une forme persistante de rapport aux jeux chez une même personne en fonction de sa trajectoire vidéoludique. Il y aurait ce que nous avons appelé un capital technico-ludique, fruit de l'expérience vidéoludique des personnes, qui définirait leur façon d'être vis-à-vis des jeux vidéo et donc leur façon de les considérer, de formuler des attentes à leur propos, et le rapport à leurs contenus. Ainsi, si une même

personne pourra aborder différemment des jeux différents, l'on pourra tout de même retrouver une sorte de fil conducteur qui viendra orienter son regard d'une certaine façon quel que soit le jeu.

Il apparaît ainsi que le vécu d'une personne va venir grandement conditionner son rapport aux jeux vidéo ainsi qu'à leurs contenus et donc à l'éventuelle émergence de situations d'éducation informelles. L'on trouvera dans le vécu de ces personnes des éléments d'influence que l'on pourrait s'attendre à retrouver comme participant également à influencer l'émergence de situation d'éducation informelle au sein d'autres pratiques culturelles. La famille, le capital social et les représentations culturelles des individus notamment pourront en effet très probablement avoir également une influence sur les situations d'éducation informelle susceptibles d'émerger dans le cadre de pratiques telles que la lecture, le visionnage de films ou de séries etc. Bien sûr, cette influence pourra varier selon les pratiques culturelles, l'on peut imaginer notamment que la famille jouera un rôle plus important dans le développement des pratiques de lecture qu'elle ne le fait pour les jeux vidéo. Pour autant, cela ne signifie pas que ces éléments interagissent d'une façon particulière avec les pratiques vidéoludiques. Il nous semble cependant être tout de même parvenus à déceler des éléments spécifiques à l'éducation informelle dans un contexte vidéoludique. Le caractère ludique et interactif des jeux tout d'abord amène à opérer un découplage entre les contenus narratifs des jeux et les contenus plus techniques, chacun de ces deux éléments pouvant faire l'objet d'un intérêt différencié de la part des joueuses et joueurs. Ce découplage amène ainsi à considérer d'une part les modalités d'attachement à une œuvre vidéoludique d'une façon différente de ce que l'on ferait pour d'autres œuvres culturelles, et d'autre part à être attentif à la façon dont ces deux éléments interagissent ensemble et impactent les situations d'éducation informelle. Comme nous l'évoquions plus haut il est en effet difficile lorsque l'on observe les contenus des jeux de différencier ce qui relève du narratif pur et du technique pur tant les deux éléments s'entremêlent pour aboutir via un procédé de simulation à une façon unique et propre aux jeux vidéo de transmettre des informations. Le deuxième point à retenir concernant les spécificités des jeux vidéo nous semble être leur façon d'interagir avec des éléments comme le capital social et les réseaux sociaux des individus, principalement du fait de l'existence de modes multijoueur sur les jeux vidéo. En effet, là où lorsque l'on dit que l'on regarde un film « avec » quelqu'un l'on regarde en réalité bien souvent un film « à côté » de quelqu'un sans que cela n'impacte réellement le film, les jeux vidéo permettent véritablement de jouer avec. Lorsque les personnes jouent à un jeu en multijoueur elles interagissent de façon spécifique avec les jeux, et cette interaction spécifique amène à un rapport particulier au jeu et à ses contenus. Dans le cas des jeux vidéo, l'influence du cercle social n'est pas seulement une influence portant sur le type de contenus consommés mais également sur la façon de les consommer. Ici intervient à nouveau le découplage entre éléments narratifs et techniques dans les jeux vidéo puisque le choix d'un jeu en

multijoueur est d'abord un choix dont l'orientation s'est faite en fonction de considérations techniques et que l'attrait pour les éléments narratifs n'occupe ici qu'une place secondaire. L'influence potentielle des interactions sociales sur la mise en place de situations de transfert de connaissances et d'éducation informelle se fait donc de façon plus directe dans le cas des jeux vidéo. Voici donc les éléments propres aux jeux vidéo concernant la question de l'éducation informelle qu'il nous a semblé être parvenus à déceler et qu'il nous semblait pertinent de mettre en avant.

Pour finir nous dirons que cette étude nous a permis à la fois de mettre en lumière ce qui pouvait faire la spécificité des jeux vidéo en tant qu'objet d'étude et en tant que médium susceptible d'être à l'origine de situations d'éducation informelle, et d'obtenir des informations généralisables à d'autres produits culturels concernant la question de la transmission d'informations et de l'éducation informelle. Parmi ces éléments généralisables il nous semble dans un premier temps que la question de la convergence culturelle pourrait s'avérer pertinente à approfondir et invite à explorer d'avantage les liens pouvant exister entre différentes formes de pratiques culturelles. Dans un second temps, en lien avec cette question de la convergence culturelle, le lien entre émission de critique et représentations culturelle des individus que nous avons pu observer aussi bien dans nos entretiens que lors de nos observations sur les espaces d'expression en ligne nous est apparu comme particulièrement intéressant. La mise en lumière de ce lien nous invite ainsi à nous questionner sur la façon dont les pratiques culturelles des individus peuvent venir conditionner la réception future de nouveaux produits culturels, et sur les éléments qui rendent possibles dans ces conditions l'absorption de nouvelles représentations culturelles au contact de nouvelles œuvres.

Il faut cependant souligner les limites de cette étude. Notre échantillon tout d'abord apparaît comme relativement réduit et assez homogène au niveau des caractéristiques des enquêtés. Il s'agit en effet uniquement d'hommes pour la plupart issus de la classe moyenne voir des classes supérieures. Tous ont commencé à jouer relativement jeunes (avant 10 ans) et tous ont ou ont eu une pratique vidéoludique intense. De fait, s'il est peu surprenant de se retrouver majoritairement avec ce type de profils compte tenu des données fournies par l'enquête sur les pratiques culturelles des français concernant le profil type des personnes jouant aux jeux vidéo en France, notre échantillon est peu diversifié, ne rend pas compte de la diversité des profils pouvant exister, et peut par conséquent difficilement permettre de généraliser ces données à l'ensemble des joueuses et joueurs. Cette étude aurait de plus sans doute bénéficié d'apports plus généraux en terme de bibliographie, notamment en ce qui concerne la question des pratiques culturelles. En effet, s'il nous semble être parvenus à mettre en lumière certaines spécificités des jeux vidéo et de leur pratique, il aurait sans doute fallu afin d'appuyer notre propos être en mesure d'effectuer des comparaisons plus approfondies avec d'autres

pratiques culturelles, ce que nous n'avons pas fait du fait de l'absence de sources traitant de façon approfondie de ces sujets dans les lectures que nous avons effectuées.

Annexes

Bibliographie

Alvarez J., « Serious Game : questions et réflexions autour de son appropriation dans un contexte d'enseignement », *Psychologie Clinique* 2014/1 (N° 37), p. 112-126. DOI 10.1051/psyc/201437112

André L-N. et Lécole-Solnychkine S. (2011). « La référence à l'Antique dans les jeux vidéo : paysages et structures mythologiques », in Rufat S, Ter Minassian H (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche, Questions théoriques*, coll. « L>P », p. 88-102.

Béra M., Lamy Y. (2011). *Sociologie de la culture*, Paris, Armand Collin.

Bonfils, P., Durampart, M. (2013). « Environnements immersifs et dispositifs numériques : Etudes expérimentales et approches distanciées », *ESSACHESS - Journal for Communication Studies* 6, 1, pp. 107-124. URN: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-374594>

Bourdieu P. (1964). *Les Héritiers, Les étudiants et la culture*. Paris. Les éditions de minuit.

Bourdieu P. (1979). *La distinction, Critique sociale du jugement*. Paris. Les éditions de minuit.

Bourgonjon, J., et Soetaert, R. (2013). "Video Games and Citizenship." *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* 15.3: <http://dx.doi.org/10.7771/1481-4374.2245>.

Boutet M. (2008). « S'orienter dans les espaces sociaux en ligne. L'exemple d'un jeu Orientation in an online social space: The example of a game », *Sociologie du Travail*, Elsevier Masson, 50 (4), pp.447-470. <10.1016/j.socotra.2008.09.005>

Boutet, M. (2012). « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques ». *Réseaux*, 173-174,(3), 207-234. doi:10.3917/res.173.0207.

Brougère G., « Jeu et loisir comme espaces d'apprentissages informels », *Education et sociétés* 2002/2 (no 10), p. 5-20. DOI 10.3917/es.010.0005

Callon M. (2013). *Sociologie des agencements marchands*. Paris. Presse des Mines.

Cardon D. (2011). « Réseaux sociaux de l'Internet », *Communications* 2011/1 (n°88), p. 141-148.

Catinaud R. (2015). « Sur la distinction entre les connaissances explicites et les connaissances tacites. », *Philosophia Scientiæ* [En ligne], 19-2 | 2015, mis en ligne le 09 juin 2015, consulté le 22 juin 2015. URL : <http://philosophiascientiae.revues.org/1103> ; DOI : 10.4000/philosophiascientia.1103

Cristol D., Muller A. « Les apprentissages informels dans la formation pour adultes », *Savoirs* 2013/2 (n° 32), p. 11-59. DOI 10.3917/savo.032.0011

Coavoux S. (2015). « Familles au musée : l'inégale transmission culturelle », Informations sociales 4/2015 (n° 190) , p. 8-17 URL : www.cairn.info/revue-informations-sociales-2015-4-page-8.htm.
Transmission de l'appétence différent de la transmission de la compétence.

Duplan D. (2011). « L'observation du jeu vidéo : l'angle mort de l'envers du décor ? » in Rufat S, Ter Minassian H (dir.), Les jeux vidéo comme objet de recherche, Questions théoriques, coll. « L>P », p. 29-45.

Ewick P., Silbey S. « La construction sociale de la légalité (traduction de Guilhem Cassan, Daniel Didier, Édouard Gardella, Liora Israël, Romain Lutaud, Carine Ollivier, Jérôme Péliasse, Matthieu Pujuguet, Julien Souloumiac, Marie Trespeuch, Gêrôme Truc, Be », Terrains & travaux 2004/1 (n° 6), p. 112-138.

Fourquet-Courbet M-P. et Courbet D. (2009). Analyse de la réception des messages médiatiques Récits rétrospectifs et verbalisations concomitantes : <https://www-necplus-eu.nomade.univ-tlse2.fr/action/displayAbstract?fromPage=online&aid=2426136>

Fourquet-Courbet M-P., Courbet D. (2015) « Les serious games, dispositifs de communication persuasive. Quels processus sociocognitifs et socio-affectifs dans les usages ? Quels effets sur les joueurs ? État des recherches et nouvelles perspectives», Réseaux 6/2015 (n° 194) , p. 199-228
URL : www.cairn.info/revue-reseaux-2015-6-page-199.htm.

Frasca G. (2003). « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology, Video/Game/Theory. » in Wolf M. J.P. and Perron B. Routledge.

Galland O., « Les évolutions de la transmission culturelle. Autour des espaces et des réseaux d'appartenance », Informations sociales 2006/6 (n° 134), p. 54-65.

Glevarec H., Pinet M. (2013) «De la distinction à la diversité culturelle. Eclectismes qualitatifs, reconnaissance culturelle et jugement d'amateur », L'année sociologique, 2013/2 (Vol. 63), p. 471-508 DOI 10.3917/anso.132.0473

Granjon F., Lelong B. (2006) « Capital social, stratifications et technologies de l'information et de la communication. Une revue des travaux français et anglosaxons », Réseaux 2006/5 (no 139), p. 147-181. DOI 10.3917/res.139.0147

Hennion A., « Une sociologie des attachements. D'une sociologie de la culture à une pragmatique de l'amateur », Sociétés 2004/3 (no 85), p. 9-24. DOI 10.3917/soc.085.0009

Hennion A., « Réflexivités. L'activité de l'amateur », Réseaux 2009/1 (n° 153), p. 55-78. DOI 10.3917/res.153.0055

Hock-Koon S. (2011). « Expliciter les connaissances du game design pour mieux comprendre le jeu vidéo », in Rufat S, Ter Minassian H (dir.), Les jeux vidéo comme objet de recherche, Questions théoriques, coll. « L>P », p. 14-28.

Johns J. (2006). « Video games production networks: Value capture, power relations and

embeddedness » *Journal of Economic Geography* 2006 (n°6) , p. 151-180.

Kline S., Dyer-Witheford N., De Peuter G., 2003, *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture and Marketing*, Montreal, McGill-Queen's University Press.

Lahire B., « Entre sociologie de la consommation culturelle et sociologie de la réception culturelle », *Idées économiques et sociales* 2009/1 (N° 155), p. 6-11. DOI 10.3917/idee.155.0006

Latour B. (1994). « Une sociologie sans objet ? Note théorique sur l'interobjectivité. », *Sociologie du travail*, 1994 , pp.587-607.

Lizardo O., « How cultural tastes shape personal networks. », *American Sociological Review* 2006 Vol. 71/5, pp. 778-807. DOI 10.1177/000312240607100504

Lizardo O., « Omnivorousness as the Bridging of Cultural Holes : A measurement Strategy », *Theory and Society* July 2014 Vol. 43, No. 3/4, pp. 395-419. DOI 10.1007/s11186-014-9220-9

Magis C. (2016) « Économie politique de la communication et théorie critique des médias. Épistémologie d'un héritage théorique critique », *Réseaux* 2016/5 (n° 199), p. 43-70. DOI 10.3917/res.199.0043

Meunier S., « Les recherches sur le jeu vidéo en France. Émergence et enjeux », *Revue d'anthropologie des connaissances* 2017/3 (Vol. 11, N°3), p. 379-396. DOI 10.3917/rac.036.0379

Octobre S., Détrez C., Mercklé P., Berthomier N. (2011). « La diversification des formes de la transmission culturelle : quelques éléments de réflexion à partir d'une enquête longitudinale sur les pratiques culturelles des adolescents », *Recherches familiales* 1/2011 (n° 8) , p. 71-80 URL : www.cairn.info/revue-recherches-familiales-2011-1-page-71.htm. DOI : 10.3917/rf.008.0071.

Offenstadt N. (2014). « L'histoire un combat au présent. » Paris. Editions textuel.

Pasquier D., « Les “savoirs minuscules” Le rôle des médias dans l'exploration des identités de sexe », *Education et sociétés* 2002/2 (no 10), p. 35-44. DOI 10.3917/es.010.0035

Peyron D. (2008). « Quand les œuvres deviennent des mondes. Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle », *Réseaux* 2008/2 (n° 148-149), p. 335-368. DOI 10.3917/res.148.0335

Polanyi M. (1966). « The logic of tacit inference. », *Philosophy*, 41 (155), 1-18.

Potier V. (2017). « La fabrique des « Serious Games » : activité, normes, usages. Etude sur le jeu dans les rouages de l'innovation pédagogique »

Rabino T. (2013). « Jeux vidéo et Histoire », *Le Débat* 5/2013 (n° 177) , p. 110-116 URL : www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-110.htm. DOI : 10.3917/deba.177.0110.

Rufat S. et Ter Minassian H. (2011). « Espace et jeu vidéo. » in Rufat S, Ter Minassian H (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche, Questions théoriques*, coll. « L>P », p. 66-87.

Shaw A. (2010). « What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies », *Games and Culture* 5(4) , p. 403-424.

Culture vidéoludique qui n'est pas hermétique et communique avec d'autres.

Ter Minassian H., Boutet M. (2015). « Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes », *Espace populations sociétés*, 2015/1-2 | 2015, mis en ligne le 01 juillet 2015, consulté le 13 juin 2017.

URL : <http://eps.revues.org/5989> ; DOI : 10.4000/eps.5989

Ecosystème avec temporalités et environnement matériel qui viennent contraindre la pratique du jeu.

Voirol O. (2008) « Médiations et théorie critique. Questions et actualité d'un projet sociologique », *Réseaux* 2008/2 (n° 148-149), p. 47-78. DOI 10.3917/res.148.0047

Wesp E. (2014) « A Too-Coherent World: Game Studies and the Myth of “Narrative” Media », *Game studies*, Vol. 14, issue 2 URL : <http://gamestudies.org/1402/articles/wesp>.

Liens pouvant être fait entre narration dans les jeux video et dans d'autres medias, ne pas supposer de trop grandes particularités aux jeux video.

Ressources en ligne :

Journal Le Monde, 2014, « Derrière le #Gamergate, une nébuleuse antiféministe », consulté le 17/06/2018, URL : http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/09/15/derriere-le-gamersgate-un-groupe-antifeministe_4485191_4408996.html

Journal Le Monde, 2014, « Jean-Luc Mélenchon s'mporte contre « Assassin's Creed Unity » », consulté le 17/06/2018, URL : https://www.lemonde.fr/pixels/breve/2014/11/14/jean-luc-melenchon-s-empote-contre-assassin-s-creed-unity_4523542_4408996.html

Journal Le Monde, 2015, « « Street Fighter » : un nouveau personnage arabe pour conquérir le Moyen-Orient, consulté le 17/06/2018, URL : http://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/09/15/street-fighter-un-nouveau-personnage-arabe-pour-conquerir-le-moyen-orient_4758168_4408996.html

Journal Le Monde, 2016, « L'actualité vidéoludique rejoue la guerre froide. », consulté le 17/06/2018, URL : http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/10/21/l-actualite-videoludique-rejoue-la-guerre-froide_5017800_4408996.html

Journal Le Monde, 2018, « Le SELL annonce un nouveau chiffre d'affaires record pour le jeu vidéo en France. », consulté le 17/06/2018, URL : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/02/26/le-sell-annonce-un-nouveau-chiffre-d-affaires-record-pour-le-jeu-video-en-france_5262839_4408996.html

Site Web spécialisé Gamasutra, 2013, « Indie game development on the rise in a big way », consulté le 17/06/2018, URL : http://www.gamasutra.com/view/news/187540/Indie_game_development_on_the_rise_in_a_big_way.php

Site Web spécialisé mygaming, 2016, « There are 1.8 billion gamers in the world, and PC gaming

dominates the market », consulté le 17/06/2018, URL : <https://mygaming.co.za/news/features/89913-there-are-1-8-billion-gamers-in-the-world-and-pc-gaming-dominates-the-market.html>

Site Web newzoo, « Top 25 companies by game revenues », consulté le 17/06/2018, URL : <https://newzoo.com/insights/rankings/top-25-companies-game-revenues/>

Site Web spécialisé Rock Paper Shotgun, 2016, « How RimWorld's Code Defines Strict Gender Roles », consulté le 17/06/2018, URL : <https://www.rockpapershotgun.com/2016/11/02/rimworld-code-analysis/>

Jeux vidéo :

Ankama Games, édité par Ankama Games, (2004), *Dofus*.

Bethesda Game Studios, édité par Bethesda Softworks, (2011), *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

Blizzard Entertainment, édité par Blizzard Entertainment, (2004), *World of Warcraft*.

Blizzard Entertainment, édité par Blizzard Entertainment, (2010), *Starcraft 2 : Wing of Liberty*.

Capcom, édité par Capcom, (2016), *Street Fighter V*.

Daybreak Game Company, édité par Daybreak Game Company, (2012), *PlanetSide 2*.

Dice, édité par Electronic Arts, (2018), *Battlefield V*.

Ensemble Studios, édité par Microsoft Games Studios, (1997), *Age of Empires*.

Ensemble Studios, édité par Microsoft Games Studios, (1999-2000), *Age of Empires II : The Age of Kings ; Age of Empires II : The conquerors Expansion*.

Firaxis, édité par Infogrammes, (2001), *Sid Meier's Civilization III*.

Firaxis Games, édité par 2K Games, (2005-2016), *Sid Meier's Civilization IV* ; *Sid Meier's Civilization V* ; *Sid Meier's Civilization VI*.

Forgotten Empires LLC, édité par Microsoft Games Studios, (2013-2015), *Age of Empires II : The Forgotten* ; *Age of Empires II : The African Kingdoms*.

From Softwar, édité par Namco Bandai Games, (2011-2014), *Dark Souls*, *Dark Souls II*.

From Softwar, édité par Bandai Namco Entertainment, (2016), *Dark Souls III*.

From Software et Japan Studio, édités par Sony Computer Entertainment, (2015), *Bloodborne*.

Game Freak, édité par Nintendo et The Pokémon Company, (1996-2018), série *Pokémon*.

Guerilla Games, édité par Sony Interactive Entertainment, (2017), *Horizon Zero Dawn*.

Hidden Path Entertainment, édité par Microsoft Games Studios, (2013).

Impressions Games, édité par Sierra Entertainment, (2000), *Le maître de l'Olympe : Zeus*.

Infinity Ward, Treyarch, Sledgehammer Games, Raven Software, High Moon Studios, Tencent Game, Gray Matter Interactive, Pi Studios, Spark Unlimited, Amaze Entertainment, Rebellion Developments, Ideaworks Game Studio, Nihilistic Software, édités par Activision (2003-2017), série *Call of Duty*.

Ludeon Studios, édité par Ludeon Studios, (2013), *RimWorld*.

Maxis, édité par Infogrames, (1989), *SimCity*.

MicroProse, édité par MicroProse (1991-1996), *Sid Meier's Civilization* ; *Sid Meier's Civilization II*.

Mojang, édité par Mojang, (2011), *Minecraft*.

Naughty Dog, édité par Sony Computer Entertainment, (2014), *The last of Us*.

Paradox Development Studio, édité par Paradox Interactive, (2012), *Crusader Kings II*.

Quantic Dream, édité par Sony Computer Entertainment, (2010), *Heavy Rain*.

Rare, édité par Microsoft Studios, (2018), *Sea of Thieves*.

Riot Games, édité par Riot Games, (2009), *League of Legend*.

Rockstar, Studios édité par Rockstar Games, (2018), *Read Dead Redemptpion 2*.

The Creative Assembly, édité par Electronic Arts (2000), Activision (2002-2004), Sega (2006-2015), série *Total War*.

Team Meat, édité par Team Meat, (2010), *Super Meat Boy*.

Treyarch, édité par Activisation, (2012), *Call of Duty : Black Ops II*.

Ubisoft Montréal, Ubisoft Sofia, Ubisoft Milan, Ubisoft Québec, édités par Ubisoft, (2007-2015), série *Assassin 's Creed*.

Ubisoft Montréal, édité par Ubisoft, (2017), *For Honor*.

US Army, édité par US Army, (2002), *America 's Army*.

Sledgehammer, Games, édité par Activision, (2017), *Call of Duty : WWII*.

Square Enix, édité par Square Enix, (1987-2018), série *Final Fantasy*.

Warhorse Studios, édité par Deep Silver et Warhorse Studios, (2018), *Kingdom Come : Delivrance*.

Images

Google Books Ngram Viewer

Graph these comma-separated phrases: case-insensitive
between and from the corpus with smoothing of [Search lots of books](#)

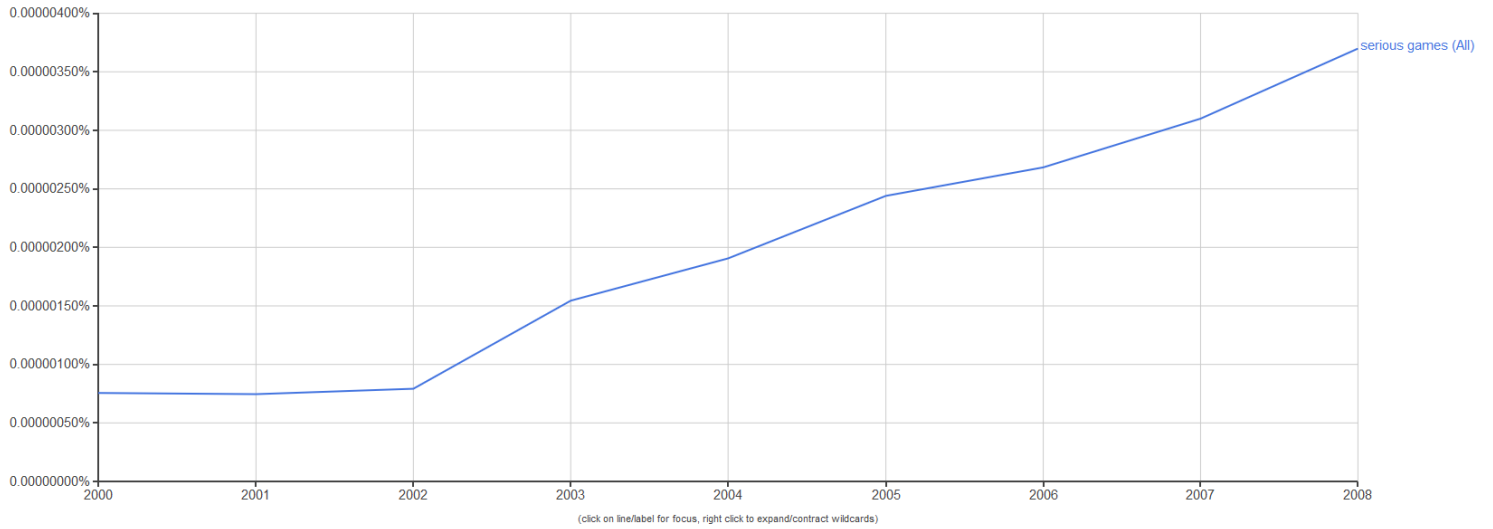


Image 1 : pourcentage d'occurrences du terme "Serious Games" dans la littérature au fil des années

Glossaire

FPS : First Person Shooter. Jeu de tir à la première personne où l'on ne voit en général de son personnage que les mains et l'arme portée consistant la plupart du temps à affronter des ennemis à l'aide de diverses armes à feu. Les jeux de la licence *Call of Duty* font partis à la fois des FPS et des jeux vidéo les plus populaires de ces dernières années.

Gameplay : Se rapporte au système de jeu. Désigne les modalités selon lesquelles le joueur va pouvoir interagir avec le système. Le fait de pouvoir faire sauter ou non son personnage constitue par exemple un élément de gameplay.

Game Design : Conception d'un jeu et de ses mécanismes.

Lore : Désigne l'univers scénaristique d'un jeu, ce qui existe dans sa diégèse mais ne fait pas nécessairement parti de son scénario principal. Un même lore peut être commun à plusieurs jeux comme c'est souvent le cas pour les séries comme les *The Elder Scrolls*.

MMORPG : Massive Multiplayer Online Game. Jeu de rôle massivement multijoueur en ligne où plusieurs centaines voire milliers de joueuses et joueurs peuvent être connectés et jouer en même temps au sein d'un même monde persistant. L'exemple le plus connu de MMORPG est le jeu *World of Warcraft* paru en 2004 et comptant encore aujourd'hui plusieurs millions d'abonné-es à travers le monde.

RPG : Role Playing Game. Jeu de rôle où l'on incarne un personnage dont on choisit souvent les caractéristiques (aspect physique, race, nom, genre, profession), et que l'on va faire évoluer en augmentant ses diverses caractéristiques (force, agilité, endurance...), au sein d'un monde souvent ouvert avec souvent une grande liberté et la possibilité d'effectuer de nombreux choix, notamment dans les dialogues avec les NPC du jeu. La série des *The Elder Scrolls* et des *Baldur's Gate* sont de bons exemples des différentes formes que peuvent prendre les rpg.

RTS : Real Time Strategy. Jeu de stratégie en temps réel en vue de dessus où l'on gère la plupart du temps une civilisation (réelle ou fictive) en devant récolter des ressources, construire des bâtiments, entraîner des unités, gérer ces unités sur le champ de bataille et l'emporter sur ses adversaires. Le jeu *Age of Empires II : The Age of Kings* constitue un bon exemple de RTS.

NPC : Non Playable Character. Personnage non jouable, désigne les personnages présents dans un jeu qui sont gérés par le programme informatique derrière le jeu et non par des joueurs.

PnJ : Personnage non Jouable, voir NPC.

JdR : Jeux de rôle. Désigne la plupart du temps les jeux de rôle papier là où le terme RPG sera plutôt employé pour désigner les jeux de rôle au format vidéoludique.

STR : Stratégie en temps réelle, voire RTS.

Streamer : Désigne une approche se livrant à la pratique du live streaming, le plus souvent sur la plateforme Twitch.

Streaming : Désigne à l'origine un format de diffusion vidéo permettant de regarder des vidéos directement une vidéo sur internet au fur et à mesure qu'elle se charge plutôt que d'avoir à télécharger l'intégralité de la vidéo d'un seul coup. Est également aujourd'hui fréquemment utilisé pour désigner la pratique du live en streaming.

Stream : Désigne le plus souvent la vidéo en live d'un streamer.