



Réseau d'Aide aux Toxicomanes

# **ACTES DU COLLOQUE**

***ENTRE OMBRE ET LUMIÈRE : LES ADDICTIONS  
DROGUES, RELIGIONS, MONDES VIRTUELS***

**CONSOMMEZ !  
VIVRE POUR CONSOMMER,  
CONSOMMER POUR (SUR)VIVRE**

**VINCENT BERRY**

*Sociologie des pratiques vidéoludiques :  
Comment devient-on joueur ?*

**JANVIER 2018**

***Vincent Berry***

***Sociologie des pratiques vidéoludiques :  
Comment devient-on joueur ?***

**Janvier 2018**

## LE COLLOQUE

Dans une époque où l'injonction à consommer déborde et envahit la vie de nos contemporains et tous les canaux de communication de nos sociétés, une question semble s'imposer : cet impératif ne concerne-t-il pas certaines choses uniquement, seulement celles qui en étant consommées rapportent beaucoup d'argent à des personnes, des organisations ou des communautés déjà assez riches ou puissantes pour imposer leurs produits ou leurs marques.

Mais cet acte indispensable, devenu presque identitaire, se transforme en action déconsidérée, voire réprouvée, dès qu'il s'agit de consommer soit des objets ou dispositifs majoritairement immatériels (religions, spiritualité, jeux en ligne, série TV, etc.), jugés de moindre valeur aux mesures du capitalisme, soit des objets très rentables, mais en dehors de l'économie régulée par les institutions ou organisations légales (drogues...) et dès lors échappant en partie à la capacité d'emprise des acteurs dominants.

Pour sa septième édition, le Colloque RAT-LAAP ouvrira cette fois la discussion sur la contextualisation des consommations. Nous explorerons l'histoire de l'usage des psychotropes qui par exemple ont souvent permis d'amoraliser les armées, celle des jeux qui rendent dociles les peuples, celle de la vague libérale et du consumérisme qui y est intimement associée. Nous explorerons plus particulièrement la notion d'envie, considérée depuis la nuit des temps comme le sentiment le plus dangereux et dans nos sociétés christianisées comme si immorale, pourtant omniprésente comme moteur de l'économie marchande. Nous nous pencherons aussi sur la place des replis religieux dans l'économie psychique qui prévaut dans notre siècle.

Afin de quitter une fois pour toutes cette idée que l'addiction est une maladie qui se contracterait dans une enfance mal gérée ou qui s'installerait dans un psychisme défaillant, nous tenterons de comprendre par quels rouages les consommations en tous genres transforment notre regard, utilisent et contaminent nos affects.

**VINCENT BERRY** *Docteur en sciences de l'éducation, Vincent Berry est chercheur à l'université de Paris XIII, au sein du laboratoire EXPERICE. Ses travaux portent sur l'analyse des loisirs, des jeux et des médias, en termes de production et de réception culturelle.*

## **SOCIOLOGIE DES PRATIQUES VIDÉOLUDIQUES : COMMENT DEVIENT-ON JOUEUR ?**

### **Les français et le jeu vidéo**

Parler de jeux vidéo n'est pas ou plus un sujet plus difficile à aborder en sciences humaines et sociales comme cela a pu être le cas il y a une quinzaine d'année. Comme l'évoquait en effet Olivier Servais, la consommation du jeu vidéo depuis son apparition (d'abord aux États-Unis dans les années 1970, puis plus tardivement en France et en Europe dans les années 1980) est aujourd'hui partiellement connue et les recherches sont de plus en plus nombreuses.

D'un point de vue sociologique, depuis que l'on développe des enquêtes statistiques sur la pratique du jeu vidéo, à partir de la fin des années 1990 en France, on assiste à niveau général à ce que l'on pourrait appeler « une extension du domaine vidéoludique », c'est-à-dire une pénétration massive du jeu vidéo dans les pratiques de loisirs des français . Le phénomène semble par ailleurs assez comparable en Europe, en Amérique du Nord et en Asie. On dispose donc aujourd'hui d'enquêtes qui montrent l'importance prise par cette pratique ludique dans le quotidien : la moitié de la population française déclare jouer aux jeux vidéo - on verra cependant que derrière cette majorité il y a des éléments très divers, des joueurs très occasionnels notamment. Dans la dernière enquête de GFK (2017) sur les français et les jeux vidéo, 1/4 de la population déclare jouer tous les jours ou presque, les joueurs les plus actifs étant les jeunes.

Quand on réalise des enquêtes auprès des enfants et des adolescents, on se rend en effet compte qu'il s'agit du premier loisir en terme quantitatif mais aussi en termes qualitatif : quand on demande de classer leurs loisirs préférés, le jeu vidéo chez les jeunes garçons apparaît en effet en haut du

tableau. Cette importance culturelle prise par le jeu vidéo chez les jeunes s'accélère avec l'émergence de l'e-sport (des compétitions de jeux vidéo), et avec le développement d'une scène internationale compétitive avec des joueurs classés, essentiellement des jeunes adultes et des adolescents. Le jeu vidéo apparaît ainsi comme une pratique culturelle « jeune » mais qui se diffuse largement, dont le développement semble pour l'instant sans fin et concerner de plus en plus de personnes, y compris les plus âgées.

### Loisirs de masse

Le jeu vidéo est passé dans son histoire d'une pratique « *de niche* » dans les années 1990, où il concernait essentiellement une génération, à un loisir « *de masse* » aujourd'hui : lorsqu'une photographie est faite des pratiques, toutes les tranches d'âge et tous les milieux sociaux sont en effet concernés, même si, nous le verrons, les temps de jeux et les types de jeux divergent selon les cas. Les enquêtes révèlent un développement des pratiques de plus en plus jeunes, à partir de l'âge de un an, sur smartphone, avec des applications développées pour les très jeunes enfants. Mais on constate dans le même temps un vieillissement de la population. Les études, qu'elles viennent d'instituts privés ou académiques, indiquent toutes une moyenne d'âge qui ne cesse de grandir, année après année. Le joueur de jeu vidéo a 25 ans puis 2 ans après il a 30 ans puis dernièrement 35 – 37 ans et maintenant 39. Ces moyennes n'ont pas vraiment de sens ou du moins sont à prendre avec prudence pour plusieurs raisons : d'abord parce que la population française vieillit d'une façon générale, de sorte qu'il est assez logique d'avoir des moyennes d'âge en augmentation. Ensuite, les enquêtes interrogent les joueurs à partir de 12 ans (au mieux). Il y aura donc des moyennes d'âge élevées dans la mesure où vous n'interrogez pas les 6 ans, les 3 ans, les 2 ans etc. Si on intégrait ces tranches d'âge, ces moyennes ne seraient pas aussi hautes.

Cependant, malgré ces problèmes méthodologiques, on constate sans aucun doute un vieillissement, ou plus exactement, *une pratique du jeu vidéo qui perdure avec l'âge*.

On a longtemps pensé que le jeu vidéo relevait d'un « *effet générationnel* », c'est-à-dire une pratique spécifique des jeunes des années 80 – 90, mais aujourd'hui on constate que le jeu vidéo s'est durablement et massivement installé dans les pratiques ludiques des français avec, nous y reviendrons, des modulations fortes selon les périodes de la vie. Le dernier point général dans l'évolution récente de la pratique des jeux vidéo aujourd'hui, est donc le caractère massif de ce loisir que l'on trouve à peu près dans tous les milieux sociaux avec des différences. Selon les milieux sociaux, on ne joue pas nécessairement aux mêmes jeux ni de la même façon.

Certains titres cependant apparaissent comme « *transclasses* ». « *FIFA* » par exemple : on le trouve dans tous les milieux sociaux, ouvrier, cadre supérieur... Le regard que l'on porte que le jeu vidéo est au final assez paradoxal. Tandis que l'on assiste à un phénomène de massification, il a été annoncé tout récemment que l'OMS pourrait qualifier certaines pratiques de « *gaming disorder* » c'est-à-dire de « *trouble lié aux jeux vidéo* ». D'un point de vue sociologique, cela risque d'être compliqué pour plusieurs de raison : si on regarde statistiquement qui joue aux jeux vidéo avec intensité, cela fait beaucoup de monde : un quart des français joue quotidiennement, et près de 15% de façon hebdomadaire.

Ce débat sur les usages problématiques du jeu vidéo n'est pas nouveau. Il apparaît plus particulièrement au début des années 2000 avec l'émergence et le succès des jeux massivement multi-joueurs, comme **Second Life**, **Everquest** ou **World of Warcraft**. Autour desquels la notion d'addiction aux jeux vidéo a trouvé son rythme de croisière. Il y a eu des tentatives pour la faire reconnaître institutionnellement et médicalement, dans le DSM notamment (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*) : sans jamais y parvenir complètement.

Ce débat avait, semble-t-il, un peu disparu mais l'OMS a récemment réactivé cette controverse. Le jeu vidéo, malgré son succès et sa massification en termes de pratiques, reste un objet de débat entre psychiatres, psychologues et spécialistes de l'éducation.

Le paradoxe cependant est que lorsque l'on regarde le jeu le plus joué en France les tenants du « gaming disorder » seraient peut-être surpris. Et celui-ci ne se manifesterait pas nécessairement là où on l'attend. Quand on parle d'addiction au jeu vidéo, on pense en effet souvent aux jeux en lignes ou aux jeux de tir. A l'issue d'une enquête réalisée avec des collègues géographe et des sociologues, **LUDESPACE**, on s'est aperçu que le jeu le plus joué en France est en fait... « Le Solitaire ». Ce résultat était alors assez inédit, lié au fait que cette enquête avait intégré pas seulement les catégories du marché mais aussi tous des « petit » jeux, comme le **Démineur le Freecell, le Spider...** Les jeux dits « *pré-installés* ». On les avait intégrés dans un questionnaire et on s'est rendu compte qu'ils étaient importants à la fois en terme de personnes concernées mais aussi d'intensité de jeu. C'est un modèle en pointillé : les gens ne font pas des sessions très longues de Solitaire mais beaucoup de petites sessions dans la semaine qui, cumulées, donnent des taux de jeux assez importants. Quand vous ramenez le temps hebdomadaire, vous arrivez à des temps de session qui peuvent rivaliser avec les jeux les plus médiatisés. Le solitaire semble de ce point de vue très addictif.

### Des publics hétérogènes

Ce que cette importance du « Solitaire » nous donne à voir est que le jeu vidéo concerne à l'heure actuelle des publics très hétérogènes. Derrière le terme très générique de « jeu vidéo » - et certains contestent que le Solitaire puisse être ainsi qualifié - on observe une diversité de public avec un public senior, un public enfantin, adolescent, adulte, un

autre familial, et enfin un public très engagé, passionné notamment autour de la question de l'e-sport.

### Comment en est-on arrivé là ?

#### - *Démocratisation et massification en France dans les années 1990*

Comment est-on arrivé aujourd'hui à cette structuration des publics ? Au-delà de l'histoire des machines des jeux ou des industries, une histoire sociale des publics est à faire. Le jeu vidéo dans son histoire est d'abord un produit des classes moyennes supérieures. Il apparaît aux États-Unis sur les campus universitaires et se diffuse parmi un public éduqué, blanc, passionné par la science-fiction (ce que l'on va appeler la **culture geek**), public qui est à l'origine de cette invention. Si le jeu sur ordinateur reste longtemps une pratique de cadres supérieurs, le développement de la console va avoir un effet plutôt d'ouverture vers les classes moyennes avec **Atari** d'abord puis avec **Nintendo, Sega, Sony et Microsoft**.

Les milieux populaires ont eu quant à eux un premier accès aux jeux vidéo d'abord à travers les salles d'arcades, les bars et les fêtes foraines dès les années 1970 (les ordinateurs étaient chers, les consoles aussi) aux États-Unis et en Europe. Celles-ci ont aussi largement contribué à diffuser dans les milieux modestes et ruraux le jeu vidéo. C'est à partir des années 1990, comme le souligne Pierre Bruno dans l'une des enquêtes pionnières en France dans ce domaine, que l'on assiste à un phénomène de démocratisation liée au développement du marché de l'occasion, à la possibilité de copier et pirater, mais aussi à la baisse du prix des machines.

#### *1985-90 : Inscription du jeu vidéo dans la culture enfantine*

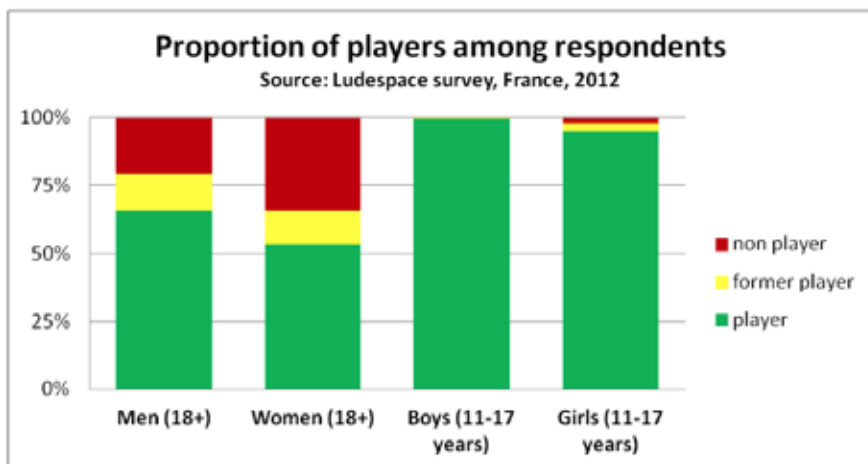
On peut ainsi remarquer qu'au début du jeu vidéo il n'était pas évident qu'il s'agissait d'un produit destiné aux enfants : comme évoqué précédemment, le jeu vidéo est d'abord arrivé aux États-Unis sur des

campus universitaires vers le milieu des années 1970 – début des années 80. C’est l’arrivée de Nintendo au milieu des années 1980 sur le marché du jeu qui ancre le jeu vidéo dans la culture enfantine, pour des raisons historiques : Nintendo était une société qui fabriquait à l’origine des cartes à jouer puis des jouets. Ils ont développé une gamme de produits électroniques, notamment les « Game & Watch » sortes d’objets hybrides entre le jouet et le jeu vidéo.

Nintendo a eu des liens très forts avec Disney (dont il a distribué de nombreux produits). Ils ont développé dans un premier temps une stratégie tout à fait comparable à celle de Disney : un ancrage du jeu vidéo chez les enfants, la mise en place d’une charte (pas de violence, pas de sexe, pas d’antihéros, pas de signes religieux), une politique de contrôle éditorial qui s’est peu à peu relâchée notamment suite à l’arrivée de concurrents, Sega d’abord qui a ciblé les adolescents puis Sony.

### *Joueurs / Anciens joueurs / Non-joueurs*

Quand on regarde aujourd’hui la pratique du jeu vidéo, et lorsque l’on demande aux gens s’ils ont joué à quelque chose qui ressemble à du jeu vidéo, les variables les plus structurantes sont l’âge et le genre.



**Du côté des adultes**, on a en vert les joueurs, en jaune les anciens joueurs (qui ont joué il y a plus d’un an) et les non-joueurs ; et quand on regarde chez les adolescents, on constate chez les filles un peu plus d’anciennes joueuses et de non-joueuses (cela reste faible) et puis chez les garçon, ça ne se voit pas mais vous avez un petit trait jaune tout en haut dont on peut imaginer que c’est un effet de régulation parental qui leur ont interdit pendant un an de jouer. Donc en fait chez les garçons adolescents la pratique atteint un taux très élevé, à **plus de 95%**.

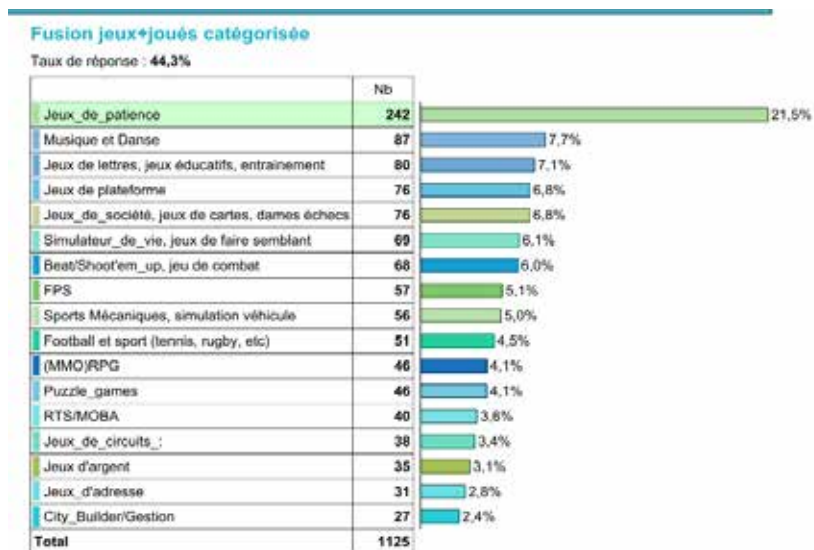
### *Le jeu vidéo, pratique d’adulte, pratique d’enfant ?*

Lorsque vous avez des faits divers incluant des adolescents (l’un des plus connus étant la tuerie de Columbine en 1999), les jeux vidéo sont souvent pointés du doigt : « *Regardez, ces adolescents ont une pratique très forte du jeu vidéo* ». Quand vous faites de la sociologie du jeu, vous constatez l’importance du jeu vidéo dans cette période de la vie, il n’y a donc vraiment rien de très étonnant. Il serait en réalité curieux de tomber sur des adolescents non joueurs. Et pour le coup, il s’agirait d’une certaine forme de marginalité vis-à-vis de la norme adolescente..

Malgré la présence importante et croissante des joueuses, le jeu vidéo reste une culture très masculine. Chez les femmes, le jeu vidéo est important quand elles sont enfants puis la pratique est peu à peu freinée lors de l’entrée au collège, notamment sous l’effet de la conformité au groupe : le jeu vidéo ne fait pas vraiment partie des pratiques partagées dans les groupes dits « de filles ». Elles sous-déclarent ou réduisent la pratique de jeu, comme l’analyse très finement Jessica Soler Bénonie dans ses recherches sur les « gameuses ». La pratique commence à se réduire vers 12 ans chez les filles et à partir de 14 ans chez les garçons. Ils et elles investissent alors d’autres pratiques culturelles (musique, cinéma...), et le jeu vidéo commence d’être ébranlé par l’entrée dans la vie adolescente puis adulte.

## Genres de jeux les plus joués par la population française

(Ludespace, 2012)



Tous âges confondus (en France), les jeux de patience sont les plus importants en termes de pratique : **Solitaire**, **Dame de Pique**, **Démineur** mais aussi le **Mahjong**.

La deuxième catégorie est celle des jeux de musique et danse comme **Just Dance** etc. C'est dans cette catégorie de jeu que l'on trouve les plus nombreuses pratiques partagées entre adultes et enfants.

Ce tableau donne ainsi une image assez différente de ce à quoi l'on pense ou voit dans les médias quand on parle du jeu vidéo. Cela s'explique par le fait que les jeux de patience, et les jeux de lettres sont les jeux les pratiqués avec l'âge. Comme la société française est une société qui vieillit, les catégories de jeux pratiqués par les adultes devancent celles pratiquées par les plus jeunes.

Si l'on regarde les titres les plus joués par des adultes cela confirme cette dynamique : le Solitaire est premier, devant Just Dance puis viennent le Mahjong, le Scrabble, le Poker, le Sudoku.

L'enjeu est méthodologique : Peut-on qualifier le « Démineur » ou le Solitaire de « jeux vidéo », au même titre que « GTA » ou « Assassin's Creed » ? Par ailleurs, on peut penser que l'importance du solitaire tient à ce qu'il est pré-installé et gratuit sur les ordinateurs. Cependant, dans les dernières enquêtes, le solitaire reste toujours très élevé : les gens le réinstallent ! Sur leur téléphone, leur tablette etc.

Si on se penche sur les genres de jeux pratiqués par les adolescents on retrouve les catégories médiatiques du jeu vidéo, les simulateurs de vie par exemple comme les **Sims** qui est l'un des premiers jeux cités comme étant le « plus joué ». Viennent ensuite les jeux de musique et danse puis les jeux de plateforme comme **Mario**, les jeux de combats comme **Streetfighter**, les jeux de tirs à vue subjective. Ces catégories sont donc très présentes chez les adolescents et ce sont eux les plus mobilisés en termes d'intensité et de fréquence.

Quand on regarde les temps de jeu chez les enfants on remarque que c'est un public qui fonctionne différemment des adultes. Les enfants jouent des petites parties en journée, sur des sessions d'une heure (les adultes et les adolescents un peu plus). Si on accumule toutes les petites sessions des adultes dans le train etc, ils arrivent en fait à des niveaux très élevés de jeu.

Ce qui différencie également les enfants des plus vieux, c'est leur diversité : les 6-14 ans ont tendance à utiliser beaucoup plus de plateforme de jeux. Ils jouent sur tablette, sur téléphone, sur console portable ou de salon... C'est une pratique plus diffuse alors que les adultes ont tendance à se focaliser majoritairement sur l'ordinateur, sur la console ou sur le smartphone.



Comme je l'ai déjà évoqué, avec la variable d'âge, celle du genre divise nettement les pratiques.

Quand on regarde les pratiques de jeu selon le genre de l'enquête, on va avoir les jeux de patience qui sont plus une activité féminine, idem pour les jeux de musique et danse, les jeux de lettres, les jeux éducatifs, les jeux de plateforme, les jeux de société, les simulateurs de vie...

Le public masculin se trouve plus présent sur les jeux de combats.

Au fond, ce qui est intéressant c'est que le jeu vidéo ne bouleverse pas fondamentalement les effets de genre. Quand on travaille sur le jeu et pas seulement sur le jeu vidéo on connaît la puissance de cette variable : il suffit d'observer des enfants dans les cours de récréations ou en ludothèques, pour constater que les jeux symboliques sont plutôt du côté du pôle féminin (poupées etc.) et les jeux de motricité et d'affrontement plutôt du côté du pôle masculin. Dans le domaine du jeu vidéo, on assiste à une féminisation dans des pratiques traditionnellement masculines comme par exemple dans l'e-sport, dans lequel des « gameuses » sont très engagées, très compétitives et très bien classées au niveau mondial. On pourrait croire qu'il s'agit là d'une spécificité du jeu vidéo mais c'est une dynamique que l'on connaît ailleurs dans le jeu : si vous observez toujours une cours de récréation il n'est pas rare que les filles jouent au football avec les garçons. Comme le souligne la chercheuse Barry Thorne, du fait que le genre féminin est dominé, elles peuvent plus facilement franchir la barrière symbolique du genre (aller jouer avec les garçons) sans risquer d'ébranler les rapports hiérarchiques. C'est à elle le plus souvent de « faire l'effort » de jouer aux « jeux de garçons ». Par contre cela reste toujours une limite pour les garçons d'aller jouer à des jeux dits « de filles » et cela se vérifie dans les jeux vidéo.

Ce que je veux dire par là c'est que l'on va trouver beaucoup de filles qui jouent à des jeux traditionnellement masculins (par exemple des jeux de combats), et vous allez trouver, ou alors de façon parfois honteuse et cachée, peu de garçons qui vont jouer à des jeux dits « féminins ».

Leticia Andlauer est une chercheuse qui travaille sur le jeu « Amour sucré » dont le gameplay porte sur la séduction des garçon dans un lycée. Très peu de garçons y jouent car ils mettent en danger leur identité. Là-dessus le jeu vidéo ne bouleverse absolument pas les frontières de genre malgré la féminisation du jeu vidéo : la norme reste le masculin, c'est aux filles à aller jouer aux jeux de garçons et rarement l'inverse. Sur ce point les logiques de domination masculines restent les mêmes.

Y-a-t-il des différences de pratiques vidéoludiques selon les classes sociales ? Quand on regarde les distributions chez les adultes on observe un phénomène assez complexe. Si on essaie de réfléchir en termes de distribution selon les milieux sociaux, on se rend compte que quelques jeux sont pratiqués plus spécifiquement dans les milieux ouvriers et populaires. Ce sont par exemple des jeux que l'on appelle communément « des jeux de bagnoles » (*Need for Speed*, par exemple). Par ailleurs, ce sont des jeux qui ne sont pas ou peu étudiés par le milieu universitaire, plus souvent issu des classes moyennes et supérieures.

Cependant, à l'exception de quelques jeux plus fortement associés aux milieux populaires, on n'observe pas de relations très fortes entre les types de jeux et les classes sociales. Mais, ce qui distingue les classes moyennes et les classes moyennes supérieures, c'est leur eclectisme, c'est-à-dire leur propension à consommer beaucoup plus de jeux, et de types de jeux que les autres. Ce n'est donc pas le fait de jouer ou non aux jeux vidéo qui caractérise les classes moyennes et supérieures mais c'est la diversité des formes de jeux qu'ils pratiquent.

Chez les enfants cependant, ce qui est très curieux, c'est que vous avez un modèle différent, très éclaté. Quand on observe leurs pratiques, les enfants ont tendance à jouer à ce à quoi tous les copains jouent et à réduire les différences de classe. Ils ont une tendance à tester beaucoup de jeux, sur des supports et dans des lieux différents. Ce que je voudrais souligner ici est que lorsque l'on regarde la diversité des types de jeux, mais aussi les lieux de jeu, ou le nombre de partenaires de jeu, selon les tranches

d'âge, on se rend compte qu'il y a une rupture qui se produit aux alentours de 25-30 ans. Cela commence à décliner, une transformation s'opère. La diversité de jeux est moindre, les partenaires de jeu se réduisent.

Le jeu vidéo suit en fait relativement bien les sociabilités ordinaires. Plus on est jeune, plus nos réseaux sont grands, plus on vieillit, plus ils se réduisent. Pour provoquer, je dis parfois que si vous cherchez vraiment à savoir si le jeu vidéo désocialise les gens, et si vous faites de la mauvaise statistique vous pourriez dire que le jeu vidéo désocialise *les vieux*. Si vous regardez en effet les gens qui jouent seuls, ce sont principalement les personnes âgées. Par comparaison, le jeu vidéo chez les enfants et les adolescents, est très souvent pratiqué avec les amis. Les enfants sont plus exposés à des moments de jeux et donc le jeu vidéo s'inscrit dans la vie enfantine tout à fait ordinaire.

On voit donc bien qu'il y a un phénomène de transition entre pratique adulte et enfantine. La période « *jeune adulte* » (étudiants ou premier emploi) est une période charnière. C'est un moment où on l'on passe peu à peu d'un modèle « *affinitaire* », à celui de la distinction. Petit à petit on réduit sa diversité de pratiques et on se concentre sur certains jeux. À partir de 30 ans, la baisse de pratique et de diversité ludique correspond au moment où les gens entrent dans la vie active, en couple, font des enfants etc. De sorte que, à l'opposé d'un discours qui estime que le jeu vidéo a des effets dévastateurs sur les sociabilités, on se rend compte qu'à un niveau macrologique le jeu vidéo suit à peu près la vie sociale et la trajectoire ordinaire des gens. Quand ils rentrent dans une vie de couple, ils modifient leur goût et marquent leur préférence pour tel ou tel jeu. Ils ajustent leur goût en fonction des conditions sociales qui rendent possible une pratique vidéoludique..

**Comment devient-on joueur ?** Contrairement à d'autres formes de pratique culturelle comme la lecture par exemple où les parents ont un rôle très important dans la transmission et le goût pour le livre, le jeu vidéo semble échapper à toute forme d'influence familiale. Pendant longtemps, le jeu vidéo a été l'objet d'une fracture générationnelle : des jeunes joueurs d'un côté et des adultes peu experts. Aujourd'hui ce n'est plus le cas, des parents ont connu dans leur jeunesse les jeux vidéo. On a pu penser que cette fracture se réduirait. Or on se rend compte que les écarts restent importants et qu'il y a peu de pratiques parents-enfants (comme le jeu de société par exemple). Le jeu vidéo continue d'être une activité qui se pratique entre pairs et il demeure pleinement constitutif de la culture adolescente et du processus d'autonomisation, que les parents soient joueurs ou non-joueurs. Les discours parentaux ne diffèrent pas non plus selon que l'on ait été joueurs ou non.

Si l'on reprend les catégorisations de l'enquête d'Elisabeth Fichez, on peut distinguer 4 types de préoccupation éducatives.

- **L'ADDICTION** : l'idée que les enfants ne puissent pas s'arrêter et sont complètement captés.
- **LA DÉRÉLICTION** : l'angoisse que les enfants ne fassent plus que cela.
- **LA MORBIDITÉ** : le jeu rend violent
- **LE COMMERCE** : le jeu est un dispositif marchand qui coûte cher.

Par conséquent, au regard de ces préoccupations parentales, se construisent quatre modes de régulation du jeu vidéo dans l'espace familial :

- **DEGRÉ 0 : Aucune régulation**, on laisse les enfants gérer comme ils le souhaitent.
- **DEGRÉ 1 : Une régulation défensive** : le jeu vidéo est interdit dans le foyer mais toléré ailleurs.
- **DEGRÉ 2 : Une régulation offensive** : le jeu est accepté dans le foyer mais contrôlé sur une durée limitée.

✎ **DEGRÉ 3 : Une régulation discriminante** : les parents vont accepter et contrôler non seulement le temps de jeu mais aussi ce à quoi jouent les enfants dans une logique parfois de pédagogisation de l'activité (proposer tel ou tel jeu au lieu d'un autre).

Les modes de régulation ne tiennent pas tellement du fait que les parents aient été ou soient joueurs, mais d'abord et avant tout du milieu social avec des régulations offensives du côté des classes moyennes et supérieures.

**Vincent Berry**  
**Janvier 2018**



R.A.T.

 UCLouvain

 laap  
laboratoire  
d'anthropologie  
prospective

 Francophones  
Bruxelles

 fnrs  
LA LIBERTÉ DE CHERCHER