



START

Réception du jeu vidéo

Julie Delbouille (boursière Fresh) - 18 février 2016



Introduction

Quelle littérature sur les publics
du jeu vidéo ?

Sources disponibles sur le public vidéoludique



Littérature scientifique

Ensemble hétérogène, longtemps restreint, principalement issu du champ de la sociologie et de la psychologie



Enquêtes nationales

Enquêtes sur les pratiques culturelles de la population (Observatoire des Politiques culturelles en Belgique, Donnat en France)



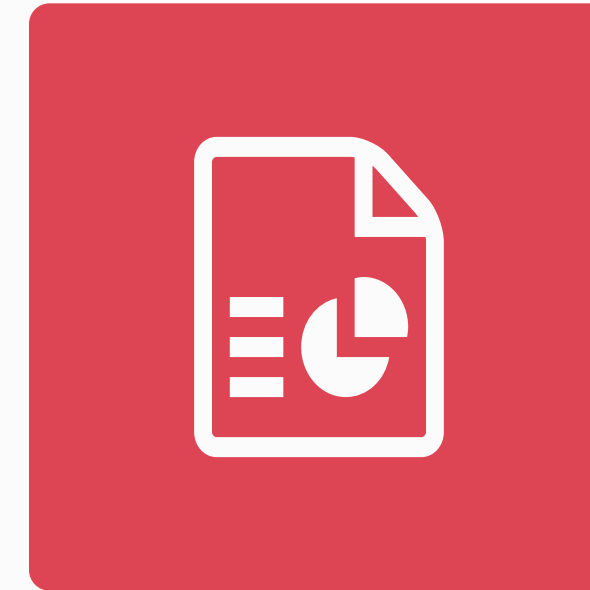
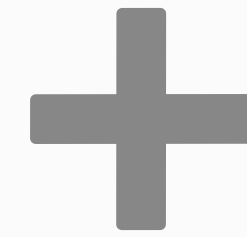
Marché du jeu vidéo

Etudes de marché commandées par différents acteurs du secteur (Syndicat national du jeu vidéo, Interactive Software Federation of Europe, Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs)

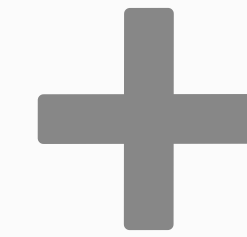
Sources disponibles sur le public vidéoludique



Littérature scientifique



Enquêtes nationales



Marché du jeu vidéo



Ensemble hétérogène de données :
difficile de tirer une vue d'ensemble
du public vidéoludique et de ses pratiques





« Analyser le jeu vidéo sociologiquement, c'est se confronter aux préjugés sur un phénomène que tout le monde pense connaître tant il imprègne le quotidien de nos pays industrialisés. »

Philippe Mora

Perception du public

Quels discours sont véhiculés
sur le public du jeu vidéo ?





Le rapport Gallois **Claire Gallois**

Le Point.fr - Publié le 27/11/2012 à 07:43 - Modifié le 08/01/2013 à 10:07

Jeux vidéo : permis de tuer

Breivik, Merah et beaucoup d'autres en étaient accros. Un passe-temps qui peut se révéler mortel...



Dans la presse

L'article « Jeux vidéo : permis de tuer » avait provoqué un tollé sur la Toile en 2012.

Extrait : « Quant à Breivik, l'assassin de 72 jeunes en Norvège, il s'est déclaré "fan absolu" de Call of Duty et reconnaît avoir passé des semaines à "se former" sur la manière de tuer. Mohamed Merah aussi y consacrait un temps considérable. Et il en a, des adeptes. Il suffit de se rendre sur jeuxvideo.com et de découvrir les commentaires quasi pros des amateurs. "Il était plongé dans le noir dans une salle de bains ultrafroide. Il entend les 12 flics s'avancer..., il se lève en mode Fus Ro Dah, tire, met un high kick sur un bouclier. Il aurait pu tenter le 1080..." Même les services secrets ignorent peut-être ce langage codé.

Dans la littérature scientifique

« A ma grande surprise, nombreux sont les adultes jouant au Nintendo, mais ne l'avouant pas ! On l'apprend sous le sceau du secret (...). Autant l'enfant claironne son plaisir de jeu, autant l'adulte avoue sa faiblesse comme un péché, une tare. »

« Le succès auprès des jeunes clientèles n'indique pas que l'actuelle génération soit désabusée, ignare et portée par ses instincts primitifs. « Ils ne savent plus apprécier le charme discret d'un Proust ou d'un Jean Renoir (...) » disent les parents baby-boomers. »

« Il est à peu près certain que les adultes ne jouent plus à partir d'un certain âge à Mario Bros ou à Sonic - quoique nous ayons constaté qu'un nombre non négligeable de parents jouent sur la console de leurs enfants, parfois en cachette. »

LAFRANCE, Jean-Paul, « La machine métaphysique. Matériaux pour une analyse des comportements des Nintendo Kids », dans *Réseaux*, vol. 12, n° 67, Paris, La Découverte, 1994.



« Ils sont violents, rendent asocial, n'ont vraiment rien d'artistique et ne sont finalement destinés qu'à une frange jeune, masculine et boutonneuse de la population, voilà les quelques stéréotypes sur lesquels s'attardera l'exposition. »

Extrait de « Game over : le jeu vidéo au-delà des clichés »
(exposition et cycle de conférences organisées par l'UCL en 2013)

Axes « historiques » des discours sur le public vidéoludique



Nombre

Public longtemps présenté comme marginal, constituant un groupe limité au sein de la population.



Genre

Médium le plus souvent associé à un public masculin, particulièrement pour certains genres vidéoludiques.



Age

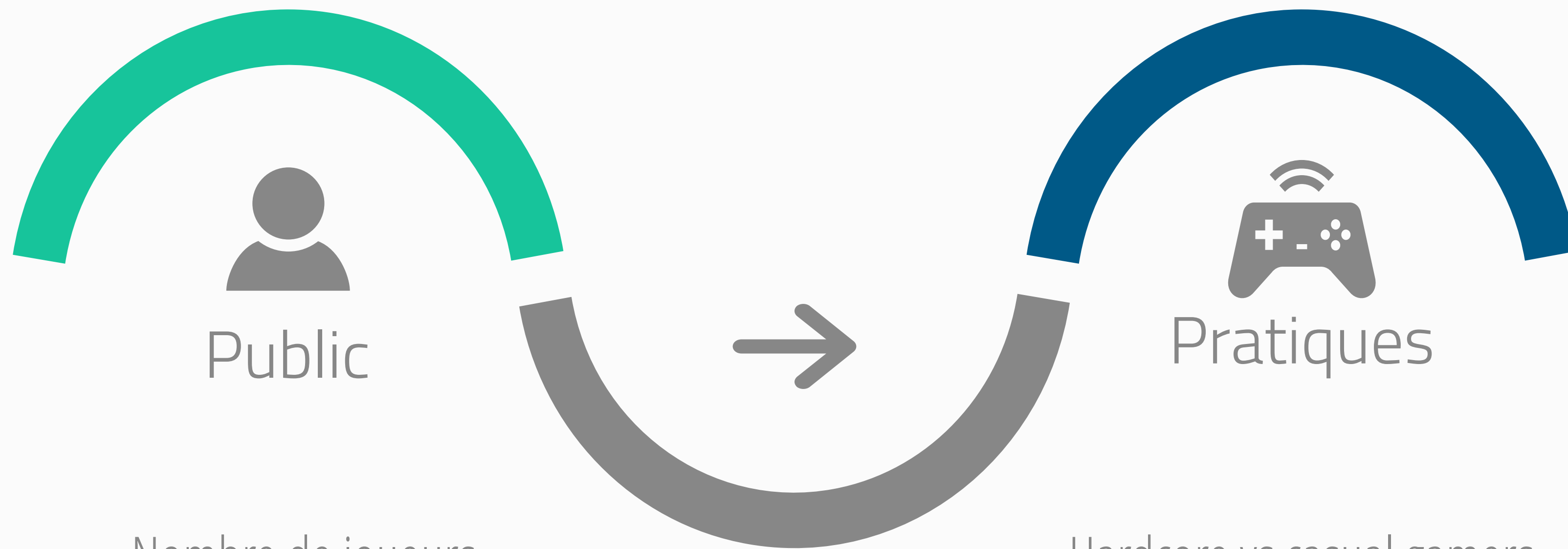
Pratiques régulièrement associées dans les discours aux jeunes publics (enfants, adolescents, jeunes adultes).



Comportement

Evocation récurrente des thématiques de la violence, de l'addiction, de la perte du lien social induite par le jeu.

Déplacement des discours liés au public



- Nombre de joueurs
- Age
- Sexe
- ...

- Hardcore vs casual gamers
- Genres vidéoludiques
- Support de jeu
- ...

...



Hardcore
vs casual

WHY YOU'RE A HARD CORE GAMER?



PLEASE TELL ME MORE ABOUT HOW YOU PLAY CALL OF DUTY ON XBOX.

Support
de jeu

AM I THE ONLY ONE
HERE



WHO PLAYS BOTH
CONSOLE AND PC?

I'M SUCH A GAMER
GIRL



I PLAY FARMVILLE ALL
DAY

Fréquence
de jeu

GET AWAY FROM ME



YOU FILTHY CASUAL

Genre
vidéoludique

Exemple de catégorisation des joueurs Hardcore vs Casual

Hardcore

Casual



cf. « double coding »
pour la création de jeux

Quel(s) critère(s) de différenciation entre les hardcore et les casual gamers ?



Le support
de jeu ?



Le genre de jeux
privilégié ?



Le temps
passé à jouer ?

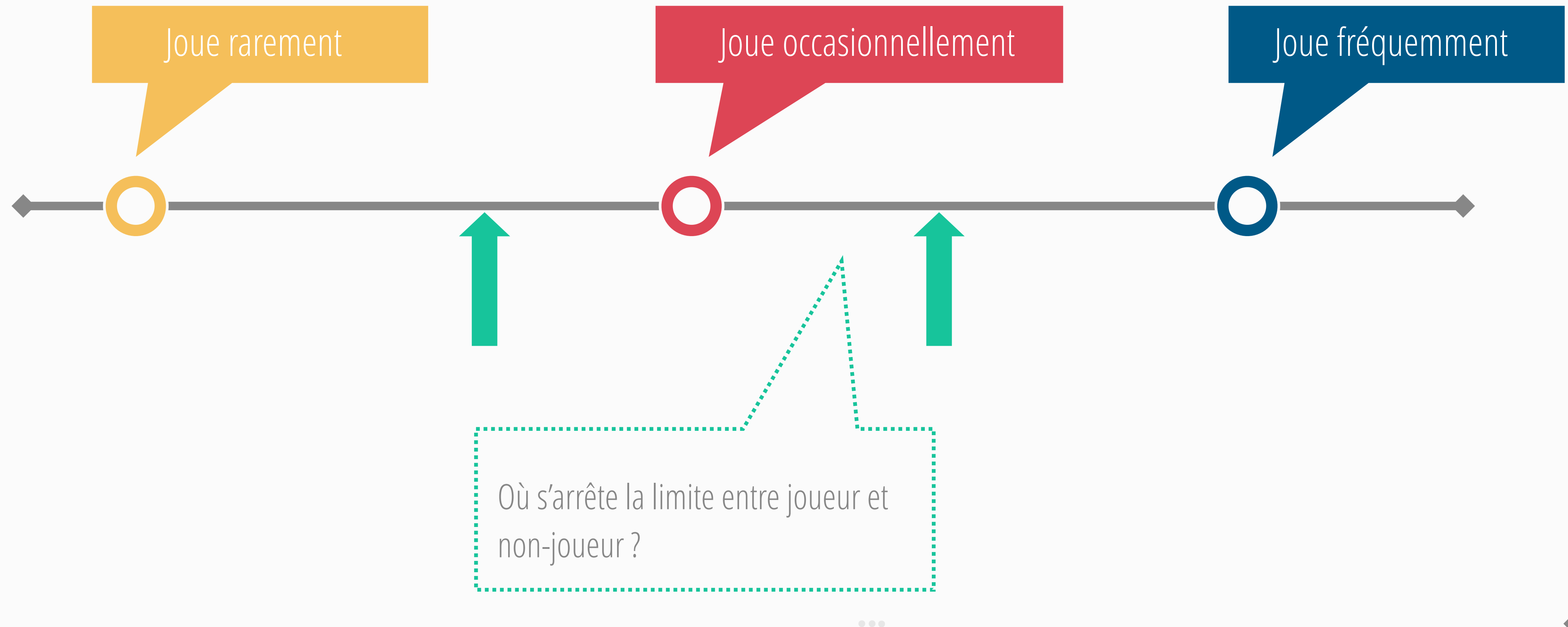
...

Pas de consensus, mais un élément récurrent dans les différentes définitions :
l'investissement.

...



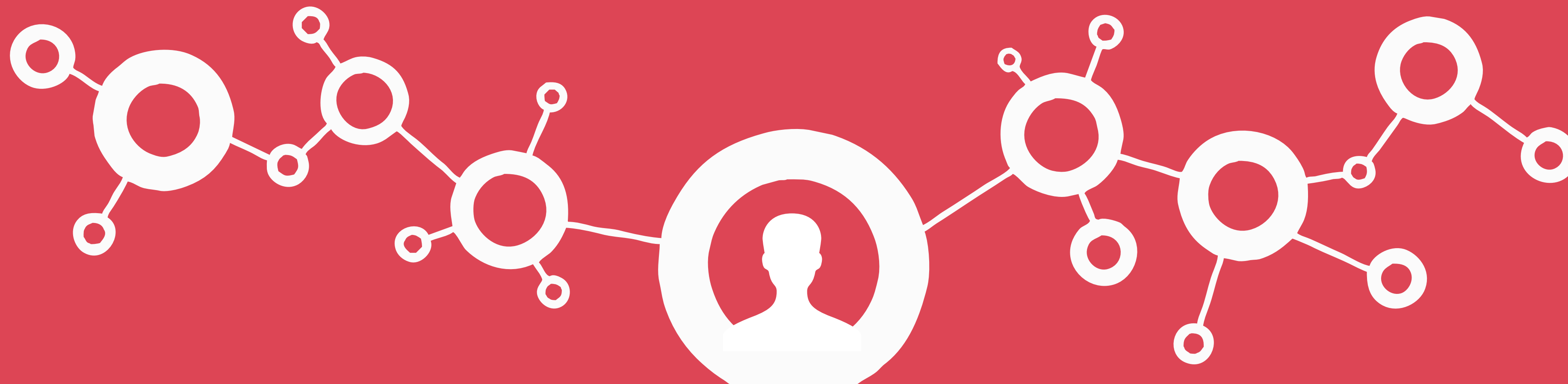
Exemple de catégorisation des joueurs : la fréquence de jeu





Structure du public

Que révèlent les enquêtes sur le public et ses pratiques ?



« Aucune étude n'analyse le profil de l'utilisateur belge pour ce sujet en perpétuelle mouvance, lié à des équipements qui sont eux aussi en évolution permanente. Nous nous sommes donc rabattus sur les études françaises. »

GLORIEUX, Ignace, et MINNEN, Joeri, Enquête belge sur l'emploi du temps [en ligne], Groupe de recherche de TOR VUB et Direction générale Statistique et Information économique, Bruxelles, 2008, disponible sur <http://www.time-use.be/tostat/statbel/>.

Quelques sources utiles



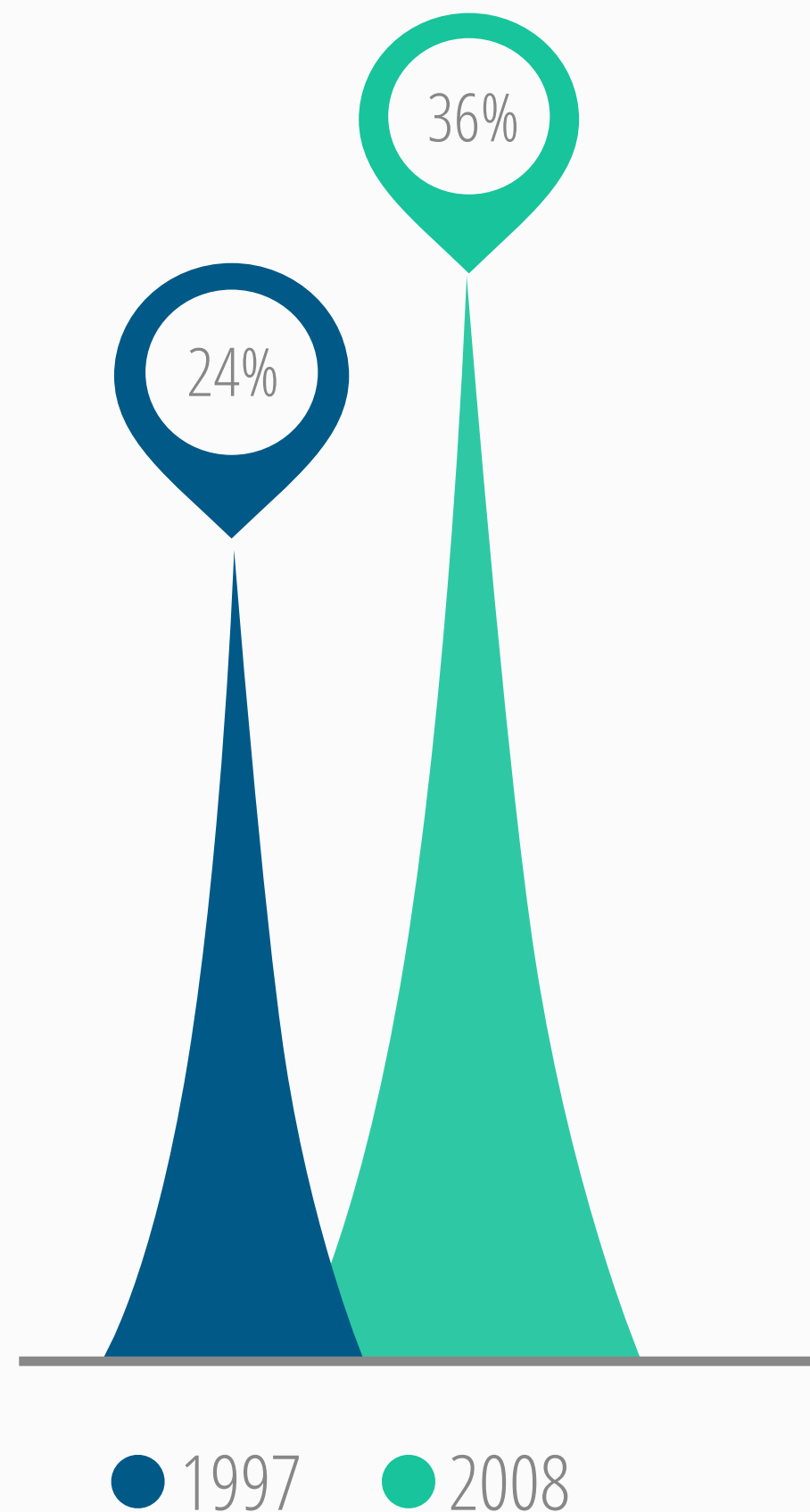
DONNAT, Olivier, Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique : enquête 2008, Paris, La Découverte et le Ministère de la Culture de la Communication, 2009.

CALLIER, Louise, HANQUINET, Laurie, GUÉRIN, Michel et GENARD, Jean-Louis, Étude approfondie des pratiques et consommation culturelles de la population en Fédération Wallonie-Bruxelles, Bruxelles, Observatoire des Politiques Culturelles, 2012.

Le jeu vidéo en France en 2012 : éléments clés, Paris, Syndicat national du jeu vidéo, 2012.

MASKELL, Paul (dir.), Videogames in Europe : consumer study (Belgium), Interactive Software Federation of Europe, Bruxelles, 2012.

Représentation des joueurs au sein du grand public (1997-2008)



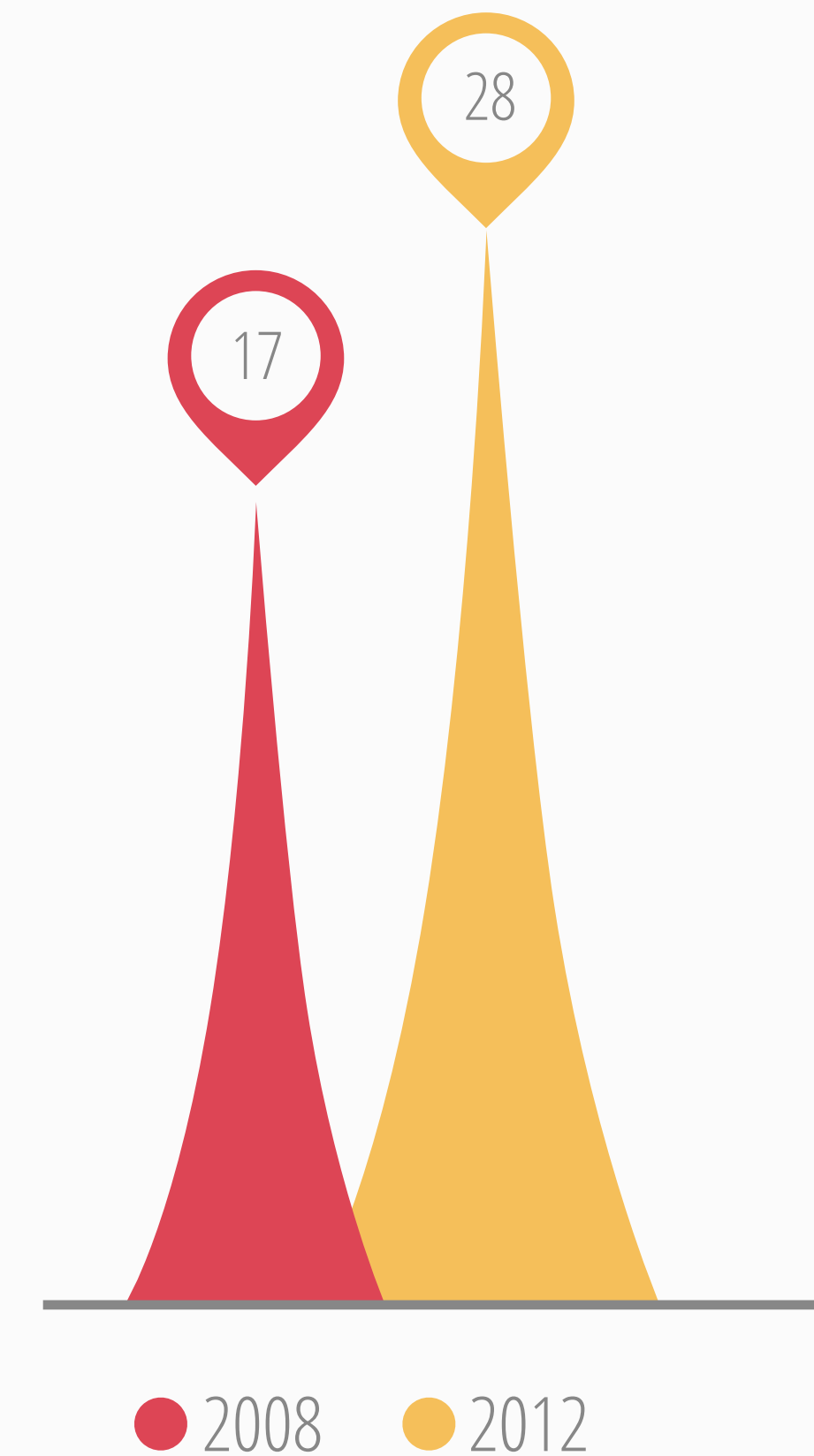
Nombre de Français ayant joué aux jeux vidéo au cours des 12 derniers mois (Donnat).

« L'activité dont la diffusion a été la plus spectaculaire au cours de la dernière décennie est la pratique des jeux vidéo. (...) Ce qui était majoritairement une pratique adolescente en 1997 (...) est devenu une pratique assez largement répandue dans l'ensemble de la population des moins de 35 ans ; elle a même cessé d'être marginale chez les 55-64 ans. » (Donnat)

Représentation des joueurs au sein du grand public (2012)

D'après le Syndicat national du jeu vidéo :

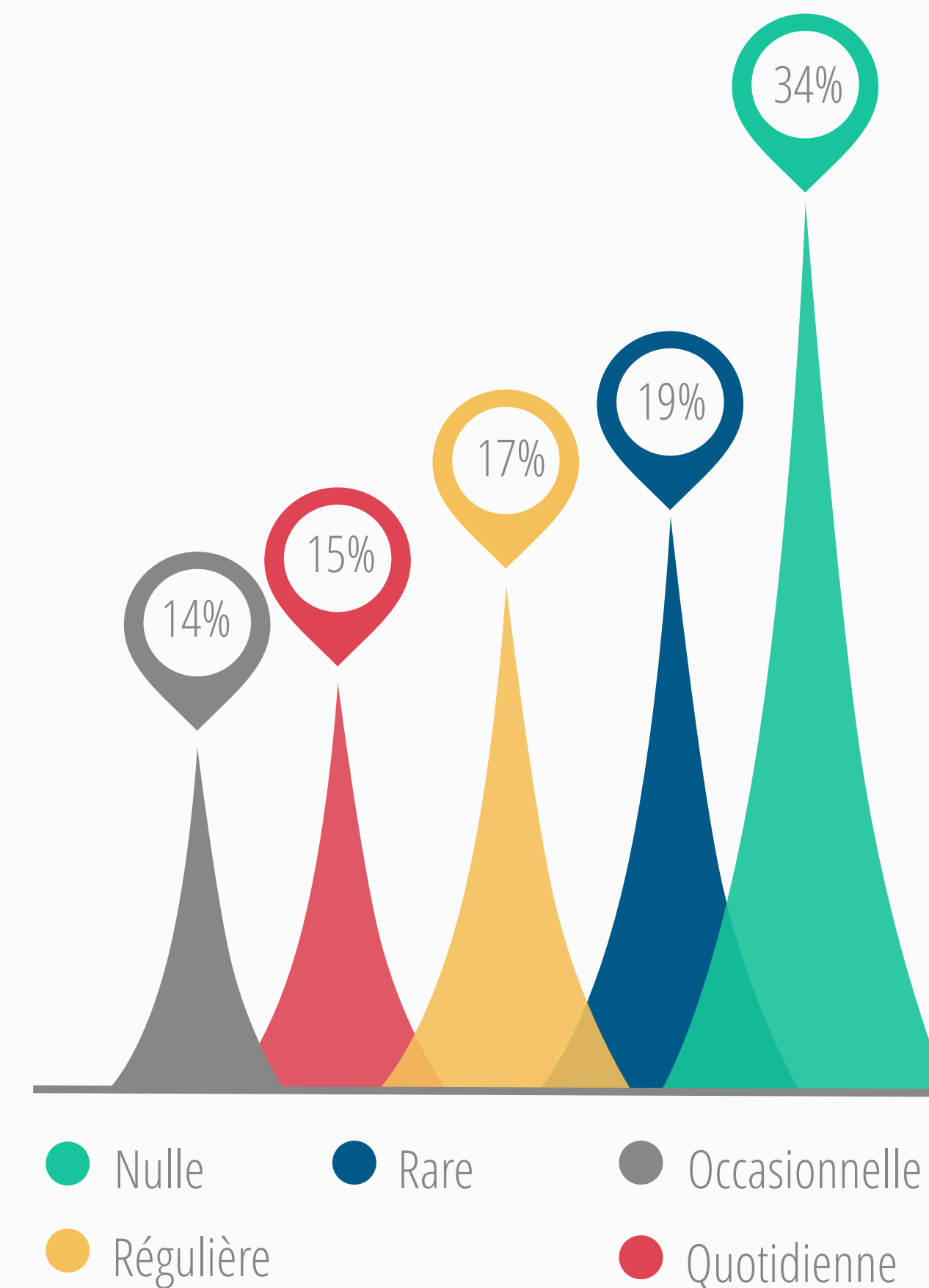
- le jeu vidéo concerne plus de 55% des Français
- la pratique a connu une forte évolution au cours des 5 dernières années
- le public vidéoludique comporte pratiquement le même % d'hommes et de femmes
- l'âge moyen des joueurs a augmenté (moyenne nationale = 35 ans)



Nombre de joueurs en France, en millions (SNJV).

Répartition entre joueurs et non-joueurs

Il existe une différence entre la répartition qui peut être opérée entre joueurs et non-joueurs en fonction de la fréquence de jeu, et la catégorie dans laquelle le public se place lui-même : certains enquêtés déclarant ne jouer que rarement se considèrent pourtant comme joueurs !



Répartition du public en fonction de la fréquence de jeu en Belgique francophone (Delbouille).

Premier contact et support de jeu

Age moyen du premier contact avec le jeu

8-12 ans

Equipement des foyers

Comme le souligne Donnat en France, le taux d'équipement des ménages en appareils audiovisuels a augmenté entre 1997 et 2008 ; cette progression est confirmée par le Syndicat national du Jeu vidéo en 2012 et se retrouve également dans les foyers belges.

Foyers équipés en PC (SNJV, 2012)

65%

Foyers équipés en consoles (SNJV, 2012)

48%

Foyers équipés en téléphones portables (SNJV, 2012)

84%

Différences liées au genre



Hommes



Femmes

Nombre

Public masculin légèrement plus présent que le public féminin

Fréquence de jeu

Plus de joueurs quotidiens ou réguliers

Plus de joueuses occasionnelles

Genres vidéoludiques

Plus adeptes du FPS, des jeux d'action, des jeux de sport, ...

Plus adeptes des jeux de plateforme, de réflexion, des party games, ...

... mais les MMORPG sont plébiscités par les deux sexes !



Différences liées à l'âge



Jeunes



Adultes

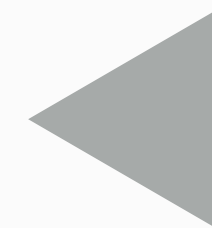


Seniors

Nombre

Fréquence de jeu

Genres vidéoludiques



Plus de joueurs quotidiens
ou réguliers

Plus de joueurs occasionnels ou rares

Présence marquée du
jeu de plateforme
(Nintendo Kids)

Prédilection pour les
puzzle games,
les jeux de réflexion, ...



D'autres facteurs de différenciation ?

Milieu social

Corrélation seulement partielle avec le milieu socio-professionnel (surtout liée à la disponibilité)

Structure familiale

Les parents n'ont généralement pas les mêmes pratiques vidéoludiques que les personnes sans enfants (fréquence de jeu, genres choisis, etc), mais ces données sont à corrélérer en partie avec l'âge.

Support de jeu

Le choix du support de jeu influence également les pratiques, notamment au niveau des genres vidéoludiques privilégiés.



L'âge comme facteur de différenciation essentiel du public

Les différentes études montrent que, contrairement à d'autres pratiques culturelles, le facteur le plus déterminant pour les pratiques liées à la « culture d'écran » est l'âge (et non le milieu social, comme souvent mis en évidence dans les études de Bourdieu et de ses successeurs).



Genre



Age



Milieu social



Age et génération

Le facteur de l'âge est étroitement lié au rapport entretenu avec les technologies digitales ; cette différence générationnelle a été formalisée, entre autres, sous la forme du diptyque « digital natives » et « digital immigrants ».

Digital foreigners

are (nearly) total strangers to the digital world.



Digital immigrants

« were not born into the digital world but have, at some later point in their lives, become fascinated by and adopted many or most aspects of the new technology ».

Digital natives

« are native speakers of the digital language of computers, video games and the Internet ».

Témoignages - Rapport au médium vidéoludique

M., digital foreigner

«Non, c'est plus un truc de jeunes ça. On voit que les jeunes abordent ça de manière différente, beaucoup plus ouverte, spontanée. Ça fait partie de leur vie. C'est toujours extérieur à notre vie».

M., digital immigrant

« J'ai commencé tard, parce qu'à mon époque, il n'y avait pas... Ce n'était pas aussi répandu, je vais dire. [...] On n'en parlait pas, à mon époque, on n'en parlait pas. Je vais te dire, les jeux, c'était plutôt ce qu'on retrouvait dans les lunaparks ».

P., digital foreigner

«J'ai vu les petites jouer — la petite qui a sept ans — j'étais effrayée de voir la vitesse avec laquelle elle allait... Et déjà, ne fût-ce que quand elle a eu sa console (...) elle a ouvert le paquet, elle a pris le mode d'emploi, elle a commencé à regarder, et au fur et à mesure elle avançait. Elle a mis sa console en action. Ça, j'ai été sidérée moi. Parce qu'à sept ans, je ne faisais pas ça [rires].»

Les liens intergénérationnels comme lieux de représentations et de discours sur le jeu vidéo



1997

Les études montrent une évolution de la relation triangulaire entre parents, enfants et jeux vidéo : «de leur statut de mauvais objets, les jeux vidéo semblent ainsi rejoindre les autres produits de l'enfance pour prendre ce rôle d'objet social qui structure les pratiques».

(Dajez et Roucous)



2010

FICHEZ, Elisabeth, DUBUS, Alain et PAUWELS, Germain, Les jeux vidéo dans l'espace familial, le point de vue des parents, dans FICHEZ, Elisabeth et NOYER, Jacques (dir.), Construction sociale de l'univers des jeux vidéo, Lille, éditions du conseil scientifique de l'université Charles-de-Gaulle Lille 3, 2001, pp. 23-76

DAJEZ, Frédéric, et ROUCOUS, Nathalie, Le jeu vidéo, contexte familial et construction enfantine, dans CRAIPEAU, Sylvie, GENVO, Sébastien, et SIMONNOT, Brigitte, Les jeux vidéos au croisement du social, de l'art et de la culture, dans Questions de communication, série Actes, n° 8, Nancy, Presses universitaires de Nancy, 2010, pp. 191-204.

Témoignages - Premiers contacts avec le jeu vidéo

A., digital native

«Je ne sais pas l'âge, mais depuis que je suis tout petit. Je sais que j'ai déjà eu une Game Boy Color, Game Boy Advance, j'ai toujours eu ça».

C., digital immigrant

«Attends que je réfléchisse, en fonction de l'âge des enfants... 35 ans, je vais dire. Avec les premiers jeux des enfants».

M., digital immigrant

«Du fait d'avoir un enfant, de le voir jouer, alors je m'intéressais aux jeux. Je vais dire que c'est mon enfant qui m'a apporté... Qui m'a permis de découvrir le jeu vidéo»

M., digital foreigner

«Par le fils. Le fils et les petites-filles. [...] Mais mon premier jeu que j'ai eu, premier jeu vidéo, parce que j'en ai eu un, c'était un jeu de rallye.»

Discours sur le jeu vidéo

Quels discours sont véhiculés, au-delà de son public, sur le jeu vidéo lui-même ?



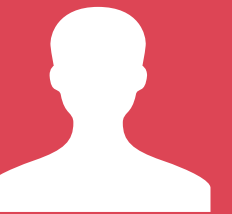


A la question « considérez-vous que le jeu vidéo puisse être une forme d'art ? », près de 70% des Belges francophones interrogés répondent que, au moins dans certains cas, le jeu vidéo peut être considéré comme un produit artistique.

Deux « processus de légitimation » du jeu vidéo à l'oeuvre

Un premier ensemble de discours vient renforcer la perception du jeu vidéo comme pratique socialement acceptable et acceptée.

Un second ensemble de discours présente le jeu vidéo comme un objet culturel, patrimonial et artistique.

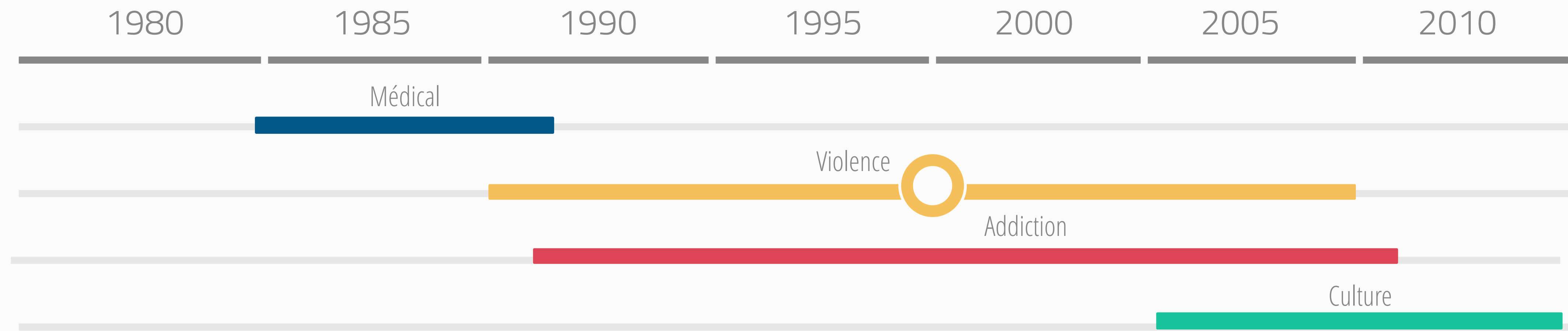




Archives



Evolution des discours sur le médium vidéoludique



Quelques auteurs qui se sont intéressés à l'évolution de ces discours

Michèle Gellereau, Olivier Mauco, Alexis Blanchet,
David Gerber...

Evolution des discours sur le médium vidéoludique

Objet culturel



Le jeu vidéo s'est de plus en plus fortement inscrit dans le quotidien au cours des dernières décennies (production de références culturelles collectives).

Objet patrimonial



Riche de plus d'un demi-siècle d'histoire, le jeu vidéo est non seulement source de collections mais également d'une politique de conservation patrimoniale.

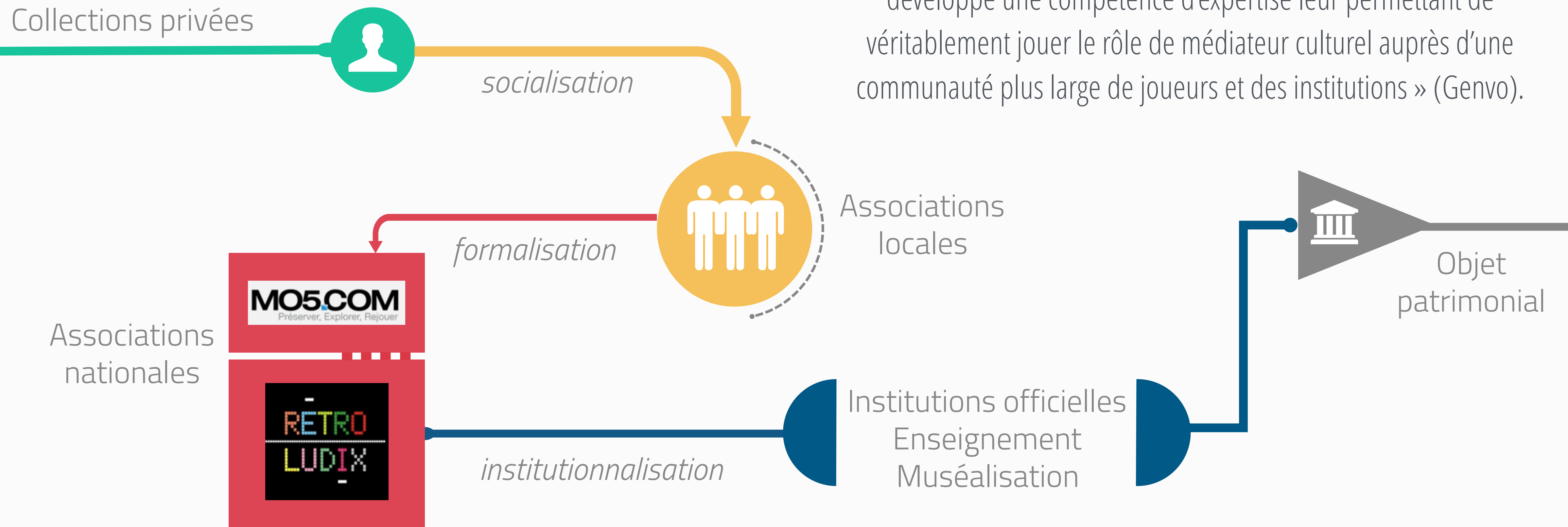
Objet artistique

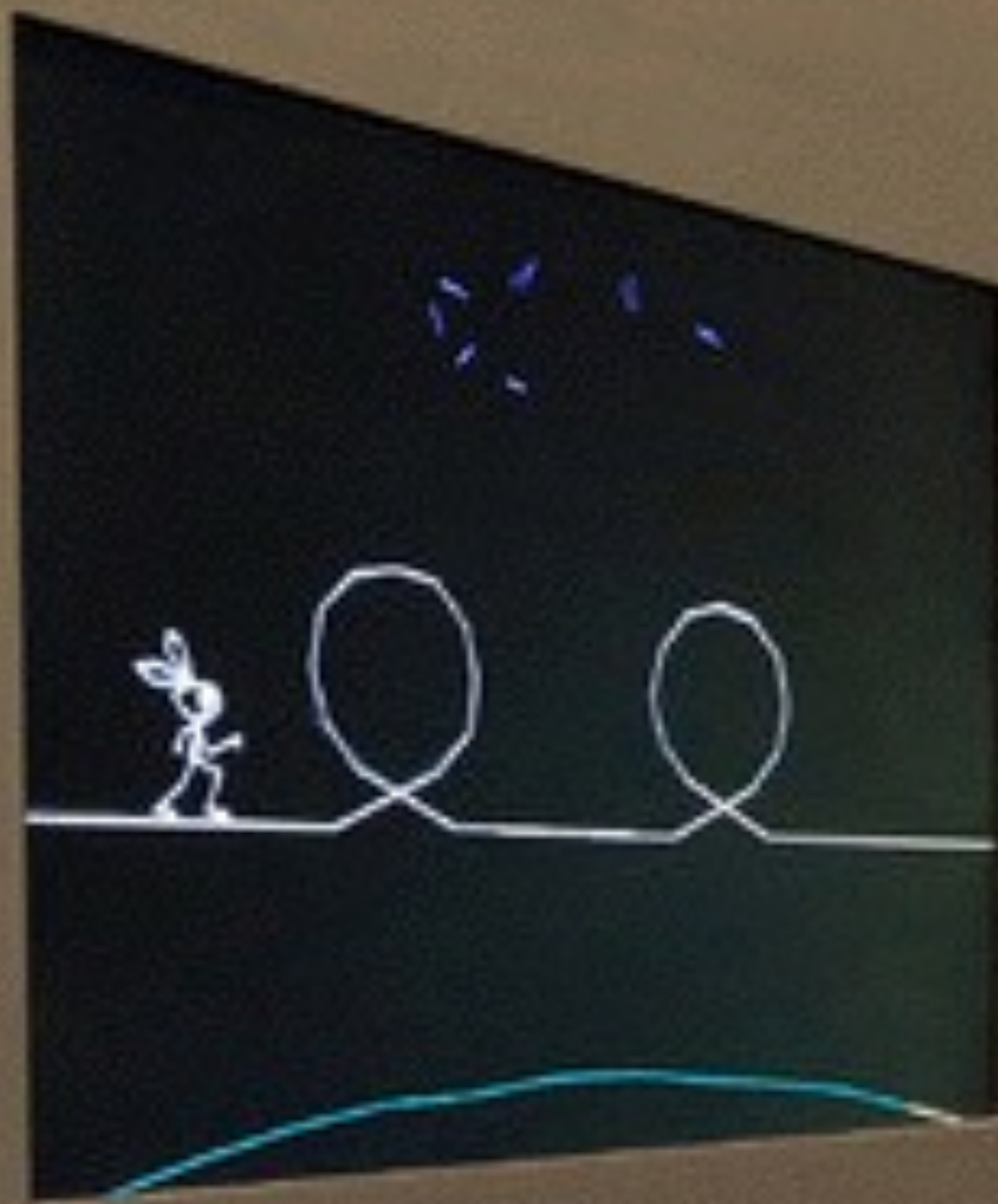


Le jeu vidéo est aussi parfois associé à une forme d'art, et plusieurs créations vidéoludiques spécifiques sont régulièrement citées en exemple, dans la presse comme dans la littérature scientifique.

Développement de la dimension patrimoniale du médium

« La constitution d'un patrimoine du jeu vidéo (...) contribue à donner une forme culturelle à cette industrie. Ces actions sont majoritairement menées par des amateurs de jeux vidéo qui ont développé une compétence d'expertise leur permettant de véritablement jouer le rôle de médiateur culturel auprès d'une communauté plus large de joueurs et des institutions » (Genvo).



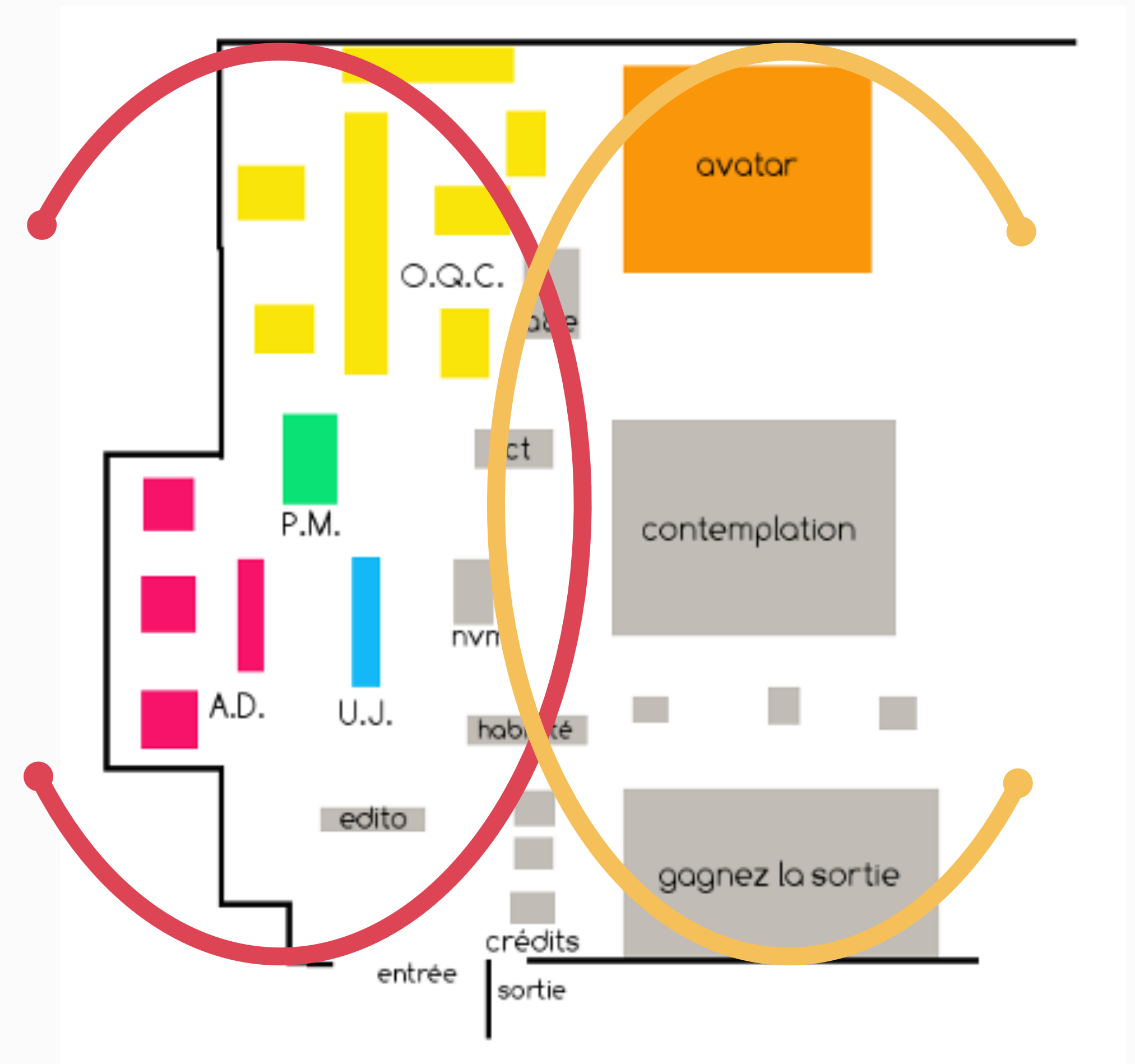
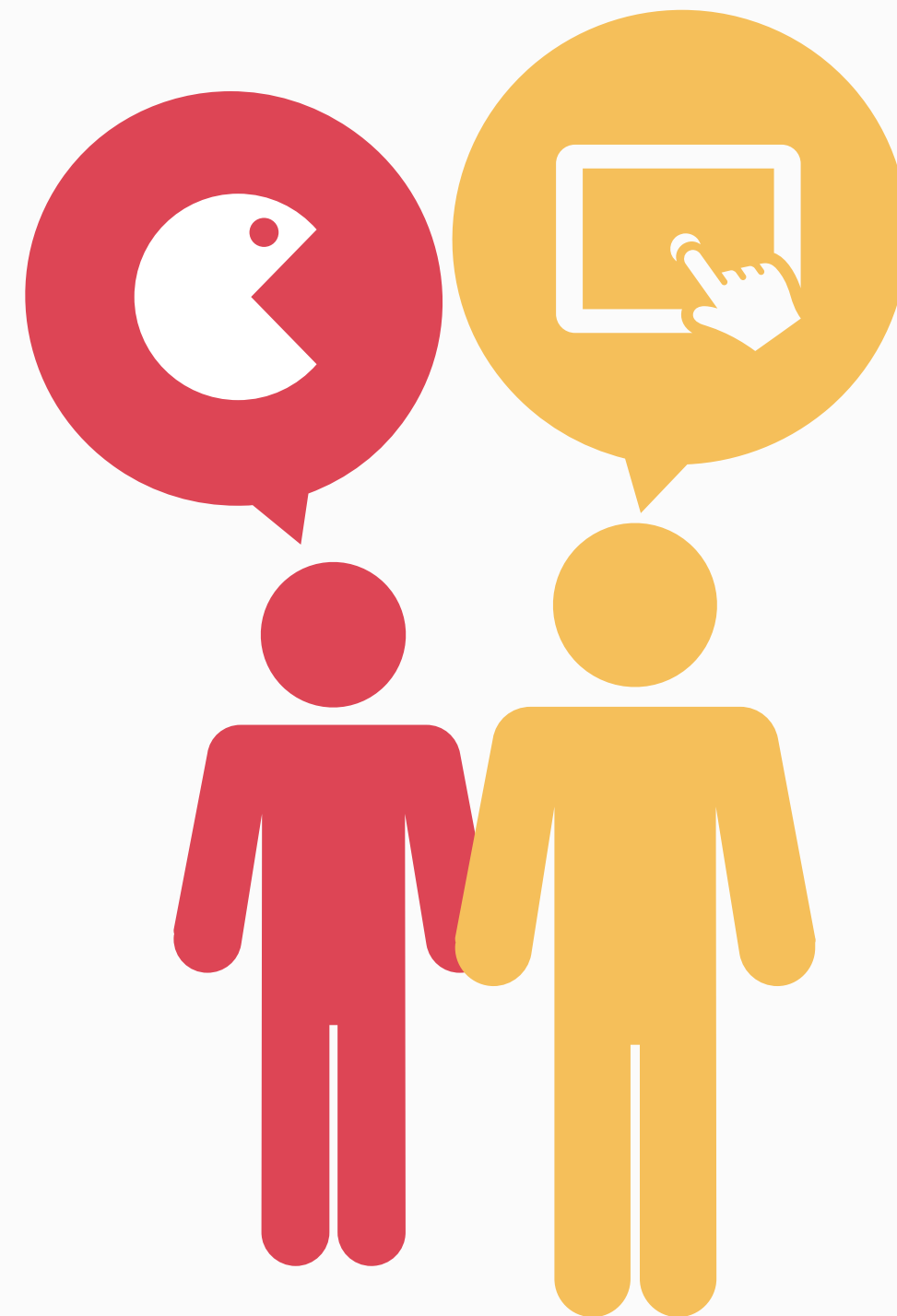


Le jeu vidéo au musée

Depuis quelques années, le jeu vidéo fait une incursion de plus en plus marquée dans le monde des musées — qu'il rejoigne les collections permanentes, ou qu'il investisse des expositions temporaires.

- Collections du MoMA à New York
- Musée du Jeu vidéo à Paris
- Exposition « Jeu vidéo : l'expo » à la Cité des Sciences
- Exposition « The Art of Video Games » au Smithsonian
- Exposition « L'Art dans le jeu vidéo » à Art Ludique
- ...

Exemple de muséalisation



Reconstruction d'un fil rouge historique par le public dans l'exposition « Jeu Vidéo : L'expo » à la Cité des Sciences.

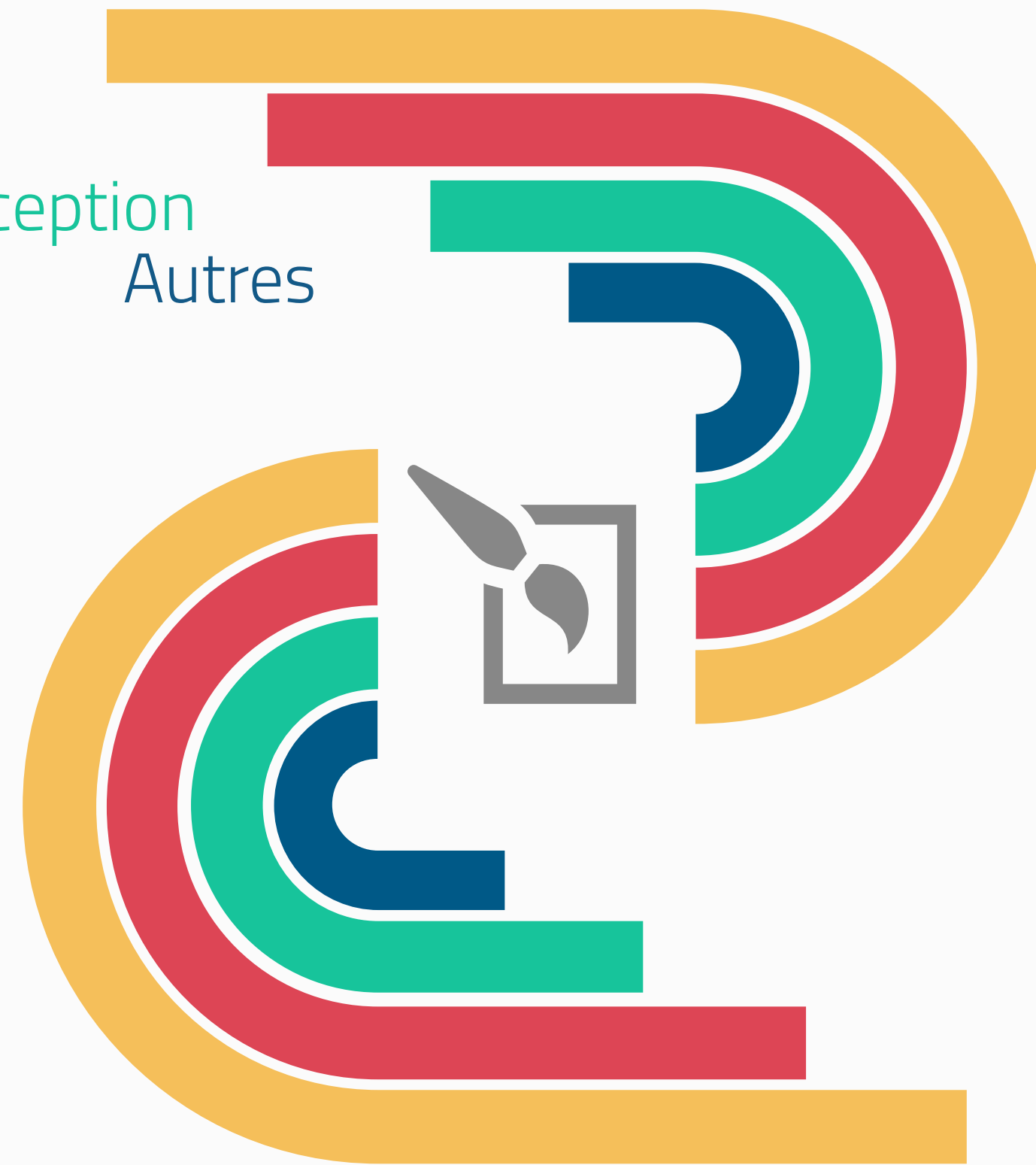
Développement de la dimension artistique du médium

Objet

Pôle de la création

Pôle de la réception

Autres



Principe de distinction

Au sein même du médium, certains objets sont perçus comme plus légitimes que d'autres d'un point de vue culturel ou artistique (principe de distinction déjà évoqué par Bourdieu en 79). Lorsque Sylvie Giet évoque la manière dont se constitue un champ légitime, elle souligne l'importance de la définition des frontières de ce champ, définition qui fait émerger des «couples» au sein des discours (productions commerciales vs indépendantes, tradition vs progrès, etc.)

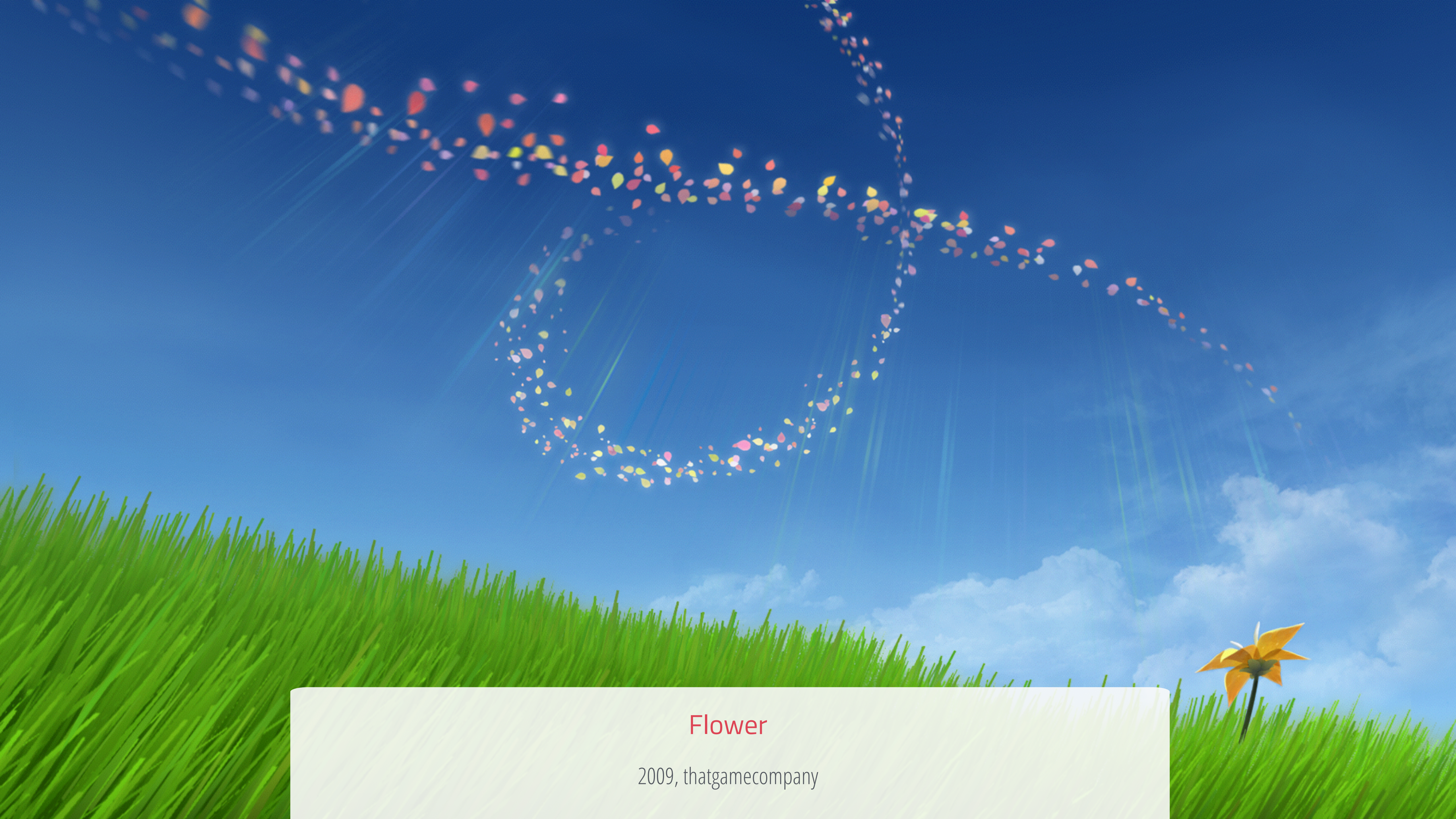
Les arguments en faveur du jeu vidéo comme forme d'art s'articulent à la fois autour du jeu lui-même (forme et fond), autour du processus de création et des auteurs, autour de l'expérience vécue par le joueur, ou encore autour d'autres caractéristiques, comme le lien avec certaines formes de culture légitime (peinture).



fIOW

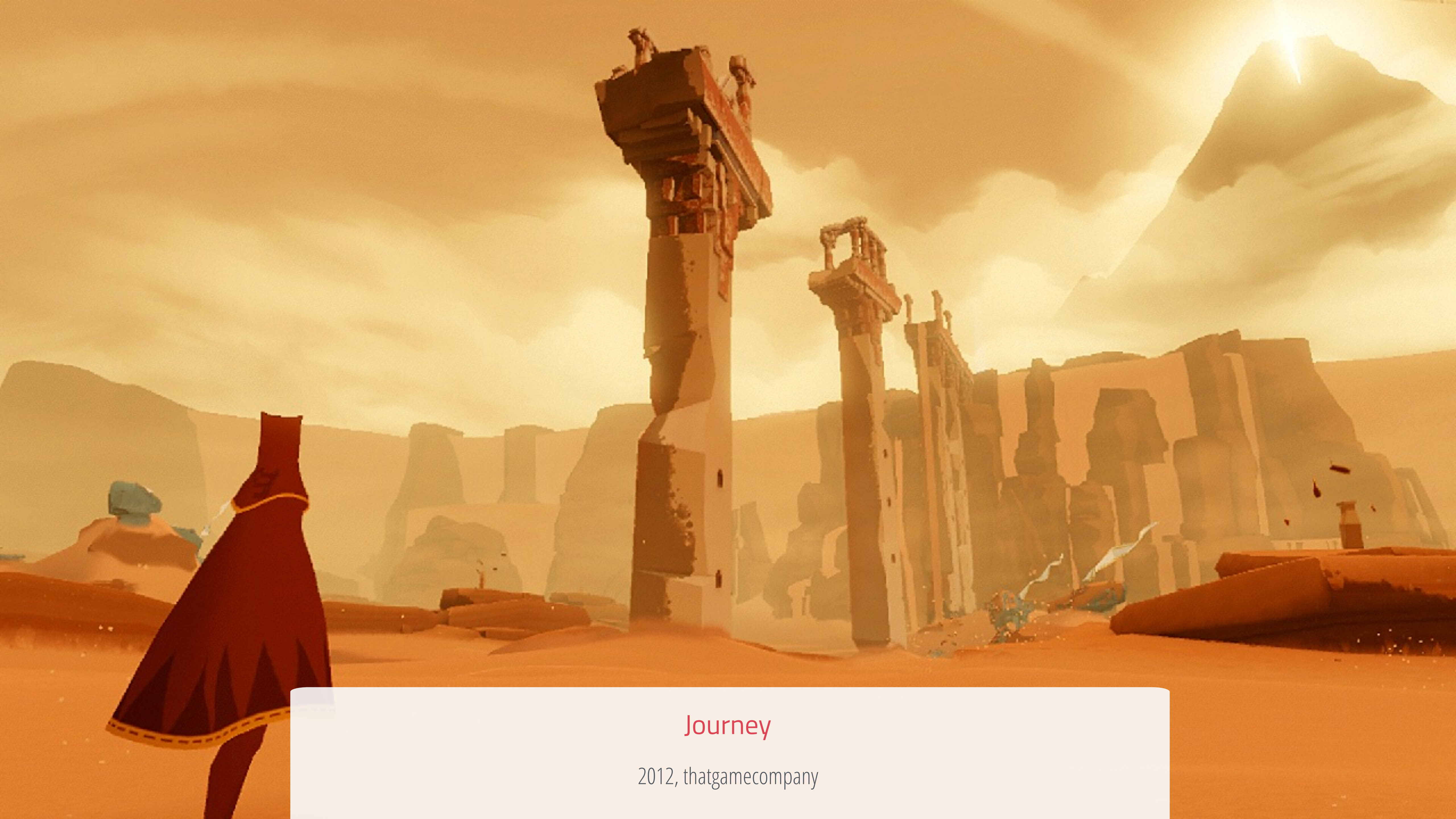
2006, thatgamecompany





Flower

2009, thatgamecompany

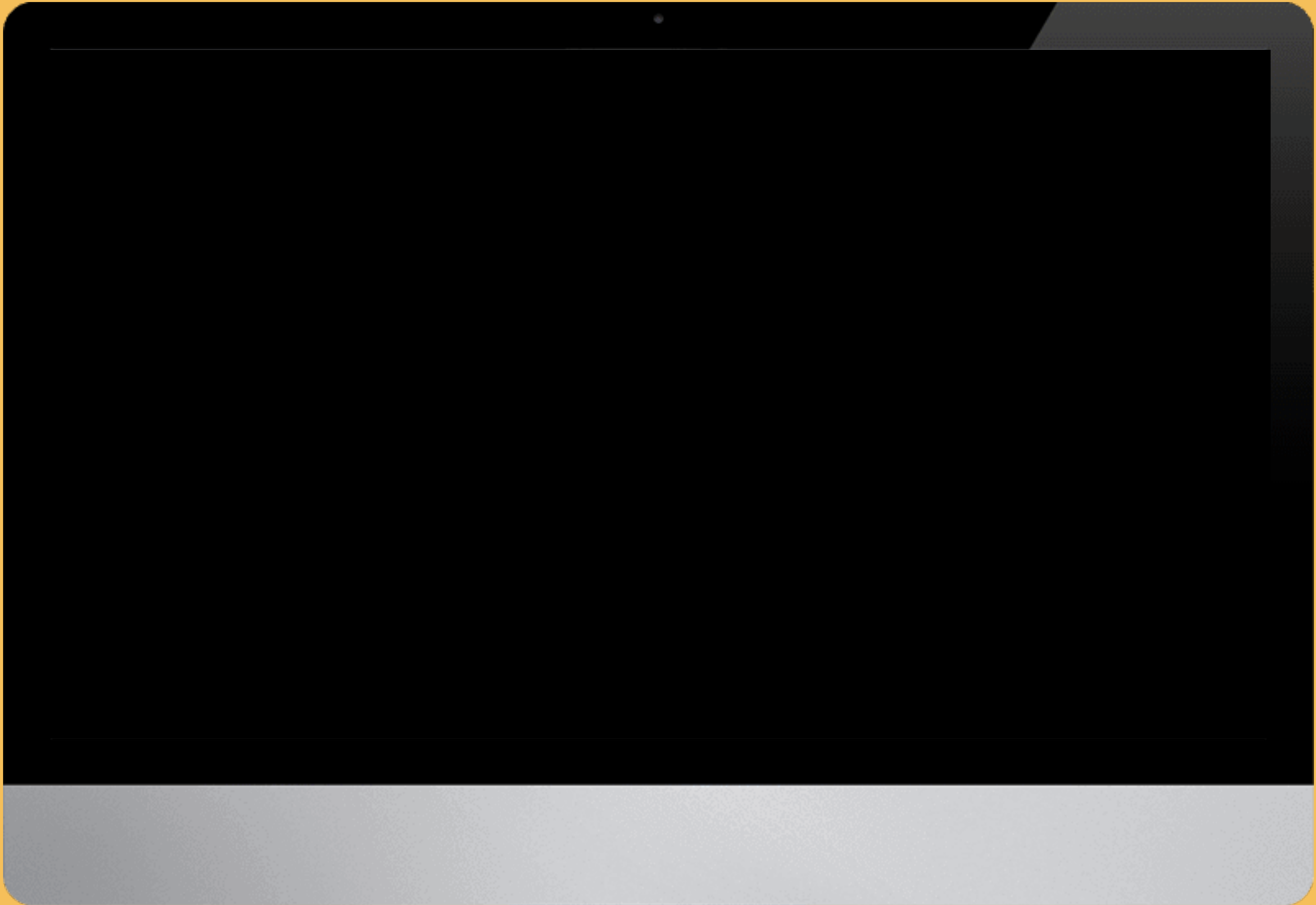


Journey

2012, thatgamecompany



Journey





Ico

2001, SCE Japan (Team Ico)



Shadow of the Colossus

2005, SCE Japan (Team Ico)



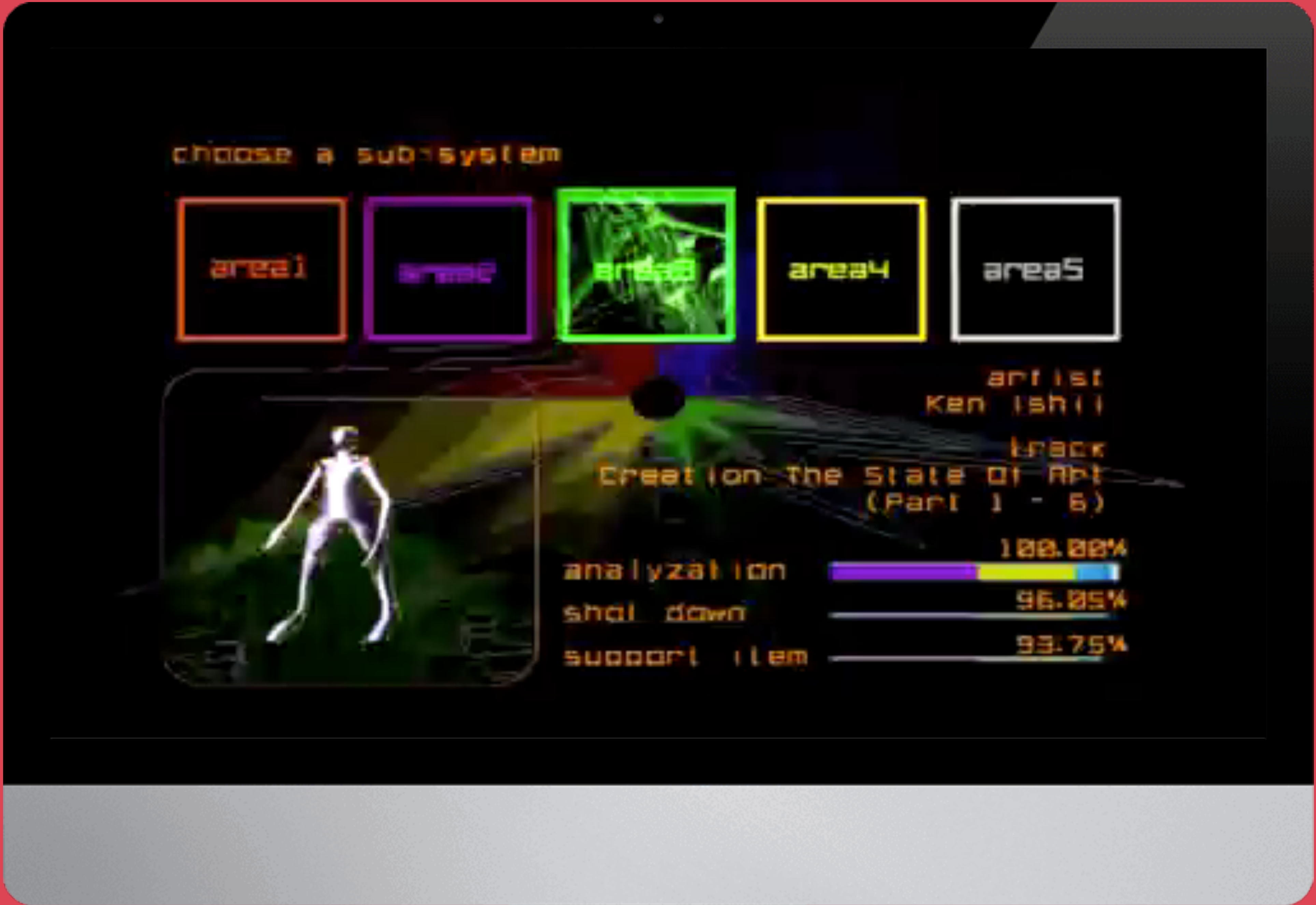
shell
shell
shell
FIRE_[7X]
shell
core
core
SH



Rez

2001, United Game Artists

Rez



Child of
Eden

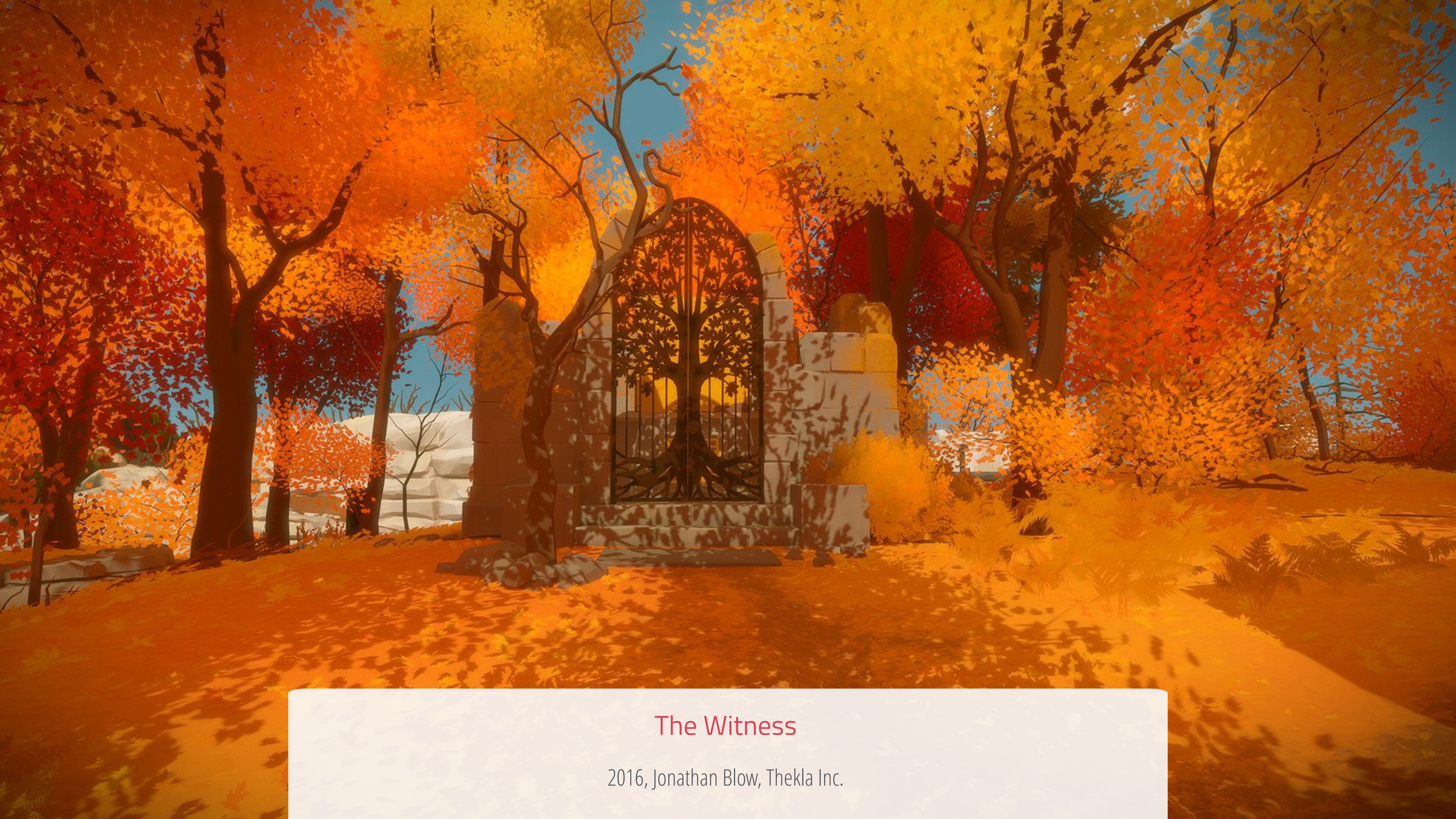
**VISIT WWW.ESRB.ORG
FOR RATING INFORMATION**





Limbo

2010, Playdead

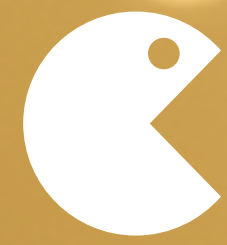


The Witness

2016, Jonathan Blow, Thekla Inc.

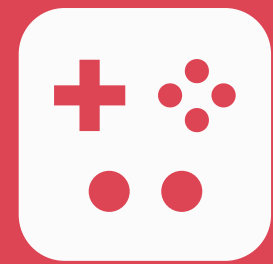
Implication du public dans l'évolution du médium

Cas pratique : polémique autour de la conférence de présentation de la Xbox One (mai 2013)



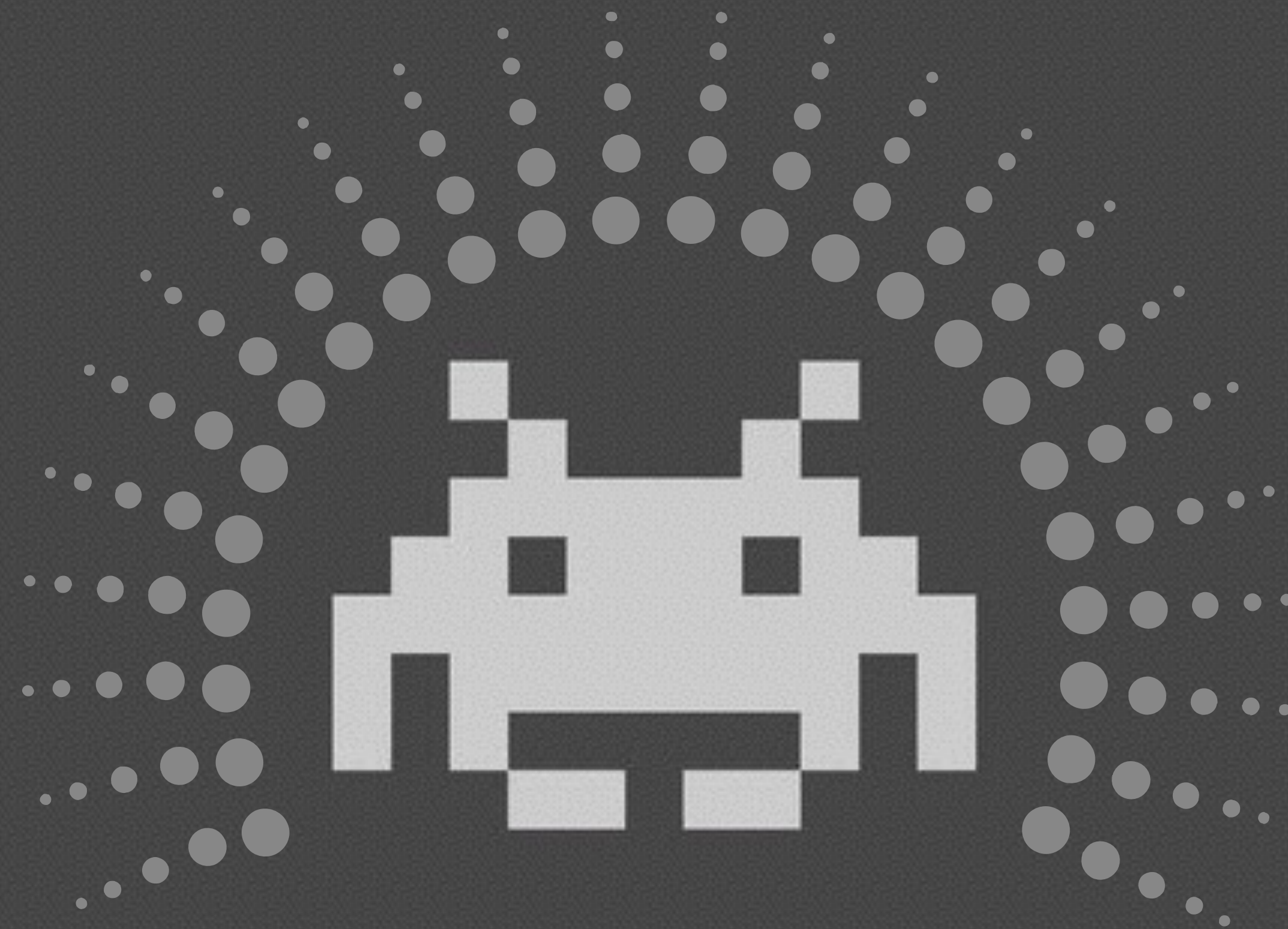
Implication du public dans l'évolution du médium

Cas pratique : le design des joypads





Question Time



Merci pour votre attention !