

# Jeu vidéo et adolescence



Sous la direction de  
Vincent Berry  
Leticia Andlauer



# JEU VIDÉO ET ADOLESCENCE



# JEU VIDÉO ET ADOLESCENCE

SOUS LA DIRECTION DE

VINCENT BERRY ET LETICIA ANDLAUER



**Presses de  
l'Université Laval**

Financé par le gouvernement du Canada  
Funded by the Government of Canada

| **Canada**

Nous remercions le Conseil des arts du Canada de son soutien. L'an dernier, le Conseil a investi 153 millions de dollars pour mettre de l'art dans la vie des Canadiennes et des Canadiens de tout le pays.

We acknowledge the support of the Canada Council for the Arts, which last year invested \$153 million to bring the arts to Canadians throughout the country.



Conseil des arts  
du Canada

Canada Council  
for the Arts

Les Presses de l'Université Laval reçoivent chaque année de la Société de développement des entreprises culturelles du Québec une aide financière pour l'ensemble de leur programme de publication.



Mise en page : In Situ

Maquette de couverture : Laurie Patry

Dépôt légal 1<sup>er</sup> trimestre 2019

ISBN 978-2-7637-3999-1

PDF 9782763740003

Les Presses de l'Université Laval

[www.pulaval.com](http://www.pulaval.com)

Toute reproduction ou diffusion en tout ou en partie de ce livre par quelque moyen que ce soit est interdite sans l'autorisation écrite des Presses de l'Université Laval.

# TABLE DES MATIÈRES

<b>Introduction .....</b>	<b>1</b>
<i>Vincent Berry</i>	

## PARTIE I

### SOCIOLOGIE DES PRATIQUES VIDÉOLUDIQUES ADOLESCENTES

<b>Les jeux vidéo chez les adolescents :</b>	
<b>une approche quantitative .....</b>	<b>15</b>
<i>Samuel Coavoux</i>	
Méthodes et données .....	16
Le jeu vidéo, un loisir central pour les adolescents.....	18
Jouer, oui, mais à quoi?.....	23
Jouer, oui, mais avec qui?.....	27
Conclusion .....	29
Bibliographie .....	30
<b>Le jeu (vidéo) dans l'espace familial: parents, enfants</b>	
<b>et pratiques partagées .....</b>	<b>31</b>
<i>Nathalie Roucoux</i>	
Sociabilités et socialisation au jeu: jouer en famille .....	33
Les modalités du jeu en famille .....	37
Transmission, legs et héritage: le rôle de la culture ludique des parents.....	38
Culture ludique: typologie des familles .....	40
Le jeu vidéo: un jeu que pour les adolescent(e)s?.....	42
Le jeu vidéo dans une culture ludique segmentée par les types .....	45
Bibliographie .....	47
Profils des enquêtés.....	48

PARTIE 2

BIOGRAPHIES DE JOUEURS ET CONSTRUCTION DE SOI

**De *Age of Empires* à *League of Legends*: trajectoires et socialisations vidéoludiques des « gameuses » de 4 à 18 ans ..... 53**  
*Jessica Soler Benonie*

Se souvenir d'une pratique « naturalisée » : retour sur l'échantillon et la démarche empirique ..... 55

Jouer aux jeux vidéo : une pratique enfantine chronophage qui se partage dans le cercle des hommes ..... 61

Le collège : intégration ratée, clanique et obligatoire dans le « monde des filles » ..... 64

Arrivée dans l'âge adulte : quand le couple prend le relais ..... 71

Adopter une pratique masculine, nuancer les déterminismes ? ..... 74

Bibliographie ..... 75

**Quand je regarde dans le rétro : une quête subjective nostalgique ..... 77**  
*Sebastien Bogajewski*

Introduction ..... 77

De la massification au développement du vintage : une contre-culture ..... 80

Du *vintage* à la nostalgie ..... 84

Conclusion ..... 87

Bibliographie ..... 88

## PARTIE 3

IMAGES ET REPRÉSENTATIONS DE L'ADOLESCENCE  
DANS LES JEUX VIDÉO

<b>La pratique du jeu vidéo chez les jeunes : une source de compétences dans la fiction populaire.....</b>	<b>93</b>
<i>David Peyron</i>	
La mise en scène de l'adolescence.....	96
L'affirmation de soi par le transfert de compétences.....	98
Le jeu en ligne ou le retour de la sociabilité.....	104
Conclusion : Les limites de la représentation positive du joueur.....	107
Bibliographie .....	109
<b>Adolescence de l'art : rôles et places des figures juvéniles dans le jeu vidéo.....</b>	<b>111</b>
<i>Martin Lefèvre</i>	
Jeux « matures » .....	112
« Feeling like I'm almost sixteen again » – Buzzcocks.....	114
Structure et liberté : <i>Persona 4</i> .....	117
Temps perdu et curiosité.....	120
Marge de progression.....	122
<i>Gameplay</i> : cœurs à vif.....	123
Le jeu vidéo, art adolescent .....	125
Bibliographie .....	126

**PARTIE 4**  
**AMOURS ADOLESCENTES :**  
**DRAGUE ET SÉDUCTION VIDÉOLUDIQUE**

<b>Un univers amoureux adolescent : jouer la romance dans <i>Amour Sucré</i> .....</b>	<b>129</b>
<i>Leticia Andlauer</i>	
Interrogations théoriques et considérations méthodologiques .....	131
Formes de la relation amoureuse au sein du dispositif .....	132
Mécaniques de la relation amoureuse .....	133
Mécaniques de représentations autour de l'univers amoureux adolescent .....	135
Une pratique occasionnelle dans une dynamique du quotidien.....	138
<i>Sweet Amoris</i> , le plus beau lycée des adolescentes, par les adolescentes, pour les adolescentes.....	139
La construction d'un univers « girly ».....	140
Une reprise de références culturelles d'autres univers .....	142
Les rapports de genre dans les relations proposées .....	143
Conclusion .....	145
Bibliographie .....	146
<b>« Les 17 ans éternels » : apprendre à jouer à <i>Clannad</i>.....</b>	<b>149</b>
<i>Julien Bouvard et Mathieu Triclot</i>	
Une réception contrariée : la fabrique de « l'injouable » .....	151
<i>Nakigê, Bishôjo, Eroge, Gyarugê</i> et autres <i>Dating Sims</i> : éléments d'histoire.....	152
Le <i>visual novel</i> et la figure orientaliste de la « perversité sexuelle » japonaise.....	156
Ces jeux qui ne sont pas de « vrais » jeux vidéo .....	160
<i>Clannad</i> ou l'invention d'un mélo paradoxal.....	162

---

Variations sur le « male gaze » et pornographie empathique .....	163
L'adolescence éternelle et le temps du mélodrame .....	166
La base de données à pleurer .....	169
Conclusion .....	173
Bibliographie .....	173
<b>Conclusion .....</b>	<b>177</b>
<i>Leticia Andlauer et Vincent Berry</i>	
Une pratique centrale et un loisir vecteur de construction de soi.....	177
Pôle masculin, pôle féminin .....	178
Distinctions, hiérarchies et légitimités sociales .....	179
Des adolescents compétents .....	180
L'adolescence mise en jeu .....	180
<i>Retrogaming</i> : retour vers le passé .....	181
Une culture paradoxale .....	182
Bibliographie .....	183
<b>Notices biographiques .....</b>	<b>185</b>



# INTRODUCTION

VINCENT BERRY

Si les enquêtes statistiques sur le jeu vidéo dans le monde francophone constatent année après année<sup>1</sup>, le vieillissement de la population « joueuse », l'analyse détaillée des données indique que l'enfance et l'adolescence demeurent les moments privilégiés de la pratique vidéoludique, aussi bien en termes de fréquence que de diversité des usages (Coavoux *et al.*, 2013). Plus de 80 % des jeunes de 11 à 17 ans jouent en effet régulièrement (une ou plusieurs fois par mois). C'est dans cette tranche d'âge que l'on trouve la plus grande diversité de supports utilisés (consoles, ordinateurs, téléphones intelligents), de genres et de titres pratiqués, mais aussi de partenaires et de lieux dans lesquels la pratique se déploie : à domicile, chez des amis, à l'école, dans les salles de jeux... Malgré les injonctions éducatives récurrentes à ne pas laisser d'écran aux jeunes enfants, les pratiques vidéoludiques commencent tôt, à l'âge de deux ans sur les tablettes ou les téléphones mobiles. La pratique du jeu vidéo s'inscrit ainsi dans un double mouvement : elle concerne des enfants de plus en plus jeunes, tandis que les générations qui ont grandi avec le jeu vidéo continuent de pratiquer ce loisir en vieillissant, au point de concerner aujourd'hui une partie des personnes âgées.

Si on assiste depuis les années 1990 à l'extension constante de l'âge des utilisateurs du domaine vidéoludique, l'enfance et l'adolescence demeurent les périodes les plus intenses au cours desquelles se

---

1. Voir à ce titre les enquêtes : « Les pratiques de consommation de jeu vidéo des Français » (GFK, 2010, 2011, SOFRES, 2013, IFOP, 2015), « Ludespace : les espaces du jeu vidéo en France » (Coavoux *et al.*, 2013), « Videogames in Europe. Belgium » (ISFE, 2012).

construisent le goût et la culture du jeu vidéo. En témoigne, chez les adultes, le développement du *retro-gaming*, cette pratique qui consiste à rejouer à des jeux anciens. Ces revisites de titres du temps jadis célèbrent – et légitiment quand elles sont muséifiées (Ter Minassian, 2012) – les machines et les jeux « cultes » du passé, les *gameplay* pionniers, les grandes ruptures et les héros de la conception de jeux vidéo dans une vision historicisante. Parfois nostalgiques d'une jeunesse disparue, des adultes font ainsi découvrir aux jeunes générations des expériences fondatrices de leur culture vidéoludique (Suominen, 2011).

Qu'il s'agisse donc d'une pratique passée ou présente, le jeu vidéo prend au moment de l'adolescence, parmi d'autres pratiques culturelles, une place importante qui perdure et qui n'est d'ailleurs pas seulement une affaire de jeu. En effet, dès les années 1980, la culture vidéoludique est sortie de l'écran pour investir les moindres recoins de la culture de masse adolescente : films (Blanchet, 2010), romans (Letourneux, 2004), habillement, séries télévisées, dessins animés, jeux de cartes, jeux de société, jouets, cadeaux dans les menus pour enfants des chaînes de restauration rapide (Kline, 2003)... S'extrayant peu à peu de l'électronique et du numérique, le jeu vidéo est aussi devenu une culture matérielle.

Cette importance aussi bien économique que sociologique du jeu vidéo chez les adolescents fait logiquement s'interroger le monde des adultes et des éducateurs. « Addiction », « dépendance », « jeu excessif », « usage problématique », « désocialisation », « appauvrissement culturel », « violence »... Depuis les années 1980, un ensemble de préoccupations sociales, éducatives, voire médicales s'est imposé dans le débat public à son propos. Malgré les réserves régulièrement émises sur la réalité de certaines pathologies, tout se passe comme si le jeu vidéo était un problème évident chez les jeunes. Il suffit d'ailleurs d'écrire dans Google les mots clés « jeu vidéo et adolescence » pour ne voir dans les résultats que des « problèmes » psychologiques, pédagogiques et « sociétaux ». L'étude des plaisirs de la pratique vidéoludique et des sociabilités qui lui sont attachées sont donc peu mises

de l'avant, souvent liquidées au profit de considérations morales, sanitaires ou éducatives.

À travers ces controverses, le jeu vidéo est pris dans un discours général sur le déclin de la jeunesse, de la culture, du savoir, de l'école... À cela s'ajoutent quelques paniques morales qui, à l'occasion de faits divers impliquant des jeunes, voient dans la pratique vidéoludique une possible causalité d'actes délictueux (Mauco, 2014). Ces polémiques médiatiques, et parfois universitaires, établissent des relations plus ou moins directes entre incivilité, délinquance, violence et jeu vidéo, mais elles mésestiment souvent une donnée sociologique relativement simple mais fondamentale : selon la place statistiquement importante que prend le jeu vidéo dans les loisirs des jeunes, il serait en réalité très surprenant que des jeunes impliqués dans un fait divers ne jouent pas à des jeux vidéo.

Les différences de pratiques vidéoludiques chez les jeunes ne portent en effet pas tant sur le fait de jouer ou non à des jeux vidéo : tous ou presque s'y adonnent. Elles se situent principalement au niveau de l'équipement, de la fréquence, des types de jeux pratiqués, mais aussi et surtout sur les modalités de la pratique selon les milieux sociaux. Le travail pionnier de Pierre Bruno dans les années 1990 remarquait déjà que, si le jeu vidéo touchait les jeunes de tous les milieux sociaux ou presque, il existait une « pratique savante » du jeu vidéo chez les enfants des classes moyennes supérieures, caractérisée par leur capacité à s'investir dans le jeu, à développer une culture vidéoludique (mémorisation des titres, lecture de la presse spécialisée, affirmation d'un goût personnel), à la défendre et à construire un discours critique sur le jeu vidéo. Inégalement distribuées et déterminées par l'environnement culturel de l'enfant, « les pratiques les plus savantes sont le fait de jeunes, disposant d'un riche acquis économique, culturel et social » (Bruno, 1993, p. 110).

Il n'en demeure pas moins que, comme le rock'n roll, la bande dessinée ou le jeu de rôle (Trémel, 2001) en leur temps, le jeu vidéo est un suspect idéal dont les supposés effets sur la moralité de la

jeunesse, et particulièrement sur celle des milieux populaires, permettent de circonscrire le débat de façon exclusive à la sphère de la « culture jeune » et de ses acteurs : jeunes, parents et industries. Attribuer au jeu vidéo des effets comportementaux permet en effet de liquider d'autres problématiques : paupérisation des jeunes, déclassement, difficulté d'accès au marché du travail, échecs scolaires, inégalités éducatives, trajectoires sociales et familiales difficiles, discrimination territoriale...

Du côté de la recherche universitaire, les études sur le jeu vidéo, et particulièrement les *game studies*, ce champ de recherche international spécifiquement dédié à cet objet, axent principalement leurs études sur les pratiques des adultes et, le plus souvent, analysent les jeux auxquels jouent les chercheurs (Coavoux, Boutet et Zabban, 2014). Confirmant les analyses de Pierre Bruno sur « la pratique savante » des classes moyennes supérieures diplômées, des thèses sont aujourd'hui soutenues et des ouvrages sont publiés, mais peu d'entre eux s'intéressent aux pratiques enfantines et adolescentes, à celles des milieux populaires et plus particulièrement à celles des filles telles que les jeux de maternage, les jeux d'habillement, les simulateurs de vie, les animaux virtuels, les jeux de faire semblant, les jeux musicaux, les jeux de séduction... Peu considérées et souvent dévalorisées, certaines pratiques ludiques enfantines, en marge de la culture « mainstream » du jeu vidéo, restent peu étudiées (Berry, 2017), et tout particulièrement les « girls games », ces jeux mis en marché et adressés aux fillettes et aux adolescentes.

C'est dans ce cadre général que cet ouvrage étudie la pratique du jeu vidéo chez les adolescents et les préadolescents<sup>2</sup>. En analysant les pratiques des jeunes et en s'intéressant à des produits, à des activités et à des publics en marge de la culture vidéoludique dominante, il s'agit de rendre compte de la complexité des usages et des significations. Par le croisement des regards disciplinaires et en étudiant les

---

2. Le générique masculin est utilisé dans ce livre uniquement dans le but d'en alléger la forme et d'en faciliter la lecture.

pratiques, les discours, les sociabilités et les contenus des jeux, cet ouvrage pose les bases d'une réflexion anthropologique et sociologique sur la place du jeu vidéo dans la culture adolescente. Il s'agit à la fois d'en produire des outils d'intelligibilité mais aussi, pour reprendre la terminologie foucauldienne, « d'écailler quelques évidences ».

Déconstruire certains présupposés sur le jeu vidéo chez les jeunes suppose en premier lieu de s'intéresser empiriquement aux pratiques. Samuel Coavoux propose en ce sens un texte de cadrage des usages des jeunes à partir d'enquêtes sociologiques sur les loisirs en France. En montrant à la fois l'importance du jeu vidéo dans les pratiques culturelles des adolescent(e)s et en soulignant leurs différenciations sociales en termes d'âges, de genres et de milieux sociaux, le sociologue rappelle à quel point le jeu vidéo s'inscrit dans un processus « d'autonomisation des loisirs adolescents ». Se démarquant peu à peu des pratiques adultes, le jeu vidéo permet en effet de marquer progressivement un goût, une singularité, voire une identité sociale au sein du groupe de pairs, tout particulièrement en termes de genre.

La cellule familiale reste cependant un point de départ important dans la constitution d'une culture vidéoludique. La présence d'un(e) aîné(e) ou d'un parent joueur, le style éducatif des parents, le milieu social, le souci de jouer ensemble de certaines familles sont des variables et des points d'appui qui, comme le remarque Nathalie Roucoux dans son étude des pratiques de jeu au sein de l'espace familial, ne sont pas sans effet sur le goût des enfants pour le jeu en général. Progressivement, avec l'adolescence, les préférences se transforment, le glissement des loisirs au sein de la sphère familiale vers ceux partagés entre pairs s'accroît et le jeu vidéo s'autonomise encore plus du monde parental.

Le jeu vidéo est en effet un support de socialisation important au moment de l'adolescence, une marque d'appartenance au groupe de pairs qui se voit ébranlée à chaque reconfiguration sociale. Le passage de l'école primaire (jeunes de 6 à 10 ans), au collège (11 à

16 ans) puis possiblement du collège au lycée, sont autant de moments au cours desquels les pratiques vidéoludiques et les sphères d'influence sont renégociées. C'est ce qu'analyse très précisément Jessica Soler-Benonie dans son étude des trajectoires de « gameuses », terme que des femmes mobilisent pour se définir en tant que « joueuses de jeux vidéo ». En soulignant l'importance de la cellule familiale dans leur affection pour le jeu vidéo, particulièrement le père et le frère, elle met en évidence la façon dont des joueuses passionnées se voit contraintes à sous-déclarer, voire à réduire leur activité ludique avec l'entrée au collège ou à l'occasion d'un déménagement. Loin d'être une pratique dominante dans les « groupes de filles », le jeu vidéo est peu à peu délégitimé et la pratique de devenir parfois « honteuse », sous l'effet d'un processus de conformité au réseau de pairs. Il s'agira pour certaines d'entre elles d'attendre que l'adolescence soit passée pour réaffirmer leur identité de « gameuse ».

Cet attachement pour le jeu vidéo au moment de l'adolescence peut ainsi perdurer et devenir plus tard, pour les adultes, un objet de « nostalgie », comme le souligne Sébastien Bogajewski dans son analyse des discours sur le jeu rétro. Si le plaisir de jouer à des « vieux jeux » aux *gameplay* « anciens » est une dimension non négligeable du jeu rétro, les significations et les processus psychologiques à l'œuvre dans ces explorations du passé dépassent le cadre de l'activité. Le jeu rétro est en effet selon l'auteur l'expression d'un « acte de résistance culturelle » qui déplore l'évolution marchande du jeu vidéo, qui regrette la marginalité de ses débuts et sa dimension contre-culturelle et qui défend une vision politique et idéologique du jeu vidéo. Cette nostalgie des adultes pour d'anciens jeux apparaît ainsi à l'auteur comme la recherche d'un « âge d'or perdu » pour des joueurs qui ne se reconnaissent plus dans un monde qui a changé culturellement, dans lequel ils ne sont plus jeunes, et dont ils n'approuvent pas toujours « cette évolution ».

Si l'étude des joueurs met ainsi en évidence la place centrale qu'occupe le jeu vidéo au cours de l'adolescence, les médias – cinéma, télévision, bande dessinée – n'ont pas manqué de contribuer à

renforcer plus encore cette image de l'adolescent joueur et d'en proposer une nouvelle figure : celle du « geek » (ou du « nerd »), ce jeune garçon (très rarement une fille) passionné par la science-fiction, la *fantasy*, les mondes de l'imaginaire et les pratiques ludiques au rang desquelles le jeu vidéo figure, mais aussi le jeu de rôle, le jeu de société, les jeux de figurines, etc. Comme l'analyse David Peyron, cette nouvelle représentation de l'adolescent, joueur et connecté, rompt avec celle du « teenager rebelle » des années 1960, mais elle reste tout aussi ambivalente, positive et inquiétante : timide, réservé, au comportement asocial, à la recherche de « grandeurs » (Trémel, 2001) dans des mondes ludiques qu'il n'a pas nécessairement dans le monde scolaire, le *geek* se révèle cependant très « compétent » dans la maîtrise de la technologie, faisant preuves d'habiletés et de savoirs techniques bien supérieurs à ceux des adultes. Par cette figure médiatique se donne ainsi à voir le mythe d'une jeunesse autonome et autodidacte qui, en marge du système scolaire, des normes dominantes des jeunes et du monde traditionnel des adultes, développe ses compétences, ses goûts et sa personnalité à travers ses loisirs.

En tant que média, vecteur d'images, de discours et de représentations sociales, le jeu vidéo porte également un regard sur l'adolescence elle-même. Si, dans les années 1980, le héros vidéoludique renvoie le plus souvent à des personnages adultes, masculin, blanc et aux valeurs guerrières, le recours à des figures « adolescent(e)s » est de plus en plus fréquent dans les productions récentes, comme le constate Martin Lefèvre. Cette dynamique est le résultat d'un double processus, sociologique et culturel. En effet, dans les années 1980, le public était majoritairement jeune, mais cette génération « Nintendo » a grandi et, une fois adulte, ses pratiques ont perduré. De sorte que, à contretemps parfois de la réalité sociologique de son public, les concepteurs et les éditeurs ont peu à peu développé un discours sur la « maturité » du secteur pour souligner l'émergence de jeux vidéo « complexes », « exigeants », destinés à un public adulte. La figure de l'adolescent, plus fréquente, y apparaît alors comme un élément de nostalgie comme une « occasion de renouer avec une époque disparue » pour

des joueurs adultes, à l'image du jeu *Life is strange* dont l'héroïne, Max, étudiante, a le pouvoir de voyager dans le temps.

Cependant, comme le souligne Martin Lefèvre, loin d'être réductibles à la seule évolution sociologique des publics, les figures adolescentes dans les jeux vidéo sont aussi des outils sémiotiques qui permettent de justifier certaines formes de narrations, de mécaniques et de *gameplay*: l'adolescent est en effet un personnage en quête de construction, un être qui « grandit » et qui, comme dans le jeu, doit « progresser ». De la même façon, on le suppose « curieux » et « en quête de découverte », de sorte qu'il justifie pleinement la dimension exploratoire de l'activité vidéoludique : parcourir et découvrir un monde. Enfin, la sensibilité à fleur de peau et l'exacerbation des émotions, que l'on pense particulièrement vives à cette période de la vie, permettent de développer des jeux qui mettent au cœur de l'expérience vidéoludique l'exploration des sentiments et des affects amoureux.

*Otomé, dating sims, visual novel,bishôjo games, jeux de drague, jeux de séduction...* Peu étudiés dans la littérature universitaire, certains genres vidéoludiques mettent en effet en scène des amours adolescentes au sein de l'univers scolaire. D'origine ou d'inspiration japonaise, ils proposent à leurs joueurs, adolescents et adultes, de vivre des « romances » de jeunesse. Dans le jeu *Amour Sucré* qu'analyse Leticia Andlauer, il s'agit de choisir et de séduire de jeunes garçons dans le lycée *Sweet Amoris*. Dans *Clanad*, « jeu à pleurer » qu'étudient Julien Bouvard et Mathieu Triclot, le joueur incarne un lycéen solitaire, mal dans sa peau et malheureux : sa mère est morte et son père est absent. Au rythme des sonneries scolaires, au gré des rencontres et d'événements souvent tragiques, le personnage – et à travers lui son joueur – est ainsi placé au cœur d'une expérience mélodramatique adolescente.

Rythme lent, omniprésence du texte, faible présence d'animation, absence de cinématiques, interfaces rudimentaires... ces jeux proposent des formes d'expériences vidéoludiques sensiblement

différentes des productions dominantes sur le marché. À l'opposé des héros guerriers et des scénarios virevoltants des jeux dits «AAA<sup>3</sup>», il s'agit d'explorer les sentiments amoureux, mais aussi d'éprouver le sentiment tragique de la vie adolescente. Dénoncés par certains pour la pauvreté de leur contenu, considérés par d'autres comme des non «jeux vidéo», critiqués ailleurs pour les représentations sexistes des figures féminines, ces titres sont beaucoup plus complexes qu'ils n'y paraissent si l'on prend le temps, comme le font les auteurs, de s'intéresser aux mécaniques ludiques et à leur réception par les joueurs.

En effet, en produisant à l'extrême certains stéréotypes sur l'adolescence, ces jeux remettent en question les identités, les âges, les rôles et les genres, au point parfois de rendre plus troubles les pôles du masculin et du féminin et plus confuses les frontières entre le monde de l'adolescence et celui des adultes. Tout en s'inscrivant dans une «tradition des productions de l'industrie culturelle autour de la romance» comme le souligne Leticia Andlauer, ces jeux sont aussi des moments de réflexivité, des opérations «de retour sur soi», propices «à une forme de méditation ouverte à l'émotion» telle que l'analysent Julien Bouvard et Mathieu Tricot. En mobilisant un ensemble de stéréotypes sur la jeunesse, les jeux vidéo, en mettant en scène des jeunes, interrogent à leur façon la notion même d'adolescence.

## BIBLIOGRAPHIE

Berry, V. «Le démineur est-il un monde? Sociologie des pratiques vidéoludiques ordinaires», dans A. Besson, A. Prince et L. Bazin (dir.), *Mondes fictionnels. Mondes Numériques. Mondes possibles*, Rennes: PUR, 2017

BLANCHET, A. *Des Pixels à Hollywood*, Paris: Pix'N'Love, 2010.

BRUNO, P. *Les jeux vidéo*, Paris: Syros, 1993.

---

3. Terme employé dans l'industrie vidéoludique pour qualifier les jeux dont la production est très coûteuse et le développement très long. Il se rapproche de la notion de superproduction pour le cinéma.

- COAVOUX, S., BOUTET, M. et V. ZABBAN, "What we know about games: a scientometric approach to Game Studies in the 2000s", *Games and Culture*, 12(6), 563–584, 2017.
- COAVOUX, S., RUFAT, S., BERRY, V. et H. TER MINASSIAN. «Qui sont les joueurs de jeux vidéo en France?», dans O. Lejade et M. Triclot (dir.), *La fabrique des jeux vidéo*, Paris, La Martinière, 2013, p. 172-177.
- COAVOUX, S., RUFAT, S. et H. TER MINASSIAN. «Situating play cultures. A survey of videogame players and practices in France», dans D. STOBART et M. EVANS (dir.), *Engaging with Videogames: Play, Theory and Practice*, Oxford: Inter-Disciplinary Press, 2014, p. 3751.
- GFK. «Les pratiques de consommation de jeu vidéo des Français: 2<sup>e</sup> semestre 2010», *Les études du CNC*, 2010. URL :
- GFK. «Les pratiques de consommation de jeu vidéo des Français: 2<sup>e</sup> semestre 2011», *Les études du CNC*, 2011. URL: <<http://www.cnc.fr/web/fr/publications/-/ressources/2851402>>.
- IFOP. «Les pratiques de consommation de jeu vidéo des Français: 2<sup>e</sup> semestre 2015», Direction des études et de la Prospective du CNC, 2015. URL : <<http://www.cnc.fr/web/fr/publications/-/ressources/7870223>>.
- ISFE. «Videogames in Europe: Consumer study. Belgium», Ipsos Mediact, novembre 2012. URL: <[http://www.belgianentertainment.be/wp-content/uploads/2012/12/Belgium-ISFE-Consumer-Study\\_2012.pdf](http://www.belgianentertainment.be/wp-content/uploads/2012/12/Belgium-ISFE-Consumer-Study_2012.pdf)>.
- KLINE, S., DYER-WHITEFORD, N. et G. DE PEUTER. *Digital Play – The interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montreal et Kingston: MC Gill-Queen's University Press, 2003.
- LETOURNEUX, M. «Un cas limite de narrativité, la novellisation des jeux vidéo», dans J. Baetens et M. Lits (dir.), *LA NOVELLISATION. Du film au livre / NOVELIZATION. From film to novel*, Louvain: Leuven University Press, 2004.
- MAUCO, O. *Jeux vidéo hors de contrôle? : Industrie, politique, morale*, Paris: Questions Théoriques, 2014.
- SOFRES. «Les pratiques de consommation de jeu vidéo des Français: 2<sup>e</sup> semestre 2013, les études du CNC, 2013. URL: <<http://www.cnc.fr/web/fr/publications/-/ressources/4117616>>.

- SUOMINEN, J. «Retrogaming community memory and discourses of digital history», dans P. WILSON et P. MCENTAGGART (dir.), *Navigating Landscapes of Mediated Memory*, Inter-Disciplinarity Press, 2011.
- TER MINASSIAN, H. « Les jeux vidéo : un patrimoine culturel ? », *Géographie et cultures*, 2012, p.121-139.
- TRÉMEL, L. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris: PUF, 2001.



PARTIE I

**Sociologie des pratiques vidéoludiques  
adolescentes**



# LES JEUX VIDÉO CHEZ LES ADOLESCENTS: UNE APPROCHE QUANTITATIVE

SAMUEL COAVOUX

**L**es discours publics sur les jeux vidéo sont contradictoires. Longtemps associés exclusivement à l'enfance, et réduits à leur image de produits industriels et médiatiques, ils ont d'abord été traités sur le registre de la panique morale (McKernan, 2013 ; Williams, 2003). Les accusations portées contre eux ont varié : dans les années 1980 et 1990, ils sont condamnés pour célébrer la violence et stimuler des comportements agressifs ; dans les années 2000, ils sont vus comme une pratique suscitant la dépendance, avec l'apparition, en particulier, des jeux vidéo en ligne. Ce registre, qui est encore employé, est tempéré aujourd'hui par la célébration de la « maturité » des jeux vidéo actuels, qui insiste sur les publics adultes (Williams, 2006), du fait du vieillissement des premières générations de joueurs, qui ont désormais des enfants, ou encore de la multiplication des terminaux de jeux, qui a élargi la base des joueurs.

Ces deux discours sont socialement situés : le premier a été porté par les activistes de la défense de l'enfance et de la famille comme par des professionnels de la santé ; le second est produit à la fois par l'industrie du secteur – qui a tout intérêt à élargir son marché – et par un nouvel ensemble d'intermédiaires culturels – journalistes, critiques, universitaires, conservateurs, etc. – qui participe au processus de légitimation de cet objet (Ter Minassian, 2012).

Si le registre de la panique morale ne faisait pas justice au jeu des enfants et des adolescents, en le réduisant à une aliénation, le registre de la maturité tend également à laisser de côté leurs pratiques

vidéoludiques. La légitimation du jeu vidéo a principalement bénéficié à l'étude de ses formes les plus adultes, en particulier les jeux les plus intensifs, offrant des opportunités de pratiques compétitives (Coavoux, Boutet et Zabban, 2016). Or, les travaux sur les pratiques culturelles des enfants et des adolescents, peu mobilisés par les études des pratiques au sein des *game studies*, laissent à penser que les pratiques des plus jeunes répondent à des logiques différentes de celles des adultes (Pasquier, 2005).

Les enquêtes dont nous disposons actuellement peignent ainsi une image bien différente du jeu des enfants et des adolescents. Dans ce chapitre, je souhaite revenir sur l'apport de deux sources de données majeures, l'enquête *L'enfance des loisirs* (2002-2008) et l'enquête *Ludespace* (2012), à l'étude du jeu des adolescents. Ces sources permettent une comparaison systématique des pratiques du jeu vidéo à la fois aux autres pratiques de loisir des adolescents ainsi qu'aux pratiques des adultes, d'une part ; ainsi que l'examen de la variété des pratiques adolescentes, en matière d'âge, de sexe et de milieu social, d'autre part. Le chapitre examinera successivement la nature et le degré, puis la variété des usages adolescents du jeu vidéo, pour terminer sur les sociabilités liées à ces pratiques.

## MÉTHODES ET DONNÉES

Les deux sources de données dont nous disposons actuellement permettent de répondre à des questions différentes. *L'enfance des loisirs*, du nom de l'ouvrage où sont présentés les résultats de l'enquête (Octobre *et al.*, 2010) a été réalisée par le ministère de la Culture et des Communications. Il s'agit d'une étude longitudinale : un panel d'adolescents représentatif des enfants entrés en CP en 1997 (panel 1997 de l'Éducation nationale) a été interrogé à quatre reprises, de 2002 à 2008. Ceux qui réalisaient leur scolarité normalement ont donc répondu au questionnaire à 11, 13, 15 et 17 ans. Ils sont entre 4 000 à 6 000 à l'avoir fait à chaque vague, et nous disposons de données complètes (quatre questionnaires remplis par un même

adolescent) sur 3 900 individus. Seules ces personnes ont été incluses dans les statistiques présentées dans la suite de ce chapitre. Les questionnaires, administrés par voie postale, portaient sur les pratiques culturelles et de loisir des enfants : lectures, écoute de la télévision, usage de l'informatique, écoute de radio et de musique, fréquentation des équipements culturels, sport, etc.

*Ludespace* est une enquête par questionnaire réalisée auprès d'un échantillon de la population française de 11 ans et plus (échantillonnage par quota sur les variables suivantes : âge, sexe, profession et catégorie socioprofessionnelle de l'enquêté, type de commune résidentielle, région UDA). Le questionnaire a été rempli au téléphone en juin 2012 par 2 542 personnes, dont un sous-échantillon de 500 adolescents, la moitié de 11 à 13 ans, l'autre de 14 à 17 ans<sup>1</sup>. L'enquête portait principalement sur la pratique du jeu vidéo, mais incluait également des questions sur les autres pratiques culturelles.

*L'enfance des loisirs* présente deux avantages. D'abord, parce que l'enquête est longitudinale, elle permet d'analyser l'évolution de la pratique du jeu chez les mêmes individus. Ensuite, parce qu'elle porte sur les loisirs culturels en général, et non pas seulement sur les jeux vidéo, elle permet de les replacer dans l'éventail des pratiques des adolescents, et ainsi de mesurer leur importance relative. L'ouvrage tiré de l'enquête, s'il ne contient pas une section consacrée aux jeux vidéo, réalise très bien cette mise en perspective (Octobre *et al.*, 2010). L'enquête *Ludespace*, quant à elle, a pour intérêt de permettre une analyse détaillée des pratiques vidéoludiques – elle contient des questions précises sur les modalités de la pratique – ainsi que de comparer les usages des adolescents à ceux des adultes – les mêmes variables étant renseignées pour les 11 à 17 ans et pour les adultes.

---

1. L'enquête a bénéficié du financement de l'Agence nationale de la recherche (ANR 2011 JSH 001 01). On trouvera le texte complet du questionnaire ainsi que les autres publications issues de l'enquête à l'adresse suivante : <<http://citeres.univ-tours.fr/spip.php?article1267>>.

## LE JEU VIDÉO, UN LOISIR CENTRAL POUR LES ADOLESCENTS

Il convient d'abord de prendre la mesure de l'importance du jeu vidéo dans les loisirs des adolescents. Les données issues de *L'enfance des loisirs* présentent 21 % de joueurs quotidiens à 11 ans, en 2002, un chiffre qui décline jusqu'à 15 % à 17 ans, en 2008. À l'inverse, les non-joueurs (« Tu joues à des jeux vidéo... jamais ou presque jamais ») représentent 24 % de l'échantillon à 11 ans et 28 % à 17 ans. Dans l'enquête *Ludespace*, en 2012, les 11 à 17 ans sont 24 % à jouer quotidiennement. On constate deux différences avec *L'enfance des loisirs* : d'une part, les écarts entre début et fin d'adolescence ne sont pas visibles ; d'autre part, la proportion de non-joueurs y est bien plus faible. Seuls 2,6 % des enfants déclarent ne pas avoir joué au cours des 12 derniers mois, et seuls 12,8 % avoir joué moins d'une fois par mois (une modalité qui n'était pas proposée par l'enquête *L'enfance des loisirs*, mais dont la présence ne suffit pas à expliquer l'écart).

Deux hypothèses peuvent être avancées pour comprendre cette différence entre les deux enquêtes. La première est historique : il s'agirait du reflet des transformations du marché et des pratiques qui ont eu lieu dans les années 2000, et l'on assisterait donc à un phénomène de diffusion des jeux vidéo, dont le déclin avec l'âge devient de moins en moins marqué. La seconde est méthodologique : la pratique du jeu vidéo n'était pas mesurée de la même manière dans les deux enquêtes. Dans *L'enfance des loisirs*, la fréquence de pratique était la première question sur le jeu vidéo. Dans *Ludespace*, au contraire, les enquêteurs commençaient par poser une série de 19 questions portant sur des genres de jeux vidéo précis, des plus couramment joués (par exemple « jeux installés par défaut ») aux plus rares (par exemple « jeux de combat »). Cette technique a notamment permis de saisir avec plus d'efficacité les usages les moins engagés (occasionnels), ainsi que les usages de jeux numériques qui n'étaient pas forcément catégorisés comme des « jeux vidéo ». En somme, la

question « tu joues à des jeux vidéo » renvoie aux définitions indigènes de ce qui est ou n'est pas un jeu vidéo, alors que l'approche par les genres impose la définition des chercheurs.

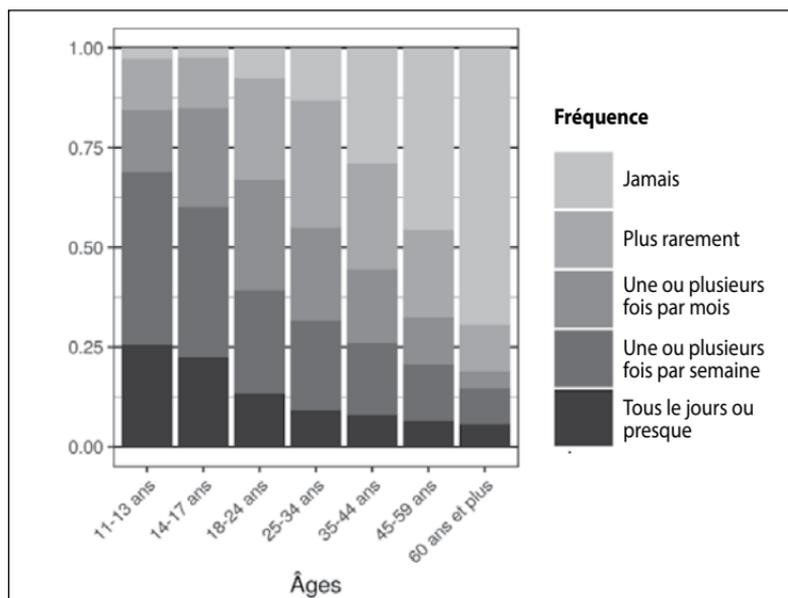
Les deux hypothèses ne sont pas antithétiques. L'évolution historique, si elle a bien eu lieu, a favorisé les pratiques occasionnelles – la proportion de joueurs quotidiens est similaire dans les deux échantillons – et a limité le déclin de la pratique avec l'âge. C'est donc à une forme de banalisation des jeux vidéo que l'on aurait eu à faire. Il convient cependant de se méfier de la tentation à faire de cette hypothèse l'explication ultime de l'évolution des pratiques. Elle s'associe souvent à un déterminisme technologique : l'évolution des capacités techniques des terminaux offrirait de nouvelles opportunités de jeu expliquant mécaniquement sa diffusion. Il importe encore de comprendre la place qu'occupent les jeux vidéo dans la culture des adolescents.

En effet, si l'on veut mesurer l'importance des jeux vidéo pour les adolescents, il est nécessaire de disposer d'un point de comparaison. Les deux enquêtes autorisent chacune une comparaison spécifique : *L'enfance des loisirs* permet de replacer les jeux vidéo parmi les autres loisirs ; et *Ludespace* de comparer les pratiques adolescentes aux pratiques adultes. Ces deux comparaisons offrent des perspectives très différentes.

La première a été largement réalisée par les auteurs de *L'enfance des loisirs*, dont on peut résumer ici l'argumentation (Octobre *et al.*, 2010). Le jeu vidéo présente dans l'enquête un profil singulier. D'une part, il est d'un usage moins fréquent que l'écoute de musique enregistrée ou que l'usage de l'ordinateur, au moins pour les adolescents les plus âgés (15 à 17 ans) : la part de joueurs quotidiens n'atteint jamais plus de 25 %, alors que musique et ordinateur sont des activités quotidiennes pour la grande majorité des adolescents. Central, le jeu vidéo l'est donc moins que d'autres pratiques. Il faut cependant nuancer cette position. D'une part, elle résulte au moins en partie de différences genrées prononcées : filles et garçons diffèrent plus dans

leur fréquence de pratique du jeu vidéo que dans celle d'écoute de musique ou d'usage d'un ordinateur. D'autre part, l'attachement au jeu vidéo est bien plus marqué que l'attachement à d'autres pratiques culturelles, notamment à l'écoute de télévision<sup>2</sup>. Cette dernière est à la fois très répandue (la plupart des adolescents la regardent tous les jours), mais très peu attachante (la plupart affirment pouvoir s'en passer).

Figure 1. Fréquence de jeu par classe d'âge



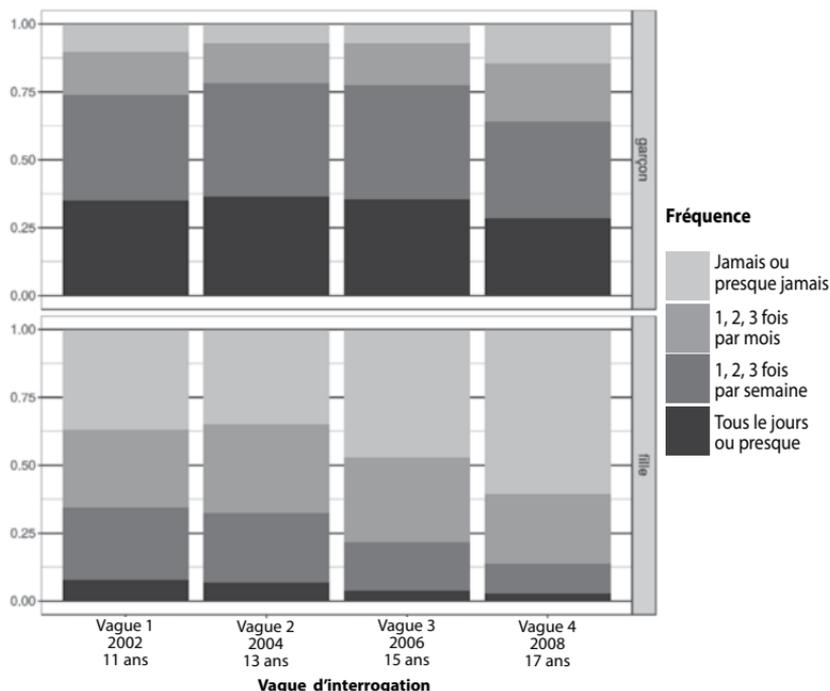
(Source : Ludespace ; Base : tous les répondants [n = 2542])

2. L'attachement est mesuré dans *L'enfance des loisirs* par une série de questions « Si tu ne pouvais plus (jouer à des jeux vidéo/regarder la télévision/ etc.)... » qui admettait trois modalités de réponses : « Ça te manquerait beaucoup », « Ça te manquerait un peu », « Ça ne te manquerait pas du tout ».

La seconde comparaison peut être effectuée avec les données issues de *Ludescape*. Comme nous l'avons déjà remarqué (Coavoux et Gerber, 2016 ; Ter Minassian et Boutet, 2015), la proportion de joueurs décroît linéairement et fortement avec l'âge. On passe ainsi de 2,8 % de non-joueurs chez les 11 à 13 ans à 45,7 % chez les 45 à 59 ans et à 69,5 % chez les 60 ans et plus. Inversement, la part des joueurs quotidiens décroît de 25,6 % des 11 à 13 ans à 5,7 % des 60 ans et plus, passant sous la barre des 10 % dès les 25 à 34 ans (9,1 %). De la même façon, l'attachement au jeu vidéo décroît avec l'âge : 42 % des joueurs de 11 à 13 ans affirment que les jeux vidéo leur manqueraient s'ils ne pouvaient plus y jouer, contre 17 % des joueurs de 60 ans et plus. Cet écart est bien entendu lié à la différence de fréquence de jeu (les joueurs quotidiens affirment beaucoup plus souvent que les joueurs occasionnels leur attachement aux jeux vidéo), mais un modèle de régression logistique confirme que l'âge a un effet propre une fois contrôlé l'effet de la fréquence. Ainsi, à degré d'engagement égal, les joueurs les plus âgés demeurent moins attachés au jeu que les plus jeunes.

Ces deux comparaisons permettent d'adopter une perspective nuancée sur les usages des adolescents. D'un côté, les jeux vidéo constituent bien un élément central de leurs pratiques : ils y sont hégémoniques (il n'y a presque pas de non-joueurs), attachants, et ils différencient fortement les adolescents du reste de la population. Cela tient cependant aussi, de l'autre côté, à ce que l'adolescence est un moment culturel particulièrement intense ; et de ce point de vue, les jeux vidéo font moins consensus que l'écoute de musique enregistrée, par exemple, notamment parce que leur pratique fait l'objet d'écarts genrés importants.

Figure 2. Fréquence de jeu par vague d'interrogation et par sexe



(Source : *L'enfance des loisirs*; Base : répondants aux quatre vagues (n = 3900))

On constate en effet que, chez les garçons, les jeux vidéo constituent bien durant l'adolescence une pratique centrale, comparable aux autres pratiques culturelles. La pratique quotidienne dépasse les 25 % de la population masculine à toutes les vagues de l'enquête *L'enfance des loisirs*, et la pratique au moins hebdomadaire (si l'on agrège les modalités « Tous les jours ou presque » et « Une, deux, trois fois par semaine ») concerne trois garçons sur quatre à tous les âges sauf à 17 ans, où elle fléchit à 65 % des garçons. Dans le même temps, les joueuses quotidiennes constituent 7,7 % des filles de 11 ans (34,6 % pour les joueuses hebdomadaires) et seulement 2,8 % des filles de 17 ans (13,8 % pour les joueuses hebdomadaires). Outre

l'écart absolu, important, entre filles et garçons, on constate donc que la proportion de joueurs décroît plus rapidement chez les filles que chez les garçons. L'enquête *Ludespace* montre un écart similaire entre garçons et filles. La pratique des jeux vidéo y apparaît comme véritablement hégémonique chez les garçons, qui sont 88,7 % à jouer au moins de façon hebdomadaire, contre 43 % des filles – ce qui constitue toutefois un chiffre supérieur à celui tiré de *L'enfance des loisirs*.

## **JOUER, OUI, MAIS À QUOI?**

Quels sont les genres de jeux privilégiés par les adolescents? On touche ici aux limites de l'enquête généraliste *L'enfance des loisirs*. Dans *Ludespace*, 19 genres de jeux distincts ont été proposés aux enquêtés, et il est de ce fait possible de saisir à la fois l'ampleur et le détail du contenu des jeux pratiqués par les plus jeunes.

On peut d'abord mesurer la variété des pratiques des jeux vidéo en calculant le nombre de genres différents pratiqués par un individu au cours des douze derniers mois. On restreint ici l'analyse aux seuls joueurs. Il apparaît alors que les adolescents présentent la plus forte diversité de toutes les classes d'âge. La valeur médiane est de 8 genres pratiqués pour les adolescents, et décroît ensuite régulièrement (5 genres médians pour les 25 à 34 ans, 2 genres pour les 45 à 59 ans). Non seulement les adolescents jouent plus que les adultes, mais ils ont également des pratiques plus diverses.

Des différences genrées peuvent également être constatées dans la diversité des pratiques; les joueurs adolescents atteignent ainsi une médiane de neuf genres, contre six pour les joueuses adolescentes. Cependant, il importe de nuancer doublement ce résultat. D'une part, cela place les joueuses adolescentes au-dessus des hommes adultes de la plupart des classes d'âges: elles ont la même médiane que les joueurs hommes de 25 à 34 ans, et une médiane supérieure à celle des joueurs hommes plus âgés. Seuls les jeunes hommes ont une pratique plus diversifiée que les adolescentes. D'autre part, la

construction même des catégories tend à surestimer la diversité des pratiques masculines et à sous-estimer celle des pratiques féminines. En effet, les genres inclus dans l'enquête sont hérités des classifications de l'industrie des jeux vidéo. Or, celle-ci différencie avec bien plus de détails les genres les plus appréciés par les hommes de ceux les plus appréciés par les femmes. Ces deux nuances font que l'on ne peut conclure à un simple éloignement des femmes du jeu vidéo. Il y a au moins un âge de la vie où elles sont bien plus fortement investies dans cette pratique que la moyenne des hommes de tous âges.

Outre l'ampleur de la palette des genres pratiqués, c'est aussi son contenu qui varie fortement entre le public adolescent et le public adulte. On constate ainsi que chaque classe d'âge dispose d'au moins un genre de jeu qui lui est plus fortement associé si l'on annule l'effet de la diversité plus grande des pratiques adolescentes (Coavoux, Rufat et Ter Minassian, 2014, p. 43). Parmi les genres bien plus favorisés par les adolescents que par les adultes figurent les jeux de tir en vue subjective (chez les 14 à 17 ans), mais aussi les jeux de simulation de vie, comme *Les Sims* (chez les 11 à 13 ans). Mais surtout, les adolescents plébiscitent un certain nombre d'autres genres qui sont également pratiqués, dans des proportions variables, par les adultes.

Ainsi, on trouve les jeux « installés par défaut » sur un terminal (téléphone, ordinateur, etc.) au tout premier rang des genres pratiqués par les adolescents (67 % des joueurs) ; ce genre est également le plus représenté chez les adultes. La suite du palmarès des genres donne les jeux de plateforme, d'adresse, de sport, de course, de musique et de danse, et non pas les genres représentant le plus de violence, qui sont souvent condamnés par les entrepreneurs de morale. Ici, les adolescents diffèrent des adultes, pour lesquels les jeux de cartes ou encore les jeux de chiffres et de lettres sont particulièrement importants.

Tableau 1. Palmarès des genres chez les adolescents et les adultes

	<b>Adolescents</b>		<b>Adultes</b>
Jeux installés par défaut	66,6%	Jeux installés par défaut	38,1%
Jeux de plateforme	61,8%	Adaptations de jeux de carte	25,5%
Jeux d'adresse	57,4%	Adaptations de jeux de chiffres ou de lettres	21,5%
Jeux de sport	48,4%	Jeux d'adresse	21%
Jeux de course, de conduite ou de pilotage	47,8%	Jeux de plateforme	19,1%
Jeux musicaux, jeux de danse	47,2%	Jeux à caractère éducatif ou jeux d'entraînement cérébral	18,5%
Jeux de simulation de vie	42%	Adaptations de jeux de stratégies	16,1%
Adaptations de jeux de société ou de jeux de plateau	41,4%	Jeux de course, de conduite ou de pilotage	15,8%
Adaptations de jeux de stratégies	38,2%	Jeux de sport	14%
Jeux de tir à la première personne	37,6%	Adaptations de jeux de société ou de jeux de plateau	13%
Adaptations de jeux de carte	36,6%	Jeux musicaux, jeux de danse	12,4%
Jeux à caractère éducatif ou jeux d'entraînement cérébral	35%	Jeux d'énigmes ou de puzzle	10,7%
Adaptations de jeux de chiffres ou de lettres	34,4%	Jeux de tir à la première personne	10,3%
Jeux de rôle ou jeux d'aventure	31,8%	Jeux de rôle ou jeux d'aventure	10%
Jeux d'énigmes ou de puzzle	27%	Jeux de gestion	8,2%
Jeux massivement multijoueurs	27%	Jeux de combat	7,8%
Jeux de gestion	25%	Jeux de simulation de vie	7,1%
Jeux de combat	23,4%	Jeux massivement multijoueurs	5,9%
Jeux de stratégie ou <i>wargame</i>	17,4%	Jeux de stratégie ou <i>wargame</i>	5,9%

(Source : Ludespace ; Base : tous les répondants [n = 2542])

Au-delà de ces différences, qui proviennent d'une comparaison des palmarès respectifs des genres par les adolescents et les adultes, il convient de noter que, parce que les adolescents sont en proportion beaucoup plus joueurs et ont des pratiques beaucoup plus diverses

que les adultes, ils sont surreprésentés dans chacun des genres présents dans l'enquête. Par exemple, 27 % des adolescents ont pratiqué un jeu multijoueurs en ligne (« massively multiplayer online game ») au cours des 12 derniers mois, contre seulement 6 % des adultes – alors même que la littérature, abondante, sur ce genre de jeu est très fortement concentrée sur les publics adultes.

Tous les adolescents ne s'adonnent pas aux mêmes genres. On trouve d'abord des différences importantes entre garçons et filles. Du côté des genres les plus masculins se situent les jeux de tir, les jeux de stratégie en temps réel, les jeux de combat et les jeux multijoueurs en ligne, qui sont les moins pratiqués par les filles (moins de 12 % d'entre elles), et qui le sont au moins modérément par les garçons (27,5 % pour les jeux de stratégie, 63 % pour les jeux de tir). À l'inverse, les filles sont un peu plus nombreuses que les garçons à pratiquer des jeux de chiffres et de lettres, de simulation de vie, et de musique et de danse.

Tableau 2. Genres de jeux par sexe

Genre	Garçons	Filles	Écart
Adaptations de jeux de chiffres ou de lettres	29,5%	39,7%	-10,2
Jeux de simulation de vie	37,6%	46,7%	-9,1
Jeux musicaux, jeux de danse	43,4%	51,2%	-7,8
Jeux de stratégie ou <i>wargame</i>	27,5%	6,6%	20,9
Adaptations de jeux de stratégie	48,4%	27,3%	21,1
Jeux de combat	35,7%	10,3%	25,4
Jeux massivement multijoueurs	41,9%	11,2%	30,7
Jeux de rôle ou jeux d'aventure	46,9%	15,7%	31,2
Jeux de course, de conduite ou de pilotage	64,7%	29,8%	34,9
Jeux de sport	69%	26,4%	42,6
Jeux de tir à la première personne	63,2%	10,3%	52,9

(Source : Ludespace ; Base : répondants de 11 à 17 ans [n = 500])

Mais l'on voit également apparaître chez les adolescents des écarts selon les milieux sociaux : ainsi, ceux qui vivent dans des foyers de cadres et de professions intellectuelles supérieures sont surreprésentés parmi les joueurs de jeux de musique et de danse, d'adresse, d'énigmes et de tir.

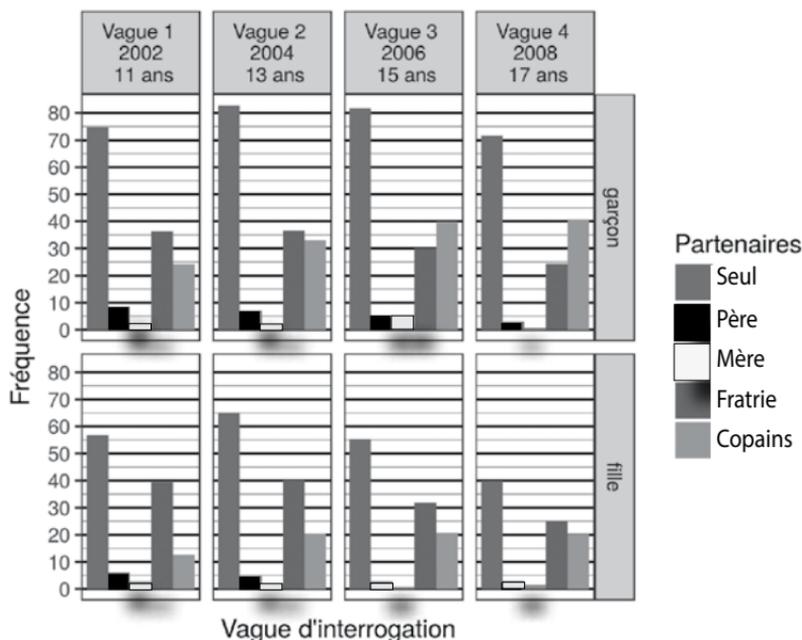
## **JOUER, OUI, MAIS AVEC QUI ?**

Alors que les jeux vidéo sont parfois accusés de nuire aux liens sociaux, les enquêtes montrent qu'ils sont au contraire fortement inscrits dans des réseaux de sociabilité (Pasquier, 2005). C'est d'autant plus vrai des adolescents. La comparaison avec les adultes permise par les données *Ludespace* montre ainsi que la proportion de personnes jouant exclusivement seules (ceux qui ont répondu « non » à toutes les questions sur les partenaires de jeu) augmente considérablement avec l'âge (Coavoux, Rufat et Ter Minassian, 2014, p. 42). Seulement 2 % des 14 à 17 ans sont dans ce cas, contre 11 % des 25 à 34 ans et jusqu'à 53 % des joueurs de 60 ans et plus. Durant l'adolescence, donc, la pratique même du jeu vidéo est sociable. Cela ne signifie pas que les jeunes ne jouent jamais seuls. La pratique solitaire au moins occasionnelle concerne entre 58 % (à 13 ans) et 45 % (à 17 ans) des joueurs adolescents dans l'enquête *L'enfance des loisirs*. Mais même lorsque la pratique peut être solitaire, elle demeure le support de sociabilités, notamment de pairs : échanges de jeux vidéo à l'école, discussions, etc.

Les sociabilités vidéoludiques évoluent fortement avec l'âge. L'enquête *L'enfance des loisirs* témoigne de l'importance de la fratrie, première source de compagnons de jeu chez les joueurs de 11 ans (pour 29 % d'entre eux, contre 15 % pour le jeu avec des amis), ce que montrent les enquêtes sur l'enfance (Dajez et Roucoux, 2009). Elle décroît cependant avec l'âge : à 17 ans, seuls 19 % des joueurs font encore des jeux vidéo avec leurs frères et sœurs. Dans le même temps, la part des pratiques partagées avec les pairs s'accroît, atteignant 25 % des joueurs à partir de 15 ans. En ce sens, le jeu vidéo accom-

pagne bel et bien l'émanicipation culturelle des adolescents qui s'éloignent de leur famille pour se définir par rapport à leur groupe de pairs (Octobre *et al.*, 2010 ; Pasquier, 2005). Le jeu avec les parents, quant à lui, demeure marginal à tous les âges.

Figure 3. Partenaires de jeu par vague d'interrogation et par sexe



(Source : *Lenfance des loisirs* ; Population : répondants aux quatre vagues [n = 3900])

Ce transfert des sociabilités vidéoludiques de la fratrie vers les pairs ne s'opère cependant que pour les garçons. Plus précisément, si le déclin du jeu dans la fratrie est identique pour les deux sexes (36 % des garçons et 39 % des filles de 11 ans à 24 % des garçons et 25 % des filles de 17 ans), la croissance du jeu entre amis ne se fait réellement que pour les garçons, qui partent par ailleurs de plus haut. Ils passent ainsi de 24 % à 11 ans à 41 % à 17 ans à jouer entre amis, alors que chez les filles, cette proportion est de 13 % à 11 ans, et de 21 % de 13 à 17 ans. On trouve là l'une des causes du déclin plus

fort, chez les filles, de la pratique du jeu vidéo : les jeux vidéo sont importants dans les pratiques de pairs des garçons, mais pas dans celles des filles.

Ces associations renvoient à un ancrage plus ancien des pratiques féminines dans la fratrie. L'enquête *Ludespace* contenait ainsi également une question sur le partenaire de la première partie de jeu vidéo. Cinquante pour cent des adolescentes répondent avoir d'abord joué avec leurs frères et sœurs, quand c'est le cas de seulement 34 % des adolescents. Les garçons ont plus souvent été initiés aux jeux vidéo par un ami (17 %, contre 11 % des filles) ou par leur père (19 %, contre 14 % des filles). Enfin, les filles sont beaucoup moins nombreuses que les garçons à jouer en ligne avec des personnes qu'elles ne connaissent pas personnellement (10 %, contre 36 % des garçons).

## CONCLUSION

L'analyse croisée des enquêtes *L'enfance des loisirs* et *Ludespace* a pour vertu de contextualiser les usages adolescents des jeux vidéo à la fois parmi leurs loisirs et par rapport à la population adulte. Cette seconde perspective est rendue nécessaire par la concentration des recherches sur les publics sur les seuls adultes. Les enquêtes quantitatives viennent rappeler à quel point le jeu occupe, chez les adolescents, une place singulière qu'elle n'a pas chez les adultes.

Ce faisant, ces données confirment des résultats établis de sociologie des pratiques culturelles des enfants et des adolescents. C'est en premier lieu l'importance cruciale du genre dans la différenciation des pratiques adolescentes ; et en second lieu, la place du jeu vidéo dans l'autonomisation progressive des loisirs adolescents.

## BIBLIOGRAPHIE

- COAVOUX, S., BOUTET, M. et V. ZABBAN. « What we know about games. A scientometric approach to game studies in the 2000s », *Games and Culture*, online first, 2016, <<http://gac.sagepub.com/content/early/2016/11/17/1555412016676661.abstract>>.
- COAVOUX, S. et D. GERBER. « Les pratiques ludiques des adultes entre affinités électives et sociabilités familiales », *Sociologie*, 2016, 7, 2, p. 133152.
- COAVOUX, S., RUFAT, S. et H. TER MINASSIAN. « Situating play cultures. A survey of videogame players and practices in France », dans D. STOBART et M. EVANS (dir.), *Engaging with Videogames: Play, Theory and Practice*, Oxford : Inter-Disciplinary Press, 2014, p. 3751.
- DAJEZ F., et N. ROUCOUS. « Montre-moi tes jeux vidéo ! », *Mutations*, 2009, 1, p. 7491.
- McKERNAN, B. « The morality of play. Video game coverage in *The New York Times* from 1980 to 2010 », *Games and culture*, 2013, 8, 5, p. 307329.
- OCTOBRE, S., DÉTREZ, C., MERCKLÉ, P. et N. BERTHOMIER. *L'enfance des loisirs : Trajectoires communes et parcours individuels de la fin de l'enfance à la grande adolescence*, Paris : La Documentation française, 2010.
- PASQUIER, D. *Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité*, Paris : Autrement, 2005.
- TER MINASSIAN, H. « Les jeux vidéo. Un patrimoine culturel? », *Géographie et cultures*, 2012, 82, p. 121139.
- TER MINASSIAN, H. et M. BOUTET. « Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes », *Espace, Populations, Sociétés*, 2015, 1-2.
- WILLIAMS, D. « The video game lightning rod », *Information, Communication & Society*, 2003, 6, 4, p. 523550.
- WILLIAMS, D. « A (brief) social history of video games », dans P. VORDERER et J. BRYANT (dir.), *Playing computer games. Motives, responses, and consequences*, Lawrence Erlbaum, 2006.

# LE JEU (VIDÉO) DANS L'ESPACE FAMILIAL : PARENTS, ENFANTS ET PRATIQUES PARTAGÉES

NATHALIE ROUCOUS

Contrairement à ce que laissent souvent à penser la presse et les médias, les pratiques (vidéo)ludiques des enfants et des adolescents demeurent relativement mal connues parce que peu étudiées, au-delà de quelques recherches qui visent à les resituer dans l'ensemble des pratiques (Coavoux, Boutet et Zabban, 2016; Octobre, 2004). Les raisons tiennent en partie à la rareté des enquêtes sur les loisirs des enfants, mais aussi à la focalisation des études sur les dimensions éducatives, voire psychologiques du jeu. C'est dans ce contexte que le jeu vidéo a été régulièrement abordé sous l'angle de ses dérives, voire de la pathologie, en oubliant les pratiques ordinaires et leur dimension socialisatrice. Or, contrairement aux idées reçues, la pratique du jeu vidéo n'est pas une pratique isolée, isolante ou désocialisante pas plus qu'elle n'est « virtuelle » au sens d'une relation unique entre un joueur et une machine. Elle s'inscrit en effet dans des logiques de fratrie, d'échanges et de partages, parfois entre et avec les parents, dans un panorama plus large que la seule dimension de l'écran.

Comme beaucoup de pratiques culturelles enfantines, le jeu vidéo prend place dans un environnement familial caractérisé par des règles, des formes et des valeurs pédagogiques accordées au jeu vidéo (Fichez, 2001) et plus largement à la place accordée au divertissement dans l'éducation des enfants. Si pendant l'adolescence l'emprise se distend, la cellule familiale reste le lieu d'une socialisation qui permet

à l'enfant de s'inscrire dans différents domaines culturels, parmi lesquels figure le jeu. La construction d'une culture ludique des enfants apparaît de sorte comme le résultat complexe de la confrontation entre un « contexte familial » et une « histoire d'enfants », au carrefour des ressources fournies par le milieu parental, mais aussi des expériences ludiques issues de la confrontation des enfants avec les supports du jeu et la culture des pairs (Dajez et Roucoux, 2010b).

Les difficultés d'enquête sur ces réalités sociales constituent indéniablement un autre frein au développement des connaissances en la matière. Le caractère individuel, voire intime, mais aussi mobile des pratiques de jeu et la dimension privée de l'espace du domicile constituent des obstacles qui nécessitent d'inventer des formes d'enquête originales qui permettent d'aller au plus près des pratiques et des histoires de vie, tout en respectant le cadre et les familles. La difficulté est encore renforcée par le fait que le développement des différents supports du jeu vidéo – jeux électroniques dans les années 1980, consoles portables la décennie suivante et tablettes aujourd'hui – a favorisé la mobilité de la pratique vidéoludique aussi bien dans l'espace public que privé : chambre, cuisine, salon, toilettes (Ter Minassian et Boutet, 2015). Les analyses sont aussi rendues plus complexes par le fait que l'usage du jeu vidéo dans les foyers prend des formes très diverses que ni les enquêteurs ni les enquêtés ne sont en mesure de restituer de façon exhaustive : jeu seul ou partagé, sur tablette ou sur téléphone, sur ordinateur ou sur console, de salon ou portable, entre parents, entre enfants, en famille, etc. Des écarts de déclarations entre parents et enfants sur la fréquence de jeu sont ainsi régulièrement constatés dans les enquêtes (Octobre *et al.*, 2010) et sont en ce sens révélateurs de l'importance des « pratiques invisibles » qui se jouent dans le domicile familial, « sous la couette » par exemple (Dajez et Roucoux, 2010a).

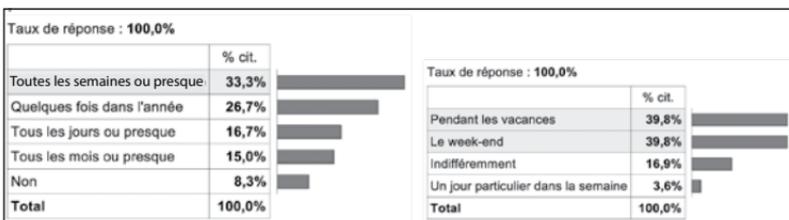
En s'appuyant sur deux enquêtes, l'une sur les pratiques vidéoludiques enfantines, l'autre sur le jeu en famille, ce chapitre propose d'étudier la place du jeu, sur écran ou non, au sein du foyer, en s'intéressant à la question des pratiques (vidéo)ludiques partagées. Il s'agit

d'une entrée originale et éclairante si l'on cherche à comprendre l'importance de la famille dans le processus de construction de la culture ludique des enfants et le passage de la préadolescence à l'adolescence. Sans pour autant toujours jouer ensemble, les enfants mettent en œuvre autour des jeux numériques des activités sociales qui participent largement à la construction de la culture ludique et plus largement de la culture enfantine. Mais, aussi essentielle soit-elle, cette construction entre enfants ne peut se comprendre sans prendre en considération le contexte social et familial avec lequel elle va devoir se conjuguer. Quelle place est accordée au jeu en famille en général? Quelle est celle du jeu vidéo? Peut-on parler de culture ludique familiale? Quel est le rôle de la famille dans le goût des enfants pour le jeu (vidéo)?

## SOCIABILITÉS ET SOCIALISATION AU JEU : JOUER EN FAMILLE

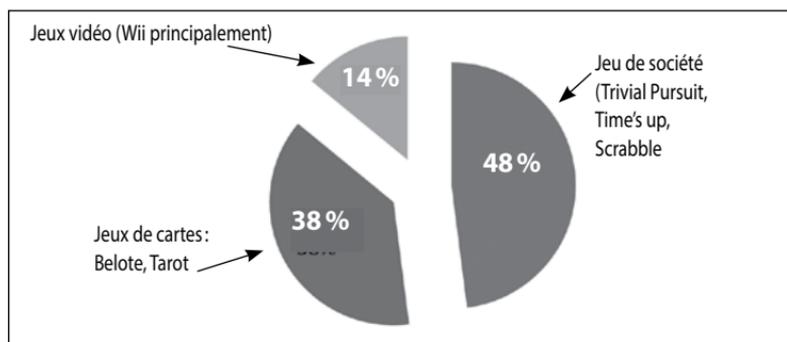
Qu'il se pratique ou non sur écran, le jeu apparaît d'une manière générale comme une activité largement partagée dans les familles interrogées. Ce sont 92% des parents qui déclarent en effet avoir joué avec leurs enfants durant l'année, les vacances et le week-end apparaissant comme les moments privilégiés. Si 8% des familles déclarent ne pas avoir partagé de jeu durant l'année écoulée, à l'inverse, pour un tiers des familles il s'agit d'une pratique hebdomadaire.

Au cours des 12 derniers mois, avez-vous joué  
au moins une fois avec un ou plusieurs de vos enfants ?

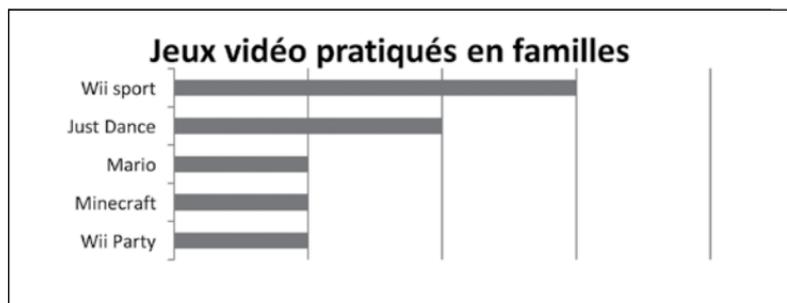


Sans conteste, le jeu de société s'impose comme la pratique ludique familiale dominante, suivie, à égalité, par les jeux de cartes puis par les jeux vidéo. Dans le premier cas, il s'agit principalement du *Monopoly*, du *Cluedo* et de *Trivial Pursuit*. Dans le domaine du jeu de cartes, le *Uno*, les *1000 bornes* et les *7 familles* dominent largement.

Types de jeux pratiqués en famille

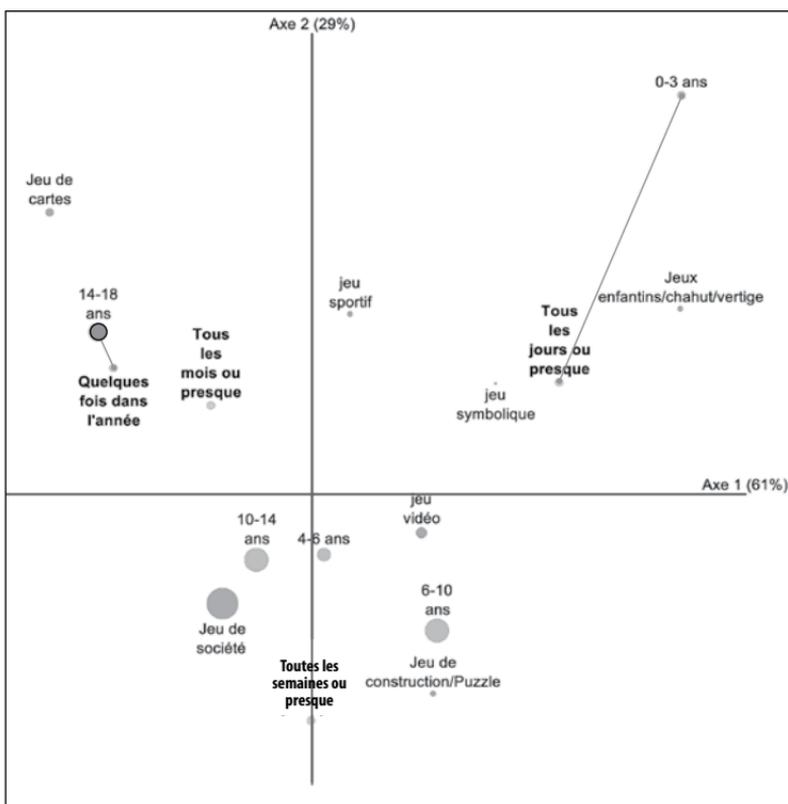


Concernant le jeu vidéo, les titres développés sur la Wii (et Wii U) sont les jeux les plus joués collectivement. Confirmant le positionnement de Nintendo sur le secteur « familial », *Just Dance*, *Mario Party*, *Wii Sport*, ou encore *Wii Party* sont cités comme les principaux jeux pratiqués en famille.



Cependant, ces résultats se précisent et se nuancent dès lors qu'on introduit un certain nombre de variables sociologiques. L'âge des enfants apparaît comme le principal facteur de variation de l'importance du jeu en famille. Ainsi, les types d'activités ludiques, mais aussi la fréquence des pratiques communes varient fortement selon l'âge des enfants et conduisent à distinguer trois périodes, relativement fidèles aux découpages traditionnels de la vie enfantine : petite enfance, enfance et adolescence.

Jeux pratiqués en famille/âge des enfants/fréquence



En très grande majorité, parents et enfants jouent ensemble quand les enfants sont en bas âge, et c'est durant cette période de 0 à 3 ans que les pratiques partagées sont déclarées être les plus fréquentes. Sont évoqués principalement des jeux symboliques, des activités avec des jouets et des jeux enfantins (cache-cache, bagarre, devinettes, etc.). À partir de 6 ans, les pratiques se transforment et les familles disent partager davantage des jeux de société, mais aussi, par ordre décroissant, des jeux de plein air, des jeux d'eau, des jeux de cartes et des jeux vidéo. Lorsque les enfants grandissent (âge élémentaire), les jeux de société (*Trivial Pursuit* et *Monopoly*), les jeux de construction et les jeux vidéo (sur la Wii principalement) deviennent plus fréquents (hebdomadaires). Si la pratique vidéoludique en famille commence chez les enfants à partir de 3 ans, sur tablette et téléphone cellulaire le plus souvent, elle s'accroît durant cette période.

Avec le passage au secondaire, les pratiques ludiques en famille se raréfient. Comme le précise une enquêtée, « *dans les derniers 12 mois je n'ai pas joué avec les filles parce qu'elles sont grandes. Quand elles étaient petites, on jouait beaucoup ensemble. Mais à partir d'un certain âge on ne joue plus* » (Aurélie). Rejoignant là d'autres travaux sur l'évolution des pratiques culturelles des jeunes (Glévarec, 2010 ; Octobre, 2014) les adolescents semblent nettement moins demandeurs de moments de partage en famille et privilégient les pratiques de jeux en dehors du cercle familial, notamment avec la référence aux « copains », aux pairs : « *À l'adolescence les enfants ont moins de sollicitations envers nous. (...) Nous on les a beaucoup accompagnés à jouer, on était des parents très joueurs : organiser des anniversaires, goûters et ces trucs... Mais ils ont moins besoin de nous et on leur a donné une autonomie de jeu et ils sont partis jouer à l'extérieur* » (Sophie).

Cette évolution diachronique au sein de chaque famille conduit à relativiser la place de ce jeu partagé qui reste, dans la très grande majorité des familles, une pratique annexe ou « *en creux* » par rapport aux autres activités, voire une activité « *par défaut* », quand « *on n'a pas mieux à faire* », sur un modèle assez proche de la télévision. Si le

jeu en famille est une réalité et souvent un plaisir, il n'en reste pas moins que son emprise sociale reste faible.

## LES MODALITÉS DU JEU EN FAMILLE

Si l'on s'intéresse à la façon dont le jeu est organisé et tout particulièrement à la personne à l'initiative de cette activité partagée, plusieurs logiques sont à l'œuvre. D'une façon générale, les plus jeunes apparaissent comme les principaux initiateurs des pratiques ludiques en famille.

« – Louise: *C'est les enfants qui se mettent d'accord.*

– Pierre: *Et on suit, on accepte.*

– Louise: *Ouais... voilà, on suit les choix, on fait en sorte que ça nous plaise aussi mais en général on suit. »*

Plus rarement, il arrive que les pratiques ludiques familiales soient à l'initiative des adolescent(e)s, mais elles sont rarement suivies des parents, tout particulièrement lorsqu'il s'agit de jeux vidéo. Ainsi, une adolescente de 15 ans affirme de façon lapidaire : « *Ma mère et mon père n'aiment pas trop jouer, rapidement ça les énerve* » (Marion) ; ce à quoi son père lui répond : « *Ça ne nous énerve pas chérie, mais c'est vrai qu'on n'a pas le réflexe de proposer de jouer et qu'il faut parfois insister pour qu'on participe tous à un jeu* » (Bernard).

Dans les familles avec de jeunes enfants, la mère apparaît comme la principale initiatrice du jeu en commun : jeux symboliques, jeux créatifs, jeux de société « *premier âge* », c'est souvent elle qui « *s'y colle* », pour reprendre les termes d'une enquêtée. Les pères sont souvent en retrait des jeux propres à la petite enfance, et marquent une préférence pour les jeux d'extérieur, les jeux sportifs et les jeux vidéo. Autre particularité liée à la structure familiale, dans le cas de fratries avec des enfants d'âges très différents, les plus âgés tendent à remplacer les parents auprès des plus jeunes dans ce rôle d'initiateur des jeux en commun.

Ainsi, à un premier niveau d'observation, le panorama des pratiques partagées se dessine nettement en fonction de l'âge des enfants, de leur place dans la fratrie. On joue plus souvent ensemble, ou plus exactement les parents jouent plus souvent avec les enfants lorsque ces derniers sont jeunes, soit parce qu'ils ne sont pas autonomes dans le jeu, soit parce que leur cercle social propre n'est pas encore assez développé pour jouer entre pairs. La « disponibilité » maternelle apparaît aussi comme un facteur important, comme l'avait également souligné le travail de Coavoux et Gerber (2016). Si les mères se déclarent souvent à l'initiative des jeux en commun avec les plus jeunes, l'âge de 7 ans annonce une période de quelques années pendant laquelle les enfants sont à la fois demandeurs et initiateurs de jeux de société et de jeux vidéo. Sauf exception, l'entrée dans l'adolescence marque une transition vers un retrait progressif des pratiques ludiques partagées en famille.

### **TRANSMISSION, LEGS ET HÉRITAGE: LE RÔLE DE LA CULTURE LUDIQUE DES PARENTS**

Si l'âge des enfants apparaît en première analyse comme une variable explicative de la fréquence et de la diversité des pratiques partagées, elle ne suffit cependant pas à différencier toutes les familles entre elles. La culture ludique des parents et leur propre socialisation au jeu lorsqu'ils étaient enfants sont des aspects souvent évoqués et qui apparaissent comme une variable structurant les pratiques ludiques familiales. Dans une logique de reproduction sociale (Bourdieu et Passeron, 1970), 87 % des adultes déclarent en effet jouer encore aux jeux qu'ils utilisaient durant leur enfance. Du côté des enfants, 68 % des enfants déclarent avoir appris des jeux auxquels leurs parents jouaient étant enfants. « *C'est un jeu qui appartenait à ma mère quand elle était petite* » (Joachim). Certaines pratiques ludiques se transmettent de génération en génération, parfois directement des grands-parents aux petits-enfants. « *Mamie elle nous fait jouer au Rummikub aussi! Ça elle adore. Oui on joue avec Mamie surtout* » (Lucie).

Parmi les jeux joués en famille les plus cités, on trouve donc principalement des jeux de règle traditionnels comme les *Petits chevaux*, le *Jeu de l'oie*, les jeux de cartes (*Belote*, *Tarot*, *Rami*), le *Nain jaune*, le *Jeu des 7 familles*. À ces jeux déjà inscrits dans l'histoire, depuis plusieurs siècles pour certains, s'ajoutent quelques titres qui restent des productions d'éditeurs mais qui apparaissent comme des incontournables de la culture ludique contemporaine : le *Monopoly* en tête mais aussi le *Trivial pursuit*, le *Cluedo*, les *Mémoire*, les *1000 bornes* ou encore le *Scrabble*. « *C'est des jeux qu'on avait quand on était petits* » (Gabrielle), précise ainsi une enquêtée. Ce souci de transmettre une certaine culture ludique ne concerne cependant pas seulement les jeux traditionnels ou les grands succès de l'édition. Le jeu vidéo est aussi une affaire d'héritage. Certains enfants de la génération « Nintendo » (Kline, 2003), nés dans les années 1970 et 1980 et aujourd'hui parents, continuent de jouer ; il s'agit pour eux de transmettre à leurs enfants quelques-unes de leurs expériences passées et des « standards » de la culture vidéoludique.

– Alice : *C'est un vieil ordinateur, c'est des vieux jeux (rires). Il a Pac Man dessus. Qu'est-ce qu'il y a d'autre?... Arkanoid, tu vois, des vieux jeux que nous on... auxquels... ah bah tu vois, c'est le genre de jeu en fait que... que moi je jouais quand j'étais gamine.*

– Enquêteur : *Et du coup vous jouez ensemble des fois aux jeux sur l'ordinateur ?*

– Alice : *au départ ouais j'ai dû... le Pacman par exemple, comme ça me rappelle un peu mon enfance, ma jeunesse euh je lui ai montré, je lui ai expliqué des petits trucs, euh, passer dans les passages secrets tout ça. Mais il est plus fort que moi hein! (rires)»*

Cependant, la volonté de transmettre n'aboutit pas toujours. Certains parents évoquent des jeux singuliers de leur propre enfance difficilement transmissibles. Parfois il s'agit de raisons matérielles : « *Je voulais lui apprendre les osselets mais impossible de trouver un jeu d'osselet, ce n'est pas possible* » (Christiane). Ailleurs, il s'agit de raisons plus complexes, liées à une situation familiale particulière : « *Et on devait se passionner et on devait jouer sérieusement, on devait se concentrer ; il*

[père] *supportait pas qu'on prenne le jeu à la légère. Voilà... J'en ai pas forcément que des bons souvenirs en fait... de ces soirées jeux; c'était pas que du plaisir; c'était lié au diktat paternel là*» (Marjorie). Pour d'autres familles, en particulier lorsque les parents sont eux-mêmes joueurs, cette transmission des jeux de l'enfance apparaît d'une certaine façon dérisoire au regard de la richesse de l'offre ludique actuelle et souvent insuffisante pour nourrir le plaisir du jeu. « *C'est vrai que quand on était petit, j'avait beaucoup moins de jeux donc euh, maintenant j'en a beaucoup, j'ai accès à beaucoup de jeux donc la sélection se fait parmi tous les jeux qu'on a et euh... le nombre de jeux auxquels je jouais quand j'étais petit par rapport au nombre de jeux qu'on a, bah ça fait une proportion assez infime*» (Armand).

## CULTURE LUDIQUE: TYPOLOGIE DES FAMILLES

Au regard de ces discours tant sur les pratiques que sur les transmissions et plus largement sur les cultures ludiques, deux types de familles se dessinent dans leur relation au jeu. D'une part, des « familles de joueurs » dans lesquelles les parents ont eux-mêmes des pratiques ludiques récurrentes (souvent hebdomadaires) individuelles ou entre adultes. Ces parents jouent régulièrement avec leurs enfants, et valorisent fortement le jeu en tant que pratique culturelle et éducative. D'autre part, des « familles joueuses » qui se caractérisent par des pratiques ludiques récurrentes (mensuelles) entre parents et enfants. Mais ces pratiques prennent place dans un contexte de faible valorisation culturelle du jeu, où les pratiques individuelles ou entre adultes des parents sont peu nombreuses.

On saisit ici toute la complexité de la construction d'une culture ludique qui ne peut être réduite à une pratique partagée entre parents et enfants même si celle-ci initie et participe manifestement à la dynamique. Certaines familles jouent davantage que d'autres, mais c'est aussi dans la valeur accordée au jeu entre éducation et culture que la culture ludique se construit.-

Cette construction transparait d'une certaine façon en creux dans un troisième type de familles qu'on peut qualifier de « familles non joueuses ». Celles-ci se caractérisent par une absence de pratiques ludiques communes et par une faible pratique individuelle des parents. La culture ludique apparaît de nouveau comme une des justifications de l'absence de jeu commun entre enfants et parents : « *Et puis depuis petit, je joue pas avec mes enfants car mes parents jouaient pas avec moi, c'est aussi un truc de culture je pense* » (Romain). Pour expliquer le peu de pratiques de jeu en famille, des parents évoquent ainsi la reproduction d'un modèle familial dans lequel le jeu est secondaire et la culture ludique réduite. « *Pour moi c'est le temps, mais aussi l'envie et la culture dans laquelle on grandit. Par exemple, si tes parents ont joué avec toi, tu vas refaire la même chose avec tes enfants; c'est logique je pense. En tout cas moi, mes parents jouaient pas trop avec moi et j'ai reproduit ça avec mes enfants* » (Sylvie). Validant l'hypothèse que le jeu est affaire d'héritage culturel, certains parents insistent sur le peu de connaissances constituées au cours de leur enfance en matière de jeux et expliquent ainsi une pratique difficile à initier en famille : « *Ben nous on n'a jamais beaucoup joué étant enfants non plus, donc c'est vrai que ben on n'a pas l'habitude. On s'occupe à faire autre chose* » (Bernard).

Certaines familles révèlent ainsi une faible valorisation du jeu et des objets qui le portent, qu'il s'agisse de jouets, de jeux de société ou de jeux vidéo. Pour ces familles « non-joueuses », le jeu n'est pas une affaire de pratiques familiales ; il renvoie avant tout à des pratiques d'enfants, entre enfants, pour les enfants : « *Pour moi, le jeu c'est avant tout un truc de même. Je dis même que le jeu juste c'est pour s'amuser. Tu peux apprendre un peu des trucs comme au Trivial et tu passes un peu de temps ensemble et tout; mais pour moi le jeu c'est un truc pour les gosses et moi je bosse* » (Antoine).

Au-delà des pratiques, des connaissances et des goûts, se joue aussi de façon différentielle dans les familles une transmission de valeurs conférées ou accordées au jeu, entre culture, pédagogisation et dévalorisation. Toute la complexité apparaît lorsqu'au sein d'une

même famille se confrontent des cultures ludiques héritées différentes, voire opposées.

« – Marjorie: *Par rapport à ma famille d'origine, on a beaucoup joué parce que c'est une volonté dans la transmission de cette valeur-là. (...) Alors c'était un joueur, mon père, c'était un vrai joueur dans le sens où il joue enfin il jouait beaucoup, il nous a transmis ça... quand nous étions très jeunes, on a appris à jouer à la belote, au tarot, on faisait des jeux d'adultes pas des jeux d'enfants (...) Donc j'ai grandi avec le jeu comme vecteur de lien familial très fort.*

– Sylvain: *Moi, je pourrai pas répondre parce que ce serait une projection mais ma famille d'origine... Pour eux le jeu était pas une valeur, pour eux la valeur centrale c'était le travail donc y avait pas de place pour le jeu en fait. J'ai vu mon père jouer la première fois quand il est venu une fois ici à 60 ans passés en fait.* »

## LE JEU VIDÉO : UN JEU QUE POUR LES ADOLESCENT(E)S ?

Si l'importance et l'intensité du jeu en famille s'expliquent en grande partie par la présence de jeunes enfants et par des dynamiques de reproduction familiale, l'absence de jeu partagé ne semble pas relever seulement d'un héritage familial et culturel. Certains parents se souviennent en effet de jeux partagés dans leur enfance, mais sans pour autant partager des jeux avec leurs propres enfants. C'est alors davantage le goût ou la préférence pour un jeu ou un type de jeux qui apparaît comme un élément essentiel de la construction des pratiques et de la culture ludique. Certains jeux partagés de leur enfance peuvent ainsi être délaissés par des parents comme ce « *jeu de cartes super... pénible* » (Marie) évoqué par une mère. À l'inverse, le partage et la transmission des jeux de son enfance se révèlent parfois difficiles dès lors que les enfants développent leurs propres goûts. « *J'ai essayé mais ça marchait pas... C'est normal Jeanne elle était partie dans le truc des filles, elle était vraiment dans la séparation, dans le « sexage » des jeux... j'aurais bien voulu qu'elle tire à l'arc. Moi c'est ce que je préférerais faire avec eux* » (Roland). Ainsi, les divergences de goût entre parents et enfants souvent soulignées par les uns ou par

les autres apparaissent comme une justification de l'absence de pratiques ludiques partagées : « *En plus je pense que si on jouait avec nos parents, on aimerait pas les mêmes jeux aussi* » (Romuald).

Avec les années, les réseaux sociaux des parents et des enfants se dissocient et ces derniers cherchent à partager leurs jeux davantage entre pairs qu'au sein de la famille. « *Bah en fait lui il a reporté vers les copains. Arnaud il est souvent dehors avec ses copains parce qu'il aime le foot et il joue au ballon! (...) D'ailleurs Arnaud organise beaucoup les jeux à l'extérieur: c'est lui qui téléphone aux copains* » (Sophie). Les jeunes sont beaucoup plus insistants sur cette séparation entre parents et enfants qu'ils veulent conserver : « *Je crois aussi que c'est une question de temps mais aussi d'envie, car moi j'ai pas envie de jouer avec mes parents* » (Brian). Si le jeu est difficile à partager dans certaines familles, c'est aussi parce que les parents ne pourront jamais être des partenaires similaires à ce que sont les pairs. « *Je m'imaginer pas jouer avec mon père et pourtant il aime le foot et tout mais voilà c'est pas le même délire et on serait pas nous-mêmes. Si je joue avec mon père, j'insulte pas, je le tacle pas alors qu'entre potes, tu vois, c'est pas le même délire* » (Matthieu).

Cette scission des pratiques ludiques entre parents et enfants particulièrement marquée au moment de l'adolescence, l'est plus encore autour du jeu vidéo, comme le soulignent la majorité des parents interrogés : « *Eh non, on n'est pas jeux vidéo, ça nous dit rien. Ce n'est pas qu'on a quelque chose contre, c'est que ça ne nous dit rien* » (Sophie). La différence qualifiée de « générationnelle » est ainsi parfois évoquée comme un facteur explicatif de cette absence de jeu partagé : « *On joue aux jeux vidéo surtout et mes parents détestent ça! Comme moi j'aime pas les jeux de société et les jeux de cartes parce que c'est chiant tu restes assis et tout. Et puis je vois pas mon père ou ma mère danser du hip-hop [sur Just Dance]! (rires)* » (Bruno).

Dans ces argumentations, les jeux vidéo sont particulièrement pointés du doigt et la distance avec le monde parental est sciemment maintenue par les adolescents. « *Bah... j'avoue c'est vrai, on joue pas avec nos parents, mais moi je pense que c'est à cause des jeux vidéo. Tu*

*vois, je joue qu'à ça ou alors je vais faire un foot ou un basket avec mes potes au quartier. Donc mes parents, ils peuvent pas jouer avec nous»* (Brian). Au-delà de ce processus d'autonomisation, les difficultés à partager un jeu renvoient aussi à l'expérience ludique qui semble ne pas pouvoir prendre le même sens avec les parents qu'entre pairs. «*Je sais pas, en fait, moi, je veux bien être avec mes parents pour regarder la télé ou parler avec eux et qu'ils viennent me voir jouer en club mais pas jouer avec eux parce que les jeux vidéo c'est un truc que je partage avec mes potes ou mon frère»* (Romuald).

Les parents étant de plus en plus joueurs eux-mêmes, cette séparation des pratiques ne tient pas tant d'un effet générationnel que de l'affirmation d'une distinction par les adolescents eux-mêmes. De leur point de vue, le jeu vidéo est avant tout une pratique de jeunes, même si certains adultes s'y intéressent, voire s'y passionnent : «*En fait, y'a des jeux qui font vieux comme le scrabble, tu vois, alors que les jeux vidéo c'est pour les jeunes même si je sais que des fois y'a des adultes qui jouent comme Tonton Ibou (35 ans)»* (Romuald). Ce qui est en jeu dans le jeu vidéo est une appartenance revendiquée au monde de l'adolescence, une marque d'autonomisation des enfants par l'affirmation d'un goût spécifique et singulier. Aux yeux des plus âgés des enfants, il est difficile donc, voire impossible, pour les parents de rentrer dans cette communauté de joueurs et d'en adopter les normes et les façons d'«être en jeu». S'il est bien question de distinction entre générations, celle-ci se conjugue avec des questions d'appartenance à un groupe de pairs et avec ce que cela suppose de conformité et de normalités en termes de savoir-faire et de savoir-être. «*Ouais mais aussi par notre culture, je pense, car, au quartier, mes potes et tout, on joue pas avec nos parents, enfin je sais pas, c'est bizarre, tu vois, on a des potes et tout, des consoles qui font qu'on joue tout le temps entre potes. Après je sais pas.* [en s'adressant à l'enquêteur] *Toi, tu joues avec tes parents?!»* (Brian).

## LE JEU VIDÉO DANS UNE CULTURE LUDIQUE SEGMENTÉE PAR LES TYPES

À l'issue de ce rapide panorama du jeu dans l'espace domestique, il apparaît clairement que les pratiques partagées en famille ne peuvent être analysées comme un tout uniforme. Traversées par les questions d'âges, de transmission ou d'héritage de culture ludique, mais aussi de goût individuel ou de marquage d'identité sociale, elles apparaissent aussi, et peut-être en premier lieu, attachées aux jeux eux-mêmes. En effet, des variations et des distinctions fortes apparaissent à la fois au niveau du partage de pratiques et au niveau de la construction d'une culture ludique qui renvoient indéniablement aux différents types de jeux. Les jeux symboliques, les jeux avec des jouets (puzzle, jeu de construction) et les jeux extérieurs apparaissent très nettement réservés aux pratiques partagées avec les plus jeunes des enfants, voire avec les très jeunes. Les jeux de société sont aussi mentionnés comme des supports partagés assez tôt en âge, mais tout en soulignant régulièrement les modalités particulières de jeu et souvent les difficultés qu'entraînent les écarts d'âges et de compétences. Ce type de jeux prend toute sa place dès que les enfants sont en âge de rentrer dans des mécanismes de jeu plus complexes et que chacun des joueurs peut adopter cette posture ludique qui caractérise le jeu sans devoir ménager les autres. Le jeu de société apparaît ainsi comme la base ou plutôt le pilier du jeu partagé en famille, ce qui en fait presque le symbole. Ce rôle de marqueur est d'autant plus fort que c'est sur ce type de jeu que va se construire la pérennité du partage en famille et donc d'une certaine façon la culture ludique familiale. Dans ces familles où l'on continue à jouer ensemble à l'adolescence ou même à l'âge adulte, on perçoit cependant les traces d'une construction dès la petite enfance avec un intérêt, une attention et un souci du jeu des enfants.

Dans cette diversité de types de jeux, les jeux vidéo n'apparaissent pas comme un support autour duquel les familles se retrouvent. Dans les deux enquêtes, rares en effet sont celles dans lesquelles les

jeux vidéo permettent aux parents et aux enfants de partager une activité un tant soit peu prolongée ou régulière. Même lorsque les parents sont joueurs de jeux vidéo – ou d’anciens joueurs très investis – les pratiques partagées sont faibles. Le jeu vidéo des enfants se construit principalement dans la société des pairs, et se révèle en être un élément fondateur (Pasquier, 2005), indépendamment des caractéristiques sociales et des cultures ludiques des familles. Dans le domicile familial, le jeu vidéo s’inscrit ainsi fortement au sein de la fratrie où frères et sœurs partagent un goût commun, voire jouent ensemble.

Cependant, si dans la plupart des familles interrogées le jeu vidéo apparaît comme une pratique de distinction entre les générations, l’absence de pratiques communes ne signifie pas forcément que le jeu vidéo n’est pas l’objet d’une culture partagée. En effet, la culture vidéoludique se développe selon d’autres modalités, dans des participations plus « passives », plus en retrait ou à distance de la pratique commune, soit par l’observation, soit par les échanges verbaux autour de la pratique (Dajez et Roucoux, 2010a). Ces moments de pratique, où l’un est joueur et l’autre spectateur, sont tout aussi importants que les pratiques communes : les participants échangent, discutent du jeu et développent ainsi en commun une culture vidéoludique. Lorsque la structure familiale comporte une fratrie mixte, ces moments de partage sont d’autant plus importants qu’il s’agit d’occasions au cours desquelles le frère ou la sœur s’expose à des pratiques ludiques dont il est sociologiquement éloigné en termes de genre. En effet, tout comme dans le domaine du jouet, le jeu vidéo n’échappe pas à une division genrée des pratiques. De sorte que regarder sa sœur jouer aux *Sims* ou son frère jouer à *Call of Duty* sont des moments de socialisation au jeu, explicatifs parfois de pratiques et de goûts statistiquement plus rares. Par exemple, dans le cas des joueuses de jeux vidéo très compétitives, la présence d’un frère avec qui l’on jouait enfant est un élément très souvent évoqué dans la trajectoire des enquêtées (Berry, 2012). À l’inverse, le goût pour les jeux de faire-semblant, de maternage ou de « soins » chez les garçons est souvent

lié – même si c'est plus souvent passé sous silence dans les discours – à des pratiques et à des jouets partagés avec une sœur. Loin d'être négligeable, cette dynamique dans la fratrie apparaît comme une dimension centrale de la culture ludique des enfants. Préservé de la pression et des logiques conformistes des groupes de pairs, le foyer apparaît ainsi comme le lieu idéal d'une socialisation par frottement au jeu dans sa diversité.

## BIBLIOGRAPHIE

- BERRY, V. *L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes : PUR, 2012.
- BOURDIEU, P. et PASSERON, J.-C. *La reproduction : éléments pour une théorie du système d'enseignement*, Paris : Éditions de Minuit, 1970.
- COAVOUX, S., BOUTET, M. et ZABBAN V. « What we know about games. A scientometric approach to game studies in the 2000s », *Games and Culture*, online first, 2016. URL : <<http://gac.sagepub.com/content/early/2016/11/17/1555412016676661.abstract>>.
- COAVOUX, S. et GERBER, D. « Les pratiques ludiques des adultes entre affinités électives et sociabilités familiales », *Sociologie*, 7, 2, 2016, p. 133152.
- DAJEZ, F. et ROUCOUS, N. « Le jeu vidéo, une affaire d'enfants. Enquête sur le parc à jouets numériques d'enfants de 6 à 11 ans », dans S. Octobre (dir.), *Enfance et culture. Transmission, appropriation et représentation*, Paris : DEPS, 2010a, p. 85-101.
- DAJEZ, F. et ROUCOUS, N. « Le jeu vidéo, contexte familial et construction enfantine », dans S. Craipeau, S. Genvo et B. Simonnot (dir.), *Les jeux vidéo, au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy : Presses universitaires de Nancy, 2010b, p. 191-204.
- FICHEZ, E., DUBUS, A. et PAUWELS, G. « Les jeux vidéo dans l'espace familial, le point de vue des parents », dans E. Fichez et J. Noyer (dir.), *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo*, Lille, Éditions du conseil scientifique de l'université Charles-de-Gaulle Lille 3, 2001, p. 23-76.

- GLÉVAREC, H. *La culture de la chambre : préadolescence et culture contemporaine dans l'espace familial*, Paris : DEPS, 2010.
- KLINE, S., DYER-WHITEFORD, N. et DE PEUTER, G. *Digital Play – The interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montreal & Kingston : McGill-Queen's University Press, 2003.
- OCTOBRE, S. *Les loisirs culturels des 6-14 ans*, Paris : DEPS, 2004.
- OCTOBRE, S., DETREZ, C., MERCKLÉ, P. et BERTHOMIER, N. *L'enfance des loisirs*, Paris : DEPS, 2010.
- OCTOBRE, S. *Deux pouces, deux neurones : les cultures juvéniles de l'ère médiatique à l'ère numérique*, Paris : DEPS, 2014.
- PASQUIER, D. *Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité*, Paris : Autrement, 2005.
- TER MINASSIAN, H. et BOUTET, M. « Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes », *Espace populations sociétés* [En ligne], 2015/1-2 | 2015. URL : <<http://eps.revues.org/5989>> ; DOI : 10.4000/eps.5989

## PROFILS DES ENQUÊTÉS

- Alice, 27 ans, étudiante, 1 garçon (6 ans), 1 fille (3 ans), conjoint enseignant, Seine-Saint-Denis, famille recomposée
- Antoine, XX ans, employé de mairie (éboueur), 2 garçons (16 et 17 ans), conjointe femme de ménage, Val d'Oise, famille nucléaire
- Armand, x ans, ludothécaire, deux filles (x et x ans), conjointe enseignante, Yvelines, famille nucléaire
- Aurélië, 39 ans, sans emploi, deux filles (15 et 17 ans), conjoint chef d'entreprise, Yvelines, famille recomposée
- Bernard, 54 ans, maître de conférences, 2 filles (10 et 15 ans), conjointe enseignante en collège, Paris, famille nucléaire
- Brian, 16 ans, lycéen, 1 frère (13 ans), mère sans emploi, père employé de mairie (voirie), Val d'Oise, famille nucléaire
- Bruno, 17 ans, lycéen, 1 frère (16 ans), mère femme de ménage, père employé de mairie (éboueur), Val d'Oise, famille nucléaire
- Christiane, 42 ans, pédiatre, 1 fille (8 ans), Val de Marne, famille mono-parentale

- Gabrielle, 31 ans, kinésithérapeute, 2 filles (6 et 5 ans), conjoint kinésithérapeute, Ille et Vilaine, famille nucléaire
- Joachim, 14 ans, collégien, fils unique, mère psychothérapeute, Paris, famille recomposée
- Louise, 38 ans, vendeuse, 1 garçon (7 ans), 1 fille (11 ans), conjoint mécanicien, Charente-Maritime, famille nucléaire
- Lucie, 10 ans, collégienne, 1 sœur (17 ans), mère enseignante en collège, père enseignant-chercheur, Paris, famille nucléaire
- Marie, 35 ans, agent immobilier, 2 filles (6 et 16 ans), conjoint attaché commercial, Gironde, famille nucléaire
- Marion, 15 ans, collégienne, une sœur (10 ans), mère enseignante en collège, père enseignant-chercheur, Paris, famille nucléaire
- Marjorie, 34 ans, éducatrice jeunes enfants, 1 garçon (9 ans), 1 fille (6 ans), conjoint professeur des écoles, Hauts-de-Seine, famille nucléaire
- Matthieu, 16 ans, lycéen, 1 frère (17 ans), mère femme de ménage, père employé de mairie (éboueur), Val d'Oise, famille nucléaire
- Pierre, 42 ans, mécanicien, 1 garçon (7 ans), 1 fille (11 ans), conjointe vendeuse, Charente-Maritime, famille nucléaire
- Roland, 42 ans, sans emploi, 1 garçon (11 ans), 1 fille (14 ans), Côtes d'Armor, famille monoparentale
- Romain, 49 ans, employé de mairie (voirie), deux garçons (13 et 16 ans), conjointe sans emploi, Val d'Oise, famille nucléaire
- Romuald, 13 ans, lycéen, 1 frère (16 ans), mère sans emploi, père employé de mairie (voirie), Val d'Oise, famille nucléaire
- Sophie, 45 ans, consultante en formation, 1 garçon (16 ans), conjoint Webmaster, Paris, famille nucléaire
- Sylvain, 34 ans, professeur des écoles, 1 garçon (9 ans), 1 fille (6 ans), conjointe éducatrice jeunes enfants, Hauts-de-Seine, famille nucléaire
- Sylvie, 37 ans, femme de ménage, 2 garçons (16 et 17 ans), conjoint employé de mairie (éboueur), Val d'Oise, famille nucléaire



PARTIE 2

**Biographies de joueurs et construction de soi**



---

# DE AGE OF EMPIRES À LEAGUE OF LEGENDS: TRAJECTOIRES ET SOCIALISATIONS VIDÉOLUDIQUES DES « GAMEUSES » DE 4 À 18 ANS

JESSICA SOLER BENONIE

*J'ai toujours joué aux jeux vidéo, ça a commencé avec mon père et mon frère sur ordinateur, après au collège j'ai arrêté [...]. Ça le faisait pas trop avec les copines, je jouais en cachette chez moi avec ma gameboy, j'ai repris après avec mon premier copain qui m'a mise à WOW (Loly<sup>1</sup>).*

**C**e *verbatim* résume, en quelques mots, le propos de ce chapitre qui regroupe ici trois domaines de recherche: la question du genre, des socialisations et des jeux vidéo. Ce trio thématique, peu traité dans les études francophones, est abordé au regard des trajectoires et des biographies de « gameuses »<sup>2</sup>.

Depuis une dizaine d'années, la littérature ayant comme objet les jeux vidéo en sociologie ou, plus généralement en sciences humaines et sociales, commence à être étoffée. Sous divers angles, elle participe à légitimer ce sujet pour s'instituer en tant qu'objet d'étude à part entière (Rufat et Ter Minassian, 2011). De nombreux

---

1. L'ensemble des prénoms et des pseudonymes de jeu des enquêtées ont été anonymisés. Loly est âgée de 39 ans et vit en concubinage en périphérie d'une grande ville française. Elle est actuellement à la recherche d'un emploi dans le secteur commercial et est titulaire d'un BTS dans ce domaine.

2. Ce terme est directement tiré du qualificatif que les femmes utilisent pour se définir comme joueuses de jeux vidéo. Il vient de l'anglais « game » (jouer) et traduit une pratique ludique soutenue en opposition des habitudes de jeu désignées comme plus « casual » (occasionnelles).

travaux se sont ainsi penchés sur les usages des technologies vidéoludiques. Certains d'entre eux reviennent sur les joueurs, et ce, dans la volonté de caractériser leurs pratiques et les différents enjeux socio-culturels qu'elles sous-tendent (Berry, 2012 ; Boutet, 2012).

Le masculin de « joueur » est ici utilisé sciemment pour qualifier la population vidéoludique. En effet, si les données quantitatives généralistes sur le jeu vidéo, issues d'enquêtes universitaires ou d'organismes privés, montrent une réelle diversité de pratiques en termes de genre, l'essentiel des travaux francophones se centre sur les hommes. La focale masculine semble induite par les choix empiriques réalisés. La composition des échantillons, les jeux considérés dans les enquêtes et la difficulté d'accès empirique aux joueuses conduisent à la mise à mal du principe de mixité dans les témoignages et, *in fine*, à un androcentrisme des études. Comme soulevé par Jenkins et Cassell (1998), ce dernier se comprend aussi par le fait que les chercheurs sur ces thématiques sont en grande partie des hommes qui ont non seulement tendance à s'intéresser à des genres où les joueurs masculins sont surreprésentés, mais également à moins interroger les joueuses.

L'analyse des jeux vidéo au prisme du genre reste donc encore minoritaire. Pourtant, des objets déjà traités peuvent révéler de nouvelles facettes si l'on s'équipe des lunettes du genre ; à l'image de ceux analysant l'insertion des femmes dans des milieux et des pratiques dominés par les hommes (Collet, 2006, Gardey, 2003, Zolesio, 2012). Ce constat invite à appliquer plus largement cette approche dans les études sur les jeux vidéo.

Nous ne sommes pas non plus face à un vide absolu et une absence d'intérêt pour ce sujet. En effet, un article et un ouvrage novateurs écrits et dirigés par Fanny Lignon (2013, 2015) ont récemment ouvert la voie vers l'approfondissement du genre et des jeux vidéo. Toutefois, il semble qu'un réel manque subsiste dans les travaux francophones, notamment concernant la prise en compte des joueuses de jeux vidéo. Qui sont-elles ? Comment et à quoi jouent-elles ? Quels

sont leurs différents types de pratiques? Ce chapitre ne prétend pas revenir sur l'ensemble des aspects, biographiques et pragmatiques, de la pratique des *gameuses* de jeux vidéo. L'essentiel des axes traités ici se centre sur les périodes de la petite enfance à l'adolescence de *gameuses* de jeux vidéo. Le principal enjeu est de comprendre, à travers les souvenirs des enquêtées, les différentes étapes de leur engagement dans la pratique vidéoludique.

### SE SOUVENIR D'UNE PRATIQUE « NATURALISÉE » : RETOUR SUR L'ÉCHANTILLON ET LA DÉMARCHE EMPIRIQUE

Notre propos se focalise sur les problématiques soulevées par les trajectoires vidéoludiques des *gameuses* de la petite enfance jusqu'à leur entrée dans l'âge adulte. L'échantillon est composé de 20 *gameuses*<sup>3</sup> âgées de 18 à 39 ans. Elles jouent au minimum 3 heures par jour en moyenne<sup>4</sup> à un ou plusieurs jeux en ligne avec une préférence majoritaire pour le jeu *League of Legends*<sup>5</sup> (15 sur 20). Le choix de se centrer sur les jeux en ligne se justifie par ses caractéristiques intrinsèques : le temps alloué aux parties et les interactions (jeux en équipes). Toutefois, ces critères de sélection restent nuancés par nos observations des usages. Sur le terrain, les pratiques ne sont pas uniformes mais plurielles, oscillant entre des jeux en ligne et d'autres, pourtant tout aussi fréquents, identifiés par les *gameuses* comme plus « occasionnels ».

---

3. Toutes cisgenres et hétérosexuelles (ce qui constitue un biais de poids dans la représentativité de l'échantillon).

4. À l'âge adulte, les *gameuses* jouent essentiellement le soir en semaine (temps de jeu qui vient remplacer celui de la télévision) et les week-ends. Les temporalités allouées à la pratique restent variables, comme nous allons le voir tout au long de ce chapitre et sont en lien étroit avec les événements biographiques.

5. *League of Legends* est un jeu en ligne gratuit sur ordinateur, datant de 2009, développé et édité par Riot Games. De type MOBA (*multiplayer online battle arena*: arène de bataille en ligne), il se joue principalement en équipe et consiste à conquérir le territoire adverse dans un temps limité.

Il sera toutefois peu question des jeux en ligne ici. Pour la plupart des femmes interrogées, lorsqu'elles étaient petites filles, l'offre vidéoludique ne ressemblait pas à celle d'aujourd'hui. Les dispositifs techniques et les connexions « haut débit » se sont démocratisés tout au long de leur vie. Acquisitions et appropriations ont donc été faites par les *gameuses* au fur et à mesure des évolutions techniques depuis leur petite enfance et elles continuent à l'âge adulte. Leur répertoire ludique se divise en deux pans : les jeux légitimes et ceux identifiés comme plus « honteux/occasionnels ». Cette dualité reste présente à toutes les étapes des récits, à l'image des confessions de Serid<sup>6</sup> qui, après trois entretiens, avoue à voix basse avoir joué aux « *SIMS*<sup>7</sup> ». Ces précisions sont associées à des périodes de socialisation précises et communes aux parcours des *gameuses*, que nous détaillerons par la suite.

« *J'ai toujours joué aux jeux vidéo* » est un *verbatim* qui revient de manière systématique chez les *gameuses*. Cette affirmation, empreinte de certitude et de spontanéité, est révélatrice de plusieurs dimensions. Faire appel aux souvenirs des enquêtées n'est pas une tâche aisée d'autant plus quand le sujet étudié, ici la pratique des jeux vidéo, est naturalisé. Les femmes de l'échantillon ont en effet des difficultés à revenir aux origines de leurs pratiques. Jouer aux jeux vidéo apparaît comme totalement incorporé, du registre de l'évidence. Nous sommes face à des reconstructions de contextes *a posteriori*. Afin de déclencher les discours, une entrée par les objets et les machines a été privilégiée. Les récits artéfactuels offrent des prises intéressantes. En effet, personnaliser les souvenirs dans les machines vidéoludiques déclenche la mémoire des *gameuses* qui semble être sauvegardée dans les dispositifs techniques au sens large : consoles, titres joués et parfois même sensations éprouvées à l'utilisation des

6. Serid a 34 ans et travaille dans le secteur du commerce. Elle vit en couple avec un homme, en périphérie d'une grande ville française. Elle est titulaire d'un baccalauréat professionnel dans les arts du spectacle.

7. Jeux de poupées virtuelles où le but est de construire sa vie (travail, conjugalité, sociabilité).

manettes. Revenir avec elles sur les pratiques enfantines, adolescentes et adultes produit autant d'indices pour comprendre les temporalités des pratiques qui n'apparaissent pas linéaires, mais tortueuses.

De manière générale et commune à tous les discours, on peut cependant voir qu'elles distinguent trois périodes de jeux : l'enfance (4 à 10 ans), l'adolescence (11 à 15 ans) et l'entrée dans l'âge adulte (15 à 20 ans). Ces périodes sont fortement liées aux moments de socialisations scolaires : primaire, collège et lycée. Elles recouvrent, nous y reviendrons, divers facteurs : les temporalités vidéoludiques, l'écologie de la pratique et les contextes sociaux d'initiation et d'exercice. Toutes les enquêtées soulignent la présence de la pratique des jeux vidéo tout au long de leur vie. L'entrée privilégiée afin de dater le commencement de la pratique est le premier jeu joué.

Cette introduction des discours par le premier jeu montre que les *gameuses* commencent, pour les plus précoces, leurs premières initiations aux technologies vidéoludiques vers 4 ans. Cet âge est bien évidemment tributaire des conditions économiques et géographiques des foyers. Serid confie ainsi sa difficulté à accéder aux machines durant son enfance. Issue d'une fratrie de 4 enfants avec des parents vivant des minimas sociaux, dans un village isolé des infrastructures urbaines classiques (commerces, culture) et à 250 kilomètres d'un magasin de jeux vidéo, elle précise : « *On a eu la PlayStation deux ans après tout le monde, le temps que ça arrive vers chez nous et moins cher sur le \** [numéro du journal de vente d'occasion entre particuliers] ». »

Cette difficulté d'accès est liée au début de la démocratisation des machines qui, à l'époque (1989), est à son commencement. Les variables économiques et géographiques expliquent, comparativement aux autres enquêtées, l'accès relativement tardif aux technologies. La concordance entre le capital économique des foyers et l'engagement dans la pratique est prégnante. Une autre variable apparaît également importante dans l'accessibilité aux technologies : la profession du père. Il demeure l'initiateur majoritaire et le principal pourvoyeur de matériel. Nombre d'enquêtées racontent la passion de ce dernier pour

l'informatique. Ce passe-temps va au-delà du loisir puisque nos enquêtées (11 sur un total de 20) ont un père qui travaille dans une branche professionnelle liée à ce domaine. Ainsi, l'accès paternel aux dispositifs informatiques facilite l'introduction dans les foyers des *gameuses*, au rythme des avancées technologiques, des ordinateurs et de leur évolution.

Quand le père n'apparaît pas comme le principal moteur des premières années de la pratique, le poids de la fratrie est déterminant. En effet, c'est également par la figure du frère que la passion s'effectue dans les récits des *gameuses*. Toutefois, il est intéressant de noter que, dans ce cas précis, la possession du patrimoine vidéoludique n'est jamais féminine, mais inscrite dans le partage entre frère et sœur. L'acquisition n'est pas pour autant égalitaire. Les *gameuses* ne sont que rarement les uniques propriétaires du patrimoine vidéoludique, contrairement à leurs frères. Comme les « habits trop petits » (Pasquier, 1999), les jeux vidéo se transmettent en général du frère à la sœur. Concernant les contextes d'arrivée des technologies ludiques, les fêtes familiales (Noël et anniversaires) sont des occasions d'enrichir l'étendue des possessions en termes de machines et de jeux.

Ainsi, l'essentiel de l'initiation de 4 à 10 ans passe par les hommes de la famille. Elle se caractérise non seulement par l'accès aux outils vidéoludiques, mais également par la transmission de savoirs accompagnant les premières découvertes des univers virtuels. Deux auteurs font les mêmes observations dans le domaine des pratiques culturelles. Sylvie Octobre (2011) souligne ainsi l'importance du cercle familial dans la transmission des pratiques culturelles. Olivier Donnat, avec la figure du « passeur », insiste sur l'importance de la famille : « une personne de référence dotée de compétences ou de valeurs nouvelles en regard de celles du milieu familial » (Donnat, 2009, 103).

Le jeu vidéo dans son rapport immédiat à la technique n'échappe pas à la règle de la référence familiale. Gtan<sup>8</sup> illustre ces dynamiques avec un père commercial en informatique qui ne cessera de mettre à jour le parc informatique du foyer : « *C'était son boulot à mon père, il nous a emmené le premier ordinateur à la maison, il jouait avec mon frère et moi, on partageait ça tous les trois.* » Pour autant, à l'intersection des travaux de Sylvie Octobre et d'Oliver Donnat, la filiation vidéoludique est faite d'influences diverses. Le groupe des pairs ou un membre de la famille élargie peut jouer un rôle semblable à celui de la sphère familiale dans les premiers pas vidéoludiques des *gameuses*. Néanmoins, ce cas de figure d'initiation intervient généralement de manière plus tardive (entre 9 et 12 ans) et correspond aux premières sorties chez des amis. Au sein du groupe des pairs, les partenaires de jeux, comme à la maison, sont essentiellement des garçons qui possèdent et promeuvent les technologies. Ils encouragent à la manière des pères et des frères la pratique enfantine des femmes. À l'image du récit d'Acha<sup>9</sup>, qui se souvient très nettement de la première fois où elle a approché une PlayStation : « *J'avais 12 ans c'était chez un copain à Noël, ça a pas loupé, j'ai demandé une Play.* » Ainsi, entre 4 et 12 ans, la passation des technologies reste donc essentiellement masculine.

Pères, frères et amis sont présents dans le discours des *gameuses*. Une figure apparaît alors invariablement absente dans les rapports à la culture vidéoludique : les mères. Elles sont évoquées et intégrées dans le rapport à la pratique seulement après une interrogation précise à ce sujet. Contrairement aux pères, les mères de famille sont décrites comme ayant peu d'intérêt pour les jeux vidéo. L'investissement des mères dans les biographies ludiques est anecdotique et passif. Se pencher en détail sur les positions socioprofessionnelles de ces mères

---

8. Gtan a 30 ans, elle est mariée à un homme et a un enfant. Elle est enseignante et a fait des études dans le secteur des sciences humaines et sociales (bac+8).

9. Acha a 21 ans, elle est actuellement à la recherche d'un emploi. Elle a un enfant et vit avec ce dernier en zone rurale.

et leur rapport aux technologies nuance et complexifie leur rôle qualifié parfois de « régulatrices » (Peyron, 2013). Dans nos données, là où le père apparaît parfois comme compagnon de jeu et toujours comme décisionnaire originel permettant l'accès aux machines, la mère est ramenée à des fonctions d'encadrement de la pratique. Durant l'enfance, la posture de régulatrice est décelable par le rapport à la scolarité, où la seule condition requise qui autorise le temps de jeu est des devoirs « bien faits ».

Loin d'être des policières de la pratique des jeux vidéo, les mères semblent ne manifester que peu d'intérêt pour les mondes virtuels et leurs supports. Les métiers exercés par certaines témoignent pourtant d'un côtoiement quotidien avec les ordinateurs (40% de l'échantillon<sup>10</sup>). La catégorie socioprofessionnelle et le faible taux d'obtention de diplôme, généralement établis comme variables explicatives des rapports distanciés aux pratiques informatiques, ne semblent pas fonctionner pour les jeux vidéo. L'incompréhension et l'absence d'intérêt caractérisent tout autant la position des mères des *gameuses*, comme l'illustre l'anecdote de Gtan : « *un après-midi on avait laissé le jeu tourner, on avait pas sauvé, on avait quasiment fini un jeu trop dur, mon frère et moi on était à l'école et ma mère a débranché la console en passant l'aspirateur (soupir), à notre retour on était désespéré, elle a pas compris l'importance du truc* ». Ces observations confirment pleinement ce que des travaux en sociologie de la culture avaient déjà noté : un rapport distancié des mères à l'informatique et une prise en charge de ce domaine au sein du foyer par les pères (Pasquier 2005).

---

10. Le niveau de diplôme des mères s'étend du brevet à bac +2. Elles exercent des activités dans les domaines de l'administration, du commerce et dans le secteur médical.

## JOUER AUX JEUX VIDÉO : UNE PRATIQUE ENFANTINE CHRONOPHAGE QUI SE PARTAGE DANS LE CERCLE DES HOMMES

Les données recueillies sur l'initiation aux technologies donnent peu d'éléments à propos des contextes d'utilisation des jeux vidéo par les femmes. Comme nous l'avons vu, l'essentiel de la pratique des filles, qui deviendront des *gameuses* par la suite, se fait sur ordinateur par l'intermédiaire de passeurs masculins. Les temps de jeu alloués demeurent égaux dans la fratrie durant l'enfance et la préadolescence. La seule exigence qui puisse limiter la pratique vidéoludique et qui émane majoritairement des mères est l'investissement scolaire. Le temps de jeu durant la semaine succède généralement au retour de l'école et dure jusqu'au début de la soirée, entrecoupé de moments consacrés à la prise des repas et aux devoirs. Les instants vidéoludiques hebdomadaires sont alors partagés entre frères et sœurs qui, tour à tour, s'échangent les manettes, passant ainsi de joueurs et joueuses à spectateurs et spectatrices.

À ce temps fraternel et sororal s'ajoute celui des week-ends durant lesquels les hommes plus âgés (père, oncles) rejoignent les parties. C'est essentiellement durant ces moments que les *gameuses* de 4 à 11 ans jouent pendant l'enfance et le début de l'adolescence. Ces instants ludiques sont ainsi marqués par des autrui significatifs qui accompagnent la pratique et son apprentissage. Oncles, frères, père mais aussi parfois amis sont présents dans les récits des *gameuses*. Elles décrivent ces moments de partage de l'activité comme des instants privilégiés avec « les passeurs » en question.

Les jeux vidéo et les apprentissages indispensables qu'ils induisent s'inscrivent donc dans un loisir familial et plus rarement entre proches. Les *gameuses* insistent sur cette dimension dans le récit de leurs premiers pas vidéoludiques. C'est avant tout le désir d'avoir une activité commune avec le ou les passeurs qui semble avoir enclenché l'adoption de ce loisir. Le rôle des parents dans les rapports à la culture a déjà été souligné dans de nombreux travaux de sociologie des prati-

ques culturelles. Cependant, peu l'analysent sous l'angle de la socialisation genrée. Sylvie Octobre montre le poids des parents dans « les transmissions culturelles face à leurs filles et leurs fils et la définition des périmètres culturels des unes et des autres, non pas seulement en termes de position dans un univers culturel mais de trajectoires culturelles de la fin de l'enfance à la grande adolescence » (Octobre, 2011). Ceci s'applique ici aux *gameuses* de jeux vidéo en ligne, qui vont continuer de jouer à l'âge adulte. Toutefois, l'auteure souligne également le rôle des mères qui peut peser dans l'adoption de certains loisirs. Ici, pour les jeux vidéo, il demeure inexistant avec une transmission qui émane des pères, mais qui s'opère indifféremment entre filles et fils.

La dimension collective et familiale de la pratique des jeux vidéo se matérialise également dans les souvenirs des espaces de jeu. Toutes racontent comment le poste informatique est tourné dans les foyers vers une utilisation partagée. L'espace de jeu n'est jamais individuel et se situe dans les pièces communes des lieux de vie aménagés pour renforcer une certaine immersion. Des sièges délimitent l'espace informatique, centrés vers l'écran de l'ordinateur. Quand le coin informatique n'est pas délimité par des meubles dédiés (chaise du bureau, disposition en angle) et intégré dans le salon, il peut être légèrement et volontairement en retrait (en haut d'une mezzanine, par exemple). La disposition du lieu semble dans les deux cas pensée pour offrir des conditions matérielles propices à la mise à l'écart de l'activité : concentration et isolement sonore (casques), mais aussi physique du reste de la maison. À l'arrivée des consoles de salon (7 à 11 ans), il est remplacé par un écran informatique ou migre vers le téléviseur du foyer, modifiant ainsi le rapport à la pratique. Dès lors, on assiste à un effacement progressif des pères, dont la pratique semble de moins en moins diversifiée que celle de leurs enfants. L'évolution des technologies vidéoludiques vers les supports consoles (salon et portable) ne semble pas susciter, pour eux, le même intérêt avec une pratique qui reste majoritairement cantonnée à l'ordinateur. La séparation des espaces de jeu ne signifie pas pour autant une utilis-

tion plus individuelle. En effet, malgré des préférences différenciées et la multiplication des lieux, les pratiques enfantines demeurent caractérisées en majorité, au cours de la petite enfance, par le partage dans le cadre d'une activité familiale.

Les principaux titres les plus cités sont à ranger du côté des classiques des jeux de rôles et de stratégies : *Age of Empires*<sup>11</sup>, série des *Ultima*<sup>12</sup> et des *Final Fantasy*<sup>13</sup>. Poursuivant la même logique, les titres phares gravés dans la mémoire des *gameuses* sont souvent associés à leur père, leurs frères ou plus généralement au passeur masculin à l'origine de leur découverte. Ces premiers jeux semblent conditionner, en grande partie, la construction de leur goût en matière de *gameplay* et de narrations vidéoludiques. Elles plébiscitent ces jeux pour la réflexion qu'ils offrent en termes d'énigmes à résoudre et de possibilités d'implication pour les spectateurs des parties. À ce sujet, Serid évoque le duo qu'elle forme avec sa petite sœur l'accompagnant pendant ces heures sur un jeu, carnet de notes à la main, l'aidant à retenir les nombreuses informations nécessaires à l'avancement dans *Final Fantasy 9* : « *je jouais avec ma sœur, on fouillait tous les recoins du jeu, elle prenait des notes, c'est pas facile de retenir tout à l'époque y'avait pas de guide on faisait ça façon artisanale* ». Un terreau sentimental semble subsister en matière de jeu mettant en scène des univers fantastiques où l'exploration, les énigmes, le *farming*<sup>14</sup> et les collections

---

11. *Age of Empires* est un jeu dit « historique » sorti sur Windows et Mac Os en 1998 et développé par Ensemble Studios, qui consiste à faire évoluer une civilisation à travers les différents âges. Le but est de collecter des ressources et de construire des infrastructures afin d'assurer la prospérité des civilisations.

12. Série de jeux de rôle parus entre 1981 et 1999 sur ordinateur (développé par Origin Systems), mettant en scène des univers médiévaux fantastiques.

13. Série de jeux de rôle à succès actuellement produite par Square Enix qui démarre au Japon en 1987 et qui se déclinera sur de multiples supports (consoles portables et de salon, ordinateurs). De nombreux mécanismes de jeux y sont récurrents : collecte de ressources, rébellions, dimension philosophique, références médiévales fantastiques.

14. De l'anglais *to farm* (cultiver), qui signifie passer des heures à faire évoluer son personnage et ses capacités par des actions répétitives.

sont au cœur des dynamiques de jeu. Le souvenir et cet attachement se traduit parfois par un temps de jeu « *revival* », où les *gameuses* décident de rejouer au jeu phare de leur enfance : « *j'ai commencé aussi par Day Of the Tentacle*<sup>15</sup> et je viens de le racheter sur Steam<sup>16</sup> aujourd'hui pour le refaire » (Gtan).

En cas d'absence de disponibilité dans la sphère familiale des machines, la découverte est plus tardive (8 à 10 ans) et ne part pas des parents, mais des *gameuses* elles-mêmes. Elle est assurée par la constitution du groupe des pairs concomitant aux débuts de la socialisation scolaire. Elle reste invariablement masculine. Ce même mécanisme reste observable dans les familles avec une fille unique. Outre cette prise en charge masculine du média, il est intéressant de voir comment l'adoption de pratiques investies par les hommes n'est pas totale ni continue. Une période est spécialement marquante dans les trajectoires des *gameuses* et traduit un basculement vers « le monde des filles ». En effet, suivre les différentes trajectoires des *gameuses* permet de mesurer la force de la socialisation différenciée et ses répercussions dans les rapports à la culture influant directement la construction individuelle des goûts.

## **LE COLLÈGE : INTÉGRATION RATÉE, CLANIQUE ET OBLIGATOIRE DANS LE « MONDE DES FILLES »**

La scolarisation des femmes de notre échantillon constitue les repères temporels dans les souvenirs qu'elles ont de leur trajectoire de joueuse. Une certaine rupture semble s'opérer avec l'arrivée au collège. Toutes soulignent en effet les nombreuses difficultés traversées durant cette période annonciatrice d'un pivot vers l'adolescence. Le changement d'environnement scolaire et les diverses mutations

---

15. Day of the Tentacle est un jeu vidéo d'aventure sur ordinateur dit *point-and-click* (pointer-cliquer pour avancer) développé et publié par LucasArts en juin 1993.

16. Steam est une plateforme en ligne développée par Valve et disponible depuis septembre 2003. Elle permet d'acheter et de jouer à des jeux vidéo.

induites entraînent des évolutions dans la pratique des jeux vidéo des *gameuses* entre les âges de 11 à 15 ans. Ces mutations sont principalement dues aux changements géographiques qui engendrent une recomposition du groupe des pairs, plus ou moins importante selon les cas. De manière générale, les enquêtées soulignent avoir été confrontées durant cette période à la nécessité de « faire groupe » afin d'éviter l'isolement.

Le collège constitue, dans leur discours, un espace où les affinités et le groupe des pairs subissent des changements. L'arrivée de nouvelles personnes engendre l'affaiblissement, voire la disparition des cercles amicaux enfantins. Ils sont logiquement liés à l'intégration d'un nouvel établissement scolaire, souvent synonyme de changement spatial et de dispersion des groupes issus des classes primaires. Dès lors, la pratique des jeux vidéo jusqu'alors familiale ne semble pas glisser vers un partage avec le groupe amical. Des mutations familiales, notamment en cas de divorce et de garde partagée, peuvent aussi modifier la densité de la pratique.

Le rapport aux technologies vidéoludiques n'est pas le seul à connaître des variations avec l'arrivée au collège. Ce passage est également révélateur d'autres logiques, plus générales, avec l'ensemble des pratiques culturelles qui se diversifient. Il est intéressant de voir comment s'opèrent ces ajustements dans les palettes d'activités et les mécanismes qui encouragent ou freinent la construction des goûts en matière de culture. Pendant cette période, le rôle du père comme passeur culturel s'estompe au profit de l'influence du groupe d'appartenance. Arriver dans un nouvel endroit suppose, pour elles, des ajustements en matière de culture, et ces derniers sont révélateurs de logiques de genre.

Les *gameuses* décrivent avec une certaine violence le passage du primaire au collège. Les principaux arguments tournent autour de l'injonction à intégrer le « groupe des filles ». Ainsi, au début de l'adolescence, la liberté dans les choix affinitaires (choix des amis) semble subir un certain nombre de « pressions de genre ». Toutes les

enquêtées racontent la scission observée et ressentie entre le groupe des filles et des garçons à l'arrivée en classe de sixième. Elles décrivent cette séparation comme « obligatoire ».

Cette injonction affinitaire genrée peut se résumer avec ces mots : « *j'ai essayé, vraiment, [d'entrer dans le groupe des filles] mais j'ai pas tenu* » (Ashe<sup>17</sup>). Les femmes décrivent toutes un certain effort consenti en cédant, temporairement et avec plus ou moins de succès, à l'exigence d'intégration dans ce qu'elles nomment « le groupe des filles ». La variable choisie pour attester de ces relations est essentiellement temporelle : le temps passé au domicile des amies (hors collège), les personnes accompagnées lors des pauses scolaires (repas de midi, récréation).

Le réseau amical est constitué d'un faible nombre d'amies (duos, trios) avec qui est partagé le sentiment d'être en marge des « autres filles ». Cette impression d'être en décalage vis-à-vis de ce qui est présenté comme la norme semble au cœur de la constitution de ces petits groupes. Les éléments provoquant cette réaction de rejet sont pluriels. Les *gameuses* font référence à des attitudes renvoyant à des stéréotypes de genre qui prennent vie dans leurs souvenirs principalement autour de « la culture des sentiments » (Pasquier, 1999). Sylvie Octobre parle quant à elle de « dimension relationnelle » caractérisant les amitiés entre filles : « les filles discutent avec leurs amies [...] sentiments, problèmes, modifications du corps et de la sexualité » (Octobre, 2011, 18).

Les *gameuses* se décrivent elles-mêmes en opposition à cette logique avec des réactions qui se manifestent par un profond manque d'intérêt pour les attitudes et les goûts culturels qu'elles attribuent au « groupe des filles ». Idril revient ainsi dans son entretien sur ce sentiment d'éloignement de cette catégorie et sa mise à l'écart : « *les autres filles, celles qui se maquillent, qui se pomponnent, qui parlent*

---

17. Ashe a 23 ans ; elle vit avec son conjoint en périphérie d'une grande ville française. Après l'obtention d'un baccalauréat scientifique, elle travaille comme ouvrière dans le secteur du bâtiment.

*toujours de machin de truc de beauté, de ragots et de garçon. Là, ça va maintenant qu'on est adulte, mais au collège c'était l'enfer, j'avais rien à leur dire*» (Idril)<sup>18</sup>.

Plus que sous la forme d'une attitude générale, cette tentative avortée de rejoindre le « groupe des filles » est visible dans les rapports à la culture. Mais quels en sont les marqueurs ? La pratique des jeux vidéo est justement révélatrice de ces mutations culturelles à l'âge du collège. Une mise en pause s'opère durant cette période avec des densités de titres joués (en termes quantitatifs) qui se font de plus en plus faibles. L'absence de partage entre pairs semble constituer le principal facteur de cette baisse d'activité. Les supports privilégiés de 11 à 15 ans sont caractéristiques de ce délaissement provisoire. Dans les pratiques de jeu, les consoles portables deviennent alors majoritaires. Les titres sont eux aussi moins nombreux avec en moyenne un jeu phare par an<sup>19</sup>.

La période du collège est manifeste du passage d'une pratique caractérisée par le partage familial et entre pairs à une pratique plus individuelle, retranchée dans la chambre ou pendant les transports. Les amis ne sont pas dans la régularité de ce loisir, ce qui entraîne un certain isolement vidéoludique des *gameuses*. En effet, dans les petits groupes de filles, qui constituent les principales interactions amicales, elles sont les seules à jouer aux jeux vidéo. Par ailleurs, il est intéressant de constater l'absence de volonté de leur part de devenir prescriptrice à leur tour envers leurs amies. Selon elles, la rareté des filles jouant aux jeux vidéo explique cette volonté de passer leur pratique sous silence. Révéler l'expérience de *gameuses* qu'elles ont acquise leur apparaît alors comme prendre le risque de se distinguer là où, durant la période du collège, il s'agit plutôt de se fondre dans la masse. Ainsi, la construction des identités genrées est soumise à des tensions et à la pression de deux groupes distincts qui ne se mélangent pas : les

---

18. Idril a 26 ans et vit avec son conjoint dans une ville de taille moyenne (50 000 habitants). Après une licence de lettre, elle obtient un poste dans la documentation.

19. Voir le portrait d'Arya en fin de chapitre.

filles et les garçons. « *J'étais à la cantine, un garçon parle d'un jeu que j'avais fait, je le débloque et il me répond: « attends tu vois de quoi je parle? » Je me souviendrai toujours du choc dans ses yeux.* » (Gtan évoquant une scène marquante en classe de quatrième.)

Les titres qui traversent cette période sont eux aussi révélateurs de tensions entre ces deux mondes identifiés comme différents, avec des aventures vidéoludiques clairement classées du côté des *girls games*. Les *gameuses*, sous le registre de la délicate confiance, et après les avoir passés sous silence dans les titres recensés lors des premiers entretiens, citent des jeux qu'elles considèrent comme « honteux ». Le plus fréquent est les *SIMS*<sup>20</sup>, qui consiste à faire vivre des personnages dans la vie et ses tâches quotidiennes. L'éloignement avec les univers médiévaux fantastiques évoqués plus haut (*Final Fantasy*, *Age of Empires*, *Ultima*) est donc grand. Outre la problématique évidente de légitimité culturelle que ce type de titre cristallise, il est intéressant de mettre en relation son utilisation à la période de tension de genre traversée par les adolescents de 11 à 15 ans. Les travaux de Fanny Lignon (2013) sur les pratiques adolescentes montrent en effet que la différenciation entre les filles et les garçons en matière de préférences d'univers est déjà prégnante à cet âge<sup>21</sup>. Les *SIMS*, sorte de jeu de poupées virtuelles, semble être un des indicateurs des changements de pratique évoqués plus haut avec une implication moindre et des temporalités raccourcies. Il n'est toutefois que l'un des éléments de pratiques plurielles chez les femmes, si l'on en croit les chiffres présentés par Fanny Lignon qui montrent que les filles sont présentes dans toutes les catégories de jeu, même celles mettant en scène des « valeurs viriles » (jeux de guerre ou jeux de gangsters). *A contrario*,

20. Jeu de simulation de vie sorti en 2000 pour le premier titre développé par Maxis et édité par Electronic Arts. À la suite du succès du jeu, les déclinaisons sont nombreuses sur l'ensemble des supports (PC, consoles de salon et portables, téléphones intelligents) et proposent de varier les thèmes de jeu (Sims: entre chiens et chats, univers de la magie, superstars) avec, toujours au centre du gameplay, la vie de son avatar et son évolution.

21. À l'image des jeux de guerre: 17% des filles les citent contre 58,35% des garçons.

des garçons présentent des pourcentages plus faibles dans les univers relevant traditionnellement des *girls games* (vie quotidienne, jeux musicaux, mode).

La pratique des jeux vidéo n'est pas la seule présente dans le discours des *gameuses* décrivant leur rapport à la culture de 11 à 15 ans. Contrairement aux activités enfantines, essentiellement tournées vers le domaine vidéoludique, le collège marque l'adoption d'autres inscriptions culturelles. Les *gameuses* opèrent en grande majorité un glissement vers la lecture, qui devient peu à peu de plus en plus présente dans leur quotidien adolescent. Si les études sur les pratiques culturelles montrent cette grande appropriation par les filles qui sont des lectrices plus nettement assidues que les garçons (Détrez, 2008 ; Donnat, 2005), les *gameuses* n'échappent pas à ce mécanisme, faisant de la lecture leur principale activité de 11 à 15 ans. Malgré la concordance de ces résultats avec les autres enquêtes menées sur les pratiques adolescentes, il reste cependant à nuancer dans le détail des ouvrages lus par nos enquêtées. Ces derniers sont spécifiques et en lien avec la culture vidéoludique.

On trouve en effet une grande part de *fantasy* et de science-fiction dans les livres cités par les enquêtées. Des œuvres comme *Le seigneur des anneaux*<sup>22</sup> sont citées en tant que récits marquants de l'adolescence. David Peyron (2013), dans son ouvrage *Culture Geek*, détaille les valeurs et les objets de cette culture et souligne à quel point cette œuvre y est emblématique. L'enquête de Christine Détrez (2008) sur les lectures adolescentes confirme cette importance de certaines références avec les fréquences de citation de la trilogie de J.R.R. Tolkien. Elles sont toutefois minoritaires chez les filles (au 6<sup>e</sup> rang pour les filles, au 3<sup>e</sup> pour les garçons). Par ailleurs, autre différence notable, le goût en matière d'aventures littéraires mettant en scène des adolescents ou des magazines jeunesse est quasi inexistant dans le discours de nos enquêtées. *A contrario*, la *fantasy* et la science-fiction,

---

22. Série de trois romans parus de 1954 à 1955 et écrits par J.R.R. Tolkien.

genres plus investis par les garçons, sont les favoris des femmes de notre échantillon.

Un glissement vers des pratiques culturelles alliées aux mécanismes inhérents à la socialisation genrée reste donc visible mais distinctif. En effet, la lecture apparaît symptomatique de cette tension entre deux univers culturels dans lesquels il s'agit de s'inscrire à l'adolescence. Elles semblent bricoler entre les deux en adoptant un loisir majoritairement féminin, tout en ayant un pied dans des références marquées par le masculin.

Sylvie Octobre note des mécanismes similaires attachés à cette période de l'adolescence. Elle analyse une mutation des goûts en deux mondes culturels distincts : les filles et les garçons. D'un côté des filles tournées vers l'aspect relationnel et le monde de la lecture et des arts, de l'autre les garçons jouant aux jeux vidéo à tout âge et investissant les pratiques sportives. Cette séparation en deux univers différenciés, dessinés par des frontières de goûts culturels précis, peut être nuancée par notre enquête. En effet, les filles n'abandonnent pas la pratique des jeux vidéo, mais l'atténuent, et surtout la passent sous silence. Ces éléments permettent de voir qu'elles sont dans une certaine mesure conscientes de la place des enjeux culturels dans la présentation du soi telle qu'imposée par le groupe affinitaire.

Passer à batée les souvenirs de ces femmes montre donc les fissures d'une socialisation différenciée si l'on va au-delà du comptage quantitatif des pratiques culturelles où les déterminismes apparaissent à première vue forts, mais sont en réalité plus complexes que ceux que l'on peut repérer dans les usages effectifs. Le « repli homolatique » (entre filles) décrit par C. Moulin (2005) et observé par S. Octobre (2011) est visible, autant dans la composition des groupes que dans les loisirs, par le biais de deux pôles qui semblent invariables : ordonnateur (garçons) et lecture (filles). Toutefois, dans le cas des *gameuses*, le modèle apparaît moins prégnant, voire subi, avec des résistances et un sentiment persistant de non-appartenance à la « maison des filles » (Octobre, 2001). Ce constat participe ainsi de la dynamique

de féminisation de certaines activités culturelles mise en évidence par certains auteurs selon laquelle « le féminin semble gagner de plus en plus d'espace » (Octobre, 2011).

### **ARRIVÉE DANS L'ÂGE ADULTE : QUAND LE COUPLE PREND LE RELAIS**

La dernière période évoquée par les *gameuses*, dans la rétrospective de leurs jeunes années, est celle allant de 15 à 20 ans. Le rapport au loisir des femmes pendant cette période est marqué par une diversification. Elles privilégient les mêmes supports que précédemment en raison de leurs dimensions pratiques (consoles, petits jeux à partie rapide où la sauvegarde est possible à tout moment). Mais d'autres activités mobilisent l'attention des *gameuses* durant le temps scolaire : musique, théâtre, dessin. Ces activités sont inscrites dans le partage, comme les jeux vidéo pendant la petite enfance, mais cette fois uniquement avec le groupe des pairs. La composition de ce dernier retrouve une mixité, comparativement au collège, avec des jeunes hommes qui entrent dans l'entourage des *gameuses*. Les habitudes de jeux sont, quant à elles, variables, avec des pics d'intensité et des phases plus faibles, voire inexistantes.

Le temps hebdomadaire est consacré à des parties sur support portable en soirée. La non-disponibilité des supports vidéoludiques (résidence en internat) et le manque de temps au profit du travail scolaire sont les principales raisons évoquées pour expliquer l'aspect sporadique de la pratique. Les pics, quant à eux, sont concomitants aux vacances scolaires et aux premières relations amoureuses des *gameuses*. L'immersion et la découverte d'un jeu, s'étalant sur plusieurs mois, voire plusieurs années, peut être directement liée à une initiation masculine, à l'image du portrait d'Arya.

### **Portrait d'Arya: choix ludiques et conjugalités**

Arya a 23 ans, elle est en faculté de langue. Son temps de jeu actuel est essentiellement mobilisé par le FPS en ligne *Call of Duty* et les RPG (le tout sur console). Elle joue depuis l'âge de 4 ans, principalement accompagnée durant la petite enfance par son frère et sa sœur. Elle affectionne particulièrement les jeux d'aventure et les RPG par les possibilités d'exploration qu'ils lui offrent. Durant le collège, la pratique s'affaiblit et se déplace du salon à sa chambre sur support portable, avec les trois premières éditions du jeu Pokémon sur Gameboy. Sa volonté à l'époque, comme elle le qualifie, est de faire ces trois jeux «à fond». Attraper tous les Pokémon et les faire monter de niveau le plus vite possible est son principal objectif pendant ces années de collège où elle ne partage que très peu ce loisir avec son cercle amical (composé essentiellement de filles de son âge). À l'entrée au lycée, en classe de seconde, lors de sa première mise en couple stable, elle découvre par le biais de Jules le jeu en ligne multi-joueur *Dofus*. Jusqu'alors, elle n'avait jamais joué à ce type de jeu, où l'interaction avec autrui est obligatoire. Habituee à jouer essentiellement sur console et en solo, son compagnon de l'époque l'accompagne dans les premières heures de jeu. Séduite par l'univers, sa pratique de *Dofus* s'étale sur deux ans, elle dépasse le niveau de son conjoint. Sa rupture avec Jules signe l'arrêt progressif et son divorce dans (personnage marié avec son conjoint) et d'avec le jeu pour un retour vers des supports privilégiés pendant la préadolescence et l'enfance.

Une deuxième mise en couple va, elle aussi, être le marqueur d'un tournant dans la variation des dispositifs vidéoludiques adoptés. Sa rencontre avec Bruce, joueur de *Call of Duty*, suscite son intérêt pour ce jeu, pour lequel elle n'avait manifesté auparavant aucune curiosité, car trop éloigné de ses préférences habituelles. Noël et les anniversaires sont des occasions d'acquérir l'équipement indispensable à ce type de jeu, qu'elle

installe dans la chambre du domicile parental dans l'optique de partager ce loisir avec son petit ami. Ils consacrent leurs week-ends à des parties en équipe, où elle est la seule femme. Avant étrangère au *gameplay*, elle s'entraîne et atteint un niveau équivalent à ses partenaires de jeu en une seule année. À la mort prématurée de Bruce, concomitante à son entrée à l'université, elle continue à pratiquer avec certains de ces anciens partenaires de jeu, mais avec moins d'intensité.

La biographie de la jeunesse d'Arya montre les différents types de variations inhérentes à une pratique comme les jeux vidéo. La fidélité vidéoludique et le développement des goûts personnels restent visibles (RPG sur consoles). Cependant, les rencontres faites durant sa scolarité sont autant de situations l'emmenant vers d'autres possibilités en termes de dispositifs et de titres. L'initiation masculine se trouve illustrée dans le rapport d'Arya aux jeux vidéo. Son temps de jeu accompagné par des hommes est majoritaire. Quand les parties s'effectuent en solo, les attentes et les activités ludiques ne sont pas elles-mêmes que pendant le jeu en multijoueur. D'un côté, les jeux solitaires sont privilégiés pour le « ratiboisage » (expression de l'enquêtée) et sont régulièrement réinvestis. Ces habitudes sont à relier avec la nature sans fin de ce type d'aventure vidéoludique. De l'autre, les titres multijoueurs sont appréciés pour le partage avec autrui qu'ils sous-tendent et également pour l'aspect compétitif qui les caractérise.

Les filières scolaires d'orientation secondaire se scindent principalement entre le général, le professionnel et le technologique. Il est intéressant de noter que les trajectoires scolaires ne sont pas marquées par des transgressions de genre : les femmes n'investissent pas ou très peu, par exemple, des domaines professionnels en lien avec les technologies numériques. Le décalage ressenti envers le groupe des filles et une inscription dans certains domaines dominés par les hommes ne semblent pas être des facteurs entraînant des conséquences biographiques allant au-delà du choix des loisirs. *A contrario*, Isabelle

Collet, dans ses travaux (2006) sur les informaticiennes, montre à quel point ces deux dimensions (décalage avec le groupe des filles et inscription dans des pratiques masculines) peuvent influencer sur les trajectoires professionnelles de femmes informaticiennes.

## **ADOPTER UNE PRATIQUE MASCULINE, NUANCER LES DÉTERMINISMES?**

Les souvenirs des *gameuses* peuvent, comme nous l'avons vu, se séquencer en périodes de socialisation calquées sur les temps scolaires. La pratique des jeux vidéo intervient au fil des âges et l'on peut observer des récurrences dans les degrés d'investissement des *gameuses* dans leur rapport à ce loisir. Elles sont révélatrices de dynamiques larges dans la construction de nombreux mécanismes de genre. L'entrée au collège constitue le moment où la socialisation différenciée semble s'exercer le plus fortement, et celle-ci passe en particulier par le rapport aux loisirs. Symboles d'une pratique masculine, les jeux vidéo sont alors en partie délaissés. Il est intéressant de voir comment les inscriptions culturelles peuvent révéler des tensions de genre dans le rapport au groupe de pairs.

Au contraire, chez leurs frères, la pratique des jeux vidéo apparaît constante à tous les âges. Les frères et les conjoints rencontrés dans notre terrain montrent également plus d'autonomie dans leur pratique des jeux vidéo. En effet, la pratique de ceux-ci semble être plus régulière et moins intrinsèquement ancrée dans le partage (comparativement aux femmes). Cet écart se manifeste, par exemple, par une absence de délaissement au collège et des *habitus* vidéoludiques différenciés allant au-delà du temps de jeu (fréquentation de forums, de sites d'actualités spécialisés, par exemple).

Chez les *gameuses*, les découvertes et les initiations ludiques semblent directement dépendantes, à tous les âges, de passeurs masculins. Le rapport à l'imaginaire apparaît également comme différencié de celui des garçons chez la majorité des *gameuses*, s'incarnant dans des titres récurrents, avec comme mondes repoussoir

les imaginaires constitués autour de valeurs viriles (militaires, FPS). Ainsi, malgré l'adoption d'une pratique dominée par les hommes, certains choix différenciés subsistent dans les titres plébiscités par les *gameuses*. Revenir en détail sur l'enfance et l'adolescence de ces femmes sous l'angle des socialisations permet de s'interroger plus généralement sur la complexité des temporalités de jeux qui demeurent le plus souvent différenciées. Elles permettent également de dégager des pistes d'analyse sur la question de l'état de la pratique adulte, sa pérennisation et sur le quotidien de la pratique des *gameuses*. Ces éléments apparaissent indispensables dans la compréhension des freins qui semblent subsister dans la visibilité des femmes dans ce domaine. Il reste également à caractériser plus en détail, par l'étude des pratiques enfantines *in situ*, une population qui demeure peu investie dans les études sur les jeux vidéo.

## BIBLIOGRAPHIE

- BERRY, V. *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes: Presses universitaires de Rennes, 2012.
- BOUTET, M. « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux*, n° 173-174, 2012, p. 207-234.
- CASELL, J., JENKINS H., « Chess for girls? Feminism and computer games », dans J. CASELL et H. JENKINS (dir.), *From Barbie to Mortal Kombat*, Boston: The MIT Press, 1998, pp. 4-46
- COLLET, I. *L'informatique a-t-elle un sexe? Hackers, mythes et réalités*, Paris: L'Harmattan, 2006.
- DÉTREZ, C. et RENARD, F. « « Avoir bon genre? »: Les lectures à l'adolescence », *Le français aujourd'hui*, 4, n° 163, 2008, p. 17-27.
- DONNAT, O. « La féminisation des pratiques culturelles », *Développement culturel*, n° 147, 2005, p. 1-11.
- DONNAT, O. « Les passions culturelles, entre engagement total et jardin secret », *Réseaux*, n° 153, 2009, p. 82-127.
- DONNAT, O. *Les pratiques culturelles des français à l'ère numérique. Enquête de 2008*, Paris: Ministère de la Culture et de la Communication, 2009.

- GARDEY, D. « De la domination à l'action. Quel genre d'usage des technologies de l'information? », *Réseaux*, n° 120, 2003, p. 1-31.
- LIGNON, F. « Des jeux vidéo et des adolescents. À quoi jouent les jeunes filles et garçons des collèges et lycées? », *Le Temps des médias*, n° 21, 2013, p. 143-160.
- LIGNON, F. (dir.). *Genre et jeux vidéo*, Toulouse: Presses universitaires du Midi, 2015.
- OCTOBRE, S. « Du féminin et du masculin. Genre et trajectoires culturelles », *Réseaux*, n° 168-169, 2011, p. 23-57.
- OCTOBRE, S., DÉTREZ, C., MERCKLÉ, P. et BERTHOMIER, N. « 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*, n° 8, 2011, p. 71-80.
- OCTOBRE, S. « Présentation. Le genre, la culture, l'enfance », *Réseaux*, n° 168-169, 2011, p. 9-22.
- PASQUIER, D. « Culture sentimentale et jeux vidéo », *Ethnologie française*, vol. 70, 40, 2010, p. 93-100.
- PASQUIER, D. *La culture des sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents*, Paris: Éditions de la Maison des Sciences de l'Homme, 1999.
- PASQUIER, D. « La place des écrans dans la vie familiale: une enquête sociologique », *Le divan familial*, n° 7, 2001, p. 11-122.
- PASQUIER, D. « Les « savoirs minuscules »: le rôle des médias dans l'exploration des identités de sexe », *Éducation et Sociétés*, n° 10, 2, 2002, p. 34-44.
- PASQUIER, D., *Cultures lycéennes: La tyrannie de la majorité*, Paris: Editions Autrement, 2005.
- PEYRON, D. *Culture geek*, Limoges: FYP, 2013.
- RUFAT, S. et TER MINASSIAN, H. *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris: Questions théoriques, 2011.
- VOISENAT, C. « Comment peut-on être un troll? », *Terrain*, n° 52, 2009, p. 127-141.
- ZOLESIO, E. *Chirurgiens au féminin? Des femmes dans un métier d'hommes*, Rennes: Presses universitaires de Rennes, 2012.

# QUAND JE REGARDE DANS LE RÉTRO : UNE QUÊTE SUBJECTIVE NOSTALGIQUE

SEBASTIEN BOGAJEWSKI

*« Le nostalgique est en même temps ici et là-bas, ni ici ni là, présent et absent, deux fois présent, deux fois absent. »*

Jankélévitch, *L'irréversible et la nostalgie*, 1974

## INTRODUCTION

« Pendant longtemps considéré comme un “épiphénomène”, le jeu vidéo trouve aujourd’hui des supports et des publics de plus en plus divers. [...] Au-delà du poids économique considérable que représente le jeu vidéo dans le champ des industries culturelles [...]. [des] univers de jeux, tels que ceux de Mario Bros ou de Lara Croft, sont devenus non seulement des univers “mondialisés” [...], mais ils ont également gagné au cours du temps une forme de “primauté culturelle” sur d’autres objets, s’affranchissant des autres médias pour développer et exporter les références, mots, symboles, codes, images et icônes spécifiques au jeu vidéo. » (Berry, 2009, p. 23.)

Si, comme le souligne Vincent Berry, le vidéoludique gagne en « primauté culturelle » avec le temps, il n’en fut pas toujours ainsi. Les ouvrages qui abordent l’histoire vidéoludique commencent généralement celle-ci par la conception de *Spacewar!* (Donovan, 2010 ; Genvo, 2009, p. 27), jeu de bataille spatiale développé en 1962 au Massachusetts Institute of Technology (MIT). En réalité, le premier jeu vidéo à proprement parler reste l’OXO d’A. S. Douglas, produit

dix ans plus tôt (Winter, 1996). Cet oubli demeure, à notre avis, tout à fait significatif d'une certaine volonté de réécrire l'histoire vidéoludique. Elle vise à donner au jeu vidéo l'aspect d'un objet culturel qu'il n'a pas toujours été. En effet, si le titre *OXO* n'est pas considéré comme le premier jeu vidéo, c'est qu'il a été développé dans un contexte d'exemplification technologique, hors d'une intention de pur divertissement. Il servait de logiciel de démonstration au fonctionnement de l'EDSAC, un des premiers ordinateurs. Mais surtout, il se constitue comme la version numérique du célèbre tic-tac-toe (ou morpion en France). Sébastien Genvo (2009, p. 28-29), comme d'autres avant lui, justifie la distinction entre *OXO* et *Spacewar!* par la question du *game design*. Cette position conduit à l'idée quasi ontologique qu'il existerait une forme d'« essence pure » de l'objet. Cette vision s'oppose à celle plus pragmatique qui vise à définir l'objet par ses caractéristiques formelles et non essentielles, en l'occurrence sa capacité à s'inscrire dans le champ du ludique et son usage de l'informatique.

Ce débat sur « l'essence » du jeu vidéo rejoint ceux que l'on peut entendre à propos de la langue et des sociolectes ; ou bien encore à propos du concept de jeu lui-même (Brougère, 2005). C'est un mouvement discursif qui a longtemps opposé le jeu « traditionnel » et le jeu vidéo (Bogajewski, 2015 ; Minotte, 2010) et qui nous semble intrinsèque aux processus de légitimation sociale. Au sein de cette problématique sur « l'essence » du jeu vidéo se trouve la pratique du *retro-gaming* dont, nous le verrons, la question du « vrai jeu vidéo » se pose tout autant.

Le *retro-gaming* consiste à pratiquer une activité vidéoludique en utilisant d'anciennes consoles de jeu ou des jeux dont la technologie est devenue obsolète, en somme, des objets considérés comme « vintages ». C'est notamment l'usage de jeux moins élaborés du point de vue du *gameplay* comme du design (Illustration 1) que les jeux vidéo les plus récents (Illustration 2).

Illustration 1. DOOM (1993, Id Software)



Illustration 2. DOOM, version 2016 (Id Software)



Nous avons souhaité, à partir d'entretiens dans le cadre de consultations, étudier les logiques, les enjeux et les significations du *retro-gaming*. Ces données sont issues du matériel récolté pour notre thèse de doctorat (Bogajewski, 2015). Du point de vue démographique, nous avons rencontré le plus souvent de jeunes adultes de 25 à 35 ans, des hommes comme des femmes. Tous sont venus nous consulter pour des raisons étranges à leur pratique vidéoludique. Celle-ci a été progressivement abordée au cours des consultations qui

se sont déroulées de 2011 à 2015, dans le cadre de psychothérapies instaurées à la demande des patients. À partir de ces portraits et des éléments exposés, nous discuterons la question de la nostalgie qui nous semble animer les composantes subjectives de la pratique du *retro-gaming*, et nous tenterons d'ouvrir une réflexion quant aux éclairages que nous pourrions apporter aux problématiques de cette période particulière qu'est l'adolescence.

## DE LA MASSIFICATION AU DÉVELOPPEMENT DU VINTAGE : UNE CONTRE-CULTURE

*J'aime de moins en moins les jeux vidéo récents. Ils sont beaux... c'est vrai. Certains sont bluffants. On a de plus en plus l'impression d'un film. Mais il manque quelque chose... je ne sais pas comment dire... une âme on peut dire... Il leur manque une âme, un truc qui les rend plus sympa que les autres.* (David, 34 ans)

La critique de David, nous l'avons régulièrement entendue. Il manquerait une « âme », un petit quelque chose, aux jeux modernes qu'auraient les anciens jeux. Un petit quelque chose de perdu. Une patiente de 32 ans, Claudine, dira : « comme sacrifié sur l'autel du fric et de la consommation ». Elle soulève la question de la normalisation des contenus nécessaire à une diffusion massifiée de l'objet.

*C'est vraiment devenu n'importe quoi le jeu vidéo. Y a plus que des jeux de tirs ou alors du bon gros MMORPG avec pas d'histoire. Le MMORPG aujourd'hui on dirait trop un blockbuster américain. D'ailleurs ils finiront bien par en faire des films<sup>1</sup> ! Franchement moi j'adorais *Neverwinter Nights*. Ce n'était pas beau, le game play était un brin pourri comparé à ce que l'on fait aujourd'hui, mais au moins ça avait de la gueule, c'était fun... comme *Everquest* aussi.* (Claudine, 32 ans)

Claudine comme David semblent soulever une question quelque peu différente d'une simple normalisation du contenu vidéoludique qui en aurait amoindri la qualité. C'est la question de

---

1. À l'époque, la possibilité d'un film basé sur le MMORPG *World of Warcraft* était à peine évoquée par la presse. Le film *Warcraft: Le Commencement* est finalement sorti à la fin de mai 2016.

ce que Claudine appelle « le fun » et que nous analysons du côté du jeu (*play*). Et notamment du côté de la liberté ludique et de l'espace de décision que le jeu peut générer. Il y a cependant un autre degré de lecture des propos de ces deux trentenaires : celui de la nostalgie d'une forme d'âge d'or technologique. Pascal Minotte (2010) rappelait, à propos du concept de cyberaddiction, que la nostalgie d'un âge d'or perdu demeure à la fois un mouvement récurrent et le fondement d'un discours critique autour d'une prétendue évolution technologique qui ferait « dégénérer » la société. L'écrit dans les sociétés oralistes, le train, la radio, la télévision et plus récemment l'informatique, les jeux vidéo et Internet ont tous été accusés de pervertir la jeunesse et de remettre en jeu le lien social. Freud (1929) parlait de méfiance vis-à-vis des dispositions régissant le lien social comme l'un des éléments du malaise culturel dont il estimait qu'il était le fruit du renoncement pulsionnel, une forme de castration psychologique.

Nous avons souvent entendu ces joueurs comme Claudine ou David aborder la question du *game design* vidéoludique sous l'angle de la liberté de jeu ou de décision. Les jeux modernes seraient contraignants, trop linéaires, et ne laisseraient pas assez de place à la subjectivité du joueur. Ce serait, d'une certaine manière, contre cette forme de contrainte et de castration que se formerait cet attrait pour des jeux anciens vus comme moins normalisés, plus proches de l'idéologie « hacker ». Le jeu vidéo est en effet né au sein des clubs de *hackers* des grandes universités américaines (Berry, 2009, p. 24). Il reste avant tout le fruit du bricolage et de l'expérimentation. Cette naissance dans le milieu du *hack* nous paraît tout à fait essentielle pour appréhender les rapports qu'entretiennent les joueurs et la société vis-à-vis du vidéoludique.

En 1984, Steven Levy publie *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. Il y décrit, notamment, ce que serait l'éthique du *hacker* : « – L'accès aux ordinateurs et aux éléments permettant de comprendre le monde doit être libre. Il ne faut pas hésiter à se retrousser les manches afin d'affronter les difficultés. – Toute information doit être libre. – Il faut toujours se méfier de l'autorité et encourager la

décentralisation. – Les hackers doivent être jugés selon leurs hacks, et non selon de faux critères comme les diplômes, l'âge, l'origine ethnique ou le rang social. – Il est possible de créer du beau et de l'art grâce à un ordinateur. – Les ordinateurs peuvent améliorer notre vie<sup>2</sup>.» (Levy, 1984, p. 38)

Ce manifeste philosophique du *hack* donne la vision d'un milieu social profondément libertaire, voire anarchiste (Lallemend, 2015), d'un groupe de marginaux potentiellement désaffilié du corps social au sens de Castel (2009). Un groupe qui constitue d'un autre côté une forme d'élite intellectuelle et éduquée cultivant sa marginalité comme un passe-temps ou une activité secondaire. Cette image et cette vision libertaire du jeu vidéo se heurtent aujourd'hui à un processus de massification instauré dès les années 1970 avec le Home Pong et continué par l'arrivée d'Internet et l'essor de l'informatique. Nintendo, à l'orée des années 1990, va amorcer un processus parallèle de globalisation et de standardisation des codes et des références sociologiques du jeu vidéo. Il devient un objet du quotidien, socialement normalisé, qui sort de sa marginalité originale pour devenir un objet de masse.

L'attrait pour les jeux anciens s'inscrit ainsi dans une notion de contre-culture ou plus précisément de sous-culture par rapport à une culture vidéoludique légitime. Comme le souligne Pierre Bourdieu (1979), «le culte de la culture populaire n'est, bien souvent, qu'une inversion verbale et sans effet, donc faussement révolutionnaire, du racisme de classe qui réduit les pratiques populaires à la barbarie ou à la vulgarité». Cette analyse fortement critique du concept de culture «populaire» nous semble éclairer une part des motivations subjectives conduisant à une pratique du jeu vidéo dénommée *retrogaming*.

*Les plus jeunes ne comprennent pas vraiment ce qu'est le jeu vidéo. Enfin... si... ils jouent, mais plein ne connaissent plus les tips, quand on gravait les jeux de PlayStation pour les copier, les cartouches, etc. Le jeu vidéo comme ils l'utilisent, pour eux... c'est ça le jeu vidéo, le vrai. Mais en*

---

2. Notre traduction.

*réalité ils jouent à un truc formaté. C'est la même chose que les films. C'est tout standardisé, avec plein de "codes". Il n'y a plus vraiment d'innovation. Avant, on pouvait trouver une petite perle, un jeu complètement barré, mais super sympa.* (Claudine)

Cette manière d'envisager le vidéoludique n'est pas sans rappeler l'analyse que Gingras fait de la culture de masse : « [elle] assure la pérennité du statu quo : "le bonheur est associé à l'acquisition des biens de consommation, les loisirs n'existent que sous forme d'évasion, les œuvres d'art sont purgées de toute signification philosophique ou politique, et toute réflexion sur ses conditions de vie semble exclue" » (2009, p. 48). L'attrait de Claudine pour les anciens jeux vidéo s'inscrit, comme elle le dira à plusieurs reprises, dans une volonté de faire vivre une autre approche de cette activité ludique ; plus près, explique-t-elle, de ce qu'« *en comparaison, des studios indépendants de cinéma pourraient produire* ». Une contre-culture vis-à-vis de la culture de masse que représenterait le jeu vidéo grand public. D'un point de vue psychologique, cette pensée s'inscrit, chez Claudine (comme chez d'autres), dans un rapport plus complexe et plus large à une certaine forme de malaise culturel :

*Boire, ça file la cirrhose, fumer, ça refille le cancer le shit, ça rend débile, coucher, ça refille des MST et le sida, manger du sucre, ça donne le diabète, du sel, ça donne de la tension, trop manger, ça rend obèse, conduire trop vite, ça peut tuer, ne pas trop serrer la main aux gens, ne sait-on jamais... il pourrait avoir le SRAS, la grippe du poulet, la chaude-pisse qui sait? Faire du bruit, ça dérange les voisins, le jeu vidéo, ça rend accro, bien se garer, remplir les formulaires en 200 exemplaires, dire bonjour à la dame, etc. Vous n'avez pas juste un peu l'impression qu'il y a trop de règles? De plus en plus? On ne peut plus rien faire, on est fliqué partout, tout le temps, ne fais pas ci! Ne fais pas ça!, et ça encore moins... On n'est plus libre de rien! Et bien, moi, j'emmerde ce monde, je fume, je baise, je picole, je joue aux jeux vidéo, je fume du shit... Et putain ce que ça fait du bien! Quand le monde sera devenu raisonnable, je le deviendrais aussi. Mon "je vous emmerde" c'est une réaction à ce foutu "je te contrôle" de la société. Et puis maintenant ça devient: il faut se faire contrôler partout, montrer que tu n'es pas un tueur de vieille. Mon père m'a fait lire*

*1984, vous savez le bouquin d'Orwell. Je trouvais ça débile... c'était trop... too much... finalement c'était pas si con, son bouquin.*  
(Rick, 23 ans)

Rick, comme Claudine, verbalise une analyse très critique de notre XXI<sup>e</sup> siècle, vu comme un siècle « de la castration » où tout serait interdit et où la liberté d'agir, de penser s'amenuiserait. Factuellement, une telle vision peut paraître discutable, mais demeure cependant courante en consultation psychothérapeutique. La pratique du *retro-gaming* s'inscrit pour certains dans une forme de résistance culturelle et d'autothérapie face au malaise ressenti vis-à-vis de l'intégration du sujet dans une culture légitime aux codes et mœurs auxquelles il n'adhère pas ou plus. La pratique devient une forme de rébellion sociale. En cela elle s'inscrit dans la droite ligne du concept de *vintage* qui vise à donner au passé une valeur positive (Spaziante, 2015), créant ainsi un processus de *mythopoièse* propre au vidéoludique. Ce mythe serait celui d'un âge d'or du jeu vidéo fait d'une plus grande liberté de jeu et d'une plus grande qualité artistique contrairement à la version moderne de l'objet, vue comme un objet de masse : « [La massification] conduit à un art sans rêve, paralysant l'imagination et la réflexion, à une rigidité du style, un mépris des connaisseurs et des experts, une culture de masse excluant toute nouveauté comme risque inutile, une industrie culturelle ne nourrissant les hommes que de stéréotypes. L'industrie culturelle instaure le règne de la fausse individualité, où, par une répétition mécanique, les produits culturels sont traités comme des slogans politiques. Par le caractère publicitaire et la langue s'opère également un retour à la mythologie : le mot se rive à la chose, il devient une "formule pétrifiée" et les hommes eux-mêmes sont réifiés. » (Belaval, 1990)

## **DU VINTAGE À LA NOSTALGIE**

Contre cette réification, le sujet devient nostalgique d'un passé qui fut ou qui n'a même jamais existé : « Le sujet nostalgique se projette vers un ailleurs : acte de débrayage convoqué dans le but de générer une isotopie imaginaire. Un tel sujet auto-définit de manière solipsiste

les composantes du monde vers lequel il tend. » (Spaziante, 2015). C'est alors précisément comme une échappatoire à un monde perçu qu'ils rejettent que Rick, David ou Claudine s'aventurent dans une vision nostalgique de leur pratique vidéoludique. Tout cela nous paraît largement dépasser la question d'une simple nostalgie des temps passés ou de l'enfance. Notamment parce qu'elle n'est pas l'apanage de personnes ayant eu la possibilité, dans leur enfance par exemple, de jouer à des jeux vidéo ; ni même celle d'une génération qui a connu ceux des années 1980 et 1990.

Cependant, cette nostalgie de l'enfance – qu'il nous paraît plus approprié de nommer nostalgie du temps passé – nous semble également une dimension à prendre en compte ; mais dans la perspective de Minotte, c'est-à-dire dans un regret plus global d'un prétendu âge d'or qui se serait évanoui. Refuser la pratique vidéoludique « de masse » serait alors un acte de subjectivation. Le rapport à l'autre au travers de l'arc diégétique : le besoin d'une *co-réverie*. Cependant, cette subjectivation du joueur ne nous paraît pas rendre totalement compte de la complexité du phénomène du *retro-gaming*. Il y a, dans cet attrait du jeu vidéo *vintage*, une forme de volonté de retourner à une certaine simplicité :

*Je trouve que c'est totalement injuste de dire que les anciens jeux sont nuls niveau graphismes. Il faut un sacré talent pour faire croire aux joueurs que là il y a un arbre, là il y a un lac, là un monstre, etc., avec trois bouts de pixels. C'est là qu'il y a de l'art à mon avis et pas dans les images de synthèse d'aujourd'hui. C'est comme comparer un tableau impressionniste et un tableau réaliste. (Simon, 21 ans)*

Mais cette recherche de la simplicité va, nous semble-t-il, bien au-delà d'un simple rejet de la complexité pour convoquer la recherche d'une altersubjectivité :

*Le problème avec les jeux récents, c'est leur trop grand réalisme. On a atteint des sommets de beauté visuelle je trouve. Mais comme tout devient très réaliste, il n'y a plus grand-chose qui va distinguer un jeu d'un autre. (Claudine, 32 ans)*

Ce retour au *vintage* convoque également *in fine* une certaine nostalgie que l'on peut voir transparaître dans le discours de nos patients. « La nostalgie est le désir d'on ne sait pas quoi, configurant ainsi un sujet du vouloir doté d'une certaine liberté dans le choix des valeurs dont il nourrira son imaginaire » (Greimas, 1988, p. 348). Nous serons en désaccord ici avec Greimas quant au fait que la nostalgie puisse être le désir « de on ne sait pas quoi ». Le désir, c'est avant tout le manque, la course vers un objet perdu pour reprendre les conceptions de Lacan sur le sujet. La nostalgie lorsqu'elle est liée au *vintage* se trouve également liée au manque imaginaire comme symbolique d'un âge d'or passé mythifié. Plus qu'une jeunesse perdue (du moins pour les trentenaires qui ont connu les jeux vidéo utilisés pour le *retro-gaming* dans leur jeunesse), le fantasme de ce que toute une période d'une vie a pu représenter.

Cependant, un tel « retour aux sources » demeure impossible, confirmant ainsi l'analyse de Lacan selon laquelle le sujet court toujours après le désir sans pouvoir atteindre « la Chose » qu'il désire et ainsi la jouissance. Il y a quelque chose de circulaire dans ces processus psychologiques. Plus le joueur plonge dans la nostalgie, plus il alimente son fantasme et plus ce qu'il a fantasmé lui manque. Le désir est toujours plus grand au risque d'alimenter la frustration. Il nous semble cependant que les cas que nous présentons sont particuliers au sens où il s'agit de personnes présentant certains troubles psychopathologiques névrotiques ou *borderline*. Si le processus que nous venons de décrire alimente leurs souffrances morales, il n'en est pas la cause. Celle-ci doit être recherchée dans leurs difficultés à vivre dans le présent et leurs problématiques à nouer des liens sociaux.

Nous avons pu observer que des joueurs de *retro-gaming* rencontrés au cours de notre pratique ne tombaient pas dans cet engrenage qui conduit à la frustration. Notamment lorsque le désir du joueur n'est pas tant lié au fantasme d'un âge d'or antérieur qu'au retour de certaines satisfactions pulsionnelles (notamment le plaisir du jeu). Comme du plaisir de retrouver certaines expériences. En somme, lorsque le désir se trouve fondé sur le retour d'une satisfaction

subjective et non sur un retour du passé. Cependant, il ne nous paraît pas tout à fait étonnant que la pratique du *retro-gaming* comme le développement du *vintage* en général soit en progression dans un monde en crise. C'est-à-dire, étymologiquement, un monde en jugement, « à la croisée des chemins ». Il nous semble que la question de la crise au sens que nous venons de lui donner s'applique également à l'adolescence. Une période de l'existence durant laquelle le sujet sort de l'enfance pour entrer dans l'âge adulte ; et il met en jugement son existence et « décide » ce qu'il va devenir.

Nous avons rencontré en consultation deux adolescents masculins de 14 et 17 ans. Tous les deux jouaient à des jeux des années 1980 et 1990. Ils étaient déjà « passés de mode » au moment de leur naissance. Ils n'ont pas de frère ou de sœur plus âgé ; leurs parents ne sont pas des joueurs de jeux vidéo. Il n'y a donc *a priori* aucune nostalgie qui puisse entrer en jeu pour expliquer leur pratique du jeu vidéo. Ils expliquent tous les deux (ils ne se connaissent pas et ne fréquentent pas les mêmes lieux) avoir commencé à jouer à d'anciens jeux en s'intéressant à la culture vidéoludique. Nous sommes ici confrontés malgré tout à une forme de nostalgie qui démontre la composante très subjective de ce sentiment. Ici, le manque est lié au renoncement qui s'opère durant l'adolescence et qui mène le sujet à l'âge adulte. La question de la liberté, de l'inconscience reviendra régulièrement en consultations. Comme celle des possibilités qui se restreignent, de l'arrivée de la maturité. Il y a aussi ce retour à la simplicité à un moment où la vie se complexifie, à un moment où l'adolescent qui sort de l'enfance doit apprendre l'autonomie.

## CONCLUSION

Le jeu vidéo n'a jamais autant été un objet du quotidien qui acquiert progressivement ses lettres de noblesse en tant qu'objet culturel, loin des excès de condamnation morale dont il a pu faire l'objet, tout en étant cependant rejeté dans sa forme actuelle par des joueurs de la première heure. La normalisation de l'objet se réalise

au détriment de son caractère subversif et rebelle. En se massifiant et en prenant sa place d'objet culturel, il se fait plus sage et plus à la portée de tous. Les joueurs nostalgiques de la marginalité que sa pratique inspirait glorifient et contemplant un prétendu âge d'or vidéoludique par une pratique « rétro » qui demeure autant un acte de résistance culturelle qu'une tentative de subjectivation pour des sujets qui ne se reconnaissent plus, dans un monde qui a évolué sans nécessairement qu'ils approuvent cette évolution.

En cela, le *retro-gaming* se construit comme une forme de conservatisme, c'est-à-dire de maintien du *statu quo* ou d'un retour au *statu quo ante*. Ces joueurs ne sont pas des « crétiens sociaux » ou des « idiots culturels » (Coulon, 1987) incapables de percevoir ce que l'évolution technique a pu apporter. Ce sont des sujets en quête. Que celle-ci soit de sens ou de leurs manques psychiques, le *retro-gaming* se constitue comme une pratique des moments de crise, un refuge, qui se trouve de plus en plus utilisée par une population jeune, voire adolescente, qui n'a pas nécessairement la nostalgie d'une pratique antérieure. Le jeu vidéo prend alors son plein statut d'objet culturel, un médiateur (Diet, 2010). Il crée du lien, fait vivre le passé, le rend accessible au présent. Le jeu vidéo signe quelque chose des ères dans lesquelles il évolue, dit quelque chose de société. Le *retro-gaming* devient alors une pratique qui consiste à explorer cette temporalité dans une quête subjective nostalgique.

## BIBLIOGRAPHIE

- ARÈNES, J. « Apprendre à être seul en présence de l'autre », *Imaginaire & Inconscient*, 2, 2007, p. 123-135.
- BELAVAL, P. « Une présentation : La dialectique de la raison de Mac Horkheimer et Theodor Adorno », *Germanica*, 8, 1990, p. 195-202.
- BERRY, V. *Les cadres de l'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un monde numérique*, Doctorat en sciences de l'éducation, Villetaneuse : Paris 13 Sorbonne Paris Cité, 2009.

- BOGAJEWSKI, S. *Le jeu vidéo dans ses rapports à la psychologie clinique. Une approche psychanalytique*, Doctorat en psychologie clinique, Paris 13 Sorbonne Paris Cité, Villetaneuse, 2015.
- BOURDIEU, P. *La distinction : critique sociale du jugement*, Paris : Les éditions de Minuit, 1979.
- BROUGÈRE, G. *Jouer/Apprendre*, Paris : Economica, 2005.
- CASTEL, R. *La montée des incertitudes : travail, protections, statut de l'individu*, Paris : Éd. du Seuil, 2009.
- COULON, A. *Ethnométhodologie*. Paris : PUF, 1987.
- DIET, E. « L'objet culturel et ses fonctions médiatrices », *Connexions*, 1 (93), 2010, p. 39-59.
- DONOVAN, T. *Replay: The History of Video Games*. East Sussex : Yellow Ant, 2010.
- FREUD, S. *Malaise dans la civilisation*, Paris : PUF, 1994 ([1929]).
- GENVO, S. *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris : L'Harmattan, 2009.
- GINGRAS, A.-M. *Médias et démocratie : le Grand Malentendu* (3<sup>e</sup> éd.). Montréal : Presses de l'Université du Québec, 2009.
- GREIMAS, A.-J. « De la nostalgie. Étude de sémantique lexicale », *Annexes des Cahiers de linguistique hispanique médiévale*, vol. 7, 1988, p. 343-349.
- LALLEMENT, M. *L'Âge du faire. Hacking, travail, anarchie*, Paris : Seuil, 2015.
- LEVY, S., *Hackers : Heroes of the Computer Revolution*, Garden City : Doubleday, 1984.
- MINOTTE, P. *Cyberdépendance et autres croquemitaines*. Bruxelles : Fabert, 2010.
- SPAZIANTE, L. « Jouer le temps. Mad Men ou le vintage dans les médias », *Actes sémiotiques*, n° 118, 2015. URL <<http://epublications.unilim.fr/revues/as/5347>>.
- WINTER, D. « Noughts and Crosses – The oldest graphical computer games », *PongStory*, 1996. URL : <[www.ping-story.com/1952.htm](http://www.ping-story.com/1952.htm)>.



PARTIE 3

**Images et représentations de l'adolescence  
dans les jeux vidéo**



# LA PRATIQUE DU JEU VIDÉO CHEZ LES JEUNES : UNE SOURCE DE COMPÉTENCES DANS LA FICTION POPULAIRE

DAVID PEYRON

Si il est une constante dans l'histoire des médias, c'est que chaque nouvelle forme culturelle, en particulier lorsqu'elle est destinée au plus grand nombre ou à la jeunesse, est décriée lorsque son succès émerge. La forme des polémiques (et leur déroulement) est d'ailleurs sujette aussi à de nombreuses récurrences. Ainsi, dans les années 1830, en France, l'engouement pour les romans-feuilletons dans la presse quotidienne n'a pas manqué de susciter quelques remous (Dumasy, 2000), d'abord dans les médias qui n'en publiaient pas, puis dans le monde intellectuel et politique. Ces publications étaient alors accusées de corrompre la jeunesse (et en particulier les jeunes femmes), de leur faire oublier la vie quotidienne et les responsabilités des « honnêtes citoyens », d'être de la littérature « facile » aux ressorts addictifs, etc. Cela a conduit à une régulation (pour ne pas dire une censure) qui a pris la forme d'une forte contrainte financière – un timbre fiscal onéreux.

Avec quelques variations liées au contexte social et politique de chaque époque, un processus du même type s'est produit ensuite à propos de la littérature *pulp* américaine des années 1920, puis des *comics* de superhéros qui l'ont remplacée (Jones, 2004), du cinéma de genre, des jeux de rôle (Trémel, 2001), ou encore, bien sûr, du jeu vidéo à partir des années 1980. Les craintes sont souvent les mêmes, et elles concernent avant tout une volonté de protéger une jeunesse supposée fragile face aux menaces des nouvelles formes culturelles aux effets directs mal maîtrisés.

Alliance d'une technologie numérique encore nouvelle, imprégnée des nombreux mythes (et craintes) accompagnant la cyberculture (Flichy, 2001), et d'une forme fictionnelle interactive prisée par les plus jeunes censée renforcer immersion et perte du sentiment de réalité, le jeu vidéo avait tout pour déplaire, et cela n'a pas manqué. Ce type de phénomène d'emballlement négatif est qualifié par Olivier Mauco de panique morale, un concept défini comme un « processus éphémère mais intense de dramatisation, de diabolisation et de stigmatisation d'un groupe social » (Mauco, 2014, p. 9). Suivant ce schéma, et face à leur succès grandissant, les jeux vidéo ont été ainsi accusés par différentes instances médiatiques, intellectuelles et politiques de nombreux maux et d'être le facteur explicatif de certaines conduites à risques. Dans les années 1980, il était ainsi question d'épilepsie, un enjeu de santé publique dont les notices de jeux gardent la trace puis, durant les années 1990, de la violence qui pouvait pousser au crime et être à l'origine de certaines tueries de masses perpétrées par des adolescents (notamment Columbine en 1999).

Enfin, depuis les années 2000, si la violence reste un angle d'attaque toujours très utilisé, en particulier par les hommes et les femmes politiques, le retour de la question de la santé s'est fait jour à l'aune de la thématique de l'addiction aux jeux en ligne à la suite de l'engouement autour du MMORPG (jeu en ligne massivement multijoueur) *World of Warcraft* (Mauco, 2014, p. 120). Si le climat semble parfois s'être adouci et le loisir vidéoludique rentrer de plus en plus dans les mœurs, des polémiques ressurgissent régulièrement, en particulier dans les grands médias qui, s'ils n'en parlent pas toujours avec mépris, font preuve d'un manque de connaissance ridiculisé sur les réseaux sociaux<sup>1</sup>. Parmi les joueurs, le fait que les médias s'emparent du loisir vidéoludique de manière caricaturale est devenu un allant de soi, une évidence qui, le plus souvent, prête surtout à sourire.

---

1. On peut penser par exemple à l'expression « Meuporg » très utilisée aujourd'hui parmi les joueurs pour parler des MMORPG en référence à la manière de prononcer cet acronyme du chroniqueur Nathanaël de Rincquesen, lors de l'émission *Télématin* du 18 mars 2010.

Pourtant, les choses ne sont pas si évidentes, en particulier si l'on se penche non pas sur le discours journalistique ou politique, mais sur celui véhiculé par et dans la fiction. En effet, dès ses débuts, le jeu vidéo et ses publics ont été représentés dans les fictions, en particulier les fictions populaires destinées à un public adolescent (censé être aussi la cible première des jeux vidéo) de façon ambivalente. C'est ce que montre par exemple le travail d'Alexis Blanchet qui souligne une profonde ambiguïté dans le traitement du jeu et des joueurs au cinéma, en particulier dans le cinéma hollywoodien, des années 1970 jusqu'à aujourd'hui (Blanchet, 2012). Du point de vue de la représentation du joueur, cette ambiguïté repose sur une oscillation entre mises en scène de stéréotypes négatifs caractérisant le public type des jeux (désocialisation, isolement, éternelle adolescence, masculinité brimée) et, à l'opposé, un portrait du joueur comme possédant des compétences actualisées par la pratique ludique et transférables à d'autres domaines d'activité.

L'objet de cet article est d'analyser cette dialectique qui, on le verra, change assez peu au cours du temps, d'en comprendre les ressorts et les mécanismes, et d'appréhender ce que ce regard nous dit de la manière dont est envisagée la pratique vidéoludique (en lien avec les paniques morales qu'elle a engendrées) et ses pratiquants (en lien avec la question de l'adolescence) depuis plus de trente ans. Pour cela, je m'appuierai sur un corpus de plusieurs dizaines d'œuvres représentant, des années 1980 jusqu'à la période contemporaine, des jeunes joueurs de jeux vidéo, et ce, quel que soit le support (séries télévisées, *comic books*, littérature, cinéma, etc.). Sans prétention à la représentativité totale, cette présentation de fictions issues de médias, d'auteurs et d'époques diverses permettra de faire un premier portrait du joueur type en tant que personnage prisé par les industries culturelles et des récurrences de sa représentation comme possédant à la fois des traits pathologiques, mais aussi des compétences et des savoirs acquis par le médium.

## LA MISE EN SCÈNE DE L'ADOLESCENCE

Les années 1970 puis 1980, période d'éclosion du jeu vidéo comme loisir de masse, sont aussi le théâtre d'un basculement sans précédent du point des industries culturelles (en particulier américaines) : une réorientation de la cible de la majorité des productions vers la jeunesse, plus particulièrement l'adolescence. Cela paraît évident aujourd'hui tant, par exemple, les productions hollywoodiennes paraissent calibrées pour plaire à cette population, mais à l'époque cela a constitué un changement de taille. Ce basculement est particulièrement visible dans le domaine du cinéma, et les raisons en sont multiples : l'arrivée d'une nouvelle génération qui a grandi dans le boom économique de l'après-guerre, mieux éduquée, plus aisée, à la recherche « de divertissements nouveaux, plus stimulants et plus évolués, faisant de préférence appel à un facteur technique » (Blanchet, 2010, p. 68) ; les mouvements contre-culturels qui font prendre conscience à la population la plus large des revendications de reconnaissance de la jeunesse ; ou encore l'apparition des multiplex de banlieue qui attirent un public plus familial que les cinémas de centre-ville (Blanchet, 2010, p. 69). Les raisons sont aussi économiques. Développer un marché pour les jeunes permet de faire des individus des consommateurs le plus tôt possible et d'intégrer la production artistique dans un écosystème transmédiatique qui inclut par exemple jouets, objets de collection, bandes dessinées et bien sûr jeux vidéo permettant de rentabiliser la création d'univers fictionnels – le cas d'école étant *Star Wars* de Georges Lucas diffusé en 1977, acteur majeur de ce basculement (Jullier, 2005).

Les productions destinées à la jeunesse existaient bien sûr auparavant (on peut penser par exemple à l'empire Disney avec films, parcs et jouets), mais durant cette période, c'est toute une industrie qui va faire de l'adolescent sa cible privilégiée. Cela correspond, par ailleurs, à la naissance entre productions de masse et loisirs « sous-culturels », ainsi qu'entre innovations technologiques et pratiques déjà anciennes, de ce que j'ai nommé la culture *geek* (Peyron, 2013) et de la figure stéréotypique (aussi proche de celle du *nerd*, terme

moins usité en France) qui l'accompagne. Ce personnage d'éternel enfant, plongé dans le code informatique ou immergé dans les mondes imaginaires fantastiques de la science-fiction, de la *fantasy* ou des superhéros, incarne bien le public imaginé de ce tournant industriel et va de fait se retrouver représenté dans les fictions avec d'autres incarnations de l'adolescent de cette époque.

En effet, très vite, ce changement va s'accompagner assez logiquement d'une mise en scène systématique de l'adolescent, et donc du public type (selon les dirigeants des *majors*) des productions, au sein même des œuvres. C'est par exemple la naissance du genre du *teen movie*, avec des films comme *American Graffiti* de George Lucas (1973), puis plus tard ceux de John Hughes, *Breakfast Club* (1985) ou *La folle journée de Ferris Bueller* (1986) (Boutang et Sauvage, 2011, p. 20). La figure de l'adolescent, en particulier du jeune homme désœuvré, timide, intelligent, fragile et rêveur qui essaie de donner un sens à sa vie, et voit avec nostalgie poindre la fin d'une période charnière en tentant de développer son potentiel, s'impose jusqu'à aujourd'hui comme le héros type d'un grand nombre de productions cinématographiques, télévisuelles, littéraires ou encore dessinées.

Ce ne sont pas les premières œuvres hollywoodiennes à succès montrant des héros jeunes. Cependant, auparavant, il était surtout question de rébellion, de délinquance (James Dean dans *La Fureur de vivre* en 1955), ou encore de frivolité d'une jeunesse aventureuse (la plupart des films d'Elvis Presley dans les années 1960). Au contraire, avec ce nouveau genre, il est question d'une jeunesse plus « normale », plus moyenne, celle du bon élève qui essaie de se faire une place, et des loisirs liés à son âge. En général, il est associé à une anti-figure, celle du *bully*, la petite frappe violente et stigmatisante qui se moque du jeune homme discret et trop intelligent pour être « cool ». Toute l'intrigue du film *Breakfast Club* repose sur cette opposition au sein de la culture adolescente. Il n'y fait pas bon être trop différent, et trop ressembler à ce que les adultes attendent des jeunes. Comme le rappellent François Dubet et Danilo Martuccelli, « celui qui est grand dans le domaine scolaire est jugé petit dans l'univers de

l'adolescence, puisque plus on se plie aux exigences de l'adulte, plus on est petit» (1996, p. 161).

La mise en scène de l'adolescent devient alors une reconquête de la grandeur face à un monde de pairs souvent violent (au moins symboliquement) et à un monde adulte souvent absent. Le cinéma de Steven Spielberg est, parmi d'autres, représentatif de cette tendance, mais l'on peut penser aussi aux *comic books Spider-Man* de Stan Lee et Steve Ditko et aux autres superhéros de la firme Marvel, qui connaissent un renouveau à partir du milieu des années 1960 et «commencèrent bientôt à exercer un attrait sur les adolescents qui se reconnaissent dans des freaks méprisés par la société» (Casilli, 2005, p. 197). La revanche symbolique du *geek* se met alors en place et elle passe bien souvent par le jeu vidéo.

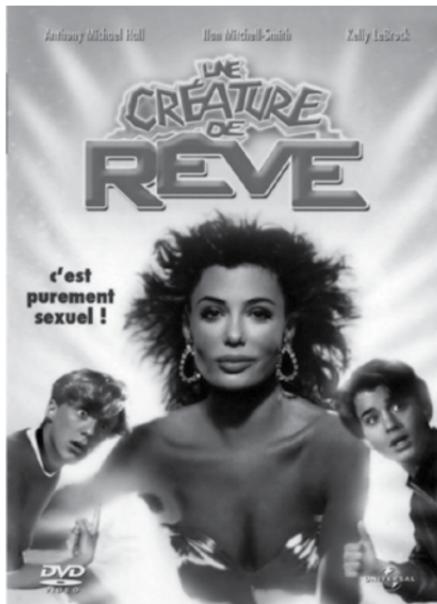
### **L'AFFIRMATION DE SOI PAR LE TRANSFERT DE COMPÉTENCES**

La conquête de grandeur et de valorisation de soi était déjà le thème du film *American Graffiti*, où des jeunes gens mal dans leur peau se retrouvent confrontés à la virilité nonchalante du *bully* représenté sous les traits d'un jeune Harrison Ford. Et cela passe par une forme de vengeance (qui consiste le plus souvent soit à humilier le rebelle ou à conquérir une jeune fille). Cela ne peut pas se passer par les adultes, relativement absents des productions pour adolescents, mais uniquement au sein du petit monde monadique que représente le groupe de pairs ou les autres jeunes fréquentés au collège, au lycée ou à l'université. Il s'agit de s'affirmer en affirmant son autonomie à l'égard des figures d'autorité. Le jeu vidéo représente alors un outil idéal, puisqu'il est un objet émergent et exclusif à une classe d'âge, perçu comme peu ou mal compris par les adultes, tout comme l'est l'adolescent en pleine construction de soi.

C'est d'ailleurs valable pour toute la technologie numérique, dont il semble que seuls les plus jeunes peuvent maîtriser ce qui paraît presque magique pour un regard extérieur. On retrouve cet aspect

dans le film *Weird Science* (encore) de John Hughes sorti en 1985. Les deux jeunes héros, intelligents, frères et timides, lassés des railleries de leurs camarades masculins et du rejet des filles, utilisent un ordinateur pour créer dans leur chambre (lieu de l'intimité adolescente et pré-adolescente par excellence<sup>2</sup>), une femme numérique qui semble tout droit sortie d'un jeu vidéo et qui les venge des brimades. Dans le même ordre d'idées, le jeune David Lightman sauve le monde grâce à un jeu dans le film *Wargame* (John Badham, 1983) après avoir, sans le vouloir, déclenché une simulation de guerre mondiale en piratant l'accès à une intelligence artificielle de l'armée. Si ce protagoniste n'est pas représenté comme souffrant de son exclusion des sommets de la hiérarchie sociale lycéenne, il est toutefois confronté à l'incompréhension des adultes, même lorsqu'il résout la situation en jouant une partie de morpion contre l'ordinateur.

Affiche francophone du film *Weird Science*



---

2. Voir Glevarec, 2009.

Ce qui se dégage de cette formule, qui naît dans les années 1980 et perdure depuis, est que ce qui est propre à la jeune génération, loin d'être uniquement une source de pathologies et de dangers, peut être une forme de compétence<sup>3</sup> se révélant utile pour résoudre des situations complexes. En d'autres termes, la maîtrise technologique, puis le jeu vidéo deviennent des compétences transférables. Compétence doit alors être entendu au sens d'Antony Giddens comme « tout ce que les acteurs connaissent (ou croient), de façon tacite ou discursive, sur les circonstances de leurs actions et de celles des autres, et qu'ils utilisent dans la production et dans la reproduction de l'action » (1987, p. 440). En ce sens, une compétence est habilitante, c'est un pouvoir d'agir qui n'a de sens que lorsqu'il est exercé.

Cette perspective conduit alors à de nombreuses variations sur le thème « toutes ces années à jouer m'ont enfin servi à quelque chose ». Pour ne citer qu'un exemple récent, on peut penser au film *Pixel* (2015) de Chris Columbus. Celui-ci met en scène un héros, champion de jeux vidéo d'arcade durant sa jeunesse dans les années 1980. Ayant connu une certaine heure de gloire à cette époque, il peine aujourd'hui à retrouver sa grandeur passée et vit en éternel adolescent. Or, une attaque d'extraterrestres ayant pris la forme de *sprites*<sup>4</sup> issus des jeux de cette époque survient. Face à cette invasion hostile de *Space Invaders* et autres *Donkey Kong* et accompagné par sa bande d'amis d'enfance, il sauvera le monde dans une mécanique classique propre au film catastrophe. Il aura fallu un tel événement pour que le jeune joueur raillé trente ans plus tôt puisse montrer que ses compétences ont une forme d'utilité transférable, ici, très directement.

---

3. Dans le vocabulaire des joueurs, cela renvoie à la notion de *skill*, très utilisée pour qualifier une maîtrise des rouages du jeu.

4. Dans le vocabulaire vidéoludique, un *sprite* est un élément graphique en deux dimensions d'un jeu qui peut être animé et déplacé à l'écran ; par exemple, dans le classique *Pac-Man*, les fantômes pourchassant le protagoniste dans un labyrinthe sont des *sprites*.

### Affiche du film *Pixels*



Le jeu comme entraînement qui permet par la suite de faire face à des enjeux autrement plus sérieux est un trait récurrent de la revanche du jeune joueur isolé et maltraité par ses pairs. C'est par exemple le cas dans le roman très populaire *La Stratégie Ender* (1985) d'Orson Scott Card, adapté en *comics* et plus récemment au cinéma (réalisé par Gavin Hood et sorti en 2013). Dans un futur proche, Ender est un enfant très intelligent, souvent chahuté par ses camarades pour cela, mais il finit par être intégré à une école militaire formant les enfants les plus brillants dès leur plus jeune âge pour, un jour,

commander l'armée qui attaquera de belliqueux extraterrestres. Son examen final consiste en une simulation vidéoludique de la guerre à venir à l'aide d'un logiciel spécifique. Mais une révélation finale se fait jour : ce qu'il croyait n'être qu'un jeu contrôlé par ses professeurs était en réalité la véritable guerre. Pensant que la vérité aurait nui à ses capacités du fait d'une trop grande pression sur un jeune garçon, les dirigeants de l'école ont préféré faire croire à une simulation. Ses compétences vidéoludiques n'ont alors même pas à être transférées, elles sont directement utilisables et instrumentalisées par le monde des adultes, envers qui il gardera rancœur.

De ce point de vue, le jeu devient alors un moyen de test ou de recrutement, une simulation pensée comme médiation vers autre chose, de la même manière que les pilotes d'avion s'entraînent à l'aide de dispositifs numériques. Ainsi, dans le film *The Last Starfighter* de Nick Castle (1984), un adolescent qui passe ses journées sur un jeu d'arcade simulant une guerre spatiale est recruté pour participer à de véritables batailles galactiques par un peuple extraterrestre qui se sert de ces bornes pour leur sélection de pilotes. La même mécanique est à l'œuvre dans la série *Stargate Universe* (Brad Wright, Robert C. Cooper, 2009), où l'un des membres de l'équipe d'exploration d'un vaisseau spatial inconnu est recruté par l'armée de l'air alors qu'il n'est qu'un adolescent timide maladroit et en surpoids. Son seul mérite est d'avoir réussi à résoudre un problème mathématique caché, sous la forme d'une énigme, dans un jeu vidéo populaire commandité par l'armée de l'air<sup>5</sup>.

---

5. Ce qui renvoie à plusieurs célébrations médiatiques récentes du jeu vidéo comme outil pour aider la recherche scientifique, par exemple pour lutter contre le virus du sida, aider à la conception d'un ordinateur quantique ou analyser des données sur le cancer du sein. Voir Futura-Sciences, « Science citoyenne : un jeu vidéo pour aider la recherche sur le cancer ». <<http://www.futura-sciences.com/magazines/sante/infos/actu/d/medecine-science-citoyenne-jeu-video-aider-recherche-cancer-52173/>>.



financement : cette valorisation du joueur s'inscrit clairement dans une volonté de dédiabolisation du médium.

Mais c'est peut-être le *comic book* adapté en film et en jeu vidéo, *Scott Pilgrim* (Bryan Lee O'Malley, 2004-2010), qui affiche le plus clairement cette idée d'usage du jeu vidéo pour se sortir d'un mauvais pas. Scott, jeune homme assez oisif qui se laisse porter par les événements, se reprend en main lorsqu'il doit combattre les sept anciennes relations amoureuses de la fille de ses rêves, Ramona. Chaque tome de la série est alors pensé comme un niveau de jeu vidéo où chacun des sept fait office de « boss final », et tous les affrontements sont inspirés de ceux de jeux de combat classiques, comme *Street Fighter* ou *Tekken*. Lorsqu'il perd un combat, Scott va même jusqu'à utiliser une « vie » qu'il avait gagnée précédemment afin de tenter de nouveau sa chance. Ce sont ses talents de joueur assidu de jeux vidéo qui lui permettent alors de défaire ses adversaires et de comprendre qui il est réellement (et donc d'achever la construction de soi adolescente), et bien sûr de conquérir Ramona. La revanche est complète.

## LE JEU EN LIGNE OU LE RETOUR DE LA SOCIABILITÉ

Une dernière tendance notable de mise en scène de la grandeur par le jeu vidéo est celle de la plongée dans les jeux en ligne. Elle est plus récente et accompagne le succès grandissant de cette pratique vidéoludique, en particulier des jeux de rôles en ligne, accompagnés de la curiosité et de la méfiance qu'ils suscitent. Ces jeux mettent l'accent sur ce que Dominic Arsenault et Martin Picard (2008) nomment une « immersion sociale », c'est-à-dire une plongée dans un ailleurs en compagnie d'autres individus qui contribuent par leurs interactions à donner de la texture à l'expérience. Il était donc logique que leur mise en scène repose largement sur la question de la sociabilité. Là encore, les représentations fictionnelles utilisent les stéréotypes les plus péjoratifs de l'adolescent isolé et peu enclin à l'amitié (que ce soit par choix ou du fait d'un rejet) mais font de lui un *leader* incontesté au sein du jeu en ligne.

Cette fois, ce ne sont plus ses compétences de maîtrise du *gameplay* qui sont mises en avant, mais bien ce qu'il a appris en termes de lien social, de solidarité, d'entraide et de sentiment d'appartenance à un groupe, une dimension en effet largement présente dans les jeux en ligne (Berry, 2012). Cela est largement observable depuis quelques années dans la littérature jeunesse et les œuvres d'animation où les exemples d'un parcours vers l'héroïsme, au travers des apprentissages dans un jeu en ligne, sont légion. Ce schéma est présent dans la série de livres *La Cité* (2011) où l'on suit Thomas, adolescent solitaire qui va trouver sa voie et des amis au travers du jeu donnant son titre à l'ouvrage, ou encore dans le livre à succès *Player One* (2013), adapté au cinéma par Steven Spielberg (2018). Du côté des séries d'animation, cette formule est utilisée dans la série japonaise *Sword Art Online* (2012), adaptée d'un *light novel*<sup>6</sup> qui a la particularité de faire se succéder plusieurs types de jeux au cours des aventures du héros.

De manière générale, on peut observer que la représentation des jeux en ligne comme facteur de sociabilité retrouvée pour des adolescents isolés est très récurrente, que cela soit dans les mangas, les *anime* et même dans les films d'animation cinématographiques. Par exemple, dans *Summer Wars* (2010), le protagoniste est un jeune lycéen timide, dont les seules passions sont le jeu en ligne et les mathématiques, pour lesquelles il montre des compétences hors du commun. Il évolue alors comme un grand nombre d'autres jeunes au sein d'Oz, un monde virtuel qui fait à la fois office de jeu et de réseau social communautaire. Lorsque cet univers est attaqué par un virus, l'adolescent est le seul qui aura les capacités de le sauver et il apprendra à surmonter sa timidité pour devenir un héros.

Par ces œuvres, le terme *avatar* retrouve sa signification étymologique, celle d'incarnation et de projection qui, dans la mythologie indienne, est celle d'un dieu prenant une forme physique afin de sauver le monde des désordres cosmiques. Les jeunes héros de ces

---

6. Format de courts romans au style épuré et basés sur l'action et les dialogues, destinés à un public adolescent.

fictionnels mettant en scène des jeux en ligne sont le plus souvent partagés entre une normalité, voire des stigmates liés à une sociabilité complexe, et une utilisation de leurs talents dans les mondes virtuels pour conquérir une estime de soi bienvenue. Ici, contrairement aux exemples précédents, il n'y a donc pas de transfert de compétence, puisque c'est au sein même du jeu que les choses se passent et que le parcours est fait. Cependant, cette conquête de grandeur permet ensuite au joueur victorieux de revenir à la « vraie vie » emplie d'une confiance en lui retrouvée, même s'il garde le plus souvent le secret sur ses aventures.

Nous sommes alors dans une logique proche de celle des super-héros, une double vie entre normalité et aventures débridées dans un monde virtuel. C'est le cas dans la série animée française *Code Lyoko* (Thomas Romain et Tania Palumbo, 2003-2007), où les quatre héros sont des collégiens présentés comme tout à fait ordinaires, mais qui sauvent régulièrement le monde au sein d'un métavers menacé par une intelligence artificielle qui tente aussi de s'attaquer au monde réel. Cette quête engage les personnages à surmonter leurs handicaps, à l'image d'Orlando, l'un des héros de la série de romans *Autremonde* de Tad Williams (2000-2010) atteint d'une maladie rare et mortelle (la progéria, provoquant un vieillissement prématuré), et qui révèle dans le jeu en ligne des compétences qu'il n'aurait pu montrer ailleurs.

Tandis que les jeux vidéo classiques sont utilisés dans la fiction comme des formes d'entraînement qui pourront servir à résoudre des situations périlleuses, les métavers et autres jeux en ligne sont donc représentés de manière inverse comme des outils de compensation qui auront des conséquences positives, mais moins directes. L'une des principales raisons de cette différence est liée à la manière de représenter un jeu visuellement. En effet, montrer un individu jouant à un jeu vidéo en ligne permet de représenter directement l'action, les interactions et les évolutions des personnages au sein du dispositif ludique. De ce fait, l'histoire et donc le développement de l'individu peuvent avancer, par le jeu et dans le jeu, ce qui ne serait pas le cas par exemple en filmant un individu sur une borne d'arcade de

*Pac-Man* durant deux heures, tandis qu'un monde virtuel, lui, peut être le théâtre de nombreux rebondissements. Dans les deux cas toutefois, il s'agit toujours de montrer un adolescent en construction pour qui le jeu, loin d'être un objet d'aliénation, participe pleinement d'un processus de valorisation et de socialisation au cours d'une période particulièrement critique.

## **CONCLUSION : LES LIMITES DE LA REPRÉSENTATION POSITIVE DU JOUEUR**

Au regard de cette histoire de la représentation du jeune joueur de jeu vidéo dans la fiction, le constat est clair : contrairement à l'idée commune et à certaines critiques issues du monde politique ou éducatif, il apparaît que certaines formes médiatiques valorisent la pratique vidéoludique comme source de compétence et de valorisation de soi. Pour les joueurs, l'identification à ces personnages de fiction peut alors être source de ce que certains chercheurs anglo-saxons nomment « empowerment ». Ce concept, utilisé notamment dans les travaux féministes et défini comme une capacité à transformer des conditions de vie individuelles et collectives et les rapports de pouvoir à l'œuvre dans un cadre donné (Bacqué et Biewener, 2015), met en évidence la façon dont une image positive de soi, de sa pratique et de son groupe d'appartenance permet ensuite d'agir pour renforcer un processus d'acceptation et de reconnaissance au sein de la société. Comme le souligne Axel Honneth, la reconnaissance, au sens de validation de l'existence d'une pratique ou d'une identité comme légitime, est un élément fondamental de la construction de l'individu contemporain. Celui-ci ne peut se réaliser pleinement que « dans la mesure où ses particularités trouvent une approbation et un soutien dans les rapports d'interaction sociale » (Honneth, 2013, p. 43). La représentation du jeu vidéo comme outil d'apprentissage et d'habilitation peut contribuer à aller dans ce sens. L'enfance et l'adolescence comme construction de soi et moment de révélation du potentiel de l'individu sont représentées au travers d'un des loisirs favoris de cette population : le jeu vidéo.

Cependant, tout n'est pas aussi simple, et il s'agit d'en revenir à l'ambiguïté évoquée en introduction : si le jeu vidéo est montré comme habilitant, la représentation du joueur reste caricaturale. Comme le note Richard Shusterman, il faut se méfier de la légitimation d'un objet médiatique ou d'une pratique culturelle qui passe par les mêmes critères qui servaient à les dénigrer : « il semblerait, de plus, que l'art populaire ne soit légitimé qu'en étant transformé (à travers son mode de réception intellectuel légitimé) en autre chose que l'art populaire » (1993, p. 159). On peut rapprocher ce qui a été observé ici de ce processus de légitimation qui vide l'objet de ce que ses publics y trouvent en premier lieu. Les jeux vidéo dans la fiction sont présentés comme habilitants, certes, mais cela reflète alors un regard d'adulte sur le médium : il sert à sortir des comportements d'adolescents décriés (isolement, oisiveté, fuite de la réalité), à devenir responsables, à ne plus avoir de loisirs gratuits (au sens d'absence de buts préétablis) pratiqués dans la seule optique de recherche de vertige ludique et de plaisir immersif. En d'autres termes, le jeu vidéo n'est pas dangereux, parce qu'il sert enfin à quelque chose, il est éducatif et n'est pas qu'un divertissement (un mot qui prend alors un sens péjoratif). Ce que nous pouvons ainsi observer, c'est un regard de parents inquiets (même si les parents ne sont pas ou peu présents dans les œuvres, c'est finalement leur point de vue que valide l'histoire) mais finalement rassurés, car la pratique du jeune ou de l'adolescent ne se révèle pas si vaine.

Il ne fait aucun doute que la pratique du jeu vidéo repose sur de nombreux apprentissages qui peuvent notamment améliorer certaines compétences cognitives et sociales. Mais reconnaître la validité de l'argument de la compétence pour légitimer l'objet, n'est-ce pas alors reconnaître *a posteriori* la validité des critiques qui dénie toute valeur à la pratique ? Cela oblitère, de fait, la compréhension de ce qui, au quotidien, plaît aux individus dans l'objet vidéoludique et retire justement une grande partie de l'élément « ludique » de ce terme au sens de la définition de Johan Huizinga : « une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité » (1951,

p. 35). Cela serait comme analyser et montrer la pratique d'un sport collectif uniquement du point de vue de ses bienfaits en termes de santé, et que le plaisir des sportifs à jouer ensemble était vu comme secondaire. C'est une vision d'au-dessus et non de l'intérieur. Cela conduit, de plus, à recréer des hiérarchies : selon cet argument, il devrait y avoir des jeux vidéo bons (ceux qui permettent d'apprendre des compétences concrètes) et d'autres mauvais (ceux qui ne servent qu'à passer un bon moment).

La meilleure preuve des limites de cette représentation est la manière caricaturale dont le joueur est représenté ici comme ailleurs. Le joueur type dans la fiction est un homme, blanc, jeune, isolé socialement et peu populaire parmi ses pairs, en accord avec la figure classique du *nerd* ou du geek, mais cette représentation est peu diversifiée et toujours assez péjorative malgré sa revanche finale et son acceptation par le groupe. Plutôt que de montrer le loisir vidéoludique uniquement sous un angle instrumental, il pourrait être plus productif, en fin de compte, pour éviter les paniques morales, de montrer non pas le jeu comme une compétence, mais comme un élément parmi d'autres d'une culture populaire ou d'une culture jeune. Cela montrerait comment ce loisir permet à chacun, comme toute œuvre d'art, de faire l'expérience de sa propre subjectivité, et s'insère de manière complexe et selon de nombreuses modalités, dans le quotidien le plus ordinaire de millions d'individus.

## BIBLIOGRAPHIE

- ARSENAULT, D. et PICARD, M. « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique », *Colloque Homo Ludens*, Montréal, 2008. URL : <[http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/arsenault,-picard---le-jeu-video-entre-dependance-et-plaisir-immersif\\_0.pdf](http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/arsenault,-picard---le-jeu-video-entre-dependance-et-plaisir-immersif_0.pdf)>.
- BACQUÉ, M.-H. et BIEWENER, C. *L'empowerment, une pratique émancipatrice ?*, Paris : La Découverte, 2015.
- BERRY, V. *L'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes : PUR, 2012.

- BLANCHET, A. *Des pixels à Hollywood*, Châtillon: Pix'N Love Éditions, 2010.
- BLANCHET, A. *Les jeux vidéo au cinéma*, Paris: Armand Colin, 2012.
- BOUTANG, A. et SAUVAGE, C. *Les Teen Movies*, Paris: Vrin, 2011.
- CASILLI, A. « Les avatars bleus, autour de trois stratégies d'emprunts culturels au cœur de la cyberculture », *Communications*, vol. 77, n° 1, 2005, p. 183-209.
- DUBET, F. et MARTUCCELLI, D. *À l'école. Sociologie de l'expérience scolaire*, Le Seuil, Paris, 1996.
- DUMASY, L. *La querelle du roman-feuilleton. Littérature, presse et politique, un débat précurseur, 1836-1848*, Grenoble: Ellug, 2000.
- FLICHY, P. *L'imaginaire d'Internet*, Paris: La Découverte, 2001.
- GIDDENS, A. *La Constitution de la société. Éléments pour une théorie de la structuration*, Paris: PUF, 1987.
- GLEVAREC, H. *La culture de la chambre : Préadolescence et culture contemporaine dans l'espace familial*, Paris: La Documentation française, 2009.
- HONNETH, A. *La lutte pour la reconnaissance*, Paris: Folio, 2013.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris: Gallimard, 1951.
- JULLIER, L. *Star Wars. Anatomie d'une saga*, Paris: Armand Colin Cinéma, 2005.
- JONES, G. *Men of Tomorrow: Geeks, Gangsters, and the Birth of the Comic Book*, Londres: Arrow Books, 2004.
- MAUCO, O. *Jeux vidéo hors de contrôle? : Industrie, politique, morale*, Paris: Questions Théoriques, 2014.
- PEYRON, D. *Culture Geek*, Limoges: FYP, 2013.
- SHUSTERMAN, R. « Légitimer la légitimation de l'art populaire », *Politix*, vol. 6, n° 24, 1993, p. 153-167.
- TRÉMEL, L. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris: PUF, 2001.

# ADOLESCENCE DE L'ART : RÔLES ET PLACES DES FIGURES JUVÉNILES DANS LE JEU VIDÉO

MARTIN LEFÈVRE

**A**rt émergent, le jeu vidéo a d'abord eu une relation paradoxale avec l'adolescence. Alors que dès le début des années 1990, les éditeurs faisaient du *teenager* leur cible privilégiée, le jeune est longtemps resté un personnage sous-représenté dans les productions, à l'exception notable du héros de RPG<sup>1</sup> japonais, directement inspiré du manga *shōnen*<sup>2</sup>. Mais, depuis quelques années, les héros adolescents se multiplient, aussi bien chez les créateurs indépendants comme Christine Love (*Digital: A Love Story*, 2010) ou Kyle Seeley (*Emily is Away*, 2015), que dans des projets plus commerciaux. *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, 2013) nous place aux commandes d'une jeune femme doublée par Ellen Page, et *DontNod* a connu le succès grâce à sa fiction interactive épisodique *Life is Strange* (2015), dont l'héroïne apprend la photographie dans un lycée privé du Nord-Ouest étasunien. Même dans le secteur du jeu d'action « à gros budget », la figure de l'adolescent s'impose peu à peu : le studio Naughty Dog, tout en gardant un personnage principal d'âge mûr,

---

1. *Role Playing Game*, littéralement « jeu de rôle ».

2. En japonais, *shōnen* signifie « adolescent » et désigne un type de manga destiné aux jeunes garçons, tel qu'on le trouve par exemple dans les pages de l'hebdomadaire *Weekly Shōnen Jump* (Dragon Ball, Naruto). La plupart des jeux de rôles japonais, de *Final Fantasy* à *Dragon Quest* (Square Enix), en passant par les *Tales of* (Namco), s'inspirent de ce modèle et nous placent aux commandes de jeunes hommes.

laisse une large place aux *teenagers* avec le jeune Nathan Drake dans *Uncharted 3* et *4* (2011 et 2016) ou Ellie dans *The Last of Us* (2013).

Comment expliquer cet engouement récent pour les fictions et les personnages juvéniles ? Deux interprétations sont ici proposées. D'abord, du point de vue du secteur industriel, la logique d'un marché destiné à la jeunesse a longtemps poussé les créateurs à évacuer les personnages adolescents, avant que l'évolution en âge des joueurs ne favorise au contraire la création de jeux permettant aux adultes de rejouer leurs jeunes années. En deuxième analyse, les traits plus ou moins stéréotypés du *teenager* en font un personnage particulièrement adapté aux impératifs de la création vidéoludique. Il apparaît en effet comme une figure permettant de produire et de justifier certaines formes d'expérience vidéoludiques en termes de narration, de dynamique de jeu et de *gameplay*.

## JEUX « MATURES »

Dès le début des années 1990, le jeu vidéo interroge sa propre « maturité ». Il ne fait guère de doute que l'apparition de cette thématique est liée à une stratégie marketing. Pour lancer la Mega Drive (sortie au Japon en octobre 1988), Sega cherche une mascotte capable de concurrencer le rondouillard Mario, et il paraît difficile de battre Nintendo, qui domine le marché grâce à la NES, sur le terrain de la fantaisie enfantine : le mignon *Wonder Boy* (qui apparaît en arcade en 1987) n'est pas de taille à lutter. C'est ainsi que naît *Sonic the Hedgehog* (1991) : plus rapide, plus agressif que le plombier moustachu, le hérisson bleu à la crête stylisée possède l'insolence crâneuse d'un adolescent, et contribue au succès de la Mega Drive (renommée Genesis pour l'occasion) sur le marché américain. Grâce à des publicités faisant de la Genesis la console « cool », et en s'appuyant sur la violence – modérée – des *beat'em up* comme *Streets of Rage* (1991) ou *Golden Axe* (« *Bring an Amazon home to meet Mom* » nous dit la réclame), Sega écoule 20 millions de machines en Amérique du Nord (Strom, 1998). Ce n'est pas suffisant pour détrôner Nintendo, mais

c'est à ce moment que se forme alors l'association entre le joueur passionné et le garçon adolescent, avide de transgression.

En 1995, le lancement en Occident de la PlayStation de Sony amplifie le phénomène : le jeu vidéo dit « mature » devient l'un des mots d'ordre du secteur. Ainsi, comme l'explique Nathalie Daquin (Tarin, 1999), alors directrice marketing de Sony France : « *Nous n'avons pas joué la carte de la technologie, mais plutôt celle d'une communication destinée aux adolescents, qui se trouvent dans leur phase « anti-parents ». [...] L'objectif [...] était de jouer sur la notion d'interdit : si on nous déconseille de jouer à la Playstation, alors ça veut dire que c'est bon ! Bingo, le message passe : les adolescents et les jeunes adultes (première cible de Sony : les 15/24 ans) adhèrent au concept !* »

Ce discours marketing rencontre un véritable écho et les joueurs comme les journalistes se l'approprient. Le jeu « mature » est avant tout un jeu adolescent, qui satisfait les fantasmes de puissance (c'est le cas du *RPG*), qui ne dédaigne ni la violence gore (*Resident Evil*), ni les héroïnes attirantes (*Tomb Raider*). En tout cas il s'oppose, sans nostalgie aucune, aux jeux colorés et mignons des générations précédentes. Dans son ouvrage *Histoires secrètes du jeu vidéo*, pourtant publié en 2013, le journaliste Jean-François Morisse reprend à son compte ce thème de la maturité comme rejet de l'enfance. Dans un chapitre consacré à la série *Grand Theft Auto*, il écrit : « *Après tout le cinéma, bien qu'il s'agisse là aussi de divertissement, ne se cantonne pas aux seuls films de Walt Disney tout comme les séries télévisées ont su évoluer pour répondre à la demande d'un public plus adulte, plus mature et plus exigeant. Des séries de la chaîne de télévision américaine HBO suffisent à illustrer clairement le propos des Sopranos à Games of Thrones en passant par Sex & The City, ou bien encore l'adaptation du comics Todd McFarlane's Spawn. Du divertissement pour adultes auquel le jeu vidéo pouvait s'essayer de manière aussi logique que décomplexée.* » (Morisse, 2013, p. 26). Selon l'auteur, *GTA III* – qui incarne pourtant des fantasmes de toute-puissance typiques de l'adolescence – a « *ouvert la brèche* » au jeu vidéo pour les grands, tout comme en passant des jeux de plateformes colorés *Jak & Daxter* à l'aventure *pulp* hollywoo-

dienne d'*Uncharted*, le studio Naughty Dog aurait offert aux joueurs une « expérience plus mature ».

Il faut souligner que ces jeux pour adolescents ou pour jeunes adultes privilégient des héros expérimentés. On y joue généralement des guerriers endurcis. Les joueurs préfèrent le vétéran Solid Snake à l'éphèbe Raiden (*Metal Gear Solid 2*, 2001), et un rapide examen des protagonistes du jeu vidéo à succès de ces dernières années permet de constater que la tendance s'est exacerbée : Kratos (*God of War*), Niko Bellic (*GTA 4*), Marcus Fénix (*Gears of War*), Geralt (*The Witcher*) ou John Marston (*Red Dead Redemption*) sont autant de figures masculines, adultes et viriles, conçues comme des modèles héroïques censés correspondre à ce que l'adolescent rêverait de devenir, plutôt qu'à ce qu'il est.

### « FEELING LIKE I'M ALMOST SIXTEEN AGAIN » – BUZZCOCKS

Dans ce contexte, l'apparition et le succès relatif de jeux vidéo faisant la part belle aux héros adolescents – en dehors du héros *shōnen*, en perte de vitesse tout comme le jeu vidéo japonais – aurait de quoi surprendre. L'évolution est cependant logique, dans la mesure où elle se place dans la continuité de la « maturation » du public et des développeurs : pour un trentenaire, l'adolescence n'est plus seulement une période de malaise dont on voudrait s'échapper ou que l'on voudrait oublier, mais un objet de « nostalgie » : « We were younger » chante mélancoliquement Syd Matters sur la bande originale de *Life is Strange* –, ou encore d'inquiétude concernant l'avenir des enfants, ce que traduit la relation entre Ellie et Joel dans *The Last of Us*, ou celle entre Kazuma Kiryu et sa fille adoptive Haruka Sawamura dans *Yakuza 5* (Sega, 2012). Dans tous les cas, le regard porté sur l'adolescence par le jeu vidéo suppose une prise de distance.

Figure 1. Capture d'écran du jeu *Life is Strange*



Retourner à l'adolescence constitue donc pour les développeurs l'occasion de renouer avec une époque disparue. *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013), multiplie les références à la culture pop du milieu des années 1990, période durant laquelle les développeurs ont grandi : co-fondateur et chef créatif du studio, Steve Gaynor est né en 1982. Le jeu cite abondamment le mouvement Riot Grrrl, aussi bien à travers les posters qui s'affichent dans la chambre de la jeune Samantha, qu'à travers la bande-son qui reprend les morceaux emblématiques du mouvement punk féministe. Blumette adolescente sous forme de *visual novel*<sup>3</sup>, *Digital: A Love Story* de Christine Love évoque, non sans une certaine mélancolie, les premières heures de la communication sur Internet – une époque que la créatrice n'a pourtant pas connue –, en reconstituant l'interface des *bulletin board systems*, précurseurs des forums, dans lesquels le protagoniste traîne sa solitude.

Dans le même registre, *Emily is Away* raconte une histoire sentimentale mal engagée, à travers un dialogue utilisant l'interface

---

3. Le *visual novel*, ou roman visuel, est un genre typiquement japonais, qui propose un récit interactif, entre le manga et le livre dont vous êtes le héros.

des *chats* AOL, que le développeur Kyle Seeley, comme beaucoup de jeunes de sa génération, a beaucoup utilisé au début des années 2000. Le joueur a ainsi la possibilité de « rejouer » un amour adolescent, y compris s'il a, depuis longtemps, passé l'âge des premiers émois : la nostalgie naît de la distance entre l'inexpérience des protagonistes, et le regard rétrospectif du joueur sur sa propre jeunesse.

La fiction autobiographique, dont le récit d'adolescence est un topo littéraire, instaure de fait *un jeu* entre les « je » du narrateur : c'est la fameuse distinction – formalisée par Leo Spitzer (1970) et Gérard Genette (1972) à propos de la narration proustienne – entre le « je narré » (celui qui est raconté, l'adolescent dans le cas présent) et le « je narrant » (celui qui raconte, le narrateur adulte). Le joueur d'*Emily is Away* est invité, par les choix que lui laisse l'auteur, à se glisser dans cet espace : il se situe dès lors entre identification et distance critique par rapport à ces jeunes personnages qui marivaudent.

On retrouve ce procédé avec un degré moindre d'interactivité dans le jeu *Cibele* (2015) de Nina Freeman, dont la narration s'appuie sur une interface informatique et des interludes filmés. La créatrice évoque ainsi un épisode douloureux de son adolescence : une liaison malheureuse avec un joueur rencontré sur le MMORPG *Final Fantasy XI* (Square Enix, 2002). Nina Freeman joue son propre rôle avec quelques années d'écart, elle utilise des *selfies* datant de sa jeunesse, et son petit ami actuel incarne son flirt d'alors. Comme l'écrit sur Boingboing la critique – et amie de la créatrice – Leigh Alexander (2015) : « Freeman adulte qui rejoue sa propre expérience de vierge de 19 ans est un authentique choix créatif – nous savons qu'en réalité nous sommes en train de regarder une femme sexuellement mature, qui est pleinement capable de raconter l'histoire de sa jeunesse ». Le joueur est placé dans une position similaire.

Et si l'un des attraits de la fiction vidéoludique était d'aller à l'encontre de l'adage « si jeunesse savait, si vieillesse pouvait », en nous offrant la possibilité de revenir sur les expériences juvéniles ? C'est d'ailleurs ce que propose *Life is Strange*, en offrant à Max, son héroïne,

le pouvoir de remonter le temps pour peu que la dernière décision prise ne convienne pas au joueur : l'adolescence avec, en prime, l'assurance tous risques contre les maladresses.

### **STRUCTURE ET LIBERTÉ : *PERSONA 4***

L'attrait pour les fictions mettant en scène des protagonistes juvéniles correspond bien par ailleurs à la volonté de reconnaissance culturelle qui anime certains développeurs : parler de l'adolescence, c'est rejoindre toute la tradition du roman d'apprentissage, du film de formation, et de l'autobiographie... Mais il faut aussi reconnaître que l'adolescence, ou du moins la vision souvent traditionnelle et normative qu'en donne une certaine forme de culture populaire, et qui s'éloigne souvent de l'adolescence réelle, possède un certain nombre de propriétés qui correspondent aux impératifs du *game design*. *Persona 4* (Atlus, 2008), RPG japonais, illustre bien ces « potentialités ludiques de l'adolescence », autrement dit ce que la figure de l'adolescence permet de construire en termes d'expériences, de narration et de mécaniques de jeu.

Figure 2. Capture d'écran du jeu *Persona 4*



Cet opus reprend et perfectionne la structure de l'épisode précédent (*Persona 3*, sorti en 2007) : le joueur contrôle durant une année un lycéen d'Inaba, petite ville fictive de l'arrière-pays japonais, qui, à la tête d'une bande de camarades de classe, s'oppose à une menace surnaturelle, ici un tueur en série qui projette ses victimes dans un inframonde télévisuel, version adoucie du *Videodrome* (1983) de David Cronenberg. Le jeu hybride deux genres typiquement japonais, dont les héros sont habituellement des adolescents : le *dungeon-RPG* d'une part à travers l'exploration du monde télévisuel et, d'autre part, le quotidien scolaire du protagoniste et de ses amis utilise un *gameplay* à choix multiples s'inspirant très largement des *dating-sims*. Cet ensemble est pris dans une atmosphère de manga scolaire, et s'inspire de la psychanalyse jungienne : la *persona* éponyme, qui confère aux personnages leurs pouvoirs, est le masque social qu'ils adoptent pour se construire.

*Persona 4* explore ainsi avec tendresse le quotidien d'une bande de jeunes provinciaux, pris entre le bachotage et le désœuvrement, la naissance des sentiments et le doute existentiel, sans que la dimension fantastique et fantaisiste de l'histoire ne desserve le propos. Ce titre d'Atlus a surtout fait date grâce à sa structure brillante, qui fait du jeu grâce aux propriétés de l'adolescence. En effet, les lycéens – peut-être plus au Japon qu'ailleurs – sont pris entre contraintes et libertés : c'est essentiellement la position dans laquelle le *game designer* place son joueur, en lui imposant un cadre au sein duquel ses choix peuvent s'exercer.

Les contraintes sont nombreuses dans le jeu : celles liées au calendrier scolaire, par exemple, qui impose les cours, fixe des échéances – il faut réviser avant les examens –, offre de rares moments de répit (les vacances d'été, le *Golden Week*...), mais propose dans le même temps des excursions (le camping, le voyage à la ville). La vie de l'adolescent japonais tourne autour du lycée, dont les clubs (de sport, de musique, de théâtre...) sont une composante essentielle de la socialisation : ces éléments sont au cœur du jeu. Autre contrainte : l'autorité parentale qui est ici confiée à l'oncle Dojima, un policier

multipliant les heures supplémentaires, ce qui ne l'empêche pas de limiter les sorties du personnage que contrôle le joueur. Dernière contrainte enfin que connaissent les protagonistes : celles propres à la socialisation entre pairs et aux logiques de conformation au groupe d'amis, qui suggèrent des envies (aller au cinéma, à la plage, faire les courses ou réviser), et qui fixe *in fine* la limite à la transgression permise : il faut mettre son casque et respecter le code de la route en scooter ; les garçons peuvent fantasmer sur les jeunes filles, mais le désir ne peut s'exprimer que sous une forme sociale particulière, qui correspond aux exigences de la bienséance en vigueur. Le contexte adolescent permet de légitimer différents impératifs du *game design*, qui semblent de la sorte moins artificiels.

Le jeu *Bully* (2006) de Rockstar fonctionne sur le même principe, en nous plaçant aux commandes d'un jeune cancre qui se confronte à l'autorité, tout en étant obligé de se conformer à certaines règles de la vie lycéenne. Ces limites permettent au jeu d'offrir en retour à son joueur un espace de liberté structurée, où s'exercent les choix des joueurs. De la *dating sim*, *Persona 4* retient le marivaudage amoureux : avec qui le héros doit-il sortir ? Il s'agit de prendre le temps de flirter avec ses camarades féminines<sup>4</sup> avant de franchir le pas. Mais les choix ne s'arrêtent pas là. Chaque jour, il appartient au joueur de décider des activités du personnage : lira-t-il un livre le soir avant de se coucher, ou fera-t-il un petit boulot ? Ira-t-il « traîner » dans le centre vétuste d'Inaba avec un camarade, ou préférera-t-il passer un moment avec sa nouvelle petite amie ?

Quelles que soient les options retenues, il est presque impossible de tout faire en une partie de *Persona 4*, le calendrier avance, ce qui donne au joueur l'impression douce-amère de passer à côté d'amitiés ou de moments de bonheur : l'adolescence paraît alors d'autant plus précieuse qu'elle est éphémère.

---

4. *Persona 3 FES* (2007) permet d'incarner une héroïne et de séduire les garçons. La question du genre est abordée, de manière courageuse mais maladroite dans *Persona 4*.

Figure 3. Capture d'écran du jeu *Bully*



## TEMPS PERDU ET CURIOSITÉ

Aussi brève soit-elle, l'adolescence est fréquemment représentée dans les jeux vidéo comme un temps de loisir, un âge de la curiosité, ce qui correspond bien aux besoins de jeux favorisant l'exploration ou la contemplation. Être adolescent, c'est avoir le temps de traîner, le droit de «glander». *Life is Strange* multiplie ainsi les moments de contemplation, comme le souligne sur le site des Inrocks Erwann Higuinen<sup>5</sup> :

*« si Life is Strange séduit en nous permettant de faire évoluer l'intrigue selon nos envies, notre caractère ou notre humeur, c'est par son ambiance, son atmosphère, sa manière de nous faire partager un certain être-là qu'il*

5. <<http://www.lesinrocks.com/2015/02/04/jeux-video/life-strange-un-jeu-nonchalant-sur-ladolescence-mis-en-musique-par-syd-matters-11559076/>>.

*frôle le sublime. Être là et pas ailleurs, dans ce dortoir des filles ou au bord de la fontaine du campus ou sur une balançoire ou sur un lit ou sur un petit banc en haut de la falaise ou dans la chambre de notre best friend forever décolorée bleu-tatouée et retrouvée après cinq années de séparation. Dans ces lieux débordant de signes qui les aident à exister, ces lieux qui ont tant de trucs à nous raconter.»*

Entre deux rebondissements dramatiques, Maxine, l'héroïne créée par DontNod, a le temps de regarder le monde qui l'entoure, de s'arrêter sur les posters qui tapissent les chambres et révèlent la personnalité de leur occupante. L'adolescente est un personnage qui favorise la narration environnementale. Ce n'est donc pas un hasard si Maxine est photographe, et si le jeu récompense celui qui prend le temps d'observer les petites surprises du quotidien.

Cette curiosité juvénile, mise en scène dans les jeux vidéo, témoigne en ce sens d'un rapport ludique au monde pensé comme spécifique à la jeunesse. *Uncharted 4* utilise à deux reprises la figure de l'adolescent afin de pousser le joueur à interagir avec un décor riche en informations. Dans le chapitre 16, largement inspiré de *Gone Home*, le jeune Drake et son frère entrent par effraction dans une villa où ils espèrent retrouver des papiers appartenant à leur mère. Ils déambulent dans un véritable musée privé, dont ils commentent joyeusement et abondamment les collections, quand ils ne s'amuse pas à essayer le casque d'un samouraï. Plus tard, lors de l'épilogue du jeu, c'est une autre adolescente dont la curiosité profite de l'absence de ses parents pour aller – littéralement – dénicher le squelette dans le placard, avec la complicité du joueur.

La curiosité adolescente offre également aux développeurs la possibilité de donner du temps aux joueurs pour s'intéresser aux autres personnages. L'extension *Left Behind*, qui évoque les événements précédant *The Last of Us*, emmène ainsi son joueur dans un centre commercial infecté de créatures monstrueuses, mais vise aussi à présenter les relations entre Ellie et sa meilleure amie Riley. Les deux jeunes filles ont beau être en danger, elles n'en prennent pas moins le temps de s'amuser, de se prendre en photo, comme si de rien n'était.

On n'est pas sérieux quand on a 13 ans, semble indiquer le jeu, et la capacité qu'a l'adolescent fictif de passer du rire aux larmes permet d'alterner les scènes d'action violente et les moments intimistes. Jeu d'exploration fantastique, *Oxenfree* (Night School Studio, 2016) fait incarner à son joueur une jeune fille qui part camper sur une petite île du Nord-Ouest étasunien avec une bande d'amis. L'un des premiers moments interactifs nous confronte à une partie de « jeu de la vérité », qui permet aux développeurs de présenter les relations entre les personnages, et au joueur de prendre le contrôle du protagoniste à travers les choix qui s'offrent à lui.

Enfin, le jeu vidéo actualise souvent dans sa narration certains lieux communs sur la jeunesse : il suffit par exemple d'interdire quelque chose à un adolescent pour qu'il s'empresse de le faire. À peine arrivés sur l'île, où ils entendent bien consommer le plus d'alcool et de drogues possible, les personnages d'*Oxenfree* s'empressent de franchir les barrières qui délimitent des zones dangereuses, et c'est ainsi que les ennuis commencent. Dans *Beyond: Two Souls*, Jodie, jeune femme douée de pouvoirs surnaturels, ne supporte plus d'être enfermée dans un centre de recherches. Elle décide donc de faire le mur pour aller dans un bar, ce qui est l'occasion de la mettre en danger, et de provoquer un rebondissement narratif. Curieux, avide d'expériences nouvelles, le héros adolescent a le temps et l'envie de découvrir le monde, et il n'hésite pas à se mettre en danger : il constitue ainsi le support idéal d'une expérience ludique.

## MARGE DE PROGRESSION

Un autre avantage du recours à l'adolescence dans la dynamique ludique est de laisser au personnage une marge de progression, qui permet de justifier l'accumulation d'expérience caractéristique du RPG. On évite ainsi la *dissonance ludo-narrative* (Hocking, 2007), criante dans un jeu comme *The Witcher 3* (CD Projekt, 2015), qui nous place aux commandes d'un guerrier endurci, à qui il reste cependant tout à apprendre en gagnant des niveaux. Les jeux de rôle

japonais ont sans doute usé jusqu'à la corde du cliché qui consiste à placer le joueur aux commandes d'un jeune homme se réveillant – généralement en retard – dans la maison maternelle, mais ce lieu commun n'est pas démuné de sens dans la perspective du *narrative design*<sup>6</sup>. La relative nouveauté au monde du héros adolescent, qui rappelle celle des grands personnages du roman de formation (Lucien de Rubempré ou Rastignac chez Balzac, David Copperfield chez Dickens, Frédéric Moreau chez Flaubert...), sert évidemment les impératifs de l'exposition dramatique : le personnage est comme le joueur, il a tout à apprendre.

L'adolescent est aussi par excellence le personnage inachevé, il est présenté comme malléable, influençable, ce qui laisse une marge dans laquelle peut se glisser le joueur. Le cliché qui veut que l'adolescence soit « l'âge des possibles » est précieux pour les développeurs. Pour paraphraser la fameuse formule de Sid Meier<sup>7</sup>, le jeu vidéo tend à présenter l'adolescence comme « une série de choix intéressants » : libre au joueur de choisir la profession (guerrier ou magicien ?) du personnage qu'il contrôle, ses loisirs, son style vestimentaire, ses fréquentations ou ses amours... Le jeu à choix multiples satisfait ainsi un sentiment de liberté et fonctionne comme un conseiller d'orientation bienveillant, toujours à l'écoute des vœux de son joueur si, du moins, les impératifs dramatiques ne s'y opposent pas.

### **GAMEPLAY: CŒURS À VIF**

Car le jeu vidéo adolescent tend souvent au drame, pour ne pas dire au mélodrame. Cette association entre l'adolescence et une forme de sentimentalisme n'est certes pas propre au médium vidéoludique, mais la narration interactive, forme émergente, semble encore

---

6. Le *narrative design* est une notion relativement récente qui consiste à intégrer les éléments narratifs dans le jeu, faisant la jonction entre les fonctions du scénariste et du *game designer*.

7. Fondateur du studio Microprose, Sid Meier est l'un des grands *game designers* des années 1980 et 1990, célèbre pour *Pirates!* (1987) ou *Civilization* (1991).

avoir des difficultés à utiliser une palette nuancée : pour être compris, les choix proposés au joueur ont besoin d'un poids émotionnel. Dans un entretien accordé à Télérama<sup>8</sup>, David Cage justifie ainsi les partis pris créatifs qui l'ont amené à faire de *Beyond: Two Souls* un mélodrame :

*« je crée des personnages complexes, fragiles, surtout pas des surhommes, et j'invite les joueurs à s'y identifier. [...] Dans Beyond, on accompagne le personnage de Jodie Holmes pendant quinze ans de sa vie, de son huitième anniversaire à ses 23 ans. En suivant cette petite fille pas comme les autres, attachée malgré elle à une entité paranormale, les joueurs traversent toutes sortes de situations. Il y a certes de l'action, mais aussi des scènes où il faut jouer à la poupée, aider une jeune femme à accoucher, partager l'existence de SDF... Beyond est l'occasion de faire l'expérience de la tristesse, de la différence, de la compassion, du désespoir. »*

L'adolescent de fiction est le parfait vecteur de cette dimension émotionnelle. Le premier amour est souvent présenté comme le plus douloureux : l'inexpérience des protagonistes d'*Emily is Away* ou de *Cibele* transforme une banale déception amoureuse en un événement lyrique. La figure de la meilleure amie accentue l'empathie, et fournit une motivation toute trouvée : Chie veut défendre à tout prix Yukiko (*Persona 4*), et l'amitié torturée entre Max et Chloe est au cœur de l'intrigue de *Life is Strange*. Le jeu de DontNod multiplie d'ailleurs les passages mélodramatiques, en insistant sur la fragilité adolescente : le second épisode nous confronte au harcèlement et au suicide, le troisième à l'euthanasie d'une jeune femme en fin de vie. En 1998 déjà, *Photopia* d'Adam Cadre, « classique » de la fiction interactive textuelle, élevait le décès accidentel d'une jeune femme en un événement cosmique.

La vulnérabilité et le cœur à vif des adolescents de fiction, qui se débattent avec la naissance des sentiments, est le support tout trouvé pour un jeu vidéo contemporain en quête d'émotions. Pris entre contraintes et structure, disposant d'un temps de loisir qui lui

8. <<http://www.telerama.fr/techno/david-cage-les-jeux-video-peuvent-aussi-avoir-du-sens-et-un-propos,104382.php>>.

permet d'acquérir les expériences qui lui manquent, le héros vidéoludique est aussi fragile que malléable. Il apparaît ainsi comme le personnage emblématique d'un jeu vidéo plus sensible et plus humain.

## LE JEU VIDÉO, ART ADOLESCENT

La multiplication de jeux ayant pour protagonistes des adolescents ne va pas de soi. Elle est le fruit d'une lente maturation du média, des créateurs et d'une partie du public, qui explique que l'adolescence n'est plus évacuée, mais qu'elle devient un objet de réflexion ludique, à travers le jeu autobiographique ou le récit de formation. Le regard porté sur la jeunesse n'implique pas le jeunisme, mais mobilise souvent des enjeux rétrospectifs, qui témoignent d'une prise de distance.

Il convient cependant de nuancer : l'adolescent vidéoludique n'échappe pas aux clichés, et la représentation teintée de nostalgie, de romantisme et de lyrisme qu'en font la plupart des jeux est parfois caricaturale, bien loin des problèmes réels que rencontrent les jeunes. Quand bien même ils sont placés dans une situation momentanément précaire, les personnages vidéoludiques sont généralement issus d'un milieu relativement privilégié, de classe moyenne ou supérieure, reflet de l'homogénéité sociale des développeurs et de leur public (Coavoux, Boutet et Zabban, 2014) : le jeu vidéo s'intéresse encore peu à la figure de l'adolescent, et l'on ne trouve pas l'équivalent vidéoludique – pour ne donner qu'un exemple – des *ragazzi* pasoliniens. On peut aussi considérer que le jeune protagoniste est plus souvent un moyen qu'une fin en soi : plus susceptible d'être influencé par le joueur, il attire à bon compte la compassion du joueur, et sa position générationnelle, entre contraintes et liberté, en fait un sujet idéal pour le *game design*.

Ces précautions étant prises, il n'en reste pas moins que l'apparition d'une fiction vidéoludique prenant pour objet l'adolescence témoigne d'une nouvelle sensibilité, et ouvre le champ des possibles. Cette vague nous a déjà offert quelques beaux moments de jeu, reflets ambigus d'une jeunesse perdue, que le joueur a essayé de remettre

dans le droit chemin, dont il a partagé l'errance, les doutes, les sentiments à fleur de peau. Le *teenager* de jeu vidéo n'est peut-être encore qu'une panoplie, mais celle-ci a le mérite de changer du costume de surhomme que les joueurs enfilent d'ordinaire. On peut aussi considérer que son apparition est un signe de maturation thématique, qu'elle montre qu'au sortir de l'enfance le jeu vidéo est capable d'un regard rétrospectif, qu'il en est, déjà, à l'adolescence de l'art.

## BIBLIOGRAPHIE

- ALEXANDER, L. « Cibeles and the end of an era for internet Lovers », *BoingBoing*, Collection offworld, 11 novembre 2015. <<http://boingboing.net/2015/11/11/cibele-and-the-end-of-an-era-f.html>>.
- COAVOUX, S., BOUTET, M. et ZABBAN, V. « What we know about games. A scientometric approach to game studies in the 2000s », *Games and Culture*, online first, 2016. <<http://gac.sagepub.com/content/early/2016/11/17/1555412016676661.abstract>>.
- GENETTE, G. *Figures III*, Paris : Seuil, 1972.
- HOCKING, C. « Ludonarrative dissonance in Bioshock: The problem of what the game is about », Blog Click Nothing: design from a long time ago, 7 octobre 2007. <[http://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html)>.
- MORISSE, J.-F. *Histoires secrètes du jeu vidéo*, Paris : First Interactive, 2013.
- SPITZER, L. *Études de style*, « Le style de Marcel Proust », Paris : Gallimard, 1970.
- STROM, S. « Sega Enterprises pulls its Saturn video console from the U.S. market », *New York Times*, 14 mars 1998. <[www.nytimes.com/1998/03/14/business/international-business-sega-enterprises-pulls-its-saturn-video-console-us-market.html?pagewanted=1](http://www.nytimes.com/1998/03/14/business/international-business-sega-enterprises-pulls-its-saturn-video-console-us-market.html?pagewanted=1)>.
- TARIN, F. « La PlayStation fait sa pub », *PlayStation Magazine*, n° 37, décembre 1999.

PARTIE 4

**Amours adolescentes :  
drague et séduction vidéoludique**



# UN UNIVERS AMOUREUX ADOLESCENT : JOUER LA ROMANCE DANS *AMOUR SUCRÉ*

LETICIA ANDLAUER

**A**u sein des recherches sur les loisirs, toute une tradition d'études s'intéresse aux pratiques culturelles des adolescents et tend à mettre en évidence un clivage des genres particulièrement marqué lorsqu'il s'agit des pratiques liées au jeu vidéo (Octobre, 2004; Pasquier, 2010). Tandis que les travaux au sein des *Games Studies* étudient majoritairement les pratiques d'adultes en ligne (Coavoux, Boutet et Zabban, 2016), les pratiques des plus jeunes ainsi que les pratiques féminines restent des objets d'études en marge dans ce domaine.

Toutefois, quelques travaux ont mis à jour les statuts des objets destinés aux jeunes filles au sein de l'industrie du jeu vidéo, proposant des univers colorés et non violents aux contenus souvent stéréotypés : les *girls' games* (Cassell et Jenkins, 1998). D'autres travaux ont également mis en question le rôle de cette distribution genrée et ses conséquences (Octobre 2010; Lignon 2015). Le genre « jeux pour filles<sup>1</sup> » reste peu abordé, en partie à cause de sa considération moindre au sein de la communauté de joueurs. Ce phénomène de dévalorisation des loisirs féminins n'est pas nouveau, et avait déjà été mis au jour par les travaux au sein des sciences sociales s'intéressant à ces loisirs, et de façon plus particulière aux productions culturelles

---

1. Il est difficile de parler d'un genre de jeu vidéo pour désigner les jeux pour filles. Ceux-ci regroupent en effet toute une variété de jeux (gestion, simulation, rpg...) et ne sont généralement pas classés en tant que tels dans les typologies disponibles.

mettant en scène la romance (Radway 1984 ; Pasquier, 1999 ; Morey, 2012).

Bien qu'ils soient encore méconnus en France, il existe des jeux vidéo basés sur le thème de la romance, destinés aussi bien à un public masculin que féminin. Toutefois, la construction de ces types de jeux selon une cible genrée se base sur une évolution, une dynamique ludique et un système de représentation bien différents. Apparus au milieu des années 1990 au Japon avec le titre *Angelique*, et popularisés dans les années 2000 avec la série des *Tokimeki Memorial Girl's Side*, ces jeux que l'on nomme *otome games* se font actuellement une place au sein de l'industrie du jeu vidéo en Occident<sup>2</sup>. Si, au départ, quelques localisations timides sont apparues sur consoles et PC, une vague de jeux traduits en anglais (ainsi que quelques-uns en français) émerge sur les plateformes mobiles depuis 2012, entraînant la création de quelques productions en France. Dans ces titres, la joueuse incarne une héroïne entourée de jeunes hommes et le but est de développer une ou plusieurs romances : le format *visual novel*<sup>3</sup> tend à prédominer, bien que certains titres proposent un format de gestion se rapprochant de la *dating-simulation*<sup>4</sup>.

Ce marché étant en pleine expansion en Occident, ses enjeux de création sont nombreux ; parmi ceux-ci, la question de la construction d'un public féminin jeune au sein d'une industrie qui cible

2. La blogueuse Exelen a fait une recension des *otome games* disponibles sur le marché des consoles en Occident : <<https://www.fangirl.eu/2016/03/03/otome-games-occident/>>.

3. *Visual novel* s'entend ici comme un format de jeu caractérisé par un *gameplay* basé sur la lecture. Littéralement « roman visuel », ce genre très populaire au Japon présente souvent beaucoup de textes, d'images et de sons, ainsi que quelques interactions sous forme de choix qui déterminent différentes suites pour l'histoire racontée.

4. Il est difficile de trouver un consensus entre les termes *dating-simulation* (ou *dating-sim*), *dating-game*, jeu de drague, etc. Ici *dating-simulation* désigne un type de jeu proposant une romance dont la gestion s'effectue en jeu au travers d'un *gameplay* incluant non seulement gestion des choix, de chiffres, d'événements et se détachant ainsi du *visual novel*.

majoritairement un public adulte masculin. Car ces jeux n'échappent pas à une construction stéréotypée des contenus, reprenant des archétypes de la culture *shojo*<sup>5</sup> (Lunning, 2011), notamment par les personnages et les héroïnes, et la construction de la romance (Kim, 2009). Proposant ainsi des représentations très normatives sur la construction des relations amoureuses, ces jeux construisent un univers adolescent en s'adressant à un public particulier : les jeunes femmes ou jeunes adolescentes. Cet article propose donc d'éclairer les modalités en construction de la représentation d'un univers adolescent destiné à un public adolescent. Il s'agit de comprendre comment la construction de la représentation d'un univers adolescent par une production culturelle participe de la construction d'un public cible, d'un public envisagé.

## INTERROGATIONS THÉORIQUES ET CONSIDÉRATIONS MÉTHODOLOGIQUES

Ce travail, issu d'une recherche doctorale, vise à être complété par une étude en réception de ces objets afin d'éclairer le rôle de ce dit « public » et de ses pratiques dans la construction de cette industrie. Cette recherche s'est intéressée à un jeu tout particulier : *Amour Sucré*. Produit à Nantes par le studio Beemoov, et inspiré des *otome games*, ce titre en reprend les archétypes et propose d'incarner une adolescente, nouvelle élève au lycée *Sweet Amoris*. L'héroïne rencontre rapidement ses nouveaux camarades, dont de « beaux et jeunes garçons ». Adoptant le format du *visual novel* en *free-to-play* sur application mobile et navigateur Internet, le but du jeu est de développer une ou

---

5. *Shojo* est un mot japonais signifiant littéralement « jeune fille ». Dans l'industrie culturelle, ce terme désigne un genre qui concerne les productions culturelles japonaises (jeux vidéo, manga, *anime*...) pour un public féminin. Aujourd'hui la culture *shojo* est reconnue comme subculture dérivée de la culture *otaku*. Les archétypes qu'on y retrouve, construits à travers ces productions, sont ceux de la romance pour jeunes filles : des héroïnes naïves, timides, douces, des jeunes hommes forts mais tendres, attentionnés ou distants, etc.

plusieurs romances au cours d'épisodes, publiés en ligne tous les deux mois environ.

Pour aborder une analyse de dispositif visant à éclairer la construction d'un univers adolescent, ce travail s'est focalisé sur la question de la construction des relations, centrales dans cet univers romancé. Cette analyse se déroule en plusieurs étapes construites dans une posture ethnométhodologique (Garfinkel, 1967), consistant à se constituer comme joueuse afin de saisir en partie certaines modalités d'usage du dispositif. Afin de comprendre comment se construit la relation dans cet univers, plusieurs étapes d'analyse du dispositif sont menées.

Tout d'abord, il s'agit de mettre à jour cette construction dans une dimension mécanique, à travers l'éclairage du système de jeu par les règles et les espaces qui le composent (Ter Minassian *et al.*, 2010). Dans un deuxième temps, l'analyse porte sur les représentations et le monde fictionnel qu'elles contribuent à construire. Enfin, c'est par une analyse des actions que le dispositif incite à produire et par une analyse sémio-pragmatique que se conclut ce travail. Le but est de comprendre la construction du dispositif en tant que dispositif agissant et comment il constitue un public dans le même temps qu'il en constitue une représentation. Cet article commencera par présenter les résultats de cette analyse par étapes, puis s'attardera à discuter ces résultats au regard des enjeux de construction de l'industrie des *otome games* : des univers « girly », reprenant les codes des cultures *shojo* et *otaku* et proposant une forte normativité dans les rapports de genre.

## **FORMES DE LA RELATION AMOUREUSE AU SEIN DU DISPOSITIF**

Le jeu se déployant à la fois sur application mobile et Internet, il combine différentes mécaniques de jeu. Toutefois, c'est le format *visual novel* qui prédomine et au travers duquel se construisent à la fois l'histoire et la romance entre l'héroïne et les personnages mascu-

lins. Ce format épisodique va induire une pratique de jeu occasionnelle, avec une mécanique centrée sur les choix et la gestion de points.

## MÉCANIQUES DE LA RELATION AMOUREUSE

Avec suffisamment de points, un épisode se joue en deux ou trois heures. Chaque jour, dix points d'actions nécessaires pour jouer sont accordés à la joueuse lorsqu'elle se connecte. Des mini-jeux quotidiens permettent également de récupérer quelques points. Ainsi, il est possible de jouer à un jeu de casse-briques, ou encore un jeu de hasard où sont tirés les pétales d'une fleur selon la comptine « il m'aime, un peu, beaucoup, passionnément, à la folie, pas du tout », le résultat distribuant plus ou moins de PA (points d'actions). Ces PA permettent de se déplacer au sein des décors et des écrans du jeu, et d'ainsi rencontrer les personnages avec qui interagir pour faire avancer l'histoire. Des « \$ » (dollars) permettent d'acheter des vêtements ou des objets pour avancer dans le scénario. Les vêtements peuvent faire avancer le scénario et servent également à personnaliser l'avatar.

Enfin, le système se base sur le *love o' meter*, un compteur d'affection qui chiffre l'affection ressentie par les garçons pour l'héroïne entre -100 et 100. Un bonus de choix « coup de cœur » permet de devenir la parfaite petite amie avec un score de 110/100. Lors du déroulement d'un épisode, des choix de dialogues sont proposés : donner une bonne réponse au garçon fait grimper le *love o' meter*, une mauvaise le fera baisser et une réponse dite « neutre » n'affectera pas le compteur. Ainsi, la séduction et la romance en jeu sont chiffrées, quantifiées et calculées ; l'avancement de la relation se base sur une bonne gestion des points et le fait de faire les bons choix : choisir les bonnes réponses, les bons vêtements, les bonnes actions, etc. Si ces bons choix sont effectués, à la fin de chaque épisode, la joueuse a la possibilité d'obtenir un « rendez-vous » avec le garçon dont le niveau d'affection est le plus élevé.

Image 1. Capture d'écran du jeu *Amour Sucré*



Pour « réussir » ce rendez-vous, la joueuse doit choisir certaines bonnes réponses durant le scénario, puis la bonne tenue qui plaira au garçon, et enfin de bonnes réponses durant le rendez-vous. Si elle réunit toutes ces conditions, la récompense de fin d'épisode qu'elle obtiendra est une CG (*computer graphic*), une illustration. Les mécaniques du jeu présentent ainsi la romance comme centrale, et la gestion comme mode de stratégie de séduction. Le but du jeu est de construire une romance dans cette gestion, et il se matérialise dans une récompense cette fois non chiffrée : l'illustration. Cette illustration met généralement en scène le garçon qu'elle préfère, parfois accompagné de l'héroïne. Ces mises en scène proposent ainsi une représentation visuelle de la relation et contribuent à construire un univers fictionnel autour de la romance.

Image 2. Exemple de CG



## MÉCANIQUES DE REPRÉSENTATIONS AUTOUR DE L'UNIVERS AMOUREUX ADOLESCENT

En tant que récompense accordée à la joueuse pour sa bonne gestion, l'illustration de fin d'épisode tient une place centrale dans la construction des représentations de l'univers adolescent. En proposant de les collectionner selon des modalités précises, le dispositif les constitue comme un objet tout à fait spécial. Mais l'illustration s'avère surtout un excellent instrument de représentation graphique des personnages et de l'univers adolescent construit autour d'eux. L'analyse du monde fictionnel s'attarde donc sur les personnages, en tant que supports de l'interaction construisant la relation romantique adolescente, et par extension l'univers du jeu.

Les personnages les plus présents dans le scénario et qui sont les principaux sujets de ces mises en scène sont les garçons que la joueuse peut séduire. Ces personnages masculins s'inspirent des archétypes inspirés de ceux de la culture *shojo* et *otaku*, dont l'une des caractéristiques est leur malléabilité (Nomura, 2015). Parmi ces garçons, on retrouve le jeune homme sage, délégué des élèves; le « rebelle » avec son blouson de cuir, qui manque régulièrement les cours; l'ami d'enfance amoureux de l'héroïne depuis toujours; le

«geek» ou «nerd» fan de jeux vidéo ; le «mystérieux» qui parle peu, mais chante dans un groupe. Ces garçons ont des corps «parfaits», ils sont grands, musclés avec de larges épaules, et surtout tous sont attirés par l'héroïne.

Aussi connue dans l'univers d'*Amour Sucré* sous le nom de la Sucrette, l'héroïne joue également un rôle dans cette construction du monde fictionnel. Elle est l'image d'une féminité adolescente idéale à incarner et à personnaliser. Son apparence est filiforme, avec de longues jambes, de grands yeux, et un corps parfait à habiller et personnaliser.

Image 3. Présentation de l'avatar (*Amour Sucré*, Beemoov, 2011)



La Sucrette est construite à l'image des héroïnes classiques des *otome games* : une coquille vide («empty shell», Taylor, 2007). Sur les forums, il est souvent reproché au personnage d'être creux et d'avoir une personnalité peu développée. Parfois qualifiée de «naïve» ou «niaise» par les joueuses, la Sucrette est surtout caractérisée par

une personnalité malléable, la mécanique se basant sur les choix proposés dans le scénario. Elle peut ainsi potentiellement construire une relation avec tous les types de garçons dans le jeu.

En se basant sur l'idée de faire les bons choix pour plaire, l'analyse révèle que les relations construites en jeu reposent sur l'adaptation du comportement de l'héroïne au garçon que la joueuse souhaite séduire. Ainsi ces relations sont construites selon des normes en accord avec les archétypes incarnés par les personnages masculins. Les illustrations représentant les personnages révèlent les rôles attribués au masculin et au féminin dans la relation construite, et répondant aux critères de l'idéal amoureux hétérosexuel construit dans les récits de la culture populaire : l'amour romantique.

Image 4. Exemples d'illustrations (*Amour Sucré*, Beemoov, 2011)



Basé sur la romance chevaleresque et les contes de fées, ce modèle définit les rôles précis (Langford, 1999) : le partenaire

masculin est dans l'action, c'est lui qui sauve la princesse ou la bergère, qui, elle, est passive en tant qu'objet de la quête du héros. Ainsi, le garçon est protecteur, fort, attentionné même s'il ne le montre pas spécialement, et possède d'autres caractéristiques liées à la masculinité (Connell, 2005), tandis que la jeune fille est dans l'attente d'en savoir plus sur les désirs du jeune homme, auxquels elle va s'adapter. Cette relation est également une relation qui nécessite du temps pour se construire. Cette situation, souvent attribuée à la « naïveté » de l'héroïne qui ne verrait pas l'affection que lui portent les garçons, est également le fait du dispositif et de la construction de la narration par épisodes.

## UNE PRATIQUE OCCASIONNELLE DANS UNE DYNAMIQUE DU QUOTIDIEN

Cette construction de la relation est également à interpréter dans la mise en place du dispositif. Celle-ci va évoluer au fur et à mesure des épisodes qui seront diffusés. Son évolution va donc suivre une temporalité particulière, les épisodes sortant actuellement en moyenne tous les deux mois. Notons bien sûr que tout le monde ne joue pas au même rythme : les joueuses les plus anciennes ont dû attendre les épisodes, tandis que les joueuses les plus récentes ont la possibilité de faire avancer l'histoire bien plus vite. Toutefois, à moins de passer par le paiement en ligne, le dispositif propose une pratique occasionnelle du jeu, et l'enjeu du dispositif va résider dans le fait d'ancrer cette pratique dans une routine quotidienne.

Le dispositif propose en effet un ancrage quotidien de la pratique et de se connecter chaque jour pour récupérer des points. Cependant, quelques événements saisonniers viennent accentuer cette dimension, proposant aux joueuses de se connecter chaque jour durant une période limitée pour gagner des cadeaux (tenues et illustrations). Les mécanismes des événements saisonniers se basent sur la récolte d'objets grâce aux mécaniques du dispositif de jeu : se connecter, fouiller les pages du site, se déplacer dans un épisode, jouer

à un mini-jeu, sont autant d'actions rapportant des points et d'éventuels cadeaux durant ces périodes.

Dans cet ancrage quotidien, la relation amoureuse avec les garçons reste toutefois l'exclusivité d'une pratique occasionnelle, puisqu'elle n'évolue que dans les épisodes sortant tous les deux ou trois mois. Il est donc nécessaire d'attendre pour voir évoluer la relation, tout en approchant quotidiennement l'univers du jeu. Chérir un (ou plusieurs) personnage(s) est alors une action que le dispositif va rendre centrale par toute une série de mécanismes indirects, liés à la construction de l'univers fictionnel du jeu.

Mais c'est autour de l'illustration que vont se jouer les enjeux les plus importants : le nombre d'illustrations et l'action de les collecter vont en faire un objet spécial, autour duquel le dispositif vise par les mécaniques d'obtention (faire une combinaison de bons choix) à cristalliser les désirs et les attentes du public. Collecter les illustrations devient « le but du jeu ». En effet, la relation évolue uniquement dans les scénarios proposés par les épisodes : les moments phares de cette romance sont « immortalisés » par les illustrations qui deviennent les supports des souvenirs de cette histoire d'amour, des preuves de celle-ci et de la façon dont elle se déroule.

Ainsi, dans cette routine quotidienne, le jeu propose avant tout d'incarner l'adolescence en tant que période romantique. La romance est chiffrée, calculée, mais également mise en scène dans un monde fictionnel de représentations hétéronormatives et au travers d'une série de mécanismes qui construisent un univers adolescent coloré où la relation amoureuse est un objet central, et le garçon « de ses rêves » un personnage à chérir.

### ***SWEET AMORIS, LE PLUS BEAU LYCÉE DES ADOLESCENTES, PAR LES ADOLESCENTES, POUR LES ADOLESCENTES***

Différents mécanismes se posent comme moteurs de l'incarnation et proposent différents enjeux de la construction de cet univers adolescent particulier. L'un d'eux est la construction des publics à

travers les représentations qu'en présente le dispositif, et des actions qu'il met à disposition du public. La suite de cet article entend donc interroger ces enjeux au regard des constatations faites jusqu'ici sur l'univers constitué par le dispositif.

## LA CONSTRUCTION D'UN UNIVERS « GIRLY »

Créer un « jeu pour filles » n'est pas quelque chose d'anodin, cela signifie aujourd'hui répondre à certaines normes en vigueur au sein de l'industrie du jeu vidéo. Bien que cette catégorisation ne réponde pas à une injonction précise pouvant se retrouver dans une typologie des jeux (il n'y a pas de rayon « jeux pour filles » dans un magasin de jeux vidéo), il existe certaines règles sémiotiques, des codes graphiques ou des caractéristiques de *gameplay*, par exemple, qui font que les joueurs savent reconnaître les « jeux pour filles ». Dans le cas d'*Amour Sucré*, ces caractéristiques vont se retrouver au travers des choix graphiques, des thèmes abordés, ainsi qu'au sein des mécaniques de jeu.

Le moteur principal de l'incarnation de cette adolescence se trouve être l'avatar, que la joueuse peut personnaliser pour naviguer dans l'univers coloré de l'héroïne. Exclusivement féminin et représentant un corps d'adolescente idéal, cet avatar reflète l'injonction à la féminité et les normes assorties proposées par le dispositif. Il est intimement relié à l'univers de la mode, au travers des options de personnalisation qui proposent d'adapter des styles vestimentaires assortis aux archétypes incarnés par les personnages masculins. Il s'agit dans cette incarnation d'adapter les normes de la féminité : se parer, collectionner les tenues... Autant de mécaniques régulièrement présentes dans les jeux dits « pour filles ».

Ce traitement de l'avatar dans les jeux pour filles est un héritage des méthodes de l'industrie du jouet qui ont construit ces objets comme supports de la différenciation sexuelle (Brougère, 2003). La poupée des petites filles est ici transposée par le dispositif dans l'avatar : elle doit avoir sa chambre, sa ville, son histoire, et la joueuse peut

l'habiller, avec tout un éventail de vêtements aux couleurs vives. En effet, au niveau du graphisme, le jeu aborde clairement une dominante de rose, assortie de couleurs vives. Un choix encore plus marqué depuis la dernière mise à jour du site est sa refonte graphique. La couleur rose est très souvent associée aux petites filles et, dans le monde des jeux vidéo comme dans d'autres industries, l'utilisation de cette couleur permet de catégoriser immédiatement les productions culturelles destinées à un public féminin. C'est ce que certains appelleront le style « girly », souvent mis en avant au sein des productions pour les (petites) filles. Dans le cas d'*Amour Sucré*, le titre même évoque un univers édulcoré fabriqué avec du rose, des bonbons et des petits gâteaux... Le logo représente un cupcake. Cette production s'inscrit parfaitement dans la lignée des *girls' games* et les thématiques abordées dans ce jeu l'ancrent encore davantage dans cette catégorisation.

Au-delà de la mode, c'est la romance qui est centrale dans *Amour Sucré* : un thème qui n'est pas abordé systématiquement dans les *girls' games*, mais qui reste un élément important au sein des productions culturelles destinées aux femmes, aux jeunes et aux petites filles. Les séries romantiques, les livres, sont autant d'objets auxquels ont accès les jeunes filles. En choisissant de mettre la romance comme thématique centrale de sa production, le dispositif de jeu contribue à construire un « jeu pour filles » et répond aux codes du genre communément acceptés dans l'industrie du jeu vidéo. Le public visé pour cette production est ainsi clairement identifié : en mettant en scène l'adolescence romantique dans une production colorée en rose, le dispositif entend s'adresser au public qu'il met lui-même en scène : une adolescente, dont les centres d'intérêt seraient l'amour, la mode et les amis.

## UNE REPRISE DE RÉFÉRENCES CULTURELLES D'AUTRES UNIVERS

Si ce type de jeu est encore nouveau en Occident, il convient de rappeler qu'*Amour Sucré* est une production directement inspirée de l'industrie culturelle japonaise et notamment des productions *shojo*. L'enquête de réception auprès des joueuses confirme qu'une grande partie du public d'*Amour Sucré* est composée de jeunes filles férues de mangas. En reprenant les codes de ce type de production, le dispositif de jeu *Amour Sucré* entend également séduire une partie de ce public, préalablement constitué, avec ses références et ses attentes.

Si les archétypes incarnés par les personnages répondent à ceux construits dans les productions *shojo*, d'autres aspects du dispositif *Amour Sucré* reprennent les références de cette culture, à commencer par le choix d'un jeu autour de la romance, directement inspiré de l'industrie de l'*otome game*. Toutefois ce marché était, à la création du jeu, relativement méconnu en Occident ; il ne peut donc que dans une certaine limite servir de référence préalable pour attirer le public des fans de *shojo* ou d'*otome* en France.

D'autres références à la culture *shojo* se retrouvent dans le choix des graphismes des personnages, mais également dans la mise en place du marchandisage autour du dispositif et de son univers : les figurines « chibi » avec leurs grosses têtes, grands yeux et petits corps, les *artbooks* et bien sûr l'édition d'une série de manga en cinq volumes, sont des produits dérivés courants sur le marché de la culture *otaku*. Enfin, le choix de Beemoov d'exposer et de vendre ses produits à des salons comme le *Paris Manga* ou la *Japan Expo*, au milieu de produits issus de l'industrie culturelle japonaise, conforte cette idée qu'*Amour Sucré* se construit au-delà du dispositif de jeu comme un dispositif d'industrie visant un public féru des produits issus de la culture populaire japonaise.

Un autre aspect de cette culture est l'univers adolescent choisi pour mettre en scène la relation : l'univers lycéen. Celui-ci se veut

« réaliste », et permet également de répondre à des références culturelles attendues de la part d'un public appréciant la culture populaire japonaise, les univers scolaires étant très souvent mis en scène dans les histoires issues des productions de la culture *otaku*. On retrouve dans cet univers lycéen des références claires à la culture *shojo*, mais également à l'univers scolaire occidental : l'organisation des activités extrascolaires qui prennent une certaine place dans l'emploi du temps, les examens, les révisions. On retrouve aussi les matières enseignées, le personnel enseignant et sa hiérarchie, les règles à suivre au lycée (assister au cours, ne pas être en retard, etc.) Toutefois, s'agissant d'une production francophone à destination d'un public occidental, on peut noter quelques nuances dans la construction de cet univers lycéen, à commencer par la disparition des uniformes, très présents dans le *shojo*, car obligatoires dans les établissements japonais, mais qui n'existent que très rarement en France.

Ces références racontent des choses sur le public adolescent visé, qui est censé être un public scolarisé à qui vont parler ces références. Adapter le folklore décrit dans les productions culturelles japonaises permet également d'élargir la cible au-delà des fans de *shojo* et de culture *otaku*. Le dispositif permet alors de représenter l'adolescente cible comme adolescente occidentale, ayant ses propres références culturelles n'étant pas forcément issues des cultures *shojo* ou *otaku*.

## **LES RAPPORTS DE GENRE DANS LES RELATIONS PROPOSÉES**

Si le dispositif adapte ainsi l'univers à partir des références de la culture *shojo*, il s'avère qu'il en fait de même avec les archétypes produits par celle-ci, et qu'il réutilise dans la construction des personnages masculins, à commencer par leur apparence : les jeunes garçons représentés dans les *shojo* sont généralement minces, le canon de beauté masculine japonaise ayant tendance à glorifier l'androgynie (Miller, 2006). Toutefois, la tendance des canons change depuis

quelques années au sein des productions culturelles japonaises destinées à un public féminin<sup>6</sup>, et présente des modèles de virilité plus variés. Dans *Amour Sucré*, les personnages masculins ont les épaules de plus en plus larges, et répondent davantage aux critères de canons occidentaux que japonais. *Amour Sucré* présente donc plusieurs canons de virilité hétérosexuelle occidentale.

Comme évoqué précédemment, dans ce dispositif, c'est l'hétéronormativité qui devient la référence pour construire les différentes romances. La relation décrite dans l'*otome game* est souvent basée sur le fantasme de l'amour hétérosexuel, et il en est ainsi dans *Amour Sucré*. Le mot *otome* lui-même signifie « jeune fille », mais dans une dimension anachronique, désignant une jeune fille pure, vierge, obéissante et prête à devenir épouse (Hasegawa, 2013). Comme beaucoup de productions abordant la romance, *Amour Sucré* reprend cette répartition des rôles en l'adaptant à un univers adolescent.

L'héroïne a une forte tendance à se créer des problèmes dont la résolution nécessite généralement qu'elle demande l'aide du garçon qu'elle aime. Lorsqu'elle se trouve par exemple confrontée à un « prédateur », c'est-à-dire un autre garçon qui la « drague » sans son consentement, c'est l'intervention du garçon qu'elle aime qui lui permettra de sortir de ce mauvais pas. Si elle refuse son intervention, elle finira par sortir avec l'autre jeune homme. Dans ce dispositif, les mécaniques de jeu n'ont pas d'intérêt si la relation ne se construit pas d'une manière ou d'une autre. Il n'est pas possible de jouer une Sucrette célibataire et épanouie ni une Sucrette bisexuelle ou lesbienne, bien que les personnages féminins aient eux aussi une jauge d'affection.

---

6. . . . Le marché de l'*anime* et du manga a largement évolué depuis ces dernières années avec des productions s'adressant aux jeunes femmes et proposant de mettre en scène les histoires de beaux jeunes hommes musclés. La série *Free!* (Kyoto Animation, 2013) fait partie des plus emblématiques de ces changements, racontant l'histoire des membres d'un club de natation. Cette production appuie sa réalisation sur la mise en scène de corps très musclés qui s'éloignent des canons traditionnels masculins de la culture *shojo*.

Il n'est pas non plus possible de construire plusieurs romances dans un même scénario et de faire en sorte que l'héroïne soit amoureuse de plusieurs garçons à la fois. S'il est possible de monter toutes les jauges d'affection à un bon niveau et de rejouer les épisodes pour obtenir des illustrations avec les différents garçons, le scénario ne propose qu'une relation exclusive. En ce sens, il répond à l'injonction de l'amour romantique, et à ce qui y est assorti : le fantasme des âmes sœurs, de l'amour véritable, éternel et pur. En revanche, les corps de la Sucrette et des garçons se voient de plus en plus sexualisés au fur et à mesure de l'avancement de la relation. Les refontes graphiques font ressortir leurs formes et leurs muscles, certains choix d'illustrations mettant en avant une sexualité hétérosexuelle naissante.

## CONCLUSION

*Amour Sucré* est un dispositif qui reprend finalement des normes de la relation hétérosexuelle ainsi que les caractéristiques classiques de l'amour romantique, et en propose une mécanique pour « jouer la romance ». S'adressant à un public adolescent, le dispositif développe la représentation d'un univers adolescent correspondant à ces normes, inspirées à la fois des productions de la culture populaire japonaise et des productions occidentales autour de la romance adolescente. Et cette même relation est décrite au travers d'une norme forte de l'hétéronormativité : l'exclusivité des partenaires, dans une relation qui se veut saine. Une relation également platonique et innocente, car les personnages sont mineurs, tout comme le public ciblé ; le désir sexuel et la sexualité des personnages adolescents sont évoqués de façon très évasive. Il s'agit aussi d'une relation qui se construit dans le temps, et qui se veut solide, reposant sur des valeurs comme la confiance, l'amour, l'entraide, et sur le vécu commun des personnages qui ont traversé ensemble certaines épreuves les ayant rapprochés.

Le dispositif s'adressant à des mineurs tend alors à lisser une représentation déjà édulcorée et à présenter un idéal coloré et innocent de l'univers adolescent. En cela, il s'inscrit dans la tradition des

productions de l'industrie culturelle autour de la romance, et du modèle dominant de l'amour romantique hétérosexuel hérité des contes de fées. La cible idéale du dispositif s'incarne en partie dans la figure de la Sucrette : une adolescente banale, intéressée par son lycée, ses camarades, l'amour.

Toutefois, la suite de notre enquête auprès des joueuses révèle que cet idéal, s'il est compris et accepté par les jeunes filles, ne semble pas toujours convenir à leurs attentes. Sortant du dispositif de jeu, les jeunes filles vont se réapproprier cet idéal et construire leur propre récit au travers des interrogations sur le forum, mais également via leurs propres productions : *fan-arts*, *fan-fictions*, *roleplay*, etc. Elles montrent ainsi que ces représentations font partie d'une culture adolescente à laquelle elles adhèrent pour partie, mais qui les interroge, et qu'elles interrogent à leur tour.

## BIBLIOGRAPHIE

- AMOSSY, R. et HERSCHBERG-PIERROT, A. *Stéréotypes et clichés. Langue, discours, société*, Paris : Nathan université, 1997.
- BOUTET, M. « Un rendez-vous parmi d'autres. Ce que le jeu sur internet nous apprend du travail contemporain », *ethnographiques.org*, n° 2, décembre 2011. <<http://www.ethnographiques.org/2011/Boutet>>.
- BROUGÈRE, G. *Jouets et compagnie*. Paris : Stock, 2003.
- CASSELL, J. et JENKINS, H. *From Barbie to Mortal Kombat—Gender and Computer Games*, Cambridge : MIT Press, 1998.
- COAVOUX, S., BOUTET, M. et ZABBAN, V. « What we know about games a scientometric approach to game studies in the 2000s », *Games and Culture*, 1-22, 2016.
- COCHOY, F. (dir.). *La captation des publics : « c'est pour mieux te séduire, mon client »*, Toulouse : Presses universitaires du Mirail, 2004.
- CONNELL, R. W. *Masculinities*, Berkeley : University of California Press, 2005.
- HASEGAWA, K. « Falling in love with history : Japanese girls' Otome sexuality and queering historical imagination », dans KAPELL, M.W. et

- ELLIOT, A. *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury Academic, 2013.
- KIM, H. « Women's games in Japan gendered identity and narrative construction », *Theory, Culture & Society*, 26(2-3), 2009, p. 165-188.
- LANGFORD, W. *Revolutions of the Heart: Gender, Power and the Delusions of Love*, New York: Routledge, 1999.
- LUNNING, F. « Under the ruffles: Shōjo and the morphology of power », *Mechademia*, 6(1), p. 3-19, 2009.
- MILLER, L. *Beauty Up: Exploring Contemporary Japanese Body Aesthetics*. Berkeley: University of California Press, 2006.
- MOREY, A. (dir.). *Genre, Reception, and Adaptation in the "Twilight" Series*. Surrey: Ashgate Publishing Ltd., 2012.
- NOMURA, C. R. *The Shōjo Holds Open the Door: Malleable Archetypes, Care Perspectives, and Reader Receptibility in Three Shōjo Manga Series*. Union Institute and University: Doctoral dissertation, 2015.
- OCTOBRE, S. *Les loisirs culturels des 6-14 ans*, Paris: La Documentation française, 2004.
- PASQUIER, D. *La culture des sentiments : l'expérience télévisuelle des adolescents*, Paris: Les Editions de la MSH, 1999.
- PASQUIER, D. « Culture sentimentale et jeux vidéo : le renforcement des identités de sexe », *Ethnologie française*, 40(1), 2010, p. 93-100.
- RADWAY, J. A. *Reading the Romance: Women, Patriarchy, and Popular Literature*, North Carolina: University of North Carolina Press, 1984.
- TAYLOR, E. « Dating-simulation games: Leisure and gaming of Japanese youth culture », *Southeast Review of Asian Studies*, 29, 2007, p. 192-208.
- TER MINASSIAN, H., RUFAT, S., COAVOUX, S. et BERRY, V. « Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo ? Pratiques et représentations spatiales des joueurs », *L'Espace géographique*, 3, 2011, p. 245-262.



## « LES 17 ANS ÉTERNELS » : APPRENDRE À JOUER À *CLANNAD*

JULIEN BOUVARD ET MATHIEU TRICLOT

Cet article a pour objet l'analyse d'un jeu particulier, *Clannad* (Key, 2004), choisi en tant que représentant emblématique d'un sous-genre, le « nakigê » ou « jeu à pleurer » en japonais, à l'intérieur de la famille dite des *visual novels*. Dans cette formule ludique, la représentation des adolescents, ou plutôt d'une adolescence fantasmée, celle des « 17 ans éternels » (*Ever 17* est le titre d'un *visual novel* célèbre) constitue un ingrédient majeur. Le « nakigê » met en scène de manière récurrente des personnages adolescents, à destination d'un public adulte. La formule se distingue ainsi de la logique « miroir » du *teen movie*, qui met en scène des adolescents pour des adolescents (Tropiano, 2005). Elle repose à l'inverse sur l'écart entre une situation passée et la situation vécue, faisant naître un sentiment de nostalgie, de mélancolie ou même des regrets. *Clannad* est, sur ce point, particulièrement représentatif dans la mesure où sa structure repose sur une bascule entre histoires de lycée et une « after-story », qui tient du drame social, et convoque au présent les protagonistes adultes. Cette mobilisation de l'adolescence constitue ainsi un élément décisif dans la formule mélodramatique de ce type de jeu.

Nous entendons mener cette analyse à la manière de l'étude des « régimes d'expérience » (Triclot, 2011). Notre objectif est de rendre compte de la construction des engagements ludiques avec un titre comme *Clannad*, en examinant l'ensemble des points d'appui qui rendent possible une expérience de jeu significative. La recherche de ces points d'appui, qui font que l'on peut réussir à « faire jouer »

*Clannad*, dépasse largement la seule analyse du titre lui-même et nécessite de décrire par cercles concentriques tout ce qui participe de la production d'un « milieu ludique » favorable à ce style d'expérience (Berry, 2012 ; Boutet, 2012 ; Rufat et Ter Minassian, 2012 ; Steinberg, 2012).

La démarche que nous proposons entend rendre compte d'une trajectoire de réception particulière de *Clannad*, la nôtre, avec une dimension d'introspection et d'auto-analyse. Nous suivons en cela le travail pionnier de Galbraith, qui a proposé une description remarquable des affects liés au genre *bishôjo* (Galbraith, 2011), sur le fond d'une recherche dédiée à la culture *otaku* (Galbraith, 2012 ; Galbraith, 2014). Nous confrontons cette dimension subjective aux documents disponibles sur la réception du *visual novel*, à travers l'examen des corpus de presse, notamment.

L'hypothèse que nous défendons est qu'avec *Clannad* se stabilise une formule originale pour le mélodrame, qui s'éloigne des canons habituels du genre tels qu'ils ont pu être décrits notamment par les études filmiques (Brookes, 1976 ; Nowell-Smith et Heath, 1977 ; Kuhn, 1984 ; Williams, 1991 ; Klinger, 1994). La formule de *Clannad* se caractérise par une très faible actionnabilité (le joueur pouvant se contenter d'appuyer sur la touche Espace comme seule action ludique), une faible interactivité (limitée à quelques choix dans l'arborescence narrative), des visuels rudimentaires (à l'opposé de la tendance photoréaliste des grosses productions qui s'appuient sur les cinématiques pour produire leurs effets de mélodrame), et, enfin, par le recours répétitif à un répertoire de figures stéréotypées issues de l'*otakisme*.

Le paradoxe de la formule qui s'élabore avec *Clannad* tient ainsi à la production d'effets puissants de mélodrame avec des moyens rudimentaires, aussi bien sur le plan technique que ludique. L'action du joueur peut, en effet, se résumer au parcours dans une base de données. Il est *a priori* difficile d'imaginer comment une telle activité

pourrait constituer un facteur favorable à la survenue d'affects mélodramatiques en général, et des larmes en particulier.

Nous procéderons en deux temps pour cette analyse de *Clannad*. Nous reviendrons premièrement sur les difficultés de la réception occidentale des *visual novels*. Nous analyserons les discours de la presse qui considère ces jeux comme « injouables », sous la double figure, orientaliste, de « jeux radicalement étrangers » et, ludique, de « jeux qui ne sont pas de vrais jeux vidéo ». Nous examinerons les analogies qui existent dans ce processus entre le *visual novel* et d'autres genres vidéoludiques méprisés – jeux pour filles, simulateurs, etc. –, relégués au bas de l'échelle culturelle, au sein même de la *subculture* vidéoludique. Dans un second temps, nous analyserons les singularités de l'expérience d'un « jeu à pleurer » à la *Clannad*, en cherchant à dégager les points d'appui qui rendent l'expérience possible et contribuent à produire une forme singulière de mélodrame, ancré dans la représentation des situations de l'adolescence, à l'entrecroisement du *male gaze* et de l'empathie, de la base de données et des larmes.

## UNE RÉCEPTION CONTRARIÉE : LA FABRIQUE DE « L'INJOUABLE »

L'examen de la réception de titres qui appartiennent au même genre que *Clannad* permet d'observer à l'œuvre une rhétorique orientaliste, qui tend à constituer le *visual novel* en objet radicalement étranger et incompréhensible pour la figure-type, qu'elle constitue en retour, du récepteur occidental (Saïd, 1978). On notera que la situation n'est guère meilleure du point de vue des études universitaires qui, à l'exception des travaux de Galbraith (2011), ont totalement délaissé le genre.

## **NAKIGÊ, BISHÔJO, EROGÊ, GYARUGÊ ET AUTRES DATING SIMS: ÉLÉMENTS D'HISTOIRE**

Nous avons, dans cet article, choisi de considérer *Clannad* comme un exemple de « jeu à pleurer » (*nakigê*<sup>1</sup> en japonais), étiquette que nous sélectionnons comme désignant un sous-genre au sein des « *visual novel* ». Pour autant, le vocabulaire est loin d'être stabilisé. Cette instabilité du vocabulaire et des catégories critiques témoigne non seulement des difficultés mais aussi des biais qui affectent la réception de ces titres. De nombreux termes sont ainsi en circulation pour désigner à peu près les mêmes corpus, avec un privilège accordé cependant à la dimension de séduction, à travers les étiquettes « *dating sim* » ou « jeux de drague » dont on trouve régulièrement l'occurrence depuis les années 2000. Auparavant, les journalistes francophones de la presse vidéoludique étaient plutôt embarrassés pour qualifier ces « jeux où les textes à l'écran sont nombreux<sup>2</sup> ».

Cette instabilité terminologique ne concerne cependant pas uniquement la réception occidentale. Au Japon, la terminologie est également très flottante. Ce flou catégoriel reflète le statut souterrain du genre dans les discours sur les jeux vidéo. Ces discours accordent peu d'importance à ces formes d'expression souvent pornographiques et, qui plus est, majoritairement produites par des amateurs ou de toutes petites structures, bien loin des standards de la bienséance morale et des valeurs marchandes, qui sont deux critères majeurs dans l'établissement d'une reconnaissance médiatique d'une culture. On utilise ainsi, de nos jours encore, des mots comme « erogê » (abréviation de « *erotic game* »), « jeux adultes », « *bishôjo games* », « *R-18 Games* », comme synonymes du terme générique « *visual novel* ». Cette terminologie est un indice du poids de la production pornographique à l'intérieur du genre. Notre choix du terme « jeu à pleurer » s'inspire du vocable de « *nakigê* », lui-même popularisé en anglais par l'étiquette « *crying game* ».

---

1. Prononcé « *nakigé* ».

2. « Nec FX - Trop bridée pour nous? », *Player One*, février 1995, p. 13.

Les sources pour une histoire du *visual novel* demeurent dispersées (Picard, 2013) et accessibles le plus souvent à travers des comptes rendus de fans. Il n'existe pas encore d'ouvrage universitaire consacré exclusivement au *visual novel* en langue japonaise, mais on trouve cependant une « introduction aux recherches sur les jeux érotiques » (Miyamoto, 2013) qui fait référence dès les premières pages à la pluralité des dénominations de ces jeux. Notons, en outre, que de nombreux critiques culturels, à commencer par Azuma, s'intéressent depuis longtemps à ce genre (Azuma, 2008 ; Azuma, 2007), qu'il envisage pour sa part dans une perspective littéraire, le reliant à un mouvement éditorial puissant qu'on appelle le « light novel ».

L'histoire du *visual novel* au Japon apparaît ainsi comme le fruit d'une combinaison complexe de différents facteurs d'ordre exogène comme l'apparition des premiers jeux « adultes » au États-Unis au début des années 1980 et endogène : une large diffusion des micro-ordinateurs au Japon à cette période, une culture du code soutenue par une presse spécialisée et enfin un marché du manga érotique alors à son âge d'or (Pepe, 2016 ; Nagayama, 2006). Les *visual novels* que nous connaissons aujourd'hui sont également issus d'un mélange entre des jeux de puzzle/réflexion dont le but était de déshabiller une femme et de jeux d'aventure mettant le joueur en situation « interactive » avec un personnage féminin<sup>3</sup>.

La multiplicité des machines informatiques à l'époque (Sharp X-1, MSX ou Nec PC-98), la concurrence des plateformes familiales comme les consoles de salon ont cependant largement limité la portée de ces proto-*visual novels*, alors adressés à un public de niche. Avec la standardisation informatique apportée par DOS puis par Windows 95, le marché des jeux PC au Japon, loin de s'ouvrir aux jeux PC occidentaux, a continué de se tourner vers des productions locales. Certains titres fixent peu à peu les règles des *visual novels*, comme

---

3. Pour l'anecdote, de petites sociétés de développement de jeux vidéo qu'étaient alors Hudson Soft ou Enix ont commercialisé ce genre de jeux au début des années 1980.

*Dôkyûsei* (« Camarade de classe ») en 1992, qui est le premier jeu destiné aux adultes à dépasser les 100 000 exemplaires vendus. Des versions expurgées des scènes érotiques seront ensuite commercialisées sur consoles.

Figure 1. *Dôkyûsei*: la grammaire naissante du *visual novel*



*Dôkyûsei* nous propose déjà de retourner au lycée, en alternant des phases typiques du genre (image fixe et choix textuel pour « avancer » dans l'histoire) et des moments d'exploration où l'on peut visualiser son personnage façon RPG<sup>4</sup>. On aurait pu alors imaginer que les jeux vidéo de ce type allaient se développer en reprenant des mécaniques vidéoludiques en accord avec leur temps technologique (3D, mélange avec d'autres grammaires de jeux), mais au lieu d'accentuer les progrès visuels permis par les machines de l'époque et de compliquer les mécaniques de *gameplay*, les *visual novels* japonais ont pris une direction opposée en simplifiant à l'extrême le *gameplay* pour ne garder finalement de *Dôkyûsei* et des autres tentatives vidéoludiques de l'époque que l'essentiel : des images fixes et des textes, ce qui

4. *Role Playing Game*.

s'oppose de manière radicale aux rêves d'immersion virtuelle vendus par la presse vidéoludique occidentale de l'époque.

Ceci s'explique tout d'abord par le fait que les créateurs de ces jeux de niche sont souvent des amateurs qui n'ont ni les moyens ni le temps, ni peut-être le goût, de développer des jeux trop compliqués d'un point de vue technique. Ils vont, à l'inverse, axer leurs jeux sur des questions d'ordre scénaristique. *Yu-No* de ELF en 1996 met ainsi en place pour la première fois un système nommé « Auto diverge mapping system », qui indique au joueur quand il débloque un nouvel embranchement scénaristique dans le jeu. Cette question de la non-linéarité du temps et des scénarios dans les *visual novels* est encore aujourd'hui centrale dans le genre, comme dans *Steins Gate* (2009) ou *Zero Escape: Virtué's Last Reward* (2012). L'une des particularités du *visual novel*, encore aujourd'hui, est de refuser la surenchère technologique au profit d'une abondance de textes et de scénarios.

*Clannad* s'inscrit pleinement dans cet héritage qui cumule la profusion des personnages féminins, l'expression des sentiments amoureux pendant le lycée et une conception de la temporalité originale. Son auteur, Key, a d'abord publié des jeux amateurs au *Comic Market*<sup>5</sup> avant de se faire connaître avec deux titres : *Kanon* et *Air* au début des années 2000. En 2004<sup>6</sup>, il commercialise son troisième jeu professionnel, *Clannad*, qui garde la même tonalité que les deux précédents en y enlevant les scènes érotiques de manière à toucher un public plus large, popularisant ainsi le sous-genre du *nakigé* ou « jeu à pleurer ».

Les premières minutes du jeu nous laissent comprendre que nous adoptons le point de vue de Tomoya, un lycéen solitaire, un peu délinquant et surtout très malheureux, dont la mère est morte

---

5. Le *Comic Market* (ou *Comiket*, *Komike*) est un événement organisé deux fois par an au Japon et dont le rôle est de proposer un espace de liberté à tous les amateurs qui produisent des mangas, jeux vidéo, fanzines, etc.

6. *Clannad* sort d'abord sur PC (Windows) puis sur d'autres plateformes : PS2, Xbox 360, PSP, PS3, etc. Une version anglaise est disponible sur Steam.

et le père absent. En rencontrant au début de l'année Nagisa, qui redouble à la suite d'une longue maladie contractée l'année précédente, il va peu à peu retrouver goût à la vie en aidant cette jeune fille originale à faire renaître le club de théâtre du lycée. Leur relation est en quelque sorte la quête principale de ce jeu, même si Tomoya fait la connaissance d'autres personnages, principalement féminins, qui ont toutes un caractère bien particulier.

Figure 2. Pochette du jeu *Clannad*: la mise en avant des personnages féminins



## LE VISUAL NOVEL ET LA FIGURE ORIENTALISTE DE LA « PERVERSITÉ SEXUELLE » JAPONAISE

Les *visual novels* sont la plupart du temps ignorés des histoires du jeu vidéo japonais écrites en Occident, largement focalisées sur le marché des consoles de salon. Ils représentent non seulement un domaine inaccessible à ceux qui ne lisent pas la langue japonaise, mais aussi, et surtout, un type de jeu dont on peine à cerner l'intérêt. Les rares articles consacrés au genre évoquent un problème d'ordre culturel, concernant les différences présumées entre les pornographies,

voire les comportements en matière de sexualité entre le Japon et « nous ».

Héritage ancien d'un orientalisme érotisant, le sentiment d'exotisme face à des productions pornographiques japonaises prend souvent la forme d'une condamnation unanime du sexisme de ces produits qui prendraient un point de vue masculin réifiant le corps féminin. Pourtant, cette vision d'une Japonaise lascive et muette qui serait le cliché des *erogé* correspond en tous points avec la construction orientaliste (parfois coloniale) d'une orientale « disponible », d'un corps mis à disposition. On peut donc expliquer la profusion d'analyses culturalistes des *erogé* comme les émanations naturelles d'un imaginaire autour des femmes asiatiques, en prélevant une production locale allant dans ce sens.

Cette structure de réception et de projection d'un fantasme orientaliste ne concerne pas uniquement le jeu vidéo, mais bien plutôt la culture *otaku* dans sa globalité. Malgré les discours célébrant le « *Cool Japan* » (Bouvard, 2015) et la popularité de la culture populaire japonaise en Occident, celle-ci semble encore avoir des difficultés à traverser les frontières quand il s'agit d'érotisme. Récemment, à l'occasion de la publication du dernier ouvrage de Galbraith (2014) intitulé « *Moé Manifesto* », le célèbre *Japan Times* a intitulé l'article qui lui était consacré : « Japan's Moe: Purest form of love or creepy fetishization of young girls<sup>7</sup> ».

Si on peut aisément comprendre que la presse généraliste ou plus largement les journalistes non adeptes du jeu vidéo ou du Japon puissent être étonnés, voire choqués par des productions qui nécessitent une certaine expertise avant de pouvoir en profiter, la presse spécialisée n'est pas en reste, en matière de condamnation et d'expression du dégoût. C'est parfois dans cette presse que l'on trouve les critiques les plus dures à l'encontre des *visual novels*. Le magazine

---

7. <<http://www.japantimes.co.jp/culture/2014/07/26/books/book-reviews/japans-moe-obsession-purest-form-love-creepy-fetishization-young-girls/>>.

*Games*, représentant pourtant d'un intérêt authentique pour la diversité ludique, se montre très dubitatif devant le *visual novel* dont il dénonce, comme d'autres, le caractère « crassement sexiste » et le « regard de mecs sur des filles transformées en purs objets » (*Games*, n°4, 2014), regrettant au passage la mauvaise exploitation d'un potentiel pourtant bien présent.

De même, du côté de la presse qui défend la légitimité des cultures décrites comme les mangas et les *anime*, le genre est régulièrement disqualifié. Ainsi, dans le magazine *Animeland* d'août-septembre 2015, dans un dossier consacré à la séduction, un article intitulé « Last action Eros » tente de faire le point sur les *erogé* et ses « spécificités locales, parfaitement déroutantes pour le profane ». Ici, c'est plutôt le côté répétitif et la jouabilité « minimaliste », ainsi que le manque d'ambition scénaristique qui posent problème : « otaku comme développeurs devraient se souvenir que l'amour, c'est aussi savoir prendre des risques ». La critique du *visual novel* devient ici une critique du mode de vie présumé des *otaku*, perçus comme renfermés sur eux-mêmes, incapables de faire des choix dans la « vraie » vie, qui se satisferaient des interactions non engageantes de ce type de jeux.

Les *visual novels* ne bénéficient donc pas d'un accueil bienveillant dans la presse, qu'elle soit généraliste ou non. On remarquera d'ailleurs que les motifs d'insatisfaction s'alignent parfois entre les presses, notamment l'accusation de sexisme qui semble un élément rédhibitoire pour l'accès à ces jeux, sans parler de la pornographie assumée de certains titres qui n'aide pas à sa légitimation. En se focalisant sur l'aspect « pornographique » de ces jeux, en les prenant comme un ensemble homogène sans entrer dans l'analyse des titres, on les écarte brutalement du champ de la production culturelle légitime<sup>8</sup>. D'autre part, en interprétant ce genre de jeux d'un point de vue social – risque pour la jeunesse, sexisme des représentations, cible *otaku* –, on réutilise les arguments classiques des censeurs qui

8. Ce qui est « pornographique » est toujours connoté péjorativement (Paveau, 2014, p. 22).

confondent pornographie et sexualité<sup>9</sup>. Pour tout le monde, le *visual novel* serait le symptôme d'une sexualité japonaise perverse et sexiste.

Au Japon, ces jeux sont distribués dans des réseaux spécialisés (boutiques dédiées, boutiques érotiques, etc.) et sont relativement absents dans la presse généraliste, qui préfère traiter de sujets plus importants du point de vue de l'industrie du jeu vidéo. C'est principalement sur les forums de discussion et dans quelques publications consacrées au genre que les adeptes échangent leur point de vue et débattent sur l'actualité du *visual novel*. Sur le forum japonais *2 Channel*<sup>10</sup> (Miyamoto, 2013, p. 219), quelque temps après la sortie du jeu *Clannad*, une controverse a d'ailleurs éclaté à propos de la catégorisation du jeu, certains estimant qu'il ne fallait pas le mettre dans la catégorie « *erogé* », mais le considérer rien de moins que comme une représentation de « la vie ». « *Clannad*, c'est la vie » est à ce moment devenu un slogan repris sans cesse sur le forum, une sorte de mème, qui a vu des adaptations amusantes comme « *Fate Stay Night*<sup>11</sup> c'est la littérature » ou « *Air*<sup>12</sup>, c'est l'Art ». Au-delà de l'aspect comique inhérent à ce forum, on peut noter qu'il s'agit là encore d'arracher *Clannad* à son héritage pornographique, pour le placer dans une nouvelle catégorie, permettant ainsi le consensus sur sa légitimité en tant que jeu.

L'ambiguïté de *Clannad* réside donc dans cette instabilité catégorielle : c'est un jeu pornographique sans pornographie, la société *Key* voulant commercialiser son jeu pour un public plus large, sans parler des qualités intrinsèques du jeu, le fait d'échapper à la classification « interdit aux mineurs » et la large diffusion du jeu qui ont certainement joué dans sa légitimation et dans son extirpation du genre pornographique. La formule de Nagayama (2006), à propos

---

9. C'est également la position des féministes anti-pornographie comme Catharine MacKinnon, qui considère que la pornographie c'est la théorie, et le viol, la pratique.

10. <<https://www.2ch.net/>>.

11. *Visual novel* développé et édité par Type-Moon en 2004.

12. *Eroge*, développé par Key et publié en 2000.

des mangas « *moe* », qu'il considère comme de la « pornographie sans sexe », peut parfaitement s'appliquer à la voie empruntée par les créateurs de *Clannad*. Nagayama estime que les mécanismes de censure qui se sont durcis dans les années 1990 ont conduit une partie des dessinateurs à se tourner vers des productions dépourvues de l'étiquette « interdit aux mineurs ». La conséquence pour le lecteur, ou pour le joueur dans notre exemple, est qu'il est en face d'un produit qui reprend des codes de la pornographie sans jamais montrer de sexes.

### CES JEUX QUI NE SONT PAS DE « VRAIS » JEUX VIDÉO

Au-delà de la dimension pornographique associée au genre du *visual novel*, les jeux comme *Clannad* partagent les stigmates d'autres genres particulièrement illégitimes. À la manière des jeux de type « *simulators* » ou des « jeux pour filles », ils se voient reprocher de ne pas être de véritables jeux vidéo et apparaissent comme des figures repoussoirs du point de vue d'un jeu légitime, orienté « *gamer* » (Coavoux, 2011). À la manière des « *simulators* », l'impératif d'action est faible, les jeux demandent peu d'habileté dans la manipulation, ils n'ont pas recours à la violence pour résoudre les situations, ils substituent à la dynamique habituelle de maîtrise de l'espace des parcours répétitifs au sein de mondes familiers et proches des routines du quotidien.

Ce déficit de légitimité du point de vue de la réception peut être observé à travers la base de données *Steam Spy*, dédiée à la plateforme de ventes en ligne Steam, principal point d'accès pour le marché PC dématérialisé occidental. Au sein même de la catégorie hétérogène des *visual novels*, tels que caractérisés par l'étiquette *Steam*, les productions japonaises possèdent un profil atypique, marqué par le décrochage entre la note critique agrégée (*metascore*) et la note moyenne des utilisateurs (*userscore*). *Clannad*, par exemple, obtient une note utilisateur de 98 % pour une note critique agrégée (*metascore*) de 83 %.

Un tel schème de réception se retrouve sur d'autres « jeux de niches », marqués par un fort engagement des joueurs, non suivi par

la presse spécialisée. À l'inverse, les grosses productions, qui reçoivent une attention critique favorable, voient soit leur score utilisateur aligné sur le score critique élevé (*Witcher 3*), soit en deçà du score critique (*GTA V*). Nous retrouvons, en revanche, le même schéma pour d'autres jeux délaissés par la presse, alors qu'ils obtiennent un accueil public favorable. C'est le cas notamment des jeux de la série des *Farming Simulator*, où un score utilisateur de 90 % voisine une note de 64 % pour la presse spécialisée.

Il est malheureusement impossible de confirmer une telle structure de réception du côté des « jeux pour filles », sans doute la strate la plus délégitimée de la pratique vidéoludique, dans la mesure où le genre n'est même pas représenté sur Steam, relégué à d'autres plateformes (console mobile, mobile et tablette, jeux de navigateur). L'analogie entre *Clannad* et les jeux à destination d'un public féminin peut faire discussion. *Clannad* n'est pas un « otome game », un de ces *visual novels* destinés au public féminin qui reprend les codes du genre pour cette fois-ci représenter des harems d'hommes souvent issus d'univers scolaire, militaire ou sportif.

En ce sens, *Clannad* est un jeu pour garçons, mais dans un genre qui se caractérise par la surreprésentation des personnages féminins, à rebours de l'ordinaire de la production vidéoludique. La dénomination même est symptomatique de l'ambiguïté de genre, puisqu'on parle de « *bishôjo game* » (jeux avec de jolies filles) ou de « *gyrarugé* » (*girl's game*). La culture *otaku* s'accorde mal avec le principe de la « masculinité militarisée », que Kline, Dyer-Whiteford et De Peuter (2003) voyaient à l'œuvre dans les jeux vidéo. Au contraire, l'anthropologue Sharon Kinsella remarque que les *otaku* sont devenus un problème de société, dans les années 1990, quand ils se sont inspirés du manga féminin, brouillant de fait les codes de genre (Kinsella, 1998).

Dans le domaine du manga, beaucoup de spécialistes ont d'ailleurs noté que, dans les années 1980, le manga pour garçon avait été fortement influencé par son homologue féminin, notamment à travers les expressions de « l'intériorité » (*naimen*) des personnages qui

utilisent des bulles directement adressées au lecteur (Ôtsuka, 1994). Non contents d'adopter des éléments de la culture destinée traditionnellement aux femmes, on peut ajouter que les *otaku*, par leur mode de vie fondé sur le fantasme d'un amour partagé avec un personnage fictif, s'opposent aux codes de vie masculins du Japon contemporain. Selon Honda (2005), ils réinventent même le concept amoureux en le sublimant, en l'arrachant à sa réalité et en le considérant comme un absolu indépassable<sup>13</sup>. Signalons en outre que beaucoup d'*otaku* ont des passe-temps qui sont connotés comme « féminins », comme la collection de poupées.

### CLANNAD OU L'INVENTION D'UN MÉLO PARADOXAL

*Clannad* occupe une position remarquable dans l'histoire du *visual novel*. Il constitue tout d'abord l'un des jeux les plus appréciés du genre, classé à la quatrième place des « jeux tire-larme », par les lecteurs du magazine japonais *Famitsu* en 2011, premier jeu sur PC du classement. Mais *Clannad* représente ensuite une inflexion de la production ouvertement pornographique, qui dominait le *visual novel*, vers le mélodrame, autour de laquelle se stabilise la formule du *nakigé*. À la différence de *Kanon* et *Air*, les deux productions précédentes du studio Key, *Clannad* n'intègre pas de scènes directement érotiques. Si les titres précédents ont connu une deuxième version « tout public », le schéma est inversé pour *Clannad*, qui sort d'abord sans « fan service », puis suivi par une série dérivée pornographique (*Tomoyo After: It's a Wonderful Life*, 2005). Nous souhaitons analyser

13. Pour Honda, depuis les années 1980, le Japon aurait importé une « idéologie de l'amour » directement venue d'Occident, dans laquelle le romantisme et les faveurs accordées aux femmes seraient devenus la norme. Le versant négatif de ce phénomène est que l'amour est désormais extrêmement lié à l'argent, à travers les sorties de couple ou les cadeaux et que l'amour « pur » a, selon lui, disparu de la société réelle. C'est ce qu'il nomme le « capitalisme de l'amour » (*Renai Shihon Shugi*). Pour les *otaku*, qui ne maîtrisent pas les codes sociaux de l'amour bourgeois, la seule solution réside alors dans le choix d'un amour envers un personnage de fiction. (Honda, 2005, p. 20)

la constitution de cette formule mélodramatique, dont nous avons pu voir à quel point elle pouvait échapper aux logiques de réception habituelles. L'hypothèse que nous faisons est que la pratique du « jeu à pleurer » va de pair avec l'invention d'une forme spécifique de mélodrame, qui ne correspond pas aux canons du genre occidental, tel qu'il a pu être caractérisé en théorie du cinéma.

### VARIATIONS SUR LE « MALE GAZE » ET PORNOGRAPHIE EMPATHIQUE

La première caractéristique clé de *Clannad* tient à l'inflexion qui s'opère, dans un genre dominé par la pornographie, vers le mélodrame. Dans son étude du genre *bishôjo*, Galbraith (2011) a notamment insisté sur ce qui distingue ces jeux de la production pornographique ordinaire, alors même qu'ils mettent en scène, avec la plus grande complaisance, des corps féminins à destination de la satisfaction érotique d'un regard masculin. L'argument de Galbraith est que le plaisir du *bishôjo* ne repose pas tant sur le fait de traiter les corps féminins en objets de satisfaction sexuelle que sur une logique inverse d'identification à des corps émotionnés (« soulful bodies »). Voilage plutôt que nudité, expressivité émotionnelle exagérée plutôt que consommation sexuelle constituent les coordonnées de cette forme de « pornographie empathique », par projection vers des personnages féminins émotionnés, que décrit Galbraith. S'y ajoute une dernière caractéristique, empruntée à Azuma, qui tient à la multiplicité des projections exigées par les jeux. Les analyses de Galbraith invitent ainsi à revoir l'opération du regard masculin (« male gaze ») dans le genre.

La notion de « male gaze » constitue un terme central des théories féministes du cinéma (Mulvey, 1975) et offre un point de référence particulièrement utile pour analyser l'opération du regard dans *Clannad*. Les « jeux à pleurer » à la *Clannad* se caractérisent, en effet, par une distribution genrée du regard particulièrement nette : un protagoniste masculin, lui-même invisible, dirige son regard vers un

panthéon de jeunes filles, constamment présentes à l'écran. De ce point de vue, il ne fait aucun doute que le genre relève du « male gaze ». Cependant, « le jeu à pleurer » nous paraît introduire une variation remarquable sur le modèle proposé par Mulvey. Celui-ci ne se limite pas au constat que le cinéma dominant est produit pour la satisfaction d'un regard masculin, mais il invite à considérer que ce cinéma est structuré par un ensemble de tensions de genres, dont la résolution demeure toujours précaire dans l'opération filmique. La première tension caractéristique du « male gaze » tient ainsi, dans le modèle classique, à l'opposition entre deux plaisirs de voir. Le cinéma mobilise tout à la fois un pôle de la satisfaction voyeuriste, scopophilie ou pur plaisir de regarder, dirigé vers les corps et les visages humains, et un pôle de l'identification narcissique à ces figures plus grandes que nature, magnifiées par l'écran, qui relèvent de l'idéal du moi.

Or, cette première tension entre libido (voyeurisme) et ego (narcissisme) est elle-même insérée dans une division genrée du travail narratif : au pôle passif du regardé, est associé le féminin comme objet de la satisfaction voyeuriste, au pôle actif du regardant, est associé le masculin, comme sujet de la satisfaction narcissique. Les figures féminines à l'écran sont ainsi définies majoritairement par leur « to-be-looked-at-ness », quand les figures masculines font avancer l'histoire et suscitent un sentiment de puissance.

Le « jeu à pleurer » introduit une variante intéressante sur cette distribution genrée du regard. Le pôle masculin-actif est, en effet, doublement désarmé : non seulement, il n'est plus présent à l'écran comme site d'identification narcissique mais il n'a, de surcroît, quasiment plus aucune incidence sur l'histoire. L'omniprésence des figures féminines conduit à une inflexion remarquable du modèle du « male gaze » : la satisfaction voyeuriste est alignée, plutôt que d'être découplée, sur le pôle de l'identification narcissique. Le *visual novel* produit ainsi une forme singulière de « pornographie empathique » : le plaisir de regarder des corps conçus pour la satisfaction érotique n'est pas supprimé, loin de là, quoique transformé dans ses manifestations

visuelles, mais il est, en outre, aligné sur une opération de projection affective, qui consiste à se mettre à la place du personnage émotionné.

Le *visual novel* repose sur une structure originale du point de vue de l'opération du regard : le personnage masculin invisible regarde un personnage objet, en s'alignant peu ou prou sur le champ visuel du joueur lui-même. Il est amené à se projeter sur le personnage livré au regard, qui le regarde à son tour, dans un jeu trouble, propice à la contagion émotionnelle. Une des originalités du *visual novel* tient ainsi au fait que l'écran est en permanence occupé par des personnages féminins, qui sont autant regardés qu'ils regardent en retour le joueur, un effet encore intensifié par l'esthétique des « grands yeux » typiques de la culture *otaku*<sup>14</sup>.

Figure 3. Le regard intense porté par Nagisa sur le joueur



14. Il existe une étude sur la circulation du regard à l'oculomètre dans les scènes érotiques des *bishōjo games*, qui démontre, d'une part, que le trajet va du visage au texte, en passant par les attribut sexuels, seins et fesses; d'autre part, que le temps dédié à la lecture dépasse tous les autres, <<http://strangelet.hatenablog.jp/entry/2014/03/26/205039>>.

## L'ADOLESCENCE ÉTERNELLE ET LE TEMPS DU MÉLODRAME

L'examen de la singularité des plaisirs de voir dans le « jeu à pleurer » peut être prolongé au-delà de Mulvey et Galbraith, en s'intéressant aux dimensions temporelles de la pratique. Cette temporalité s'entend en un double sens : il en va, d'une part, de la durée de la pratique elle-même, bien plus étendue que pour le visionnage d'un film ; d'autre part, de la qualité des temps qui sont représentés et qui relèvent d'un regard nostalgique et rétrospectif dirigé vers une adolescence éternelle. Si le « jeu à pleurer » invente une forme singulière de pornographie sentimentaliste, en modifiant les pôles d'identification du « male gaze », une conclusion similaire peut être tirée du côté de la composante mélodramatique, laquelle diverge nettement de la formule cinématographique courante. Ici, le rôle récurrent accordé à la dernière année de lycée, aux « 17 ans éternels », est un élément décisif.

*Clannad* existe au sein d'une culture *otaku* dont l'un des topos est la comédie sentimentale en milieu scolaire, qui possède sa propre étiquette *gakuen-mono* (le « genre scolaire »). La liste des franchises (*anime*, mangas ou jeux vidéo) qui en tirent parti est considérable (Spiess et Goldsztaub, 2011). Dans notre jeu, la majorité des personnages (hormis les parents) sont des adolescents en troisième et dernière année de lycée : moment crucial dans la vie des Japonais qui doivent prendre des décisions importantes pour leur vie future (choix professionnels ou scolaires). La fin de l'année, avec ses spectacles organisés par les clubs, sonne aussi comme des adieux à des camarades dont les routes vont bifurquer et ne plus (jamais ?) se rejoindre. C'est donc le moment ou jamais pour se confier, voire avouer ses sentiments qu'on a gardés pour soi pendant plusieurs années. Les personnages de *Clannad* correspondent à cette adolescence où il faut du courage pour avancer. Ils partent d'ailleurs tous avec des handicaps typiques de cette période de la vie : conflits avec les parents, solitude, incompréhension mutuelle, difficulté de dire les choses. Le point de vue

légèrement dépressif du héros, Tomoya, insiste d'ailleurs sur ses propres failles psychologiques, mais aussi sur celles des autres personnages qui sont presque tous en décalage avec leur monde.

Dans son article classique sur les « films de corps », Linda Williams (1991) a proposé une caractérisation standard du mélodrame. Williams se focalise dans l'article sur trois genres filmiques, le mélodrame, la pornographie et l'horreur, qui tombent en dehors des canons du bon goût et relèvent du « grossier ». Le tour de force de Williams consiste à considérer que ces trois genres partagent une caractéristique commune : celle d'encourager une forme de contagion mimétique entre les corps à l'écran et les corps dans la salle. Les larmes, l'orgasme ou la terreur se présentent comme des réactions incontrôlables, que le cinéma dépeint à travers la mise en scène de corps féminins extatiques, et qui rejaillissent sur le spectateur. De plus, chacune de ces trois extases mobilise, dans le modèle de Williams, une structure temporelle particulière. Si le mélodrame se décline au passé, sous la figure du « trop tard », la pornographie mobilise la synchronie des désirs, quand l'horreur est dirigée vers le « trop tôt » et l'absence de préparation de l'héroïne.

Sur ce canevas, l'engagement mélodramatique de *Clannad* nous paraît présenter d'importantes singularités. Tout d'abord, il s'agit d'une forme de consommation mélodramatique destinée à un public masculin, en rupture avec les codes du genre occidental. Mais le « jeu à pleurer » emporte, en outre, une modification de la structure temporelle par où se produit l'effet de mélodrame. Dans le format filmique, le mélodrame relève en effet du « trop tard » (Williams, 1991, p. 11). L'héroïne allait retrouver son amant et lever les malentendus qui les ont tenus éloignés, mais celui-ci meurt juste avant que la réunification puisse avoir lieu, ce qui déclenche un chagrin inconsolable. Par différence, le « jeu à pleurer » ne repose pas sur un événement déclencheur pathétique, sur le « trop tard », mais sur un lent parcours marqué au sceau de la nostalgie dans le temps perdu de l'adolescence.

De la même manière que la pornographie peut avoir lieu dans le « jeu à pleurer » sans représentations sexuelles, le mélodrame a lieu sans contagion des larmes : l'héroïne n'a pas besoin de pleurer pour que le joueur pleure, pas besoin d'apprendre ce que le public savait déjà depuis longtemps et qui la condamne injustement. Le « jeu à pleurer » se focalise sur un temps disparu, qui ne reviendra jamais, marqué par le regret de ne pas avoir su dire ses sentiments. Le garçon-avatar est non seulement invisible, mais le plus souvent maladroit, taiseux, en rupture avec le monde de l'école. À la manière du manga *Quartier lointain* (Taniguchi, 1998), le genre invite à revisiter en adulte, avec ses compétences d'adulte, son adolescence. À la différence du *teen movie*, dont le film d'horreur est un des grands représentants, mettant en scène l'imminence de la consommation sexuelle par des adolescents pour les adolescents, le « jeu à pleurer » représente ses adolescents à destination d'un public adulte.

Une des particularités de ce type de jeu consiste à se substituer à la logique vidéoludique ordinaire de la maîtrise spatiale des enjeux qui tiennent de l'emploi du temps, en calquant le déroulement narratif sur les rythmes répétitifs de la vie de lycée. Non seulement la durée scolaire impose son propre cadre au jeu, pour les journées, l'organisation de la semaine, les vacances, mais l'activité du joueur se focalise essentiellement sur la maîtrise des embranchements temporels. *Clannad* exige de reprendre les mêmes séquences, d'en parcourir toutes les potentialités, de façon à « réparer » sinon ses 17 ans, du moins ceux du personnage. Le jeu invite ainsi puissamment au retour sur soi, dans une formule imprégnée de nostalgie et qui produit ce que l'on pourrait désigner comme un effet de « tristesse au fil du temps », qui travaille le joueur jusqu'à ce qu'un événement infime suffise à le conduire aux larmes.

Cet effet de tristesse par imprégnation lente contraste avec le caractère ponctuel de l'effet de mélodrame, fondé sur la résolution cognitive d'un suspense, tel que le décrit Moretti, cité par Williams (1991). À l'inverse de Brookes (1976) qui voit dans le mélodrame le genre qui offre par excellence « confrontation héroïque, purgation,

purification et reconnaissance », *Clannad* nous installe dans une forme de « mélo sans drame », pour ce qui est de sa première partie adolescente, en tout cas. La structure duelle de *Clannad* qui met en regard le parcours de lycée avec une « *after-story* » composée au présent amplifie encore la mise en scène d'un temps impossible à retrouver. Dans cette suite, particulièrement lugubre, le personnage masculin, Tomoya, est confronté à la mort de sa femme, Nagisa, l'une des jeunes filles du lycée de la première partie du jeu. Nagisa meurt en donnant naissance à leur fille Ushio. Celle-ci est à son tour atteinte de la même maladie et finit par mourir, Tomoya échouant à la sauver. Ce dernier se réfugie alors dans ses rêves, où il rencontre le personnage d'une jeune fille, semblable à Ushio, qui façonne un personnage en assemblant des objets de rebus.

La structure du rêve ne peut que rappeler l'opération du jeu lui-même : s'inventer des relations humaines, maladroites, bricolées, perclues de tristesse, avec du non-humain, sans pour autant cesser d'être furieusement authentiques. Le mot d'ordre de *Clannad* ne s'énonce jamais aussi bien que dans cette formule, prononcée par l'ami du personnage principal : « come on, let's be lonely together ». *Clannad* nous paraît ainsi infusé par une tonalité dépressive, qui rappelle le tournant qui a vu naître le genre *sekai-kei* (Maejima, 2010) autour du phénomène *Evangelion*. En témoigne l'appellation alternative « *utsugé* » pour « jeu dépressif », en concurrence avec la désignation de « jeu à pleurer ».

## LA BASE DE DONNÉES À PLEURER

Pour comprendre comment ces variations sur le mélodrame et sur la pornographie peuvent se nouer en une forme d'expérience originale, il faut prendre en compte la temporalité singulière de la pratique elle-même. Il nous semble que l'expérience de *Clannad* serait largement dénuée de sens, si elle ne correspondait qu'à une pratique momentanée, qu'à une succession de temps forts émotionnels. *Clannad* est profondément un jeu de la durée, de la lenteur et de

l'ennui. Ces données temporelles forment le cadre d'une expérience propice au retour sur soi, à l'émotion jusqu'aux larmes.

Du point de vue de l'expérience de la durée, la différence entre un jeu comme *Clannad* et le mélodrame cinématographique est absolument considérable, tant la consommation des jeux exige un temps beaucoup plus long que n'importe quel visionnage filmique. Si *Steam Spy* indique une durée moyenne de 11 heures et demie passées sur le jeu, *How Long to Beat*, qui ne mesure plus la durée de jeu effective, mais le temps pour finir le jeu, fait passer la durée à 69 heures (chiffre basé sur les déclarations d'utilisateurs, dont on peut supposer qu'ils sont aussi les plus engagés).

Cet étirement temporel tient à la structure même de ces jeux, qui reposent sur de vastes arborescences narratives. Jouer à un *visual novel* consiste à la fois à se laisser aller à la situation présente à l'écran, mais aussi à détecter les embranchements significatifs dans l'histoire, en produisant, par essais et erreurs, ce qui s'apparente à un parcours exhaustif au sein d'une base de données. Dans le cas de *Clannad*, l'accès à la « vraie fin » exige ainsi d'avoir parcouru chacune des histoires associées aux personnages féminins, dans une démultiplication des identifications potentielles.

Cette longue durée, associée à la quasi-absence d'interactivité, à la simplicité, voire à la disparition de tout travail gestuel, à la répétition des séquences, produit ainsi une forme d'expérience qui tend bien plus vers une forme de méditation par privation sensorielle, que de la transe par surcharge perceptive et cognitive qui constitue l'atmosphère habituelle des jeux vidéo (Triclot, 2016). Par le travail de la durée, du vide et de l'ennui, se fabrique un temps pour soi, dont on pourrait dire qu'il tient parfois du recueillement. Au lieu de laisser la machine coloniser et saturer le discours mental du joueur, le *visual novel* le laisse divaguer autour de ses interactions pauvres. La scansion de la frappe sur une touche du clavier pour faire avancer les dialogues maintient un lien ténu avec le dispositif, dont le joueur peut même finir par se dispenser, en profitant d'une fonction d'avance automatique du texte pour les séquences déjà visionnées.

Comment survient dans ce temps dilaté, de la répétition, de l'ordinaire, de ces bouts de phrases à lire, l'émotion ? La formule du « jeu à pleurer » nous paraît tenir, au-delà des logiques du regard, de la nostalgie, à ce travail préparatoire auquel se soumet le joueur, à ces strates de répétitions, gestuelles, narratives, ludiques, bouclées les unes sur les autres, qui placent le joueur en état d'être bouleversé par un événement infime. Arrivé à ce point, la moindre pichenette est dévastatrice. Cette mécanique rappelle l'analyse magistrale que donne Bellour du *Mademoiselle Oyu* de Mizoguchi, film « à la beauté écœurante » selon la formule de Daney : des motifs se répètent sans insistance, jusqu'à ce que, dans la scène finale, les larmes d'un nourrisson, hors champ, suffisent à emporter le spectateur (Bellour, 2009).

*Clannad* profite, de surcroît, de la position du joueur, qui ne peut se dissimuler derrière un protagoniste masculin particulièrement effacé. Le jeu propose ainsi quelques opérations de métalepse (Genette, 2004) qui rompent avec les cadres du récit pour venir saisir le joueur derrière l'écran, en faisant l'économie du personnage. Par exemple, une scène de la première partie du jeu propose au joueur d'effectuer un petit geste avec les mains. La demande, effectuée par une jeune fille rencontrée de manière fortuite à la bibliothèque du lycée – où elle est occupée à manger des livres ! –, est formulée de manière à traverser l'écran. Le joueur, hésitant à être ainsi convoqué directement dans la fiction, voit se répéter la demande, jusqu'à ce que, un peu ému, un peu honteux, il se livre au rituel prescrit. Sur le fond de l'infinie tiédeur du jeu, le voici littéralement touché. Mais ce genre de petits gestes est chargé de sens : la gestuelle demandée appartient aux rituels des *maid café* japonais, dans lesquels le client mime une relation émotionnelle avec la « serveuse », en adoptant cette gestuelle conventionnelle et affectée.

L'interaction avec une *maid* autour d'un rituel programmé relève du même paradoxe que le *play* qui s'instaure dans *Clannad*. Au fond, comment peut-on être ému, touché alors que ce qui nous met dans cet état est du domaine de la représentation formalisée non sincère dans le premier cas et du domaine de la simple exploration

combinatoire dans le second ? Certains répondront certainement que les clients ou joueurs font preuve d'une grande naïveté. Mais le joueur de *Clannad* est totalement conscient du simulacre auquel il participe et il trouve intérêt à la fiction proposée en essayant d'en comprendre la totalité, de se l'approprier d'une manière systématique, en redessinant lui-même la carte des possibles d'un jeu non linéaire dont les scénarios forment un arbre avec des branches qu'il faudra débloquer.

Azuma donne à ce propos une explication sur les modalités de réception d'objets culturels par les *otaku* (Azuma, 2008, p. 59) : les *otaku* appréhenderaient les récits d'une manière double, en appréciant autant le simulacre d'un « petit récit » que la structure même de ce récit<sup>15</sup>. Dans le cas de *Clannad*, cela consisterait à être ému aux larmes dans une scène (le spectacle théâtral de fin d'année par exemple) et en même temps à penser à la structure du jeu qu'on est en train de débloquer, c'est-à-dire à la totalité des possibles qu'on souhaite comprendre et maîtriser.

Alors que des jeux comme *Virtue's Last Reward* font le choix de rendre directement accessible l'arborescence narrative, la structure complexe du récit n'apparaît pas directement dans *Clannad*, si ce n'est par la présence d'orbres de lumière à collectionner. L'absence de rétroaction sur les séquences débloquées, la nécessité de jouer soi-même avec les points de sauvegarde (une centaine d'emplacements sont disponibles pour cela) pour décoder l'arborescence participent de la construction d'une structure de jeu au premier abord difficile à maîtriser. Les effets de mélodrames s'installent sur cette bascule entre un travail d'exploration combinatoire, à distance des contenus directement représentés, et l'adhésion émotionnelle, momentanée, à des segments de l'histoire, elle-même préparée par la tiédeur du parcours.

---

15. À ce propos, Azuma considère d'ailleurs la culture *otaku* dans sa globalité comme une base de données constituée d'archétypes, de codes et de mini-récits qui sont réutilisables à souhait. (Azuma, 2008)

Il faudrait ajouter à cette structure temporelle, à cette logique de la collection des parcours et des récits, l'ensemble des produits qui font partie de l'univers du jeu et participent de sa compréhension. *Clannad* mobilise en effet une logique de la collection, typique du *media mix* japonais (Steinberg, 2012), dont on peut dire qu'elle porte tout autant sur le jeu de séduction avec les personnages féminins qu'avec les autres formes médiatiques disponibles – manga, *anime*, roman photo, drama audio ou productions de passionnés –, qui font intégralement partie de la consommation du jeu et enrichissent par cercles concentriques l'appropriation de l'histoire et entretiennent le sentiment d'affection vis-à-vis des personnages.

## CONCLUSION

Nous avons cherché à caractériser les particularités de la formule ludique du « jeu à pleurer », telle qu'elle se stabilise à partir de *Clannad*. Cette formule ludique place le genre à distance des logiques ordinaires d'action du jeu vidéo, en même temps qu'elle mobilise des éléments caractéristiques de la culture *otaku*. Le « jeu à pleurer » s'inscrit ainsi dans une double distance vis-à-vis des logiques de la production dominante. S'y invente une formule paradoxale qui prend à rebours la majorité de la production vidéoludique : susciter les émotions mélodramatiques non par la surenchère graphique, ludique, technique, mais par des moyens graphiques rudimentaires, une faible interactivité et le recours à la longue durée. Le retour au temps de l'adolescence, tout à la fois rythmé par la répétition des journées lycéennes, et tendu vers sa propre disparition, à la fin de l'année, fournit un cadre fictionnel particulièrement propice à des opérations de retour sur soi, à une forme de méditation ouverte à l'émotion.

## BIBLIOGRAPHIE

AZUMA, H. *Gêmuteki riarizumu no tanjô: Dôbutsukasuru posutomodan 2 (La naissance du réalisme vidéoludique – Le postmoderne animalisant 2)*, Tôkyô: Kôdansha Gendai Shinsho, 2007.

- AZUMA, H. *Génération otaku – les enfants de la postmodernité*, Paris : Hachette, 2008.
- BELLOUR, R. *Le corps du cinéma : Hypnoses, émotions, animalités*, Paris : P.O.L., 2009.
- BERRY, V. *L'expérience virtuelle*, Rennes : PUR, 2012.
- BOUTET, M. « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux*, n°173-174, 2012, p. 207-234.
- BOUVARD, J. « L'internationalisation de la culture populaire japonaise et les paradoxes du Cool Japan », *Monde Chinois – Nouvelle Asie*, n° 42, 2015, p. 84-91.
- BROOKES, P. *The Melodramatic Imagination*; New Heaven : Yale University Press, 1976.
- CARROLL, N. « The power of movies », *Daedalus*, vol. 114, n° 4, 1985, p. 79-103.
- COAVOUX, S. « L'espace social des pratiques de World of Warcraft », dans Ter Minassian, H. et Rufat, S. (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris : Questions théoriques, 2011, p. 164-180.
- CHIU, P.M. « Last action Eros », *Animeland*, n° 205, août-septembre 2015.
- GALBRAITH, P. « Bishōjo Games: “Techno-intimacy” and the virtually human in Japan », *Game Studies*, vol. 11, n° 2, 2011.
- GALBRAITH, P. *Otaku Spaces*, Chin Music Press, 2012.
- GALBRAITH, P. *The Moé Manifesto : An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*, Tuttle Publishing, 2014.
- GENETTE, G. *La métalepse. De la figure à la fiction*, Paris : Seuil, 2004.
- HENRIOT, J. *Le jeu*, Paris : PUF, 1969.
- HENRIOT, J. *Sous couleur de jouer*, Paris : Corti, 1989.
- HONDA, T. *Moeru otoko (les garçons « moe »)*, Tōkyō : Chikuma Shinsho, 2005.
- HORNIAC, T. « Japan's Moe: Purest form of love or creepy fetichization of young girls », *Japan Times*, 26 juillet 2014. <<http://www.japantimes.co.jp/culture/2014/07/26/books/book-reviews/japans-moe-obsession-purest-form-love-creepy-fetishization-young-girls/#.WERVOyPhBeU>>.

- KINSELLA, S. « Amateur manga subculture and the *otaku* panic », *Journal of Japanese Studies*, Summer 1998. <<http://www.kinsellaresearch.com/nerd.html>>.
- KLINE S., DYER-WHITEFORD N., DE PEUTER G. *Digital Play – The interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montreal & Kingston : MC Gill-Queen's University Press, 2003.
- KLINGER, B. *Melodrama and Meaning: History, Culture, and the Films of Douglas Sirk*, Indiana University Press, 1994.
- Kuhn, A. "Women's Genres: Melodrama, Soap Opera and Theory." *Screen*, 25(1), 1984
- LEVERBRE, M. « À la niche », *Games*, n° 4, juillet-août 2014, p. 12.
- MAEJIMA, S. *Sekai-kei to ha nani ka – posuto eva no otakushi (Qu'est-ce que le sekai-kei? Une histoire de la culture otaku post-Evangelion)*, Tôkyô : Softbank Shinsho, 2010.
- MIYAMOTO, N. *Erogô Bunka kenkyû gairon*, Tôkyô : Sôgô Kagaku Shuppan, 2013.
- MULVEY, L. « Visual pleasure and narrative cinema », *Screen*, vol. 16, n° 3, 1975, p. 6-18.
- NAGAYAMA, K. *Eromanga studies « kairaku sôchi » toshite no manga nyûmon (Étude sur le manga érotique, une introduction aux mangas en tant qu'« appareils de jouissance »)*, Tôkyô : East Press, 2006.
- NOWELL-SMITH, G. et HEATH, S. « A note on "family romance" », *Screen*, 1977.
- ÔTSUKA, E. *Sengo manga no hyôgen kûkan (l'espace expressif du manga d'après-guerre)*, Tôkyô : Hôzôkan, 1994.
- PAVEAU, M.-A. *Le discours pornographique*, Paris : La musardine, 2014.
- PEPE, F. « The birth of japanese RPGs », *Gamasutra*, 2016, <[http://www.gamasutra.com/blogs/FelipePepe/20161010/282896/19821987\\_\\_The\\_Birth\\_of\\_Japanese\\_RPGs\\_retold\\_in\\_15\\_Games.php](http://www.gamasutra.com/blogs/FelipePepe/20161010/282896/19821987__The_Birth_of_Japanese_RPGs_retold_in_15_Games.php)>.
- PICARD, M. « The foundation of Geemu: A brief history of early japanese video games », *Game Studies*, vol. 13, n° 2, 2013.
- RUEAT, S. et TER MINASSIAN, H. *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris : Questions théoriques, 2012.
- SAÏD, E. *Orientalism*, Pantheon Books, 1978.

- SPIESS, M. et GOLDSZTAUB, L. « Les mangas ou l'imaginaire amoureux des adolescentes », *Neuropsychiatrie de l'enfance et de l'adolescence*, vol. 60, n° 2, 2011, <<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0222961711001140>>.
- STEINBERG, M. *Anime's Media Mix – Franchising Toys and Characters in Japan*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.
- TANIGUCHI, J. *Quartier lointain*, Paris: Casterman, 1998.
- TRICLOT, M. *Philosophie des jeux vidéo*, Paris: La découverte, 2011.
- TRICLOT, M. « Game studies ou études du play? Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul », *Sciences du jeu*, n° 1, 2014.
- TRICLOT, M. « Les jeux vidéo comme instruments de techno-transe », *Social Compass*, vol. 63, n° 3, 2016.
- TROPANO, S. *Rebels and Chicks: A History of the Hollywood Teen Movie*, Back Stage Books, 2005.
- WILLIAMS, L. « Film bodies: Gender, genre, and excess », *Film Quarterly*, vol. 44, n° 4, 1991, p. 2-13.
- WILLIAMS, L. *Hard Core: Power, Pleasure, & the «Frenzy of the Visible»*, University of California Press, 1999.
- WILLIAMS, L. *Screening Sex*, Duke University Press, 2008.

# CONCLUSION

LETICIA ANDLAUER ET VINCENT BERRY

**E**n sortant d'une vision exclusivement pathologique ou pédagogique du jeu vidéo, le parti pris de cet ouvrage aura été celui d'une exploration socioanthropologique des publics adolescents et de leurs pratiques vidéoludiques. Il s'est ainsi agi d'expliquer et de comprendre la place qu'occupe le jeu vidéo dans la société adolescente, mais d'étudier également en détail la représentation même de la jeunesse au sein de cette culture numérique. Loin d'épuiser ces questions, chacune explorant différemment les relations entre jeu et adolescence, les contributions de l'ouvrage mettent en évidence plusieurs éléments communs sur les usages, les produits et les publics juvéniles.

## UNE PRATIQUE CENTRALE ET UN LOISIR VECTEUR DE CONSTRUCTION DE SOI

Tout d'abord, du côté des pratiques, le jeu vidéo chez les adolescents est aujourd'hui une banalité, au sens d'une pénétration massive dans leur quotidien. Comme le souligne Samuel Coavoux, non seulement le jeu vidéo est devenu une référence centrale dans leur répertoire culturel, mais il est également un objet de conformité au groupe de pairs au même titre que la musique ou le cinéma. Jouer aux jeux vidéo, c'est en effet partager avec d'autres des goûts et des dégoûts, des expériences communes et des « passions ordinaires » (Bromberger, 1998). La pratique vidéoludique, solitaire ou à plusieurs, en situation physique ou en ligne, est une occasion de sociabilité, dont l'expertise permet de se situer au sein d'une

communauté. Cette importance du jeu dans le processus d'appartenance au groupe est ainsi explicative de la rupture observée par Nathalie Roucous dans les pratiques partagées entre parents et enfants. Au même titre que la musique et le cinéma, mais plus que le jeu de société, la pratique vidéoludique est un moment d'affirmation et d'autonomisation à l'égard du monde parental quand bien même les parents sont joueurs. Cependant, les usages des adolescents varient fortement en fonction de l'âge, du genre et du milieu social. Loin d'être homogènes, les pratiques adolescentes, notamment dans leur mode de régulation et de partage au sein du domicile, prennent des significations et des formes diverses liées à l'espace social et au contexte familial plus ou moins favorable aux pratiques (vidéo)ludiques, au divertissement et au loisir en général.

## PÔLE MASCULIN, PÔLE FÉMININ

Cette fonction sociale du jeu vidéo au sein du groupe des pairs explique également la relégation, voire la mise au ban de certaines pratiques féminines et de certaines mécaniques, comme les jeux de séduction que décrit Leticia Andlauer, souvent considérés comme peu légitimes au sein de la communauté des *gamers*. En distinguant les pôles féminins et masculins du jeu, les pratiques adolescentes participent de la structuration durable de stéréotypes fortement genrés. Par une pratique très tôt différenciée qui tend à prendre place dans un « cercle d'hommes », comme le note Jessica Soler-Beronie, le jeu vidéo s'associe étroitement à une adolescence masculine et à certaines formes de jeu : combat, compétition, affrontement. Ce n'est donc pas le fruit du « hasard » si les industries dominantes tendent le plus souvent à mettre en scène et à s'adresser à des adolescents joueurs, et plus rarement aux adolescentes. Cette logique contribue de fait au renforcement des stéréotypes et évacue dans le même temps les représentations d'une éventuelle figure adolescente féminine pouvant s'adonner à la pratique vidéoludique. L'avatar féminin dans le jeu vidéo étant fréquemment une figure effacée, discrète, qui tend à

devenir invisible (Coville, 2015), l'adolescente est alors assignée à se construire par d'autres loisirs.

## **DISTINCTIONS, HIÉRARCHIES ET LÉGITIMITÉS SOCIALES**

Une des conséquences de ces clivages est la mise en place de distinctions et de hiérarchies culturelles dans la culture du jeu vidéo. Jouer à des « jeux de filles » ou « de garçons », en tant que fille ou garçon, n'a pas la même signification au sein des groupes de pairs. Puisque la transmission des goûts tend à se faire dans un cercle d'hommes, du père aux enfants ou du frère à la sœur, jouer à des jeux « pour garçon » quand on est une fille est acceptable, mais l'inverse ne l'est pas : le masculin reste la norme. Selon ces règles de transmission, les jeux qui circulent de façon légitime sont des productions destinées à un public masculin ou indifférenciées, mais très rarement des jeux pensés et adressés à des joueuses. Ainsi, parmi les titres dits « AAA », dont la pratique est valorisée au sein de la communauté des joueurs, on ne trouve que très rarement des jeux spécifiquement développés pour un public féminin. Jessica Soler Benonie évoque ainsi une activité ludique des filles qui se divise en jeux légitimes, masculins, et en jeux identifiés comme plus « honteux ». Les jeux de simulation comme *Les Sims*, ou encore les jeux « à pleurer » liés aux univers de la romance, tel que *Clannad* qu'analysent Julien Bouvard et Mathieu Tricot, trouvent rarement un écho favorable, ni au sein de la critique, ni dans le monde de la recherche universitaire. Il en va ainsi pour la plupart des jeux dits et pensés « pour filles » : regroupant une grande variété de titres, ils ne bénéficient pas pour autant d'une considération suffisante pour que le classement de l'industrie détaille ou considère même ces titres en tant que genre, sinon sous le terme très générique et réducteur de « jeux pour filles » ou « girls' games ». À l'image de nombreux loisirs féminins, ils souffrent d'une image qui stigmatise les personnes qui s'y adonnent, plus fortement encore s'il s'agit de garçons.

## DES ADOLESCENTS COMPÉTENTS

Quel que soit le genre ou le titre pratiqué, les adolescents démontrent tous ou presque tous un attachement plus grand que les adultes envers ce loisir, à la fois par les significations qu'ils accordent aux jeux, par le temps qu'ils peuvent y consacrer et par la diversité des genres qu'ils expérimentent. Pour autant, ils ne bénéficient pas nécessairement d'un statut de joueur ayant une légitimité égale à celle des adultes pratiquant le jeu vidéo : moins considérés du fait de leur jeune âge, mésestimés dans leurs capacités et leurs compétences de jeux, parfois moqués, ils sont souvent ramenés à la figure du jeune geek, comme le souligne David Peyron. Du point de vue des adultes, jouer aux jeux vidéo est un loisir acceptable et une pratique culturelle légitime à la condition de déployer le potentiel de l'adolescent en tant qu'adulte en devenir : dans les fictions populaires, le jeu vidéo chez les adolescents est ainsi présenté – au cinéma particulièrement – comme un vecteur d'acquisition de compétences dont l'intérêt est qu'elles peuvent être mobilisables en dehors du jeu. Favorable au jeu vidéo en apparence, cette justification propose cependant un point de vue pouvant amener à délégitimer la pratique du jeu comme simple divertissement. Par extension, cette vision s'inscrit dans un discours de valorisation des pratiques, en considérant l'importance de celles-ci au regard de l'utilité qu'elles peuvent avoir, de leur potentiel productif et de leur rentabilité.

## L'ADOLESCENCE MISE EN JEU

Si le jeu vidéo chez les adolescents est pris dans des logiques de distinction à l'égard du monde des adultes et de conformité au groupe de pairs, sa pratique est difficilement réductible à ces deux dimensions. Jouer est en effet un plaisir et permet des expériences spécifiques qui ne relèvent pas seulement d'une logique d'appartenance sociale. Plus encore, incarner un adolescent dans un jeu vidéo est aussi une façon de (re)visiter cette période singulière de la vie, dans une logique parfois de nostalgie pour les adultes. Comme le souligne Martin Lefèvre, la

figure de l'adolescence n'est pas un thème central des premières productions, mais l'évolution en âge des joueurs a favorisé « la création de jeux permettant aux adultes de rejouer leurs jeunes années ». Les personnages adolescents, en tant que figures à incarner, se multiplient depuis une dizaine d'années, et de nombreux titres invitent les joueurs à vivre des aventures adolescentes, exceptionnelles ou quotidiennes, et à éprouver les émotions associées à cette période. Le jeu vidéo met alors en scène et en images les moments d'une adolescence incertaine, pleine de doutes et de contestations, et dans lesquels les joueurs sont à même d'avoir une influence sur l'avenir du personnage. Ce recours croissant à la figure du jeune héros ou de la jeune héroïne, à l'image de Maxine dans le jeu *Life is Strange*, apparaît comme un outil idéal pour développer des scénarios qui dépendent des actions et des choix des joueurs. L'adolescence se prête parfaitement au monde du jeu vidéo et à l'interactivité qu'il suppose. C'est aussi pour sa malléabilité qu'elle est mobilisée au sein des jeux vidéo : période décrite comme confuse et difficile, elle est également prometteuse d'un avenir radieux dans lequel le champ des possibles est ouvert et les décisions prises importantes.

### **RETROGAMING: RETOUR VERS LE PASSÉ**

Si le recours à des héros vidéoludiques adolescents devient de plus en plus fréquent et s'il permet à des joueurs adultes de revisiter cette période de la vie, la nostalgie se développe également dans un retour aux « bons » jeux d'autrefois. Qualifiée de *retrogaming*, cette pratique traduit non seulement une patrimonialisation et une légitimation du jeu vidéo par les adultes en tant qu'objet culturel, mais également une forme de retour éthique et idéologique à des valeurs passées. Comme l'analyse Sébastien Bogajewski, cette nostalgie des adultes pour les débuts du jeu vidéo n'est pas seulement celle d'une jeunesse passée, mais aussi celle « d'un âge d'or fait d'une plus grande liberté de jeu ». Le marché du *retrogaming* est en pleine croissance : on réédite de vieilles consoles, on diffuse d'anciens titres. On

contribue ainsi à faire du temps passé un intérêt pour les joueurs au point que des adolescents d'aujourd'hui deviennent nostalgiques, parfois mélancoliques, d'une époque qu'ils n'ont pas connue mais qu'ils se représentent et se réapproprient au travers de *gameplay*, de machines et de héros et de héroïnes vidéoludiques pour certains disparus.

## UNE CULTURE PARADOXALE

Au terme de cet ouvrage, il apparaît donc que la relation entre jeu vidéo et adolescence est loin d'être réductible à un effet de génération, comme on a parfois pu le penser au cours de son histoire. Pratique massive chez les jeunes, mais de plus en présente chez les adultes et les personnes âgées, le jeu vidéo déborde de l'adolescence et se prolonge tout au long de la vie sous des formes et des temporalités différentes. Néanmoins, dans les biographies et les trajectoires des joueurs, l'adolescence apparaît souvent comme une période privilégiée : c'est le moment où l'on joue le plus, à des genres les plus divers et au cours de laquelle se forme un goût pour des mécaniques, des univers et des héros que l'on revisitera parfois plus tard avec ses propres enfants.

Pour autant, le jeu vidéo demeure un objet paradoxal, dont le statut culturel est toujours discuté. S'il pénètre massivement les foyers, s'il s'apparente aujourd'hui à un spectacle que l'on regarde à la télévision ou sur les plateformes de diffusion, s'il est un objet de musée et de recherches universitaires, il reste (toujours) un sujet de controverse. À l'heure où s'écrit cet ouvrage sont débattus, dans le monde francophone et ailleurs, les modes d'organisation institutionnelle du sport électronique, de sa gestion, de la formation et de l'entraînement des joueurs, tandis que l'on annonce dans le même temps la reconnaissance par l'OMS d'un « trouble du jeu vidéo » dans la classification internationale des maladies. Étrange statut que celui de cet objet dont certains revendiquent la dimension culturelle, voire sportive et olympique, tandis que d'autres y voient encore une possible pathologie.

Suspecté tôt dans son histoire d'être un danger pour la jeunesse, les brasiers, plus de quarante ans après, ne sont pas encore tout à fait éteints.

## **BIBLIOGRAPHIE**

BROMBERGER, C. *Passions ordinaires: du match de football au concours de dictée*, Paris, Bayard, 1998.

COVILLE, M. « L'hypervisibilité de Bayonetta et la vue subjective de Portal et Mirror's Edge : politique des représentations de l'héroïne de jeux vidéo », dans F. Lignon, *Genre et jeux vidéo*, Toulouse, Presses universitaires du Midi, 2015.



## NOTICES BIOGRAPHIQUES

**Leticia Andlauer** est doctorante en sciences de l'information et de la communication à l'Université de Lille, au sein du laboratoire GERiCO. Ses thèmes de recherche portent sur l'évolution des industries culturelles et la construction des publics. Son travail de thèse a pour objectif d'éclairer la construction des cultures des jeunes filles autour du jeu vidéo, par la combinaison d'une approche ethnographique et d'une analyse d'un dispositif de jeu vidéo pensé pour un public féminin.

**Vincent Berry** est sociologue de l'éducation et conduit des recherches sur les pratiques ludiques en France et les usages du jeu dans le cadre des loisirs et de la formation. Après avoir étudié la pratique des jeux massivement multijoueurs, il a participé à l'enquête LUDESPACE sur les pratiques vidéoludiques des Français. Il mène actuellement des recherches sur la pratique du jeu de société. Il est maître de conférences à l'Université Paris 13 et membre de l'équipe de recherche « Loisirs, jeux et objets culturels de l'enfance » en sciences de l'éducation, au sein du laboratoire EXPERICE. Il est l'auteur d'un ouvrage sur la pratique des jeux vidéo en ligne, publié en 2012 aux Presses universitaires de Rennes : *L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*.

**Sébastien Bogajewski** est psychologue clinicien, docteur en psychologie, spécialisé en psychopathologie d'orientation psychanalytique et neuropsychologie. Il est chercheur associé à l'Unité transversale de psychopathologie et psychogenèse de l'Université Paris 13. Son travail porte sur les mécanismes psychologiques mobilisés par l'activité

ludique et particulièrement vidéoludique. Il étudie notamment les rapports psychologiques entre réalité et virtualité au travers des notions d'espaces potentiel et transitionnel et les mécanismes de subjectivation de l'individu dans les mondes virtuels par la notion de cybernalisation. Ses travaux portent également sur les différentes représentations de l'individu dans la modernité, ainsi que sur les questions liées au transhumanisme.

**Julien Bouvard** est maître de conférences en langue et civilisation du Japon contemporain à l'Université Jean Moulin Lyon 3. Il est membre de l'Institut des études transtextuelles et transculturelles (IETT) et de diverses sociétés d'études françaises et japonaises sur le manga. Spécialisé dans l'histoire de la *subculture* japonaise, il mène des recherches sur les processus de censure, de légitimation, et sur l'intermédialité des produits de la culture japonaise contemporaine.

**Samuel Coavoux** est sociologue. Il est actuellement chercheur au sein du laboratoire SENSE d'Orange Labs. Ses recherches portent principalement sur les consommations culturelles, des usages des jeux vidéo aux visites de musées.

**Martin Lefebvre** est professeur de français au lycée. En 2011, il a cofondé le site de critique vidéoludique Merlanfrit.net.

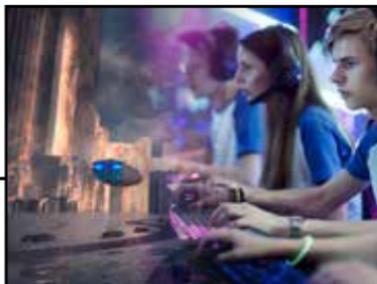
**David Peyron** est maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'Université d'Aix-Marseille. Son travail de recherche porte sur les admirateurs de culture populaire ainsi que sur les mondes imaginaires et leurs déclinaisons transmédias. Il a publié notamment l'ouvrage *Culture Geek* aux éditions FYP en 2012 et est coauteur de l'ouvrage collectif *Fan et Gender Studies, La Rencontre*, aux éditions Téraèdre en 2016.

**Nathalie Roucoux** est maître de conférences en sciences de l'éducation et membre de l'unité de recherche Experice à l'université Paris 13 - Sorbonne Paris Cité. Ses recherches portent sur la place sociale des enfants à partir de la question du loisir et du jeu dans les institu-

tions pour enfants et dans le milieu familial, avec une focalisation sur les pratiques ludiques et les objets de la culture enfantine étudiés prioritairement du point de vue des enfants.

**Jessica Soler-Benonie** est doctorante en sociologie à Toulouse (France) au sein du laboratoire LISST/Cers. Ses travaux de thèse partent du constat des nombreuses pistes d'ouvertures laissées par les études francophones alliant le genre et les jeux vidéo. Son sujet est centré sur l'insertion des joueuses dans ce milieu dit masculin. L'angle principal y est praxéologique afin de définir dans le détail les pratiques quotidiennes de jeu des « gameuses » et leur investissement. Au travers de plusieurs terrains et en suivant les migrations de type de jeu, elle cherche également à comprendre les stratégies, les dynamiques et parfois les tensions de genre visibles dans la pratique des jeux vidéo en ligne.

**Mathieu Tricot** est maître de conférences en philosophie à l'Université de technologie de Belfort Montbéliard, membre de l'axe Récits au sein de l'Institut FEMTO-ST. Ses travaux portent, en philosophie des techniques, sur l'informatique, la cybernétique, la notion d'information et les jeux vidéo. Il s'intéresse, en particulier, dans une perspective phénoménologique aux formes d'expérience en lien avec la machine informatique. Il est l'auteur de *Philosophie des jeux vidéo* (La découverte, 2011) et *La fabrique des jeux vidéo* (La Martinière, 2013).



En quelques décennies, le jeu vidéo est devenu l'une des pratiques culturelles les plus prisées des adolescents. Sources de problèmes et d'inquiétudes pour les uns, simple loisir pour les autres, les pratiques vidéoludiques sont souvent l'objet de critiques et la cible de nombreux stéréotypes, malgré leur grande popularité. À partir d'enquêtes de terrain, cet ouvrage propose de déconstruire les présupposés sur le jeu vidéo afin de mieux comprendre sa relation avec ces adeptes singuliers que sont les adolescents et, depuis plusieurs années déjà, les adolescentes. De leur rôle dans la construction identitaire de jeunes joueurs aux représentations de l'adolescence dans les scénarios qu'ils proposent, les jeux vidéo révèlent alors leur complexité à la lumière des regards sociologiques et anthropologiques.

**Vincent Berry** est maître de conférences à l'université de Paris 13, au sein du laboratoire EXPERICE. Ses travaux portent sur l'analyse des loisirs, des jeux et des médias. Inscrivant ses recherches dans le champ de l'éducation informelle, ses travaux s'attachent plus particulièrement à comprendre la place qu'occupent aujourd'hui le jeu (vidéo), les (nouveaux) médias et les produits culturels de masse dans la vie sociale et leurs effets en termes d'apprentissage(s).

**Leticia Andlauer** est doctorante en Sciences de l'Information et de la Communication à l'Université de Lille, au sein du laboratoire GERiiCO. Ses thèmes de recherche portent sur l'évolution des industries culturelles et la construction des publics. Mêlant analyse de dispositif et étude de réception, son travail s'intéresse à la construction des cultures des jeunes filles autour du jeu vidéo.

Aussi en version numérique

Collection **Adologiques**

Dirigée par Denis Jeffrey et Jocelyn Lachance

[www.pulaval.com](http://www.pulaval.com)

ISBN 978-2-7637-3999-1

9 782763 739991

Presses de  
l'Université  
Laval

Sociologie