

État des lieux

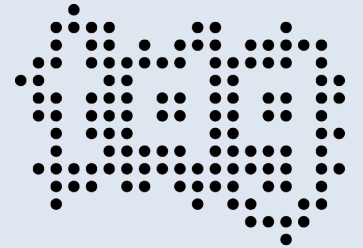
Les usager·ères et les usages du jeu vidéo

Perspective sociologique

**Bibliothèque publique
d'information
Centre Pompidou**



OMNSH
observatoire des mondes numériques
en sciences humaines



Technoculture, Art and Games
Research Center

Matinée d'étude « Jeux vidéo en bibliothèque :
quels accueils pour quels publics ? »
25 septembre 2020

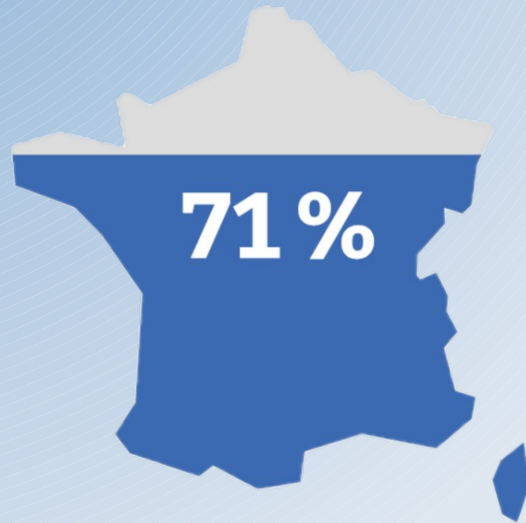
Gabrielle Lavenir
Chercheuse et doctorante en
sociologie

Qui joue ?

« Au cours des douze derniers mois, avez-vous joué à des jeux vidéo ? »

Qui joue ?

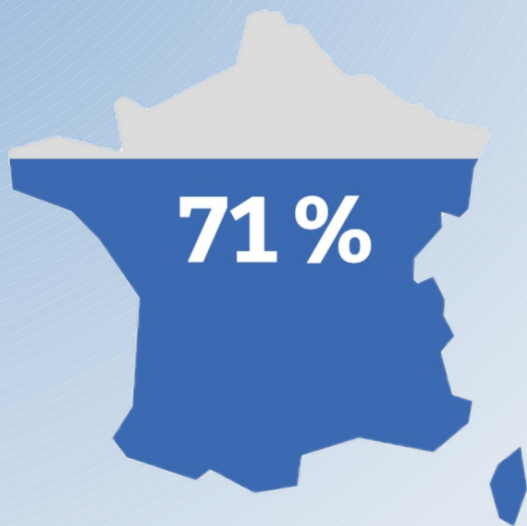
« Au cours des douze derniers mois, avez-vous joué à des jeux vidéo ? »



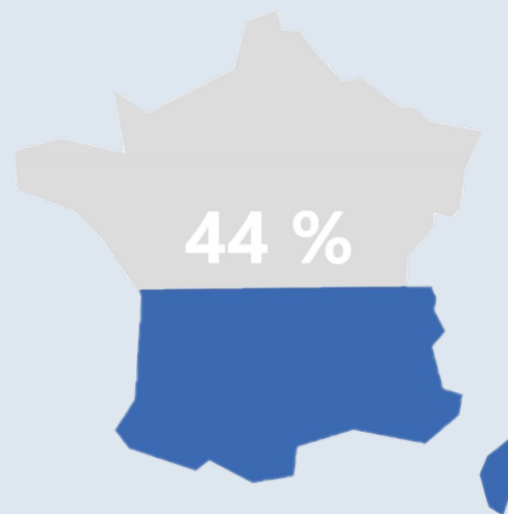
Les Français et les jeux vidéo, 2019,
Médiamétrie pour le SELL
(rapport en ligne)

Qui joue ?

« Au cours des douze derniers mois, avez-vous joué à des jeux vidéo ? »



Les Français et les jeux vidéo, 2019,
Médiamétrie pour le SELL
(rapport en ligne)



Pratiques culturelles des français,
2018, INSEE
(données disponibles en ligne)

Qui joue ?

Pourquoi est-il si difficile de mesurer la pratique des jeux vidéo ?

- variations des méthodologies d'enquête
- tendance à la sous-déclaration
- une pratique aux contours flous

Qui joue ?

« *Tu connaissais les jeux vidéo avant ?*]

- Oui bien sûr, je les connaissais, mais qu'au travail, enfin comme ça, en culture générale, je ne jouais pas. Je les connaissais parce que mes enfants bien sûr ont beaucoup joué, mais je ne pratiquais pas. Alors je connaissais bien sûr les vieux, Tetris, PacMan.

- *Ah oui ?*

- Voilà.

- *Mais tu y avais joué ?*

- Oui. Mais je ne pratiquais pas vraiment.

- *Mais tu y avais joué, t'y jouais jeune, à Tetris ?*

- J'y jouais souvent, je le connaissais quoi. Je l'avais mis sur mon téléphone après. Je connaissais Tetris.

- *Ah quand même, tu jouais.*

- Un petit peu. Mais si tu veux je ne suis pas partie avec le téléphone portable, tu peux faire Candy Crush, j'ai pas accroché à ces jeux-là. [...]

- *Tout ça [jeux vidéo qui reprennent des jeux traditionnels] tu y jouais avant d'aller à [l'atelier] ?*

- Oui, je ne les ai pas découverts à [l'atelier], mais ce qu'il y a c'est que c'était très occasionnel, c'était, j'ai pas, je suis pas quelqu'un qui joue quotidiennement. »

Qui joue ?

Enquête Ludespace (2012)

(page de référence de l'enquête)

« Au cours des 12 derniers mois, avez-vous joué au moins une fois, que ce soit sur un téléphone, une tablette tactile, un ordinateur ou une console à des jeux installés par défaut. Par exemple démineur, solitaire, serpent, flipper, freecell, dame de pique ? »

En 2012,

6 adultes sur 10

ont joué au moins une fois à un jeu vidéo au cours de l'année

Qui joue ?

Les variables corrélées à la pratique

Avant tout l'âge et la **génération** :
la proportion de joueur·ses décroît avec les classes
d'âge, de presque 100 % des 11-18 à environ 35 %
des 60+

Et, dans une moindre mesure, la **catégorie
socio-professionnelle**, le **niveau de diplôme**, la
situation familiale, et le **genre**.

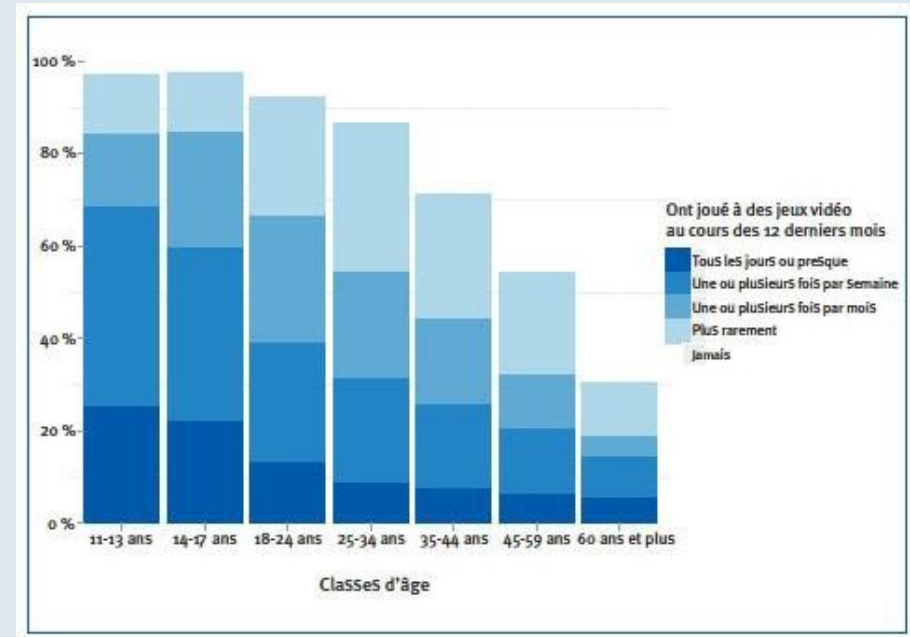


Fig. 1. Les jeux vidéo : une pratique plus
ou moins intensive selon les tranches
d'âge

Qui joue ? La plupart des gens !

**La pratique vidéoludique est
très répandue**

environ les deux tiers des Français·es jouent

inégalement diffusée

avec notamment une forte différenciation par l'âge

et souvent **peu visible**

beaucoup d'adultes minimisent et/ou ne voient pas leur jeu

Comment jouons-nous ?

Les pratiques vidéoludiques sont très diverses

dans le **contenu** des jeux

dans les **modalités** de pratiques

(où, quand, à quelle fréquence)

dans les conditions **matérielles**

(quel support, quel accès au jeu)

dans la **socialité** (avec qui, contre qui)

Les pratiques sont fortement différenciées sociologiquement

les jeux de course automobile et la classe sociale

les jeux d'adresse et le niveau de diplôme

l'équipement de jeu (console vs. console portable vs. ordinateur) et la classe sociale

le lieu du jeu (chez soi vs. chez les autres vs. lieux publics) et le genre

Comment jouons-nous ?

Le jeu vidéo en institution : les ateliers vidéoludiques en maison de retraite

Références :

Harley, D., Fitzpatrick, G., Axelrod, L., White, G., & McAllister, G. (2010). Making the Wii at home : Game play by older people in sheltered housing. Symposium of the Austrian HCI and Usability Engineering Group, 156–176. http://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-642-16607-5_10

Neufeldt, C. (2009). Wii play with elderly people. Enhancing Interaction Spaces by Social Media for the Elderly, 6(3), 50–59.

LE POPULAIRE
DU CENTRE

À LA UNE | VIE LOCALE | SPORTS | LOISIRS | ENTREPRENDRE

Q P ☰

Jeux vidéo

Quand les Ehpad de Haute-Vienne s'affrontent... en compétition de Wii bowling

LIMOGES | ART DE VIVRE - BIEN ÊTRE

Publié le 04/03/2020 à 19h55



LIRE LE JOURNAL

La santé en ré
passée au scap

Ce tournoi de Wii bowling s'est déroulé à l'EHPAD du Mas Rome. Prochaine manche à Poitiers devant 2.000 personnes. © Thomas JOUHANNAUD

https://www.lepopulaire.fr/limoges-87000/actualites/quand-les-ehpad-de-haute-vienne-s-affrontent-en-compétition-de-wii-bowling_13756978/

Comment jouons-nous ?

Le jeu vidéo et la création artistique : les machinimas

Références :

Arvers, I. (2015) Machinima. In *Education à l'image 2.0*, B. Labourdette. Editions de l'ACAP, Collection La Fabrique de l'image.

http://www.kareron.com/wp-content/uploads/2016/08/2015_livre_education_a_l_image_2.0.pdf

Barnabé, F. (2015). Les détournements de jeux vidéo par les joueurs. . Une incarnation du play. RESET. *Recherches en sciences sociales sur Internet*, 4, Article 4. <https://doi.org/10.4000/reset.527>



Capture d'écran « Red vs. Blue », Rooster Teeth Productions, 2003
<https://studybreaks.com/culture/why-you-should-be-watching-red-vs-blue/>

Comment jouons-nous ?

Le jeu vidéo et les relations intergénérationnelles : un pari difficile

Références :

Berry, V. (2010). Cultures adolescentes et mondes numériques : Quand les jeunes n'ont plus d'âge. Actes du colloque international. Enfance et Cultures, Université Paris Descartes, 9es journées de sociologie de l'enfance.

Coavoux, S., & Gerber, D. (2016). Les pratiques ludiques des adultes entre affinités électives et sociabilités familiales. Sociologie, 7(2), 133-152.

Rencontre

Tournoi intergénérationnel de jeux vidéo



Etes-vous plus fort aux jeux vidéo que vos (grands) parents ?

25 & 26.06.14

Gratuit


<https://gaitelyrique.net/evenement/tournoi-intergenerationnel-de-jeux-video>

Comment jouons-nous ?

Le jeu vidéo comme prolongement d'une passion : les simulateurs de vol

Références :

De Schutter, B., Vanden Abeele, V., & Brown, J. (2014). The Domestication of Digital Games to an Older Audience. *New Media & Society*.






LES PAPIS FLINGUEURS
Joueurs de plus de 50 ans

[FAQ](#) [Rechercher](#) [Membres](#) [Groupes](#) [S'enregistrer](#)
[Profil](#) [Se connecter pour vérifier ses messages privés](#) [Connexion](#)

Les papis s'envoient en l'air !

[nouveau](#) [répondre](#) LES PAPIS FLINGUEURS Index du Forum -> War Thunder -> War Thunder

Sujet précédent : Sujet suivant

Auteur	Message
Classicdog Les Papis Flingueurs  Hors ligne	DPosté le: Lun 26 Mai - 12:36 (2014) Sujet du message: Les papis s'envoient en l'air !  Salut a tous !  Comme certain d'entre nous vol sur War Thunder, j'ai cru bon d'ouvrir cette ce sous forum dédié à ce simulateur de vol et de combat. Que ce soit sur PS4, PC ou Mac vous serez la bienvenue. Il y a aussi un Facebook sur le sujet : LPF War Thunder. Dans les jours qui viennent, je vous donnerai des liens et astuces pour mieux découvrir War Thunder.

<https://gaitelyrique.net/evenement/tournoi-intergenerational-de-jeux-video>

Comment jouons-nous ?

Le jeu vidéo et la participation citoyenne : les jeux politiques

Références :

Annart, J. (2016). Jeux vidéo politiques, un outil d'éducation populaire. *Agir par la culture* n°48.
<https://www.agirparlaculture.be/jeux-video-politiques-un-outil-d-education-populaire/>

Derfoufi, M. (2019). Sexe, race et gaming. *Revue du Crieur*, (3), 74-85.



The McDonald's Videogame

"Making money in a corporation like McDonald's is not easy! Behind every burger there is a complex process you need to master: from pastures to the slaughterhouse, from restaurants to branding. You'll discover all the dirty secrets that made us one of the biggest company in the world."

<https://www.molleindustria.org/mcdonalds/>