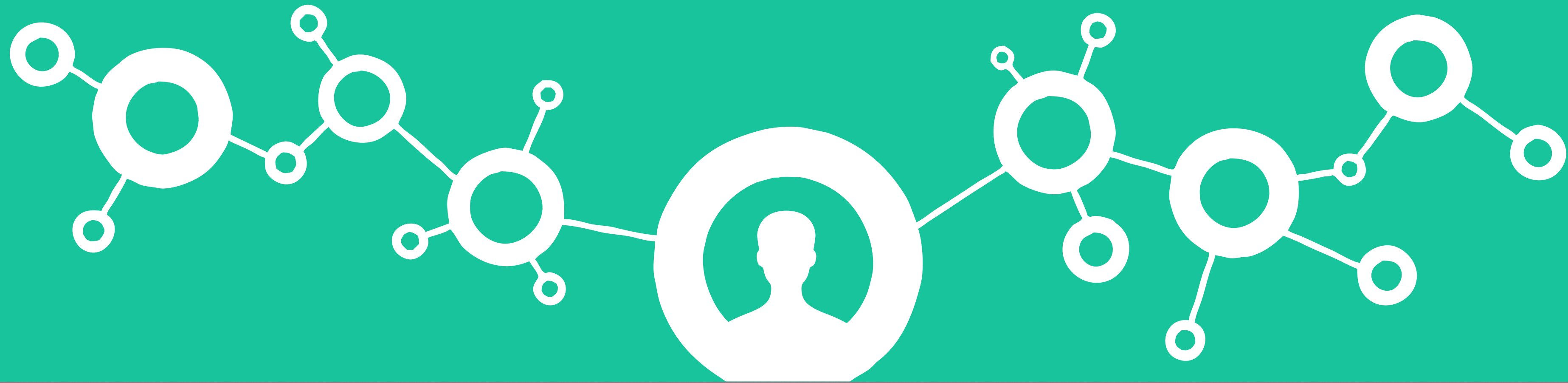


START

## Jeu vidéo : réception et discours

Julie Delbouille (boursière Fresh) - Cours du 23 février 2017



« 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



# Publics du jeu vidéo

Que sait-on de ces publics ?

# 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)



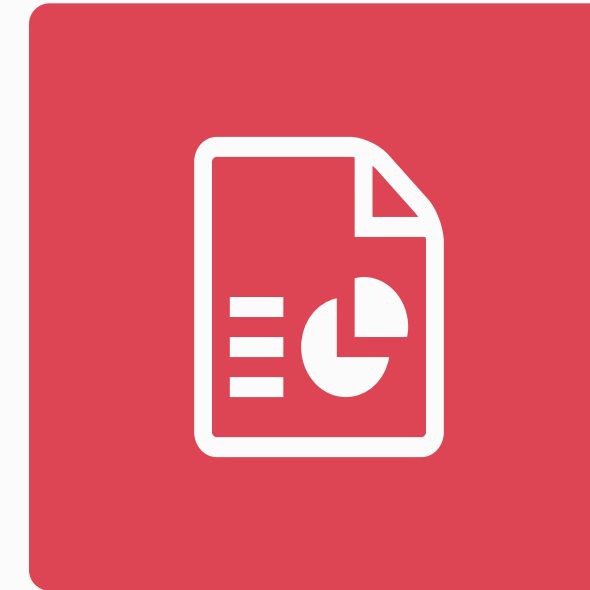
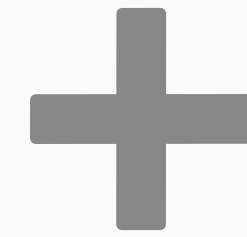
## Marché du jeu vidéo

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)  
-> à prendre avec prudence !

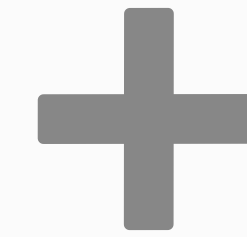
# Sources disponibles sur le public vidéoludique



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

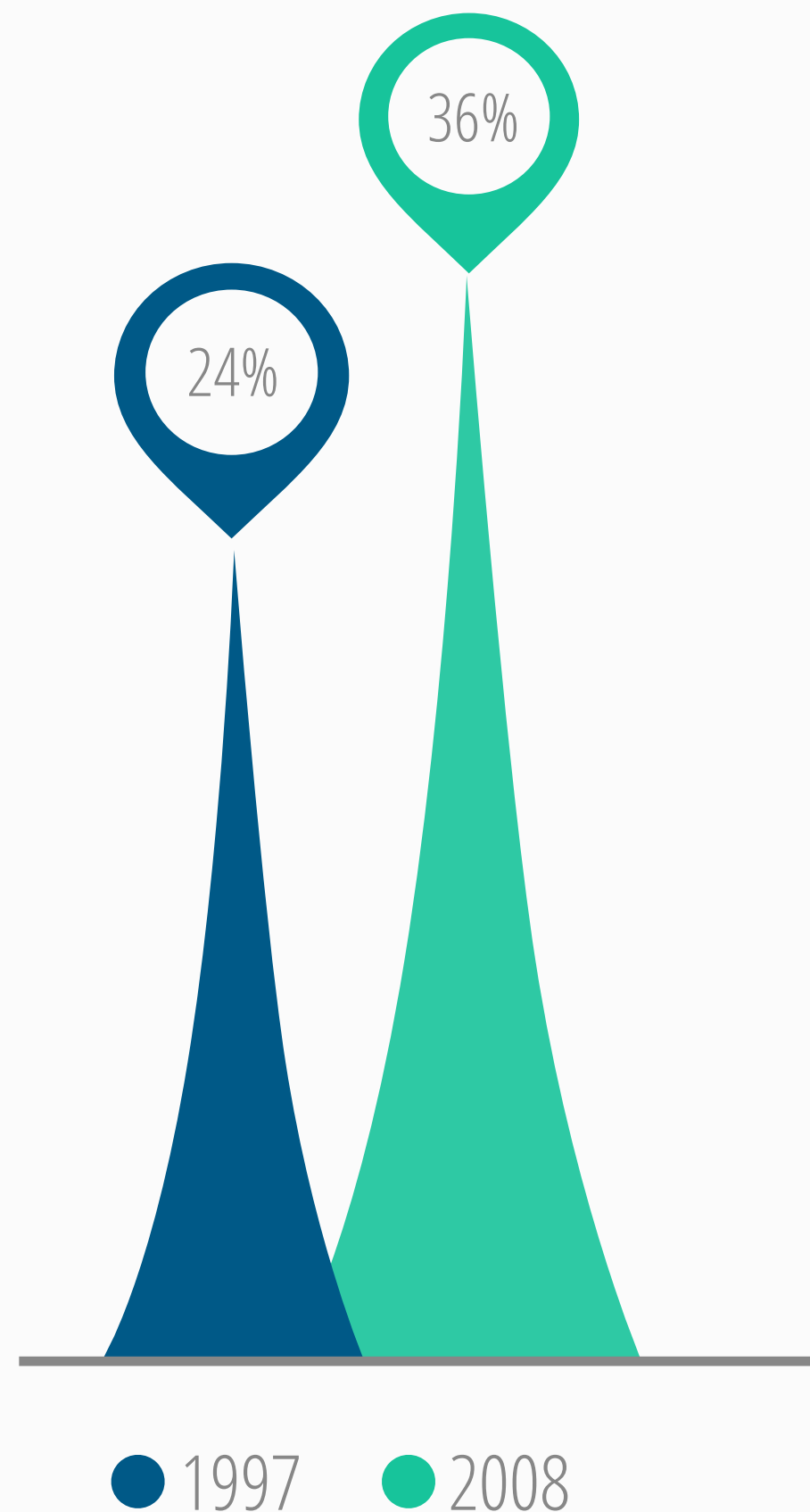




« Aucune étude n'analyse le profil de l'utilisateur belge pour ce sujet en perpétuelle mouvance, lié à des équipements qui sont eux aussi en évolution permanente. Nous nous sommes donc rabattus sur les études françaises. »

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/>.

# 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)

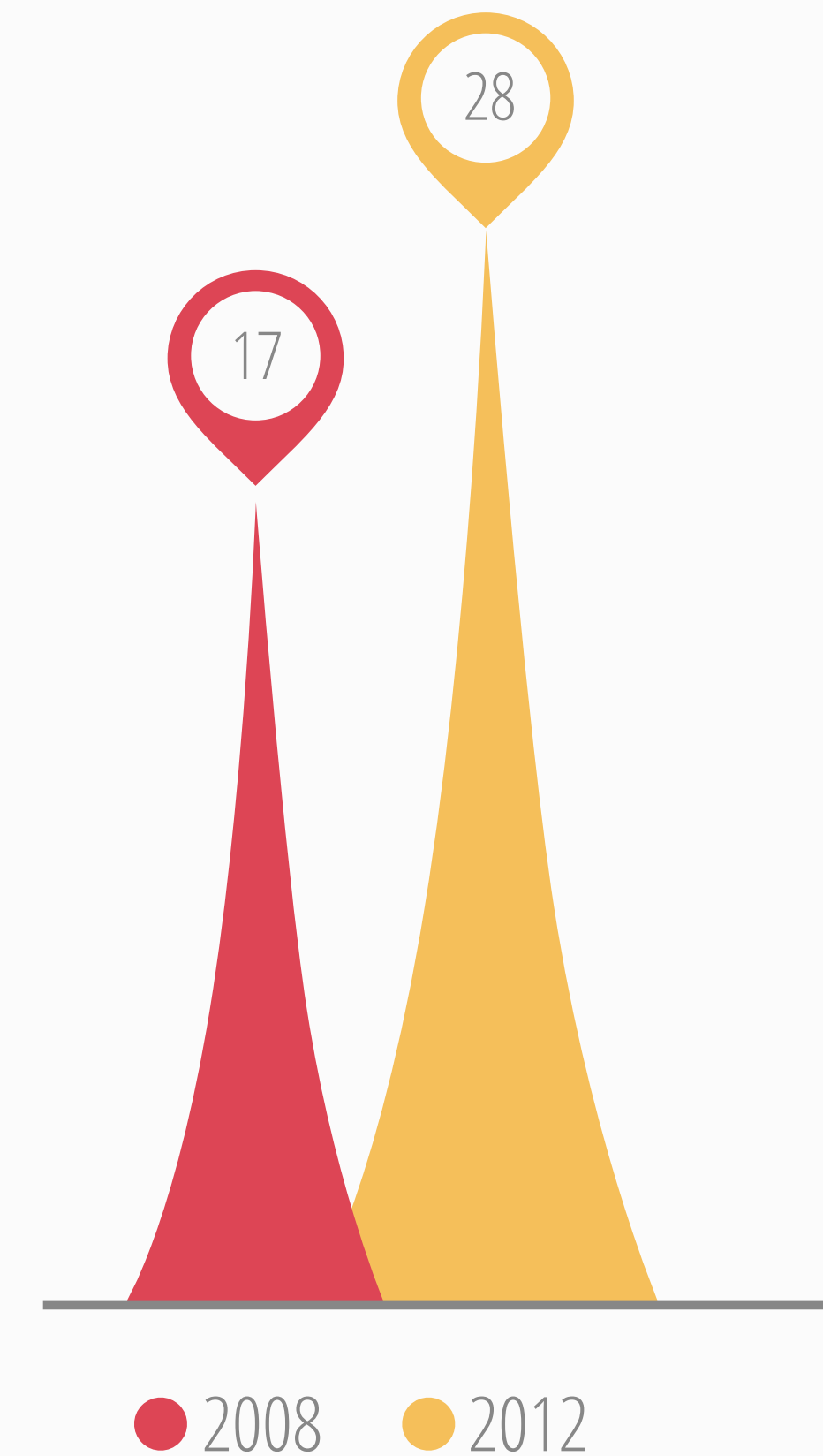
# Représentation des joueurs au sein du grand public (2012)

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 aurait augmenté

Mais il faut rester prudent avec ces données :

- évolution des pratiques (jeu mobile)
- méthodologies floues
- marché avec des hauts et des bas

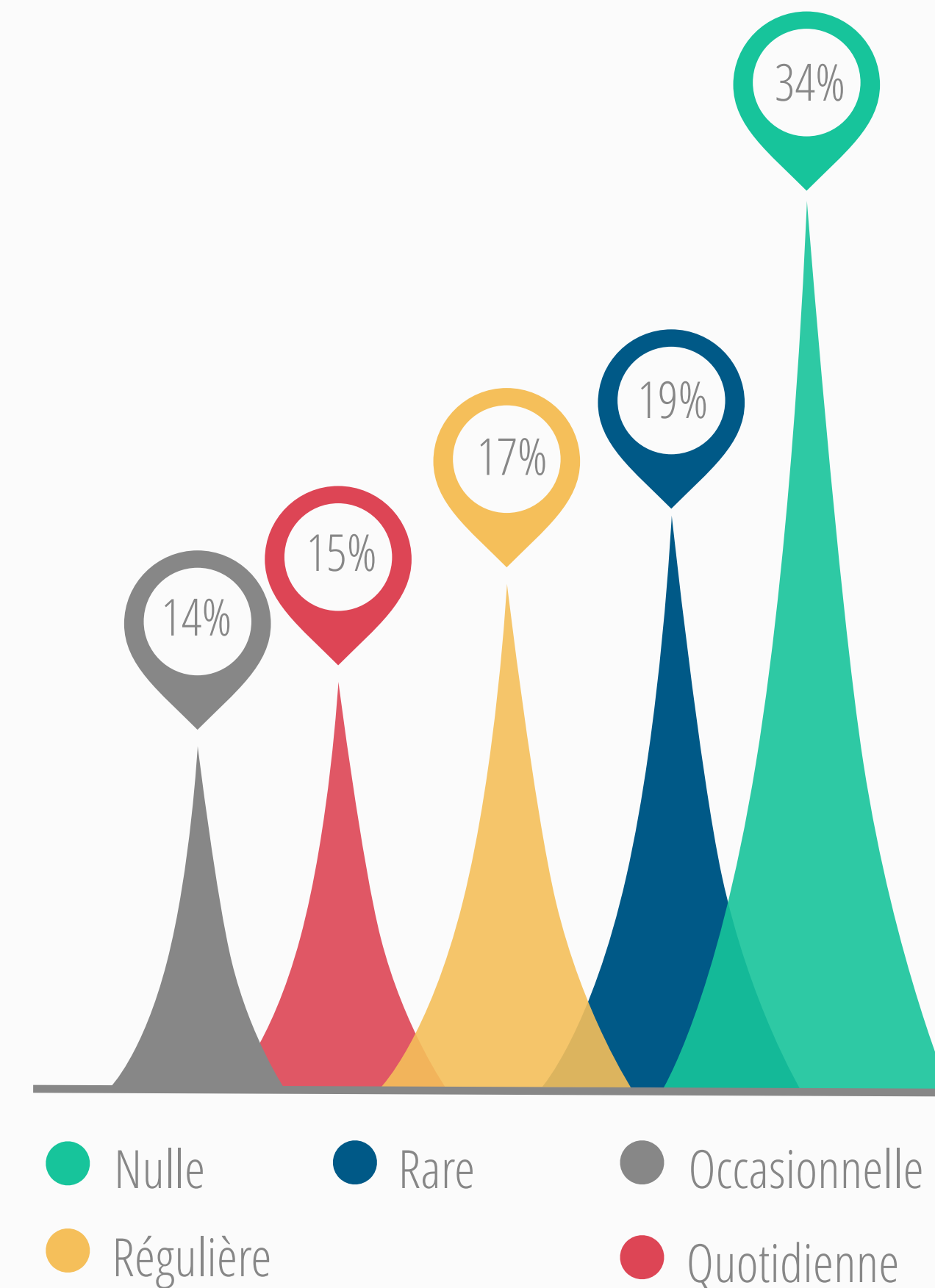


Nombre de joueurs en France, en millions (SNJV).



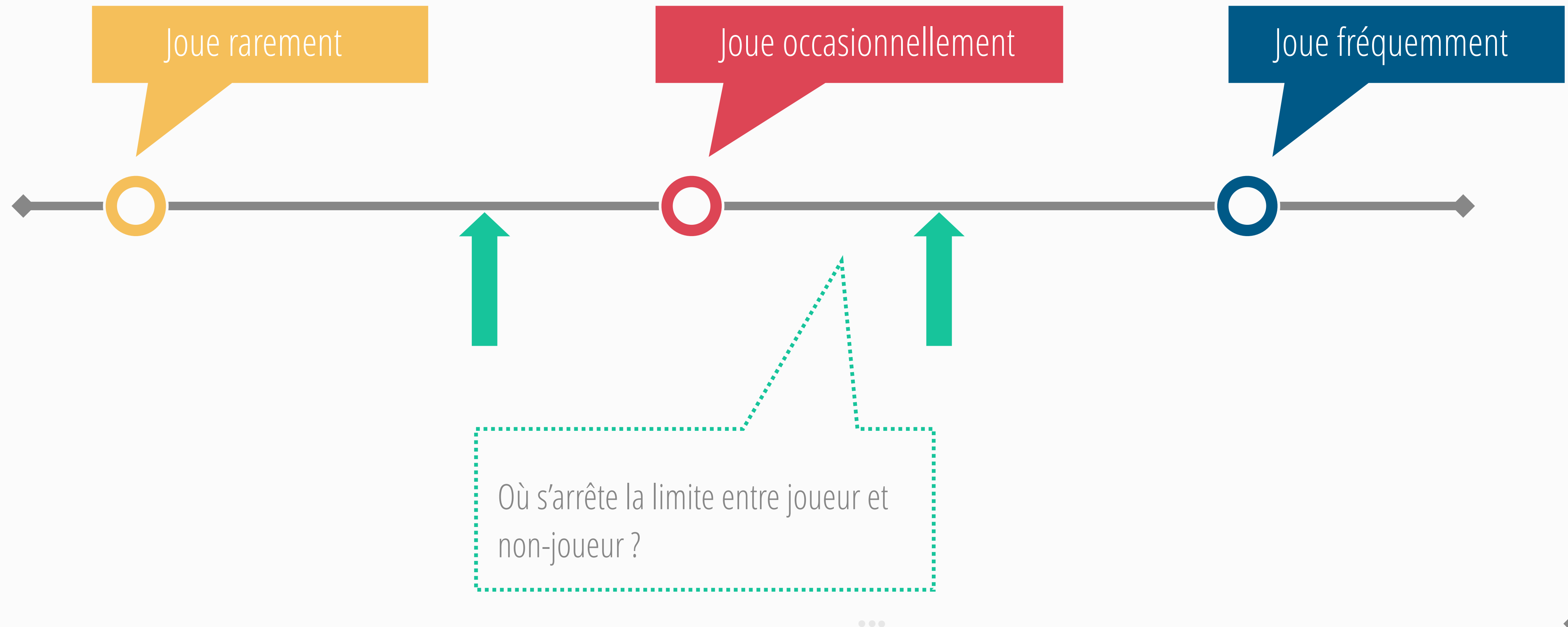
# Répartition entre joueurs et non-joueurs

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).

# Exemple de catégorisation des joueurs : la fréquence de jeu



# 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  
privilegié ?



Le temps  
passé à jouer ?

...

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

...



# Équipement des foyers

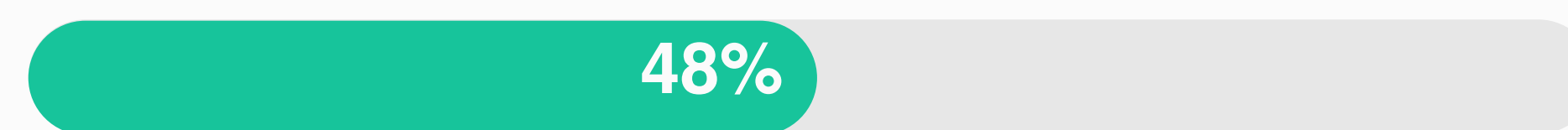
## Équipement des foyers

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

Foyers équipés en ordinateurs (SNJV, 2012)



Foyers équipés en consoles (SNJV, 2012)



Foyers équipés en téléphones portables (SNJV, 2012)



# 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 de FPS, des jeux d'action, des jeux de sport, ...

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

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



# Différences liées à l'âge



Jeunes



Adultes

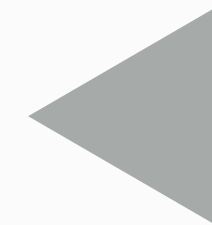


Seniors

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 socio-professionnel

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 semblent montrer 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





## Témoignages - Rapport au médium vidéoludique

*M., senior*

«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., adulte*

« 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., senior*

«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., jeune adulte*

«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., adulte*

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

*M., adulte*

«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., senior*

«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.»

# Quelques sources



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.

# Discours

Quels discours liés au jeu vidéo se sont développés  
au cours des dernières décennies ?



# Quels discours sont véhiculés sur le jeu vidéo ?

Quels termes avez-vous déjà entendu être employés à propos du jeu vidéo, que ce soit dans le cadre familial, amical, professionnel, ou encore médiatique ?





## 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...



## Exemple 1 (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.

## Exemple 2 (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 clairotte 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).

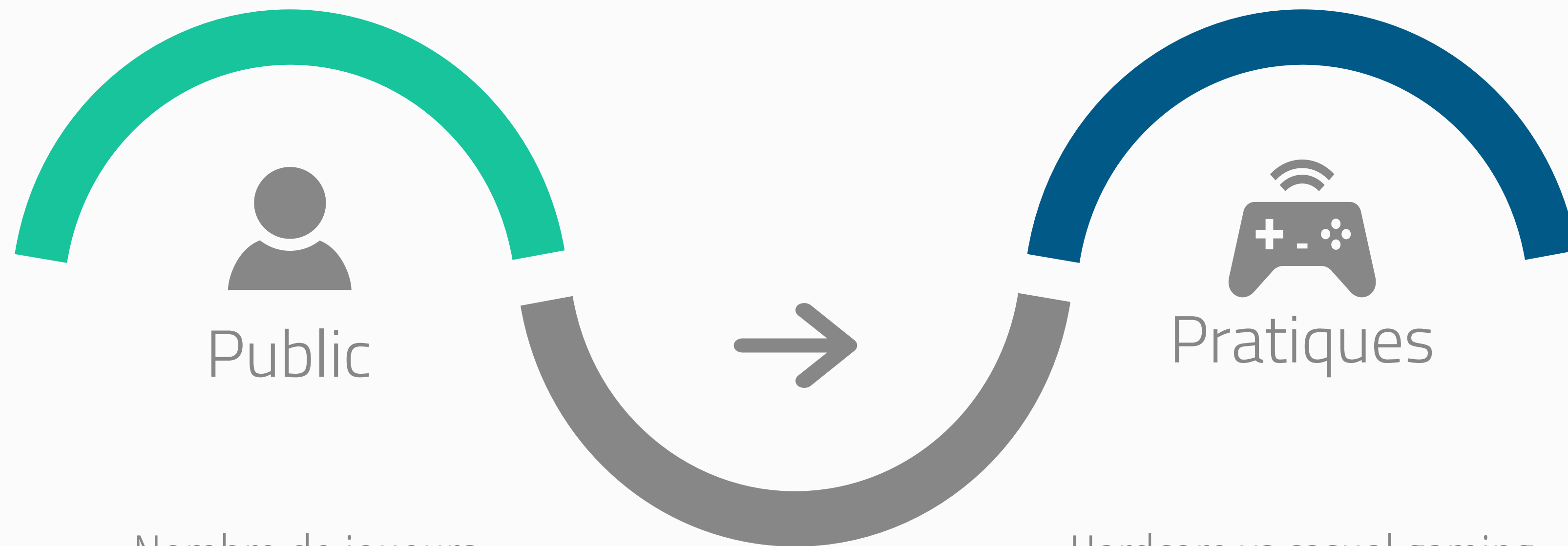


## Comportement

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 gaming
- 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

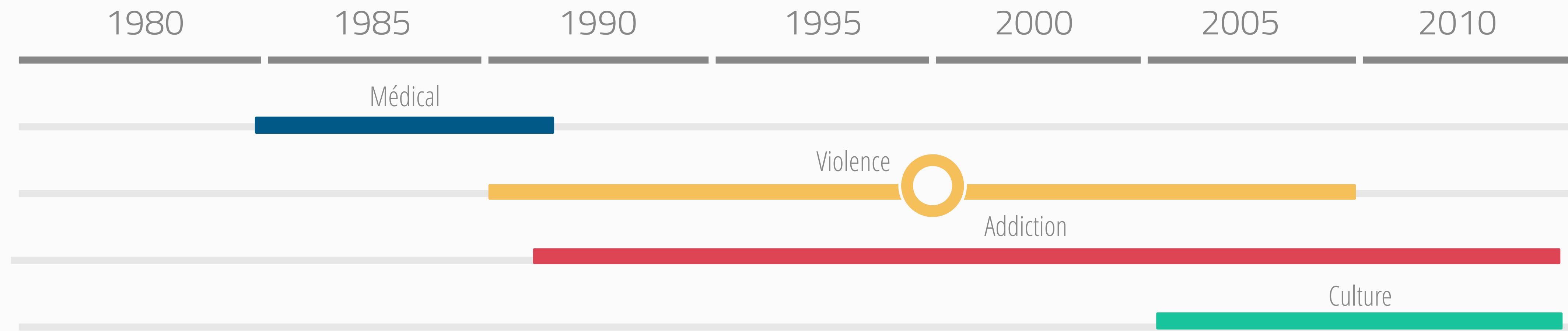
Genre  
vidéoludique



Archives



# Evolution des discours sur le jeu vidéo



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

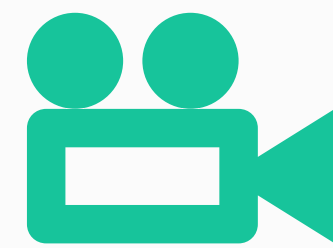
Michèle Gellereau, Olivier Mauco, Alexis Blanchet,  
David Gerber...

# De la récurrence du discours sur la violence



Musique

Exemple :  
critique de plusieurs  
mouvements comme  
le punk rock



Cinéma

Exemple :  
critique des films de gangster  
dans les années 30



BD

Exemple :  
introduction du Comics  
Code aux Etats-Unis

...



# Développement de nouveaux genres vidéoludiques

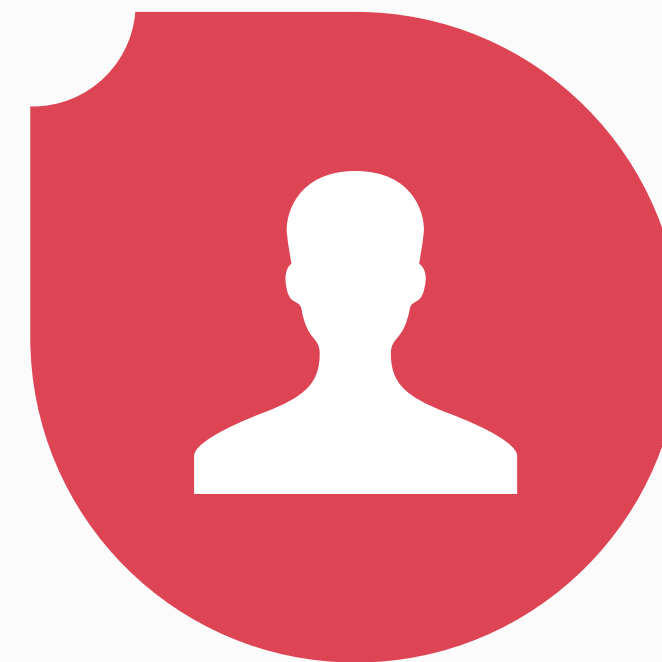
## Jeux de combat

- Naissance de la licence Street Fighter à la fin des années 80
- Sortie de Mortal Kombat en 1992
- Apparition de Tekken dès 1994



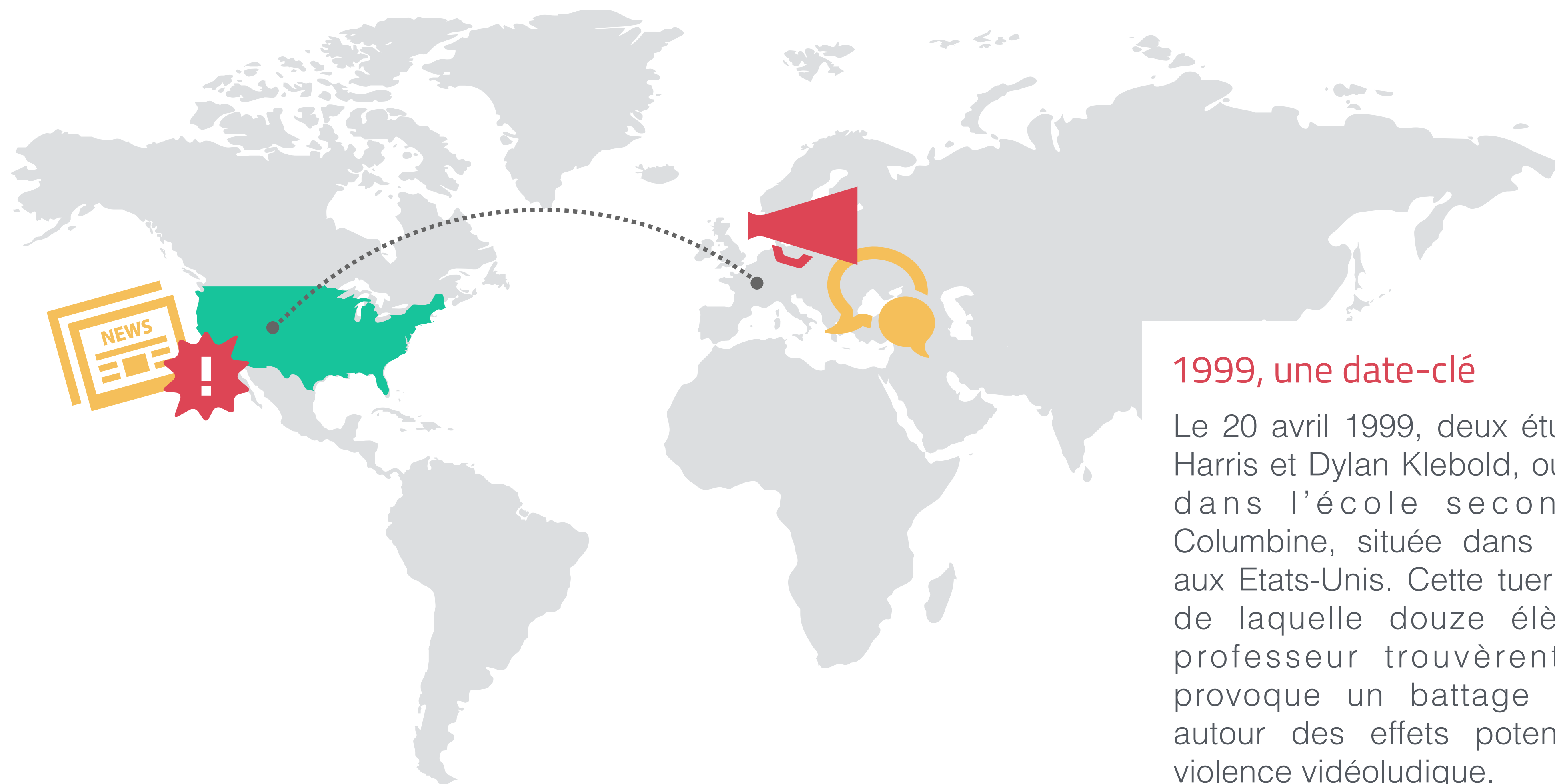
## Jeux de tir à la première personne

- Précurseurs dans les années 70 et 80
- Sortie de Wolfenstein 3D en 1992
- Affirmation du genre avec l'arrivée de Doom en 1993





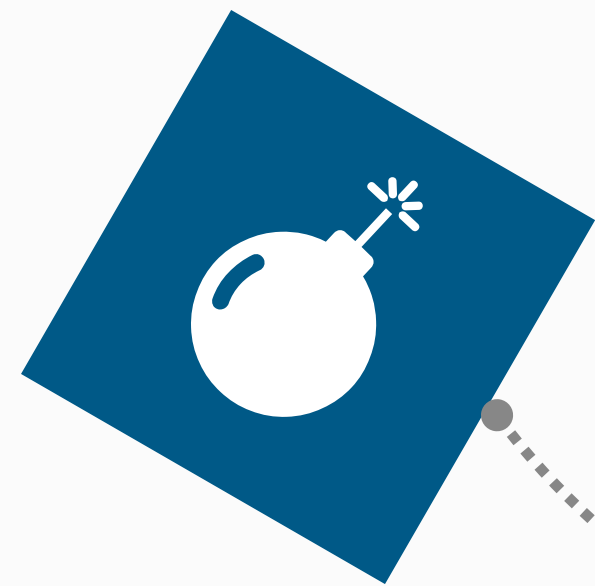
# Un événement décisif : la fusillade de Columbine



## 1999, une date-clé

Le 20 avril 1999, deux étudiants, Eric Harris et Dylan Klebold, ouvrent le feu dans l'école secondaire de Columbine, située dans le Colorado aux Etats-Unis. Cette tuerie, au cours de laquelle douze élèves et un professeur trouvèrent la mort, provoque un battage médiatique autour des effets potentiels de la violence vidéoludique.

# Traitement dans les médias

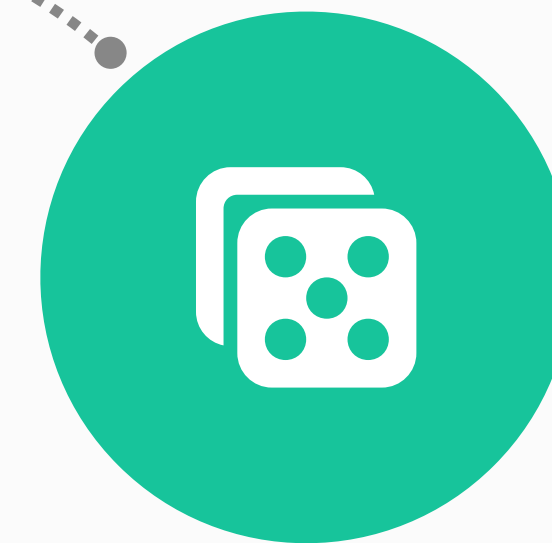


## Explosion du discours

Au tournant des années 2000, le discours sur la violence liée aux jeux vidéo devient particulièrement présent dans les médias.

## La valse des experts

Le choix des experts appelés dans la presse généraliste ne se porte pas sur les journalistes spécialisés, mais plutôt sur d'autres secteurs (dont la psychologie).



## Et l'addiction ?

Malgré les premiers échos dans la presse des années 80, le discours sur l'addiction se développe particulièrement en parallèle du discours sur la violence dans les jeux vidéo.

# Culture

Quels nouveaux discours liés au jeu vidéo  
se sont développés au cours de la dernière décennie ?





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.



# 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.

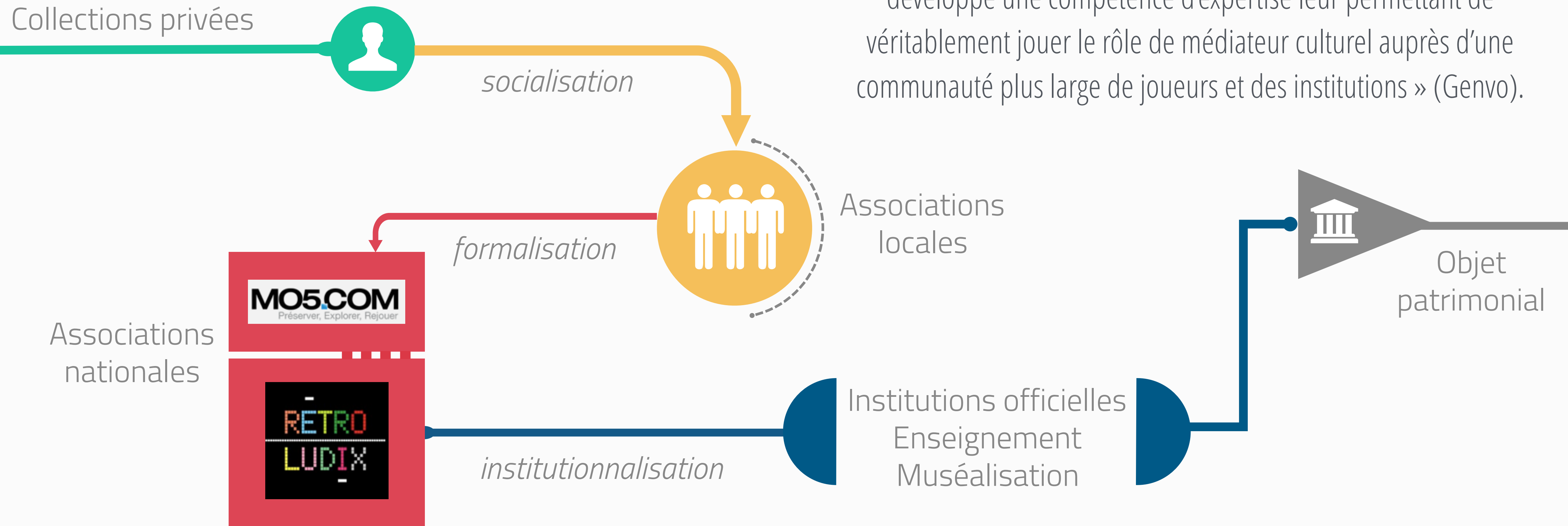
Objet artistique

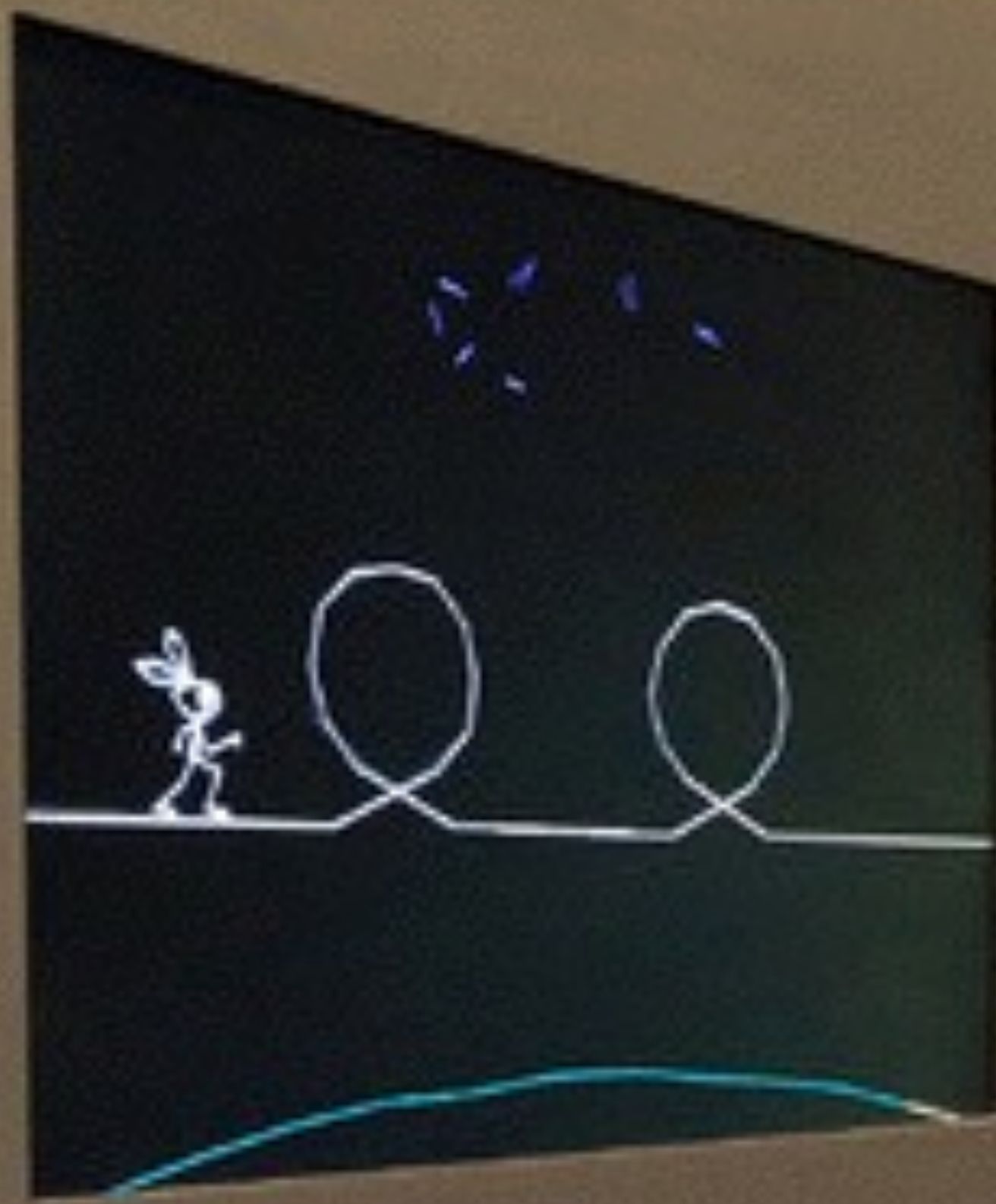


Le jeu vidéo est aussi parfois associé à une forme d'art, et plusieurs créations vidéoludiques spécifiques sont régulièrement citées en exemple, dans la presse comme dans la littérature scientifique.

# 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
- ...



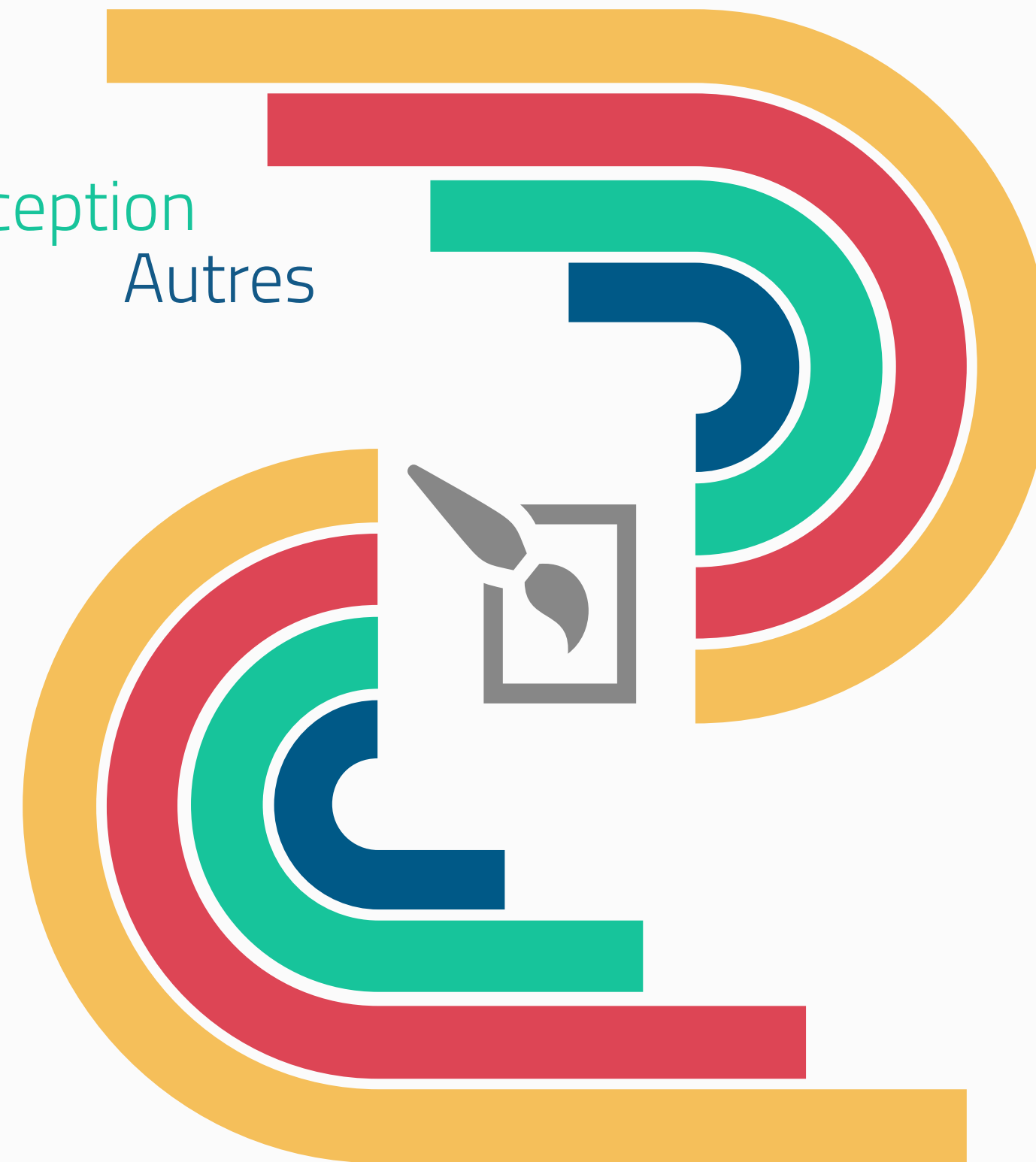
# Développement de la dimension artistique du jeu vidéo

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.)

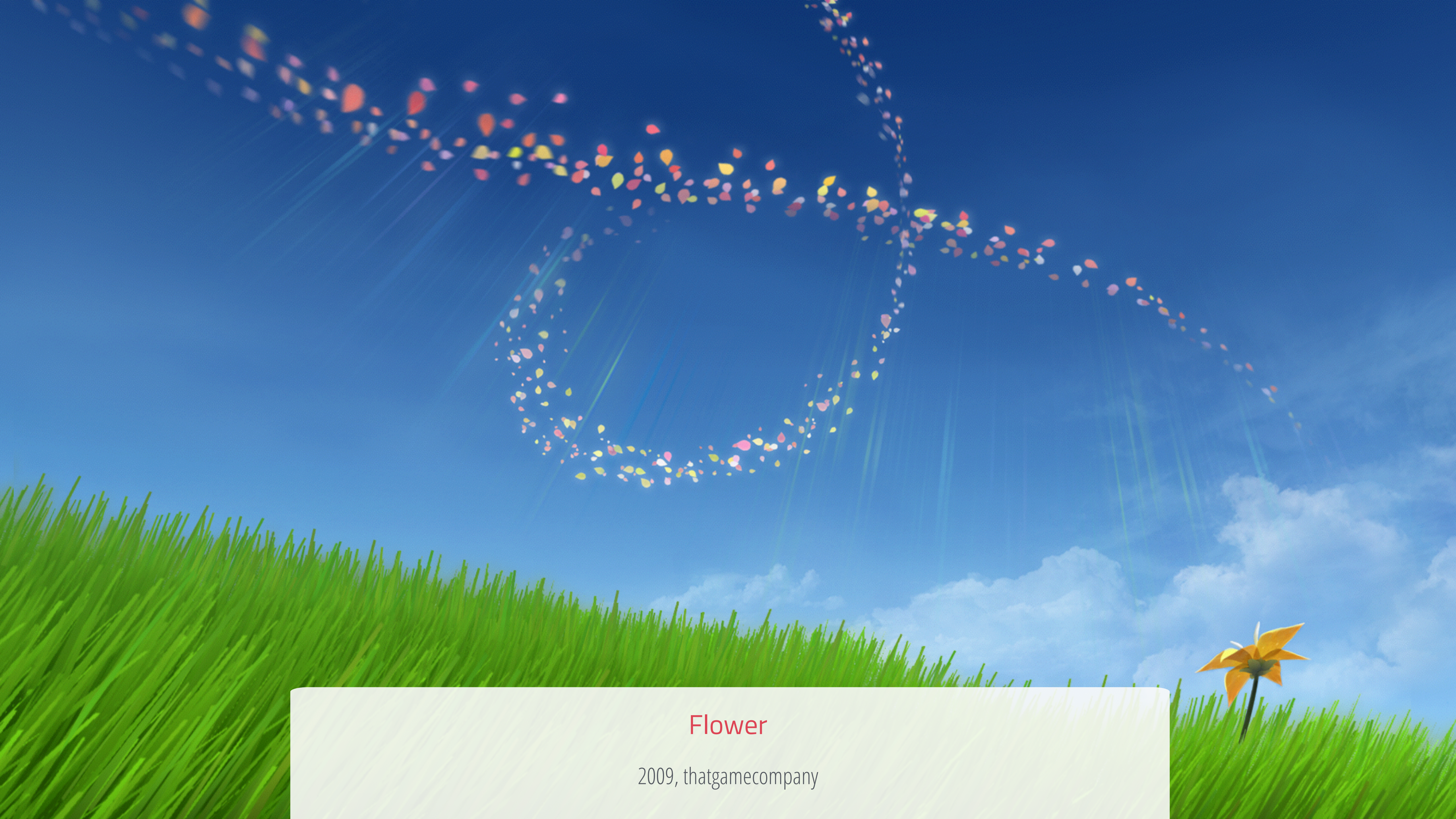
Les arguments en faveur du jeu vidéo comme forme d'art s'articulent à la fois autour du jeu lui-même (forme et fond), autour du processus de création et des auteurs, autour de l'expérience vécue par le joueur, ou encore autour d'autres caractéristiques, comme le lien avec certaines formes de culture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



fIOW

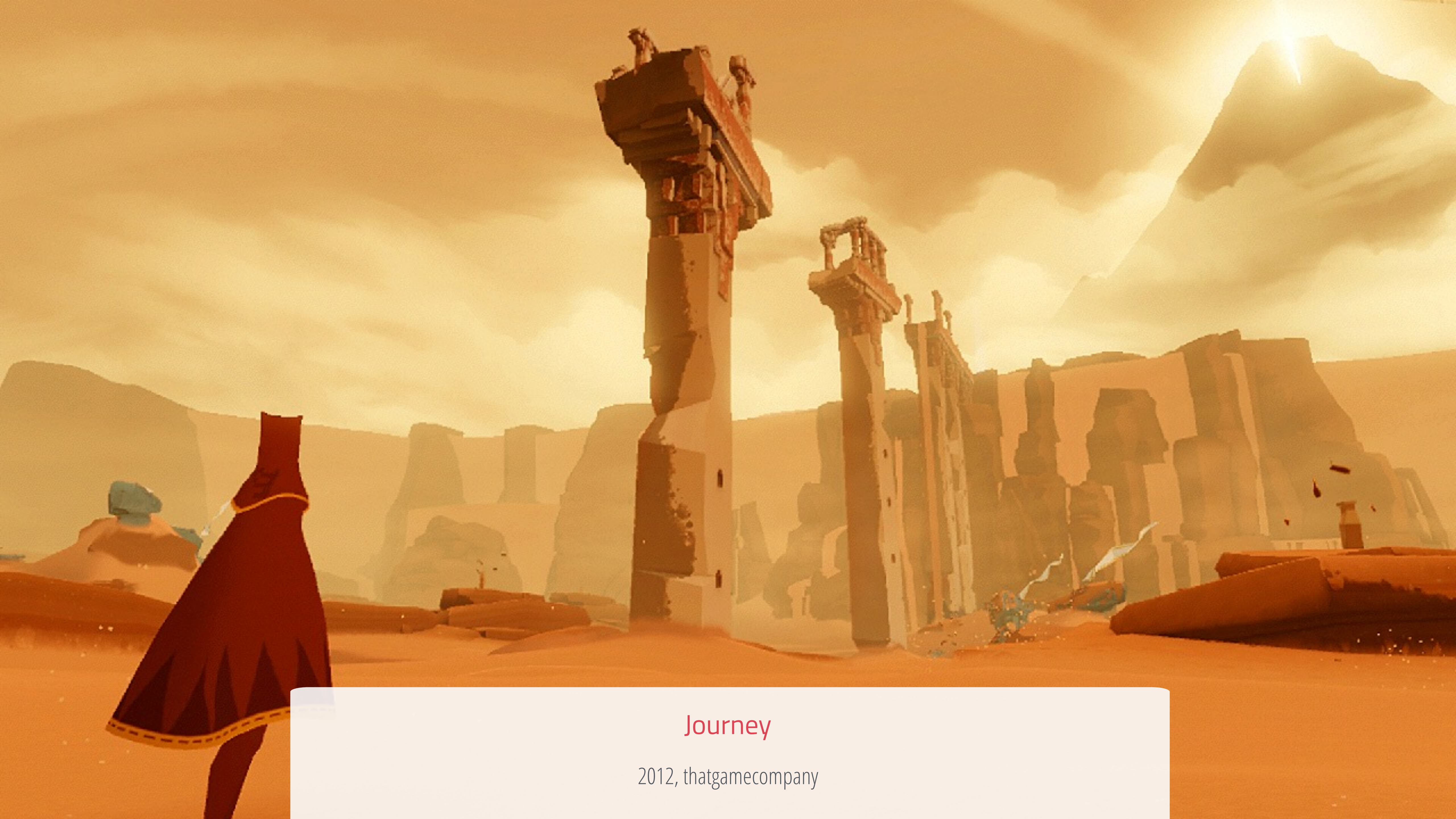
2006, thatgamecompany





# Flower

2009, thatgamecompany

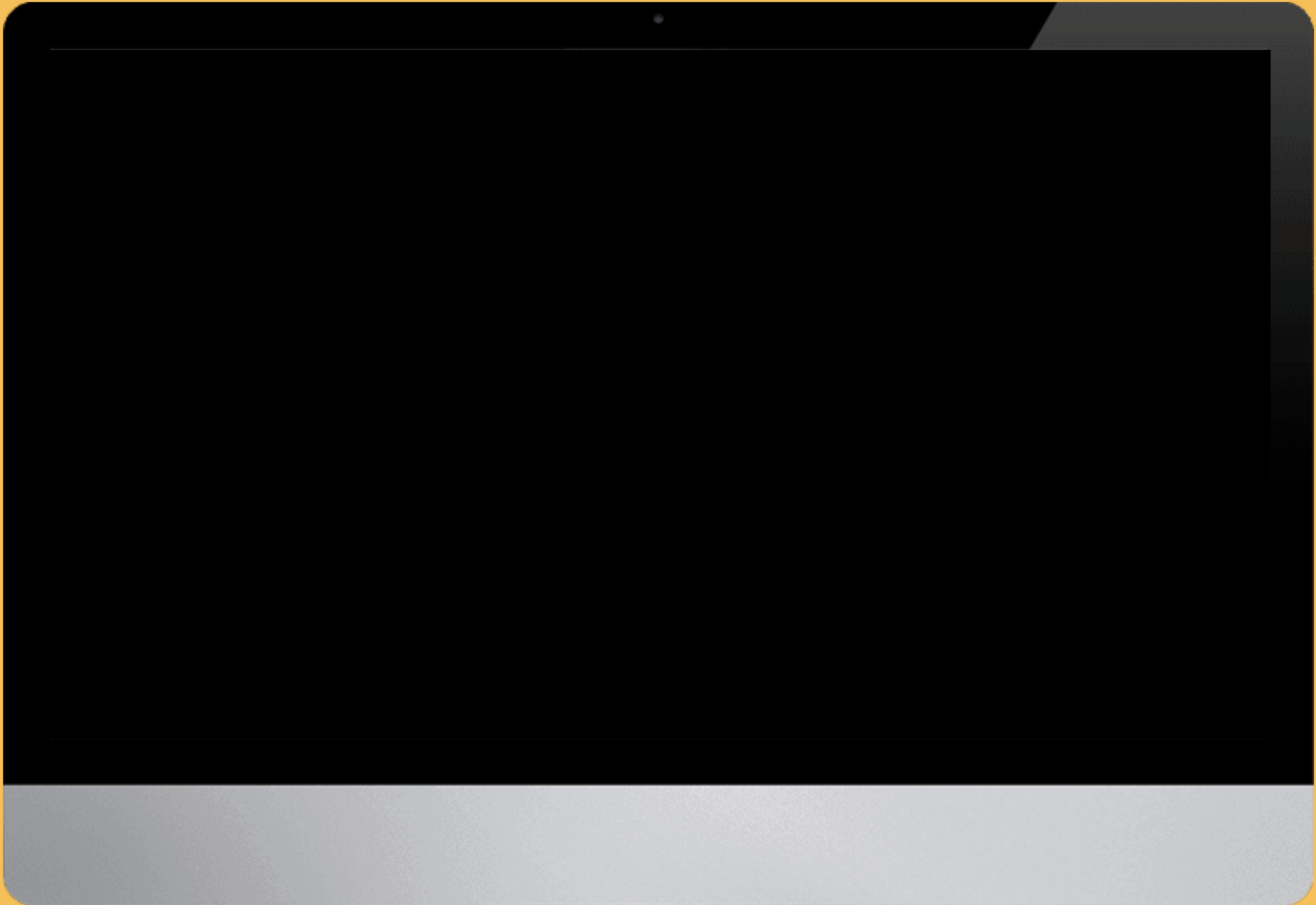


## Journey

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



locked

locked



# Rez

2001, United Game Artists



Child of  
Eden

**VISIT [WWW.ESRB.ORG](http://WWW.ESRB.ORG)  
FOR RATING INFORMATION**





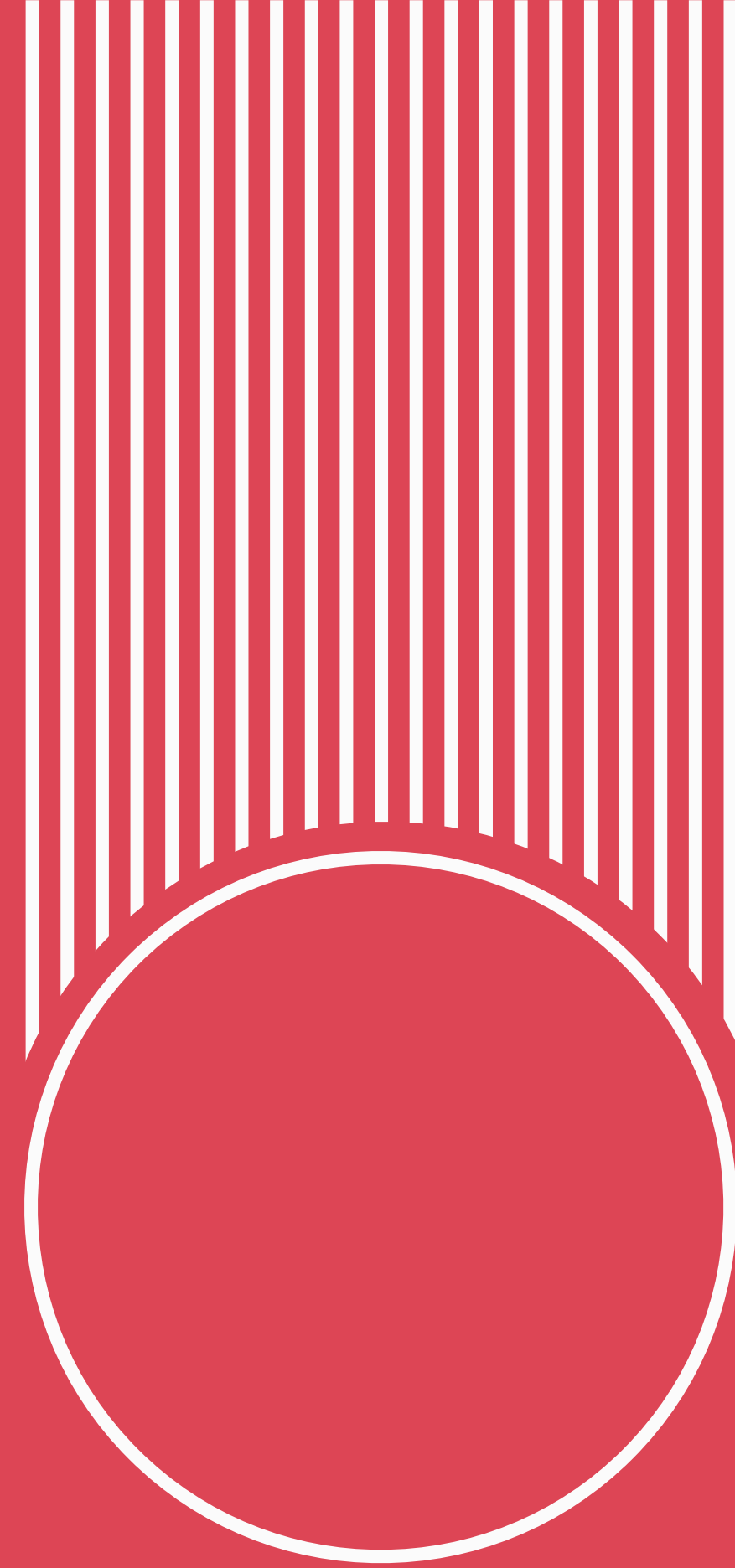
## Limbo

2010, Playdead



## The Witness

2016, Jonathan Blow, Thekla Inc.



Merci pour votre attention.

## Implication du public dans l'évolution du médium

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

