

# L'utilisation et la perception des jeux vidéo



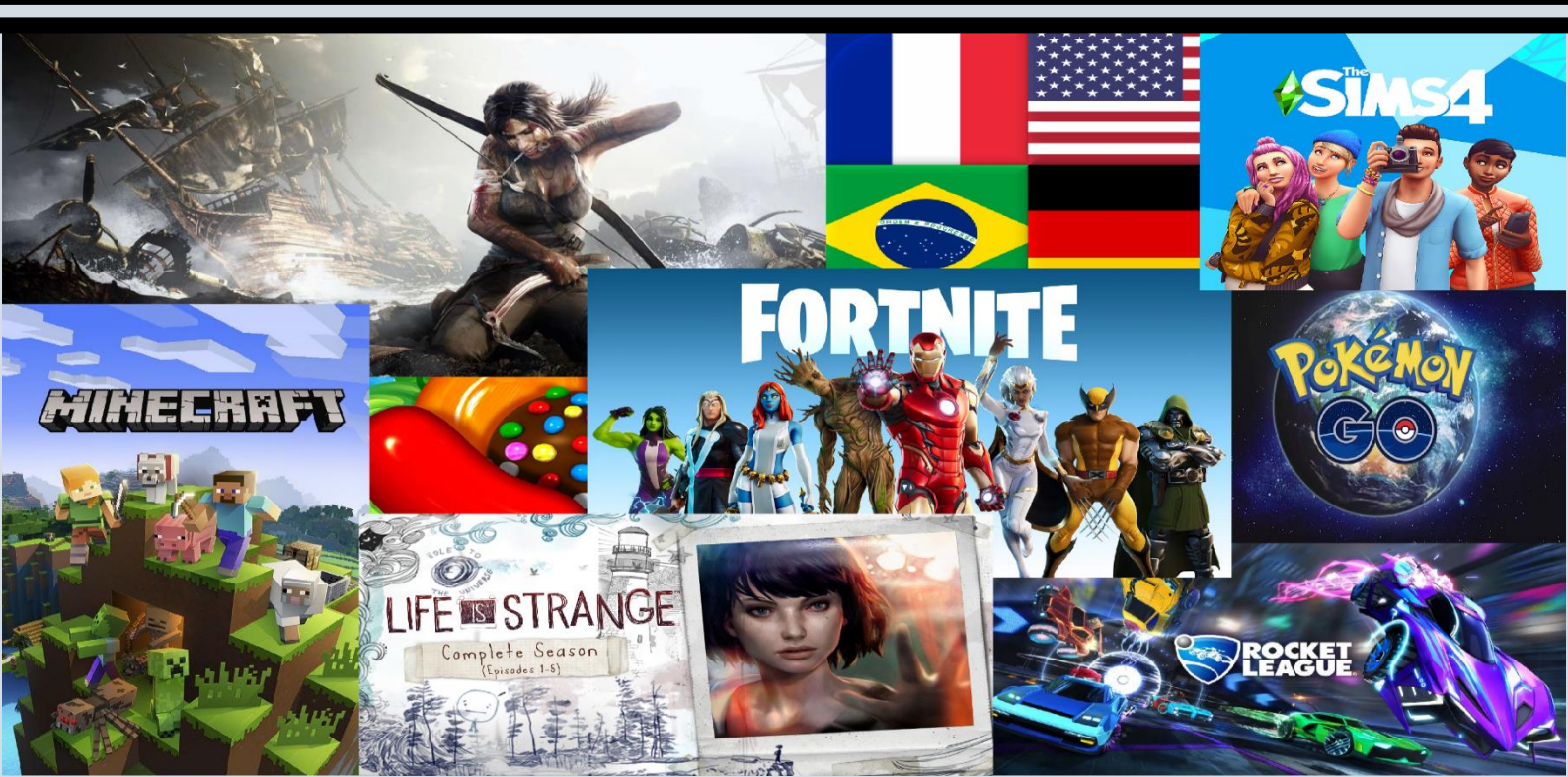
Parmentier Alexis

Pottier Dylan



Enquêtes qualitatives - 2020

Mme. Khelifi



# Remerciements



Nous souhaitons remercier tout d'abord l'ensemble de nos enquêtés tant du côté de notre questionnaire en ligne avec l'ensemble de ces réponses anonymes, que du côté de nos entretiens vocaux avec notre réseau gamer. Merci donc à nos douze enquêtés vocaux à savoir : Aleksouth, Aymeric, Ariux, Dorian, EvoRay, Hamscyte, Ian, Luzord, NavySim, Norayaa, Omeega et TheAlphaX. Nous tenons à remercier également Kit\_Cat pour avoir répondu à la même grille d'entretien mais par écrit. Enfin, nous souhaitons remercier les six enfants et les parents de ces derniers pour nous avoir laissé les interroger et ayant pris du temps pour répondre à notre autre grille d'entretien vis-à-vis de l'utilisation et la perception des jeux vidéo à travers Minecraft et Fortnite.

Dans un cadre un peu plus universitaire, nous souhaitons remercier Mme. Khelifi pour son écoute, ses conseils, son don de soi, sa motivation et sa présence au cours de notre enquête (et pas que) tout au long du semestre, et espérons que sa continuité professionnelle se déroulera sans encombre et qu'elle sera riche en expériences. Remercions aussi les membres de notre classe pour nous avoir conseillé et aidé de nombreuses fois lors des cours ou dans d'autres cadres.

Enfin, dans un cadre familial, je (Dylan) tiens personnellement à remercier ma sœur pour m'avoir laissé interroger mes deux neveux également et pour m'avoir aidé à organiser ces enquêtes avec les autres enfants. Je n'y serais jamais arrivé sans elle, en particulier dans le cadre sanitaire actuel.

# TABLE DES SIGLES

---

CIO : *Comité International Olympique*

FPS : *First Person Shooter*

IG : *In Game*

IRL : *In Real Life*

LSH : *Lettres & Sciences Humaines*

UFR : *Unité de Formation et de Recherche*

URCA : *Université de Reims Champagne Ardenne*



# SOMMAIRE

<b>INTRODUCTION</b> .....	<b>5</b>
Un phénomène ancien au cœur de problématiques contemporaines .....	5
La notion d'immersion .....	5
Des jeux vidéo prédominants dans le monde vidéoludique .....	5
L'adoration des jeux vidéo chez les jeunes .....	6
Une socialisation particulière dans un monde particulier .....	6
L'enquête des jeux vidéo de Ludespace et de l'Enfance des loisirs : fréquence, avec qui, à quoi ? .....	7
Le terme de « gamer » .....	8
Pour aller plus loin .....	9
<b>METHODOLOGIE</b> .....	<b>10</b>
Les trois enquêtes .....	10
L'enquête auprès des enfants .....	10
L'enquête auprès des gamers .....	11
L'enquête auprès des universitaires .....	11
La méthodologie du cadrage scientifique .....	11
L'analyse des résultats des trois enquêtes qualitatives .....	12
Les limites des enquêtes qualitatives .....	12
<b>ANALYSE DES RESULTATS</b> .....	<b>13</b>
Analyse des résultats : questionnaire écrit des enfants .....	13
Analyse des résultats : entretien vocal avec les gamers .....	18
Analyse des résultats : questionnaire en ligne pour les universitaires .....	22
Analyse des résultats : comparaison d'ensemble .....	30
<b>LIMITES</b> .....	<b>31</b>
<b>CONCLUSION</b> .....	<b>32</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE</b> .....	<b>34</b>
<b>TABLE DES FIGURES</b> .....	<b>35</b>
<b>TABLE DES TABLEAUX</b> .....	<b>35</b>
<b>ANNEXES</b> .....	<b>36</b>
Questionnaire en ligne .....	36
Questionnaire enfant .....	41
Question gamer .....	44
Autorisations parentales .....	46

# INTRODUCTION

---

Les jeux vidéo prennent une place prépondérante dans le monde contemporain et affecte toutes les générations. Traiter des jeux vidéo est une thématique complexe de par la pluralité des sujets à étudier : santé, loisir, culture, relations... mais aussi de par la diversité des études faites vis-à-vis de ces derniers.

Tout d'abord dressons un **cadre scientifique non-exhaustif** afin de mieux comprendre l'objectif de notre enquête sur l'utilisation et la perception des jeux vidéo. Ce cadrage nous permettra de poser les bases des grands questionnements, des réponses possiblement apportées et de démontrer l'intérêt de notre enquête.

## Un phénomène ancien au cœur de problématiques contemporaines

Les mondes virtuels, dans le monde contemporain, fait le lien avec une crainte que certains penseurs de l'Antiquité ont d'un « faux monde » pouvant se substituer au vrai. C'est donc une thématique récente mais teinté d'un questionnement très ancien ! Questionnement qui s'interroge sur la situation du monde virtuel entre le réel, l'imaginaire et le symbolique ? En effet « si le virtuel se laisse définir comme une hybridation du monde réel et du fictionnel, comment maintenir la possibilité d'une Autre scène, la fiction assumant la fonction de représenter la virtualité jusqu'à nos jours ? » (Texier, 2014). Le questionnement contemporain est ici, comment démêler le vrai du virtuel ? En particulier lorsque nous sommes enfants ou adolescents, phase de notre vie à présent très enclin à l'usage du monde virtuel. La géographie des mondes virtuels est donc un phénomène très important et ce à travers toutes les générations et la notion de « frontière » entre réalité et imaginaire est très fragile au fil des avancées technologiques.

## La notion d'immersion

Afin de donner une définition de ces mondes virtuels, il convient de comprendre ce qu'est « l'immersion », notion très importante lorsque nous parlons de géographie virtuelle. Pour cela citons, la psychanalyste Dominique Texier « les espaces virtuels numériques sont immersifs, c'est-à-dire qu'ils procurent des perceptions réelles » (Texier, 2014). Citation sans doute simple mais riche de sens ! Les mondes virtuels/fictifs nous font avant tout ressentir des perceptions réelles ! Il est intéressant de voir que ces mondes à part dans notre contemporain parviennent à nous immerger et à nous déconnecter, mais ici du monde réel, et à nous inclure comme partie prenante dans ce monde.

## Des jeux vidéo prédominants dans le monde vidéoludique

Parmi ces mondes virtuels, les jeux vidéo ont donc une part très importante. Il convient donc de dresser une liste des jeux les plus vendus. Pour cela, une source non académique, Wikipedia nous permet d'avoir un panorama général sur les jeux plus vendus. Un top 3 assez original avec Minecraft (200 millions de ventes), Tetris (~ 170 millions de ventes) et GTA V (135 millions de ventes), à savoir un jeu de type « bac à sable » (qui fait appel à la curiosité et à la créativité du joueur), un jeu de puzzle et un jeu d'action-aventure, trois types très différents ! Bien entendu il n'est pas suffisant d'évoquer ceux les plus vendus, étant donné que certains jeux gratuits sont aussi très (voir majoritairement joués), tels que le phénomène Fortnite depuis 2017 avec 250 millions de joueurs en 2019.

## L'adoration des jeux vidéo chez les jeunes

Le phénomène des jeux vidéo est très visible vis-à-vis des jeunes ce qui peut inquiéter les parents ne pouvant pas contrôler l'ensemble de leurs activités. Il convenait donc de se demander également dans notre enquête pourquoi les jeunes aiment tant les jeux vidéo ? Pour cela le psychologue Michaël Stora apporte la réponse suivante « Le jeu-vidéo est par essence, « adolescent ». C'est une période de crise identitaire, liée à une transformation corporelle, et l'adolescent est tel un mutant. Le jeu-vidéo lui permet, à travers la création d'un avatar, d'être une figure héroïque [...]. Quand les adolescents jouent à un jeu-vidéo, ils sont comme des marionnettistes qui manipulent l'avatar. Ils maîtrisent complètement leur image » (Clerc, 2008). L'objectif des jeunes est donc de contrôler leurs images à travers un monde virtuel dans une phase de leur vie sujette à d'intenses changements, physiques mais aussi et surtout, psychologiques.

## Une socialisation particulière dans un monde particulier

Une autre thématique que nous souhaitons étudier est la question de cette nouvelle socialisation apportée par les jeux vidéo. Pour cela nous avons recherché et trouvé un article de Sebastian Denoix et Anne Thévenot sur L'Etude de cas d'un adolescent pris dans les jeux vidéo, un mort de la socialisation traditionnelle ? paru en 2011. Dans ce dernier il est évoqué que les jeux vidéo prennent une place importante dans la vie des jeunes mais aussi dans les travaux et recherches psychothérapeutiques des enfants et adolescents. Effectivement « A une époque, où le temps passé devant les médias électroniques augmente, les jeux vidéo prennent de l'importance. Presque tous les adolescents entre 14 et 18 ans ont, selon G.M Barth (2009), au moins une fois joué à un jeu vidéo, tous supports compris, ordinateur, handheld et consoles » (Denoix et Thevenot, 2011). La socialisation chez les jeunes est donc très importante dans leur thématique à la vue de la multiplication des supports mais aussi de la panoplie des jeux vidéo proposés pour eux. Les jeux vidéo participent à la structuration de la personnalité des jeunes et influencent nettement le développement de cette socialisation singulière. En effet « le jeu, comme le soulignent de nombreux auteurs est le terrain de l'individualisation et l'outil principal de la maturation de l'individu » (Denoix et Thevenot, 2011). De plus, toujours dans le même article, il est dit que l'utilisation des jeux vidéo, et donc d'entrer dans un processus de socialisation virtuelle, est « un facteur de désinhibition de la mise à l'épreuve de la personnalité dans un échange social. Ainsi des contraintes physiques et psychiques pourraient être contournées, les instances biologiques propres ne seraient plus incontournables. On pourrait parler d'un basculement des frontières mortelles de l'individu humain vers une cyborgisation au sens de D. Le Breton (2003), de l'individu » (Denoix et Thevenot, 2011). Nous faisons donc face à de nouveaux enjeux sociaux, qui n'est pas forcément une socialisation isolée comme nous le signale l'article mais qui peut l'être pour certains. Un autre article pour la question de la socialisation des individus par l'intermédiaire des jeux vidéo est à citer celui de Laurent Di Filippo La dichotomie chercheur-joueur dans la recherche en jeu vidéo : pertinence et limites de 2012. En effet, ce dernier nous apporte une approche personnelle du chercheur vis-à-vis du jeu-vidéo. Ce dernier lui a permis de créer un groupe d'appartenance à travers son expérience avec d'autres membres. Ce groupe a des centres d'intérêts, une histoire, des discussions mais avant tout un « objet d'étude, une passion de longue date » (Di Filippo, 2012). L'attachement émotionnel vis-à-vis du jeu-vidéo agrémenté de liens sociaux avec d'autres joueurs est un facteur très important à prendre en compte. En effet, c'est par ce processus d'appropriation sociale et culturelle que l'étude des jeux vidéo est très intéressante à étudier car de plus, « Un sentiment

d'appartenance au groupe de joueurs se forme alors, non seulement par sa pratique, mais aussi par les interactions que celle-ci engendre en dehors du cadre des jeux » (Di Filippo, 2012). Cette culture vidéoludique est très importante dans l'esprit de nombreuses personnes et persiste à travers leur âge ce qui est très intéressant quant à la diversité de cette culture à travers un espace très particulier : le monde virtuel.

## L'enquête des jeux vidéo de Ludespace et de l'Enfance des loisirs : fréquence, avec qui, à quoi ?

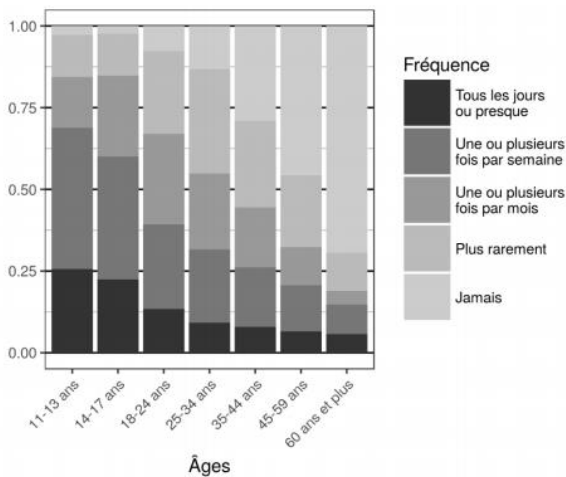


Figure 1 : Fréquence de jeu par classe d'âge (Source : Ludespace ; Base : tous les répondants (n=2542))

De son côté, le texte de Samuel Coavoux, chercheur en sociologie à l'ENS de Lyon, Les jeux vidéo chez les adolescents en France (2002-2012) : une approche quantitative, nous a permis d'avoir une première approche de la pratique qu'ont les adolescents des jeux vidéo en France. Comme par exemple d'avoir une première idée du temps qu'ils consacrent à cette pratique, du type de jeux qu'ils plébiscitent, du profil de ces joueurs ou encore de l'impact social de la pratique des jeux vidéo chez ces adolescents. Ce texte s'est appuyé sur une enquête réalisée entre 2002 et 2008 : *L'enfance des loisirs* et sur

une enquête réalisée en 2012 : *Ludespace*. Il nous a ainsi permis de bien saisir, la place centrale qu'a prise la pratique du jeu vidéo chez les adolescents, et qu'elle continue à prendre. Ainsi en 2008, 24% des interrogés de 11 ans et 28% des interrogés de 17 ans déclaraient ne jamais, ou pratiquement jamais jouer. Alors qu'en 2012, ce n'est plus que 2,6% des adolescents qui répondaient ne jamais avoir joué au cours des 12 mois précédents, 12,8% des adolescents qui jouaient moins d'une fois par an. S'il est possible d'expliquer cet écart important par les différences de méthodes utilisées lors des deux enquêtes, Samuel Coavoux l'explique aussi par la « diffusion des jeux vidéo » (Coavoux, 2019).

Comme dit précédemment, cet article nous a principalement permis d'avoir une première vision de la pratique des jeux vidéo en France, notamment chez les adolescents. La **figure 1** a ainsi l'intérêt de montrer par tranche d'âge le rapport au jeu vidéo en 2012. On peut constater déjà l'influence de la pratique, avec plus d'une personne sur deux qui joue jusqu'à la tranche d'âge 45-59 ans. Mais surtout, pour les trois catégories qui vont nous intéresser lors de cette enquête, c'est-à-dire : 11-13 ans, 14-17 ans et 18-24 ans. On peut remarquer d'office une grande similarité dans la fréquence d'utilisation des jeux dans les deux premières catégories, et globalement la tendance que plus l'âge est élevé, moins la pratique est fréquente, bien que seuls près de 10% des interrogés entre 18 et 24 ans ne jouent jamais, et que ce chiffre chute encore entre 11 et 17 ans.

La **figure 2** a quant-à-elle confortée l'une de nos hypothèses selon laquelle le loisir des jeux vidéo est plus répandue chez les garçons que chez les filles. Nous avons ainsi pu constater des écarts importants entre les deux genres : par exemple seul moins de 20% des garçons de 17 ans ne jouent

jamais ou presque jamais, alors que ce chiffre est de près de 60% chez les filles du même âge. La pratique semble alors plus centrale chez les adolescents que chez les adolescentes.

En outre, ce texte nous a également renseigné sur les types de jeux favorisés par les différentes générations. En l'occurrence les différentes études compilées par le texte de Samuel Coavoux révèlent que les adolescents tendent à jouer davantage à certains types de jeux comme les jeux de tirs, les jeux de simulation de vie ou encore les jeux « préinstallés » notamment sur les téléphones.

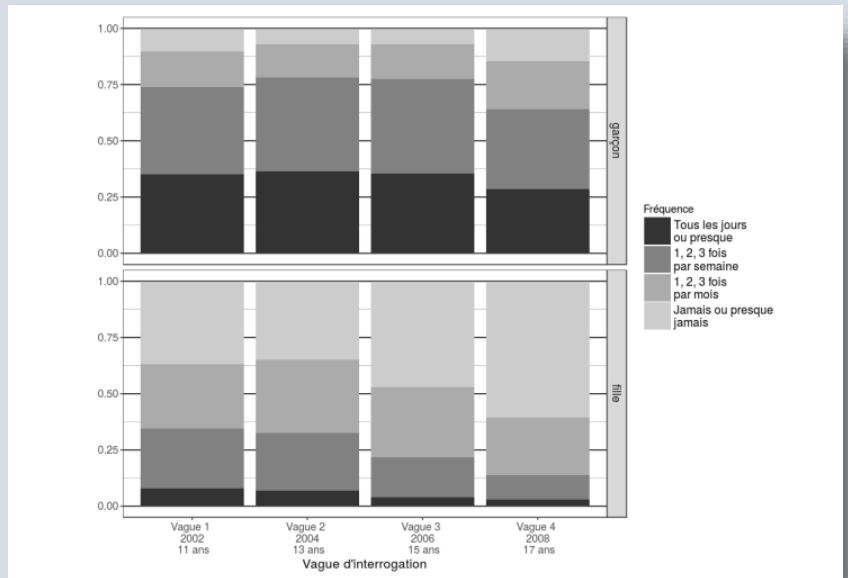
Enfin, les dernières notions que nous avons pu tirer de ce texte avant de commencer notre enquête étaient, comme peut en témoigner la **figure 3**, la sociabilité des joueurs et joueuses adolescents. On peut ainsi y voir que les joueuses ont une plus grande tendance à jouer dans le cadre familial que leurs homologues masculins. Il est également intéressant de constater que la tendance à jouer en famille tend à diminuer avec l'avance en âge et ce peu importe le genre. En somme ce texte nous a permis d'établir à l'avance une typologie du consommateur de jeux vidéo adolescents :

jouant plus que ces homologues plus âgés, à une plus grande variété de type de jeux, mais en se focalisant principalement sur les jeux mobiles, les simulateurs de vie et les jeux de tirs, il est en outre plus souvent masculin que féminin, et joue de moins en moins dans le cadre familial et de plus en plus avec des ami(e)s au fil des années.

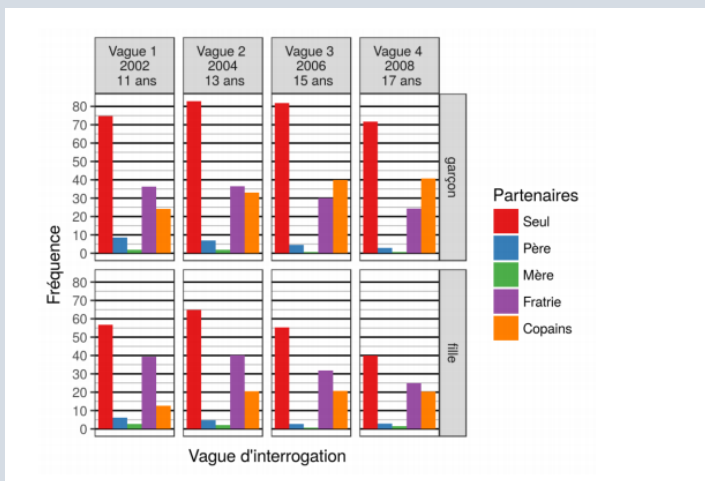
### Le terme de « gamer »

Afin d'apporter un éclairage sur le terme de « gamer » que nous serons amenés à utiliser à de nombreuses reprises dans ce compte-rendu d'enquête, nous nous sommes appuyés sur l'article *Qu'est-ce que l'identité gamer ?* de David Peyron, maître de conférences en sciences de

l'information et de la communication à l'Université d'Aix-Marseille. Dans ce texte, il explique qu'il ne suffit pas d'être joueur ou joueuse pour être gamer, ce n'est qu'un premier pas. Selon David Peyron, être gamer c'est avant tout être reconnu par les autres en tant que tel et donc développer une « manière d'être, un style sous-culturel » (Peyron, 2019, p. 29) en adéquation avec les normes du groupe. En outre il rajoute que comme tout groupe, les gamers se définissent aussi par opposition à d'autres : en l'occurrence les non-gamers ou les « faux gamers » ne respectant pas toutes les normes énoncées plus haut.



**Figure 2 : Fréquence de jeu par vague d'interrogation et par sexe (Source : L'enfance des loisirs ; Base : répondants aux quatre vagues [n = 3900])**



**Figure 3 : Partenaires de jeu par vague d'interrogation et par sexe (Source : L'enfance des loisirs ; Population : répondants aux quatre vagues [n = 3900])**



## **Pour aller plus loin...**

L'ensemble de ces thèmes nous apportent un certain cadrage à notre recherche mais ne sont bien évidemment pas les seuls. Citons par exemple la question de la santé étudiée nombre de fois tant d'un point de vue positif que négatif. Malheureusement, nous ne pouvons encore une fois pas faire une liste exhaustive de l'ensemble des travaux menés autour de notre enquête mais nous pensons que les travaux cités suffiront à comprendre la thématique dans laquelle nous nous inscrivons.

A noter que durant l'ensemble du récit nous parlerons de nous à la troisième personne certaines fois, pour faciliter la compréhension de notre déroulé d'enquête et afin de comprendre qui a parlé ou s'est occupé de la partie de l'enquête.







# METHODOLOGIE

---

Notre enquête a pour objectif méthodologique premier d'analyser l'utilisation des jeux vidéo par différentes populations à savoir une population « jeune », de collégiens pour la majorité, une population « gamer » issue de notre réseau propre et enfin, une population « universitaire » à savoir une population de personnes en études ou qui sont dans le cadre universitaire. Le second objectif de notre enquête est d'étudier la perception de ces trois populations afin de comprendre quels sont les ressentis vis-à-vis des jeux vidéo.

La question de l'utilisation et de la perception des jeux vidéo à travers ces trois populations soulèvent la question suivante : Quelles sont les représentations et les intérêts de la manipulation des jeux vidéo, pour les échantillons ciblés ? Comment se définit cette utilisation des jeux vidéo à travers le temps, l'espace mais aussi la sociabilisation des individus ?

Pour cela quelques hypothèses ont été établies :

-  Il y a une récente prise en compte de cette question de l'utilisation des jeux vidéo, en particulier chez les jeunes
-  L'utilisation des jeux vidéo dépend beaucoup de l'âge
-  Les hommes jouent généralement plus que les femmes
-  Les jeux vidéo influencent la perception du monde réel des joueurs

## Les trois enquêtes

Pour mener notre enquête et interroger les populations que l'on souhaitait cibler, nous avons mené trois types d'enquêtes qualitatives différentes. A noter que nous avons bel et bien posé toutes les questions dans ces trois cas.

### L'enquête auprès des enfants

La première que nous avons effectuée est celle avec les « enfants ». Tout d'abord il convient de spécifier que nous n'allions pas nous concentrer uniquement sur les jeux vidéo de manière générale ici, mais évoquer deux jeux phares pour les jeunes : Minecraft et Fortnite afin de plus facilement les atteindre et les lier personnellement à notre thématique. Afin de comprendre l'ensemble de notre démarche (plus que compliquée dans les conditions sanitaires actuelles avec la pandémie mondiale de la COVID), il convient d'évoquer l'ensemble des démarches abordées, réussies ou non, afin d'interroger des enfants. Nous avons tout d'abord voulu interroger une classe de primaire ou de collège afin d'en ressortir, à travers une intervention orale générale, des résultats et des avis de l'ensemble de la classe grâce à un questionnaire qui aurait été, au préalable, monté. Cependant, nous avons vite conclu que cette démarche aurait été biaisé et inégale étant donné que certains élèves ne pourraient pas forcément répondre (par non connaissance ou par timidité). Nous avons donc cherché un nouveau type d'enquête et nous avons donc décidé que Dylan, ayant deux neveux de 11 et 7 ans, pourrait réunir une population de quelques enfants préalablement choisis parmi les amis de son neveu de 11 ans (en fonction de l'utilisation des deux jeux phares : Minecraft et Fortnite) afin de les interroger en plus petit comité. Dylan a réussi à rassembler quatre enfants (avec un papier signé par les parents l'autorisant à interroger leur enfant) en plus de ses deux neveux et une réunion était organisée le samedi 31 octobre 2020 chez sa sœur. Cependant, un nouveau biais à notre enquête est apparu : le confinement en France. De ce fait, nous avons dû trouver une solution et nous avons

donc décidé de transformer le questionnaire oral pour les cinq enfants en questionnaire écrit de 34 questions avec leurs parents pour les épauler en cas de non-compréhension de nos questions. Seuls ses deux neveux ont été interrogés à l'oral, Dylan ayant pu se déplacer pour les questionner en présentiel. Toutes les questions ont été comprises et ont pu avoir une réponse assez claire, même si parfois courte pour les questionnaires écrits, non pas par manque de place, mais dû au fait que dans les conditions sanitaires du remplissage du questionnaire, les enfants n'étaient pas forcément dans un cadre approprié.

### **L'enquête auprès des gamers**

La seconde que nous avons menée est celle avec les « gamers ». Ici, nous avons décidé d'élargir la vision de notre questionnaire avec les enfants en ne se concentrant plus réellement sur Minecraft et Fortnite (même si certaines questions sur ces jeux ont été posées étant donné que nous savions que ces derniers y jouaient). Pour cela nous avons décidé de faire un entretien en vocal sur l'application Discord. Nous avons interrogé en tout treize personnes, dont une à l'écrit n'ayant pas la possibilité d'être interrogé à l'oral. Parmi ces interrogés, trois venaient du réseau de gamer d'Alexis et dix de celui de Dylan. Lors de nos enquêtes nous avons décidé, par familiarité, de changer la personne posant les questions et celle qui retranscrit les réponses en fonction de l'interrogé. Si la personne était issue du cercle d'Alexis, il parlait et Dylan écrivait, et inversement. Nous avons donc monté un questionnaire de 18 questions et avons eu de multiples réponses et de très bons retours. D'autant plus que parmi nos interrogés, deux étaient québécois et nous a donc permis d'établir un lien transatlantique, non négligeable pour la richesse de notre enquête. Ajoutons aussi que parfois nous n'avons pas posé certaines questions à nos interlocuteurs étant donné qu'ils y avaient déjà répondu précédemment, ces derniers ayant très bien développés leurs réponses.

### **L'enquête auprès des universitaires**

Enfin, la troisième que nous avons construite est celle avec les « universitaires ». Par l'intermédiaire d'un questionnaire en ligne sur GoogleForms. Nous avons décidé de faire des questions simples afin d'avoir un questionnaire rapide à remplir et d'avoir un maximum de répondants. Pour monter ce questionnaire nous avons profité de l'expérience du questionnaire en ligne que nous avons acquis durant notre Licence de Géographie & Aménagement. Afin de diffuser notre questionnaire à un maximum d'universitaires nous avons décidé de demander à notre secrétaire, Julie Dessalces, de le transmettre sur une liste de diffusion de l'ensemble des étudiants de Lettres et Sciences Humaines (LSH). Grâce à cela nous avons reçu un total de 302 réponses. Nous avons également songé à diffuser le questionnaire sur le groupe Facebook « Etudiants de Reims », cependant, par l'intermédiaire de la liste de diffusion nous étions déjà à 272 réponses et notre objectif était de 300 réponses. Nous avons donc décidé d'attendre le nombre de réponses voulu étant proches.

### **La méthodologie du cadrage scientifique**

En complément de nos trois types d'enquêtes qualitatives, nous nous sommes questionnés sur les études, enquêtes et démarches déjà faites, en général, sur notre sujet. Pour cela nous avons tapés quelques mots clés tels que : jeux vidéo, Minecraft, Fortnite, monde fictif/virtuel/numérique, sur google mais également Europresse, Cairn et les sources gentiment données par notre professeur Mme Khelifi. Nous avons décidé de cibler ces trois plateformes afin d'avoir pour le premier, une vision globale sans forcément être académique, pour le second, la vision de la presse européenne (mais surtout française) qui fait par ailleurs très souvent des

enquêtes et sondages, pour le troisième, une vision académique de l'utilisation et de la perception des jeux vidéo. Nous nous sommes également intéressés aux deux ouvrages : Les outils qualitatifs en géographie de Marianne Morange et Camille Schmoll (Morange et Schmoll, 2016) aux éditions Armand Colin et le Manuel de géographie quantitative de Hadrien Commenges, Etienne Cossart et Thierry Feuillet (Commenges et ali., 2019) aux mêmes éditions. L'ensemble de ces ressources nous ont permis de monter ce dossier et plus particulièrement de rédiger le cadrage scientifique antérieur à cette méthodologie.

## **L'analyse des résultats des trois enquêtes qualitatives**

Pour ce qui est de l'analyse des résultats nous avons pris chacune des enquêtes qualitatives et nous avons fait un Excel récapitulatif des résultats afin d'homogénéiser l'entièreté de ces derniers, certaines réponses voulant souvent dire la même chose mais formulées différemment. Nous avons également, pour les entretiens avec les gamers, réécouter certaines fois les enregistrements car certaines réponses n'étaient pas assez claires. Nous nous sommes ensuite répartis les différentes questions et analyses afin d'optimiser notre temps d'étude et de rédaction, tout en nous concertant bien entendu à la fin. Pour ce qui est des graphiques nous avons décidé de les faire assez sobres mais soignés afin de bien voir les résultats énoncés. Par ailleurs, nous avons majoritairement choisis des graphiques en secteurs car nous jugions que c'était le meilleur type de graphique pour représenter la répartition de nos résultats. Nous avons également fait des recherches supplémentaires afin de présenter des événements très intéressants que sont la ZLAN et le Z Event, organisations caritatives organisées par des collectifs de gamers. Enfin, nous avons essayé de comparer les réponses inter-questionnaires afin d'y voir des similitudes ou des différences flagrantes à la suite de l'ensemble des analyses de résultats.

## **Les limites des enquêtes qualitatives**

Pour terminer, nous avons procédé aux limites de l'enquête. Pour cette dernière partie, nous avons déjà réfléchi durant le cours du semestre aux limites à mettre dans cette dernière, ce qui nous a fait gagner un gain de temps considérable. Nous avons essayé de trouver ce qui aurait pu être amélioré tant du côté de nos questionnaires (questions posées, forme...), des enquêtés, des manquements de notre part durant nos entretiens/dans nos questionnaires ou encore la remise en cause de certaines de nos questions après analyse qui étaient bien trop vagues.

# ANALYSE DES RESULTATS

Afin de suivre un fil directeur vis-à-vis de nos résultats nous avons décidé de résumer tout d'abord les réponses récoltées de nos trois types d'enquêtes : le questionnaire écrit des enfants, les entretiens vocaux avec le réseau gamer et enfin le questionnaire en ligne. Nous ferons ensuite une analyse un peu plus poussée en essayant de trouver des similitudes et comparaisons entre nos trois enquêtes qualitatives.

## Analyse des résultats : questionnaire écrit des enfants

Tout d'abord, les premières réponses issues du questionnaire proposé aux enfants sont très proches étant donné qu'à cause de la situation liée à la pandémie de Covid-19, nous n'avons pu consulter qu'un seul groupe d'enfants, appartenant au même cercle d'amis. De ce fait, mis à part l'un des enfants, plus jeune que les autres et se trouvant toujours en école primaire, la totalité des enfants sont issus du collège : quatre enfants viennent du collège d'Othe et Vanne à Aix en Othe dans l'Aube (10). Un enfant étudie quant à lui au collège Albert Camus de Troyes. Enfin un dernier, le plus jeune vient de l'école de Pâlis également dans l'Aube.

Appartenant à un même groupe, l'âge et le niveau scolaire des enfants sont aussi, relativement semblables : quatre enfants ont 11 ans et sont actuellement en 6<sup>ème</sup>, l'un d'entre eux à 12 ans et est en 5<sup>ème</sup>, enfin le plus jeune du groupe a 7 ans et est donc en CE1.

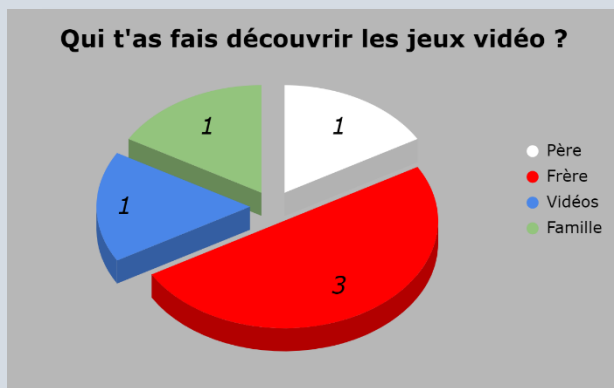


Figure 4 : Répartition des réponses de la question : Qui t'as fais découvrir les jeux vidéo ?

Après avoir vu ces informations préliminaires, nous sommes intéressés à la question des jeux vidéo en leur demandant tout d'abord comment avaient-ils découvert les jeux vidéo, par l'intermédiaire de qui ou de quoi ? (figure 4) La plupart du temps les enfants nous ont répondu instinctivement leur famille, voir même plus précisément leurs frères très souvent. Ceci montre l'intérêt et l'utilisation nette chez les jeunes garçons, a contrario des jeunes filles, des jeux vidéo. Dans tous les cas nous avons au total sur les six réponses : trois enfants nous ayant répondu par l'intermédiaire de leurs frères, un par l'intermédiaire du père, un par l'intermédiaire de sa famille (ce qui est assez

proche mais nous avons fait le choix de les séparer ne sachant pas réellement la personne active dans ce processus de découverte dû à cet entretien à distance) et enfin un dernier par l'intermédiaire de vidéos sur internet. Le rôle de la socialisation primaire à savoir la famille ici, a donc un rôle essentiel dans la découverte des jeux vidéo avec la moitié des enquêtés ayant découvert ces derniers par l'acteur qu'est la famille.

Nous avons ensuite décidé de poser la question sur la fréquence de jeu afin de savoir le rythme auquel ils peuvent jouer sur une semaine. Toutes les réponses ont été quasiment similaires avec quatre enfants ayant répondu tous les jours et deux autres répondant de manière un peu plus simple et vague « lorsqu'ils en ont envie ». Nous pensons bien entendu que la question de l'envie est légitime à se poser mais dans tous les cas, ceux jouant tous les jours, eux aussi doivent jouer par envie mais aussi par habitude probablement d'où leur réponse « tous les jours ».

Puis nous les avons questionnés, dans la même lignée sur leur temps de jeu par jour, à cela nous avons eu trois réponses générales : trois enfants nous ont répondu 3h par jour, deux enfants 1h par jour et enfin un seul joue 30 minutes à peu près par jour. Des résultats qui sont par ailleurs accentués par le temps limité que les parents leur donnent (**figure 5**).

Nous avons ensuite posé une question un peu plus spécifique sur la thématique des jeux éducatifs. En leur demandant tout d'abord s'ils en connaissaient. Rappelons par ailleurs que nous appelons jeux éducatifs, des jeux qui nous apprennent des choses de culture générale, développent notre logique par des exercices ou encore développent également notre aspect créatif de manière explicite (applications de dessins...). Trois nous ont répondu que oui et les trois autres non. Parmi ceux qui nous ont répondu de manière positive, certains nous ont cités des jeux majoritairement de culture générale (tel que *Drapeaux du monde*) ou encore de réflexion (tel que *Homescapes*). A noter que celui qui nous a proposé le jeu

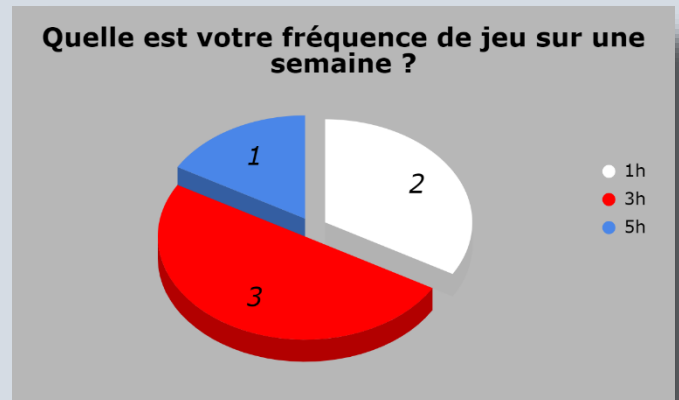


Figure 5 : Répartition des réponses de la question : Quelle est votre fréquence de jeu sur une semaine

« *Drapeaux du monde* » joue à ce jeu à cause d'un autre, « *Fifa* », qui lui a donné envie d'apprendre les drapeaux des équipes de football présentes dans ce dernier.

Nous avons ensuite demandé quel serait le jeu vidéo auquel il joue le plus, afin de nous permettre de poser des questions en fonction principalement sur ce jeu. Bien entendu, c'est le phénomène *Fortnite* qui l'emporte avec trois enfants y jouant le plus, suivi de *Rocket League* avec deux enfants et enfin *Fifa* avec un enfant (**figure 6**).

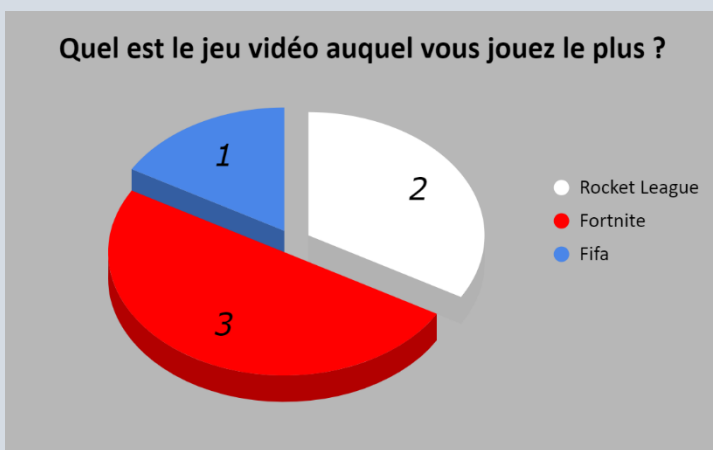


Figure 6 : Répartition des réponses de la question : Quel est le jeu vidéo auquel vous jouez le plus ?

Nous avons cependant quand même décidé de demander d'autres jeux vidéo auxquels ils jouent afin d'avoir une certaine panoplie de jeux vidéo secondaires joués. Ainsi *Minecraft* a été cité 5 fois, *Brawl Stars*, 3 fois, *Fifa* et *Rocket League* 2 fois et enfin nous avons décidé de rassembler dans une catégorie *Autres* tous les jeux vidéo ayant été cité une seule fois. Ainsi 16 autres jeux vidéo ont été cités tels que *Brawlhalla*, *GTA* ou encore *Spiderman*. Les enfants enquêtés ont donc une certaine ambivalence en termes de jeux vidéo joués mais l'essentiel de ces jeux sont des jeux vidéo où l'on joue en groupe. Ce qui montre un certain attrait pour les enfants de développer du lien social avec leurs amis (**figure 7**).

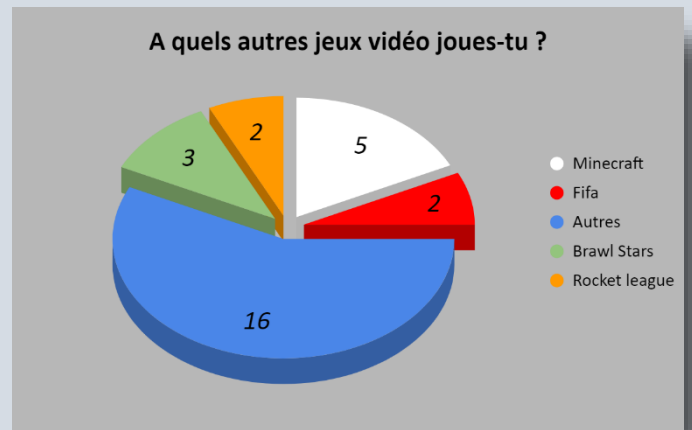


Figure 7 : Répartition des réponses de la question : A quels autres jeux vidéo joues-tu ?

Nous avons également remarqué que les jeunes interrogés jouaient majoritairement sur PS4 (4 fois cités) et la Switch (2 fois cités) grâce à la question « Sur quel support jouez-vous le plus ? ». Ceci nous montre potentiellement une certaine préférence pour la console de Sony ou encore la console handheld de Nintendo.

Pour revenir à cette question de jeux vidéo en groupe, nous avons, pour faire un lien avec les questions précédentes, demandé si la majorité du temps ils jouaient seul ou en groupe. A cette question nous avons eu deux enfants nous ayant répondu qu'ils jouaient en groupe et un nous ayant répondu qu'ils faisaient vraiment les deux de manière équitable. A l'inverse, les trois autres enfants nous ont répondu qu'ils jouaient seuls. Ceci est étonnant étant donné que ces derniers jouaient majoritairement à des jeux tournés, majoritairement, vers le multijoueur (*Fortnite*, *Fifa* ou encore *Rocket League*). Ceci peut être dû à un manque de connexion dans leur domicile parental ou encore tout simplement, une préférence à l'entraînement individuel sur ces derniers.

Une donnée intéressante que nous pouvons retirer de ces réponses est que les six enfants ont unanimement indiqué qu'ils préfèrent jouer avec des ami(e)s qu'ils connaissent In Real Life (IRL), issus donc de la vie « réelle ». On peut donc en déduire que les enfants ont une certaine appréhension à jouer avec des inconnus rencontrés en ligne. D'ailleurs un seul d'entre eux, nous a indiqué avoir déjà sympathisé avec une personne rencontrée en ligne. Les enfants ont donc tendance à rester entre eux et à favoriser le jeu avec des personnes qu'ils connaissent, ce qui tranche comme nous le verrons plus tard, avec les réponses obtenues lors de nos entretiens menés auprès de nos ami(e)s plus âgés ou auprès d'étudiants. Bien que nous n'en sachions pas plus sur l'origine de ce fait, il est possible d'imaginer que cette appréhension a pour origine les parents qui comme nous l'avons déjà vu tendent à essayer de contrôler la pratique du jeu de leurs enfants.

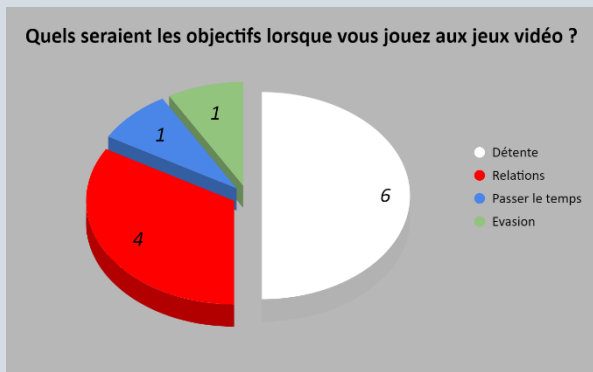


Figure 8 : Répartition des réponses de la question : Quels seraient les objectifs lorsque vous jouez aux jeux vidéo ?

Puis, nous avons pensé que demander quels seraient les objectifs lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo serait intéressant. Pour cela nous avons essayé de répartir leurs réponses sous forme de catégorie. Par conséquent, l'objectif principal est la « Détente » (citée à 6 reprises), puis en second la volonté de passer du bon moment avec ses ami(e)s, de forger des relations que nous avons résumé avec la catégorie « Relations » (citée 4 fois) et enfin nous avons eu la réponse « Passer le temps » et « Evasion » (à savoir la volonté d'échapper au tumulte de la vie) une seule fois chacun (figure 8).

La question portant sur la connaissance du terme « gamer » nous a ensuite permis de constater que l'ensemble des enfants interrogés connaissent le terme de « gamer », mais ils ne lui accordent en revanche pas tous la même définition. Si pour trois d'entre eux le terme réfère simplement à un joueur ou une joueuse, les autres réponses nous renseignent davantage sur la perception de la pratique des jeux vidéo chez les jeunes. Ainsi pour deux enfants, le terme est associé à une personne qui est « professionnelle » ou « qui gagne de l'argent grâce aux jeux ». Nous pouvons dès lors remarquer la place qu'ont pris les jeux dans la société moderne, avec l'importance de certaines personnes qui arrivent, via les « nouveaux médias » tels que Twitch, Youtube ou les réseaux sociaux à toucher un grand nombre d'internautes et notamment les plus jeunes et à vivre de cette activité. Enfin, le dernier enfant interrogé a défini les gamers comme des personnes jouant beaucoup. Il est possible de rapprocher cette réponse de certains discours critiques traitant des jeux vidéo et trouvant échos dans une certaine part de la population (comme nous l'ont d'ailleurs signalé quelques-uns de nos ami(e)s interrogés en entretiens), désignant les jeux vidéo comme une pratique mauvaise pour la santé et addictive.

Cet aspect potentiellement négatif des jeux, réapparaît d'ailleurs à la question traitant de l'impact sur la santé des jeux vidéo, où un tiers des enfants ont indiqué trouver les jeux plutôt mauvais pour leur santé, qu'elle soit physique ou morale. L'un des enfants décrivant des cauchemars liés aux jeux qui l'ont marqué.

Nous avons ensuite cherché à savoir la question du coût engendré par les jeux vidéo. Pour cela, nous avons décidé de poser la question suivante « Avez-vous du matériel gamer ? Donnez des exemples », ce à quoi ils nous ont répondu majoritairement un casque (cité 5 fois), une chaise gaming et un micro (cités 2 fois tous les deux). Nous avons également décidé de regrouper sous une catégorie « Autre matériel », tous les autres objets issus du gaming tels qu'une tablette, une télévision

Figure 9 : Répartition des réponses de la question : Avez-vous du matériel gamer ?





personnelle ou encore des manettes. Ceci nous montre que les enfants en plus de vouloir jouer aux jeux vidéo cherche à avoir un confort de jeu par l'intermédiaire de tout ce matériel gaming (figure 9).

Nous avons également souhaité savoir par ailleurs, si leurs familles jouaient avec eux ce à quoi ils nous ont répondu pour la plupart « Oui » (4 enfants sur les 6). Ce qui montre qu'ils se développent dans un environnement favorable pour la plupart aux jeux vidéo.

Comme il s'est avéré que les enfants jouent bien tous à *Minecraft*, mais ne le considèrent pas comme l'un de leurs jeux principaux, contrairement à *Fortnite* par exemple, nous nous sommes moins attardés dessus. Il est toutefois notable que l'essentiel des enfants aient découvert le jeu en famille, notamment auprès de cousins, ou entre ami(e)s. Un seul d'entre eux ayant découvert le jeu par un autre moyen, en l'occurrence par le biais de vidéos Youtube, démontrant là encore l'impact qu'a ce média et les créateurs de contenus qui y sont associés, sur certains jeunes. Les différents enfants semblent consacrer à ce jeu un temps semblable, compris entre 30 minutes et 2h, s'arrêtant quand cela devient lassant. Et enfin, pour la majorité d'entre eux, ils plébiscitent le jeu en solo, ou en réseau local, ce qui confirme, ce que les précédentes réponses nous avaient déjà indiqué : les enfants ne semblent pas favoriser le jeu en ligne à distance, mais favorisent au contraire les sessions de jeu seuls ou en groupe d'ami(e)s, rencontrés en dehors des jeux.

Nous nous sommes par contre bien plus intéressés au jeu-vidéo *Fortnite* et allons bien plus détailler les réponses vis-à-vis de ce dernier les enfants le considérant comme le jeu vidéo le plus joué par eux. Jeu vidéo qu'ils ont découvert par l'intermédiaire de leurs familles respectives pour la moitié d'entre eux et pour l'autre moitié par leurs ami(e)s. Leur temps de jeu est assez clair trois d'entre eux jouent 2h environ, deux autres 5h à peu près et enfin le dernier 3h. Par ailleurs ils jouent à ce jeu en ligne et quasiment pas en mode solo (trois d'entre eux ont répondu « En ligne » et les trois autres ont répondu « Les deux » à la question s'ils jouaient en ligne, en solo ou les deux). Ceci prouve encore une fois leur volonté d'améliorer leurs relations avec leurs ami(e)s ou témoigne tout simplement d'un esprit de compétition. En parlant d'objectif et d'intérêt, sur ce jeu vidéo, la plupart sont là pour combattre (trois d'entre eux), un autre y joue pour construire et les deux derniers pour faire les deux. Ceci confirme ce qui est hypothétisé précédemment (figure 10).



Figure 10 : Répartition des réponses de la question : Jouez-vous à Fortnite pour combattre, construire ou les deux ?

## Analyse des résultats : entretien vocal avec les gamers

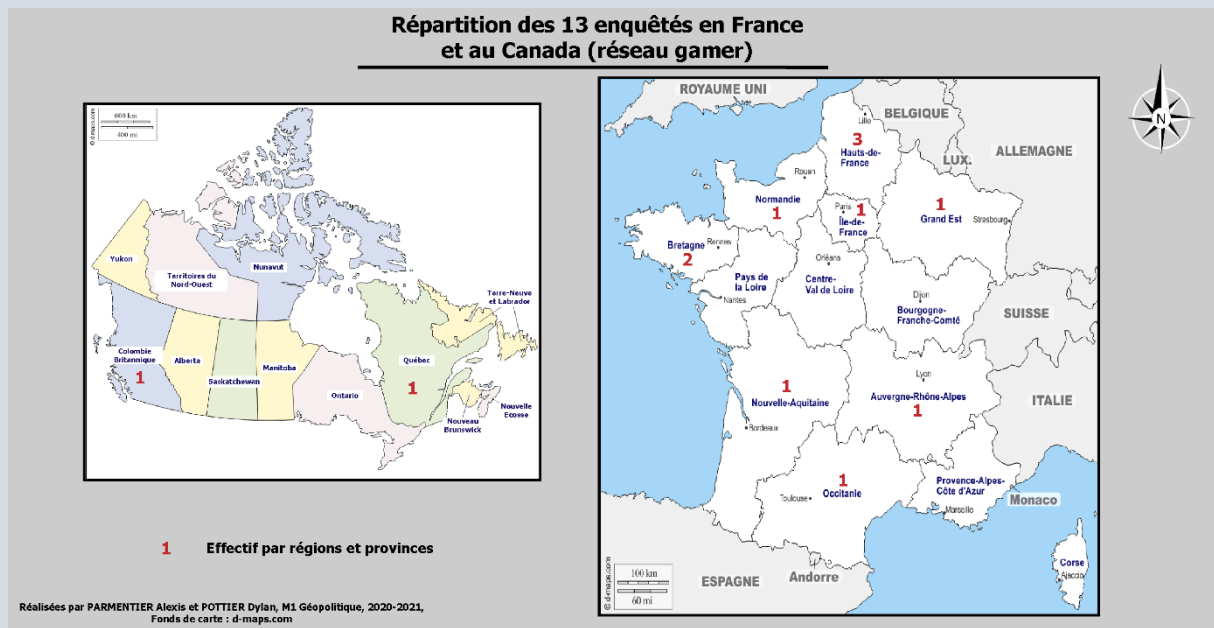


Figure 11 : Répartition des 13 enquêtés en France et au Canada (réseau gamer)

Comme vous pouvez le voir sur cette carte, les enquêtés sont assez répartis en France métropolitaine mais aussi au Canada ! Ce qui fait la richesse de l'enquête est la répartition géographique de ses enquêtés nous permettant d'avoir une vision globale en France (et pas que) des jeux vidéo, univers particulier où la frontière n'est pas physique mais numérique ! Parmi nos treize interrogés, deux n'étudient pas. Les autres étant dans des études en tout genre tels que ENSA, Licence d'Histoire, lycée ou encore Prépa Ingénieur et Informatique. Nous avons donc des études très variées qui demandent pour la plupart beaucoup de travail, cependant nos enquêtés prennent quand même du temps pour jouer. Certains utilisent même les jeux vidéo pour leurs études. Parmi nos enquêtés quatre d'entre eux travaillent notamment pour financer leurs études ou tout simplement sont inscrits dans le marché du travail. Les réponses nous ont permis de prendre la mesure de l'importance du numérique, chez ces personnes qui ont accepté de donner de leur temps pour une étude traitant des jeux vidéo. En effet, deux personnes parmi les enquêtés travaillent actuellement dans un domaine lié à l'informatique.



Figure 12 : Logo Zlan

L'un d'entre eux au Canada, travaillant dans une entreprise installant des bases de données pour des entreprises, tandis qu'un autre travail en parallèle de ses études, et utilise le jeu Minecraft, comme outil. En temps qu'auto-entrepreneur il est en effet rémunéré pour construire des structures sur le jeu, pour des particuliers, ou pour des organisations ou entreprises, en prévision de certains événements comme la ZLAN (figure 12). Par ailleurs, nous souhaitons ici parler de cet événement, peu connu par la communauté académique, pour laquelle il a travaillé. C'est une compétition de streamers sur divers jeux vidéo, qui a lieu tous les ans depuis 2019

organisée par ZeratoR (streamer sur Twitch), la ZQSD Productions et ZT Productions. Elle a eu lieu du 24 au 26 avril cette année (2020). La personne que nous avons interrogée a été rémunérée et son équipe d'architecte sur le jeu-vidéo Minecraft pour fabriquer une arène pour la compétition au passage des compétiteurs sur Minecraft. Notons aussi le Z Event, organisé par la même personne qui ici se déroule chaque année depuis 2017 et a pour but de récolter de l'argent pour diverses associations telles que la Croix-Rouge, Médecins sans frontières, l'Institut Pasteur ou encore cette année, Amnesty International. Ces derniers ont pu récolter cette année pour exemple, 5 724 377€ pour l'association grâce à tous les dons de ceux visionnant les streamers organisant des événements en tous genres (jeux vidéo, quizz, FAQ). Une personnalité y a même fait son apparition : Samuel Etienne aux côtés d'Etoiles qui se sont challengés dans une « Nuit de la Culture ». Un événement caritatif qui montre bel et bien l'essor des jeux vidéo dans le monde contemporain et sa puissance en termes de diffusion.

### A quelle fréquence jouez-vous aux jeux vidéo ?

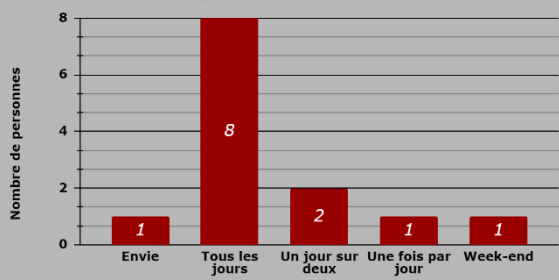


Figure 13 : Répartition des réponses de la question : Jouez-vous à Fortnite pour combattre, construire ou les deux ?

Nous avons ensuite souhaité savoir la fréquence de jeu de nos treize enquêtés. Les réponses ont été assez homogènes avec huit d'entre eux qui nous ont répondu qu'ils jouaient « Tous les jours » et deux nous ont répondu « Un jour sur deux » (figure 13). Pour le reste, c'était de manière bien plus occasionnelle. Ceci nous montre que les jeux vidéo, malgré l'avancée de l'âge, peuvent occuper une place importante dans la vie de beaucoup. A noter que parmi nos interrogés, certains ne jouent pas forcément longtemps mais peuvent rester parler avec leurs ami(e)s par exemple. En parlant de l'âge, celui des enquêtés est assez homogène. En effet, il n'y a pas

beaucoup d'écart avec des personnes allant de 18 à 23 ans comme le montre le graphique ci-contre (figure 14).

Nous avons constaté que la majorité de nos enquêtés jouent à *Minecraft* (9 personnes sur 13) suite à la question « A quel jeu vidéo jouez-vous le plus ? ». Les autres jouant à des jeux tels que *War Thunder*, *League of Legends* ou encore *Fortnite*. Ceci est dû au fait que la majorité des personnes interrogées sont issues du réseau de Dylan jouant nettement plus à *Minecraft* qu'à d'autres jeux. Les répondants sont donc, par conséquent, des personnes issues de son réseau d'ami(e)s formé depuis des années au sein du jeu vidéo. Toutefois, les réponses apportées par nos enquêtés à la question suivante, leur demandant à quel âge avaient-ils commencé à jouer, nous ont bien plus surprises. En effet il y a une grande variation dans les réponses : certains ont ainsi commencé très tôt, vers 3 ans, la majorité ayant commencé entre 6 et 8 ans, tandis qu'un interrogé a commencé vers 12 ans.

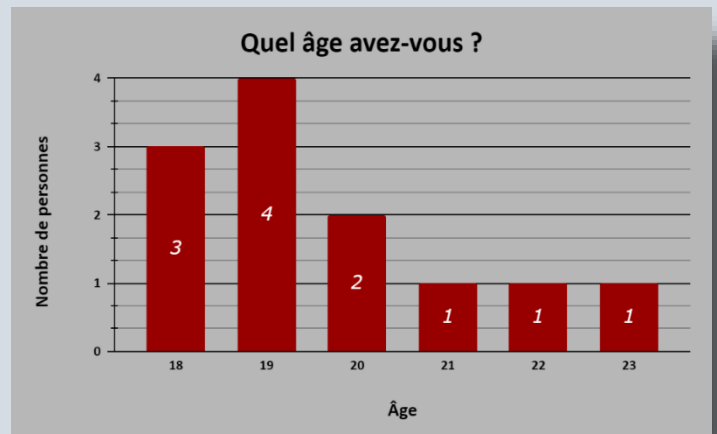


Figure 14 : Répartition des réponses de la question : Quel âge avez-vous ?

Les réponses obtenues grâce à la question traitant du support principalement utilisé par les enquêtés pour jouer, nous ont également interpellés. En effet contrairement à ce que nous envisagions, l'ensemble des participants ont indiqué privilégier l'ordinateur, qu'il soit fixe ou

portable, comme support de jeu. Les raisons de cette préférence nous sont renseignées dans la même question. Il est ainsi possible de distinguer quelques grands types de raisons : l'habitude (certains d'entre eux ont débuté la pratique des jeux vidéo sur ordinateur et n'ont jamais réellement envisagé ou souhaité de changer de support), la facilité d'accès (étant majoritairement étudiants, tous dispose d'un ordinateur où il est aisé d'installer des jeux, plutôt que de dépenser de l'argent supplémentaire dans l'achat d'une console, du matériel et des jeux associés), le catalogue de jeux proposés (en effet la majorité des jeux proposés sur d'autres supports le sont également sur ordinateur, et un certain nombre de jeux sont exclusifs à l'ordinateur, offrant une variété d'expériences supérieure), la qualité (certains ordinateurs performants affichent effectivement des performances, particulièrement graphiques supérieures à ce que peuvent proposer d'autres supports comme les consoles).

La plupart de nos enquêtés jouent en groupe selon leurs dires même si au moins quatre d'entre eux jouent aussi seuls (ils ont donc répondu « Les deux » à la question « Jouez-vous seul ou en groupe »). Il y a donc une préférence pour le multijoueur mais l'option de jouer seul est également envisagée parfois.

Concernant les raisons de cette répartition, nos enquêtés ont principalement évoqués le caractère convivial du jeu en ligne. Pour la majorité d'entre eux, le jeu en ligne est l'occasion de rencontrer de nouvelles personnes, de se forger un réseau d'amitié *In Game* (IG), de passer plus de temps avec des ami(e)s IRL qu'ils croisent pourtant régulièrement, ou au contraire, de maintenir une forme de lien, de contact avec des ami(e)s éloignés géographiquement qu'ils ne peuvent pas voir régulièrement. Les jeux vidéo devenant donc un espace numérique où s'exerce et se poursuit, une sociabilisation.

En outre si aucun enquêté n'a indiqué préférer le jeu seul au jeu en groupe, certains nous ont révélé aimer tout autant le jeu en solo, au jeu en groupe, tout simplement pour d'autres raisons : ils aiment le temps passer entre ami(e)s et l'amusement qui en découle, mais apprécient tout autant le calme et l'immersion de sessions de jeu plus personnelles, plus contemplatives, et centrées sur la narration.

De plus les personnes avec qui ils jouent en groupe sont des amitiés IG la plupart du temps ce qui témoigne l'intérêt de retrouver des personnes situées géographiquement loin comme nous venons de le dire. Cependant, certains jouent quand même avec des ami(e)s IRL voir jouent avec les deux (figure 15).

Notons également que l'objectif principal des jeux-vidéos est avant tout l'objectif de « Détente » avec onze personnes nous ayant répondu ceci à la question « Quel est l'objectif principal lorsque vous jouez aux jeux vidéo. Les deux autres personnes nous ont répondu des phrases en lien avec la volonté de créer des relations avec ses ami(e)s. Ceci montre encore une fois le caractère très important de la détente par les jeux vidéo avant tout.

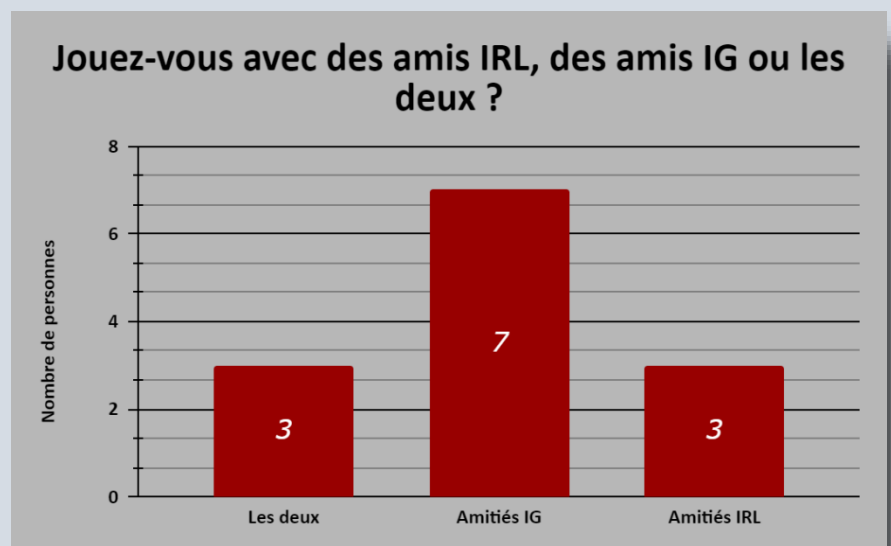


Figure 15 : Répartition des réponses de la question : Jouez-vous avec des amis IRL, des amis IG ou les deux ?

Nous avons également demandé quelles seraient les compétences que les jeux vidéo leurs ont apportées et les réponses ici étaient très diverses. En effet, six d'entre eux nous ont donné des réponses liées à l'informatique, deux autres liées à la culture, deux autres liées au vocabulaire

(notamment l'enrichissement de l'anglais) et enfin les autres des compétences telles que la gestion d'équipe (à travers une équipe de modération web par exemple), des réflexes (grâce à des jeux de *First Person Shooter* (FPS) par exemple ou encore un développement personnel d'imagination. Les enquêtés nous permettent donc de voir que les jeux vidéo ne sont pas seulement des jeux développant un côté négatif de notre personnalité, ces derniers nous apportent beaucoup ! Tant en termes de culture que de développement personnel (**figure 16**) !

### Quelles sont les compétences que les jeux vidéo vous ont apportées ?

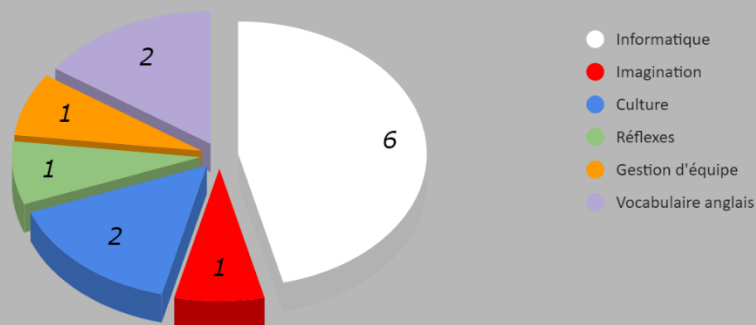


Figure 16 : Répartition des réponses de la question : Quelles sont les compétences que les jeux vidéo vous ont apportées ?

La question traitant de l'impact moral ou physique des jeux vidéo sur nos enquêtés nous a permis de déceler certaines similitudes et tendances parmi leurs discours. En effet la majorité des enquêtés trouvent que la pratique vidéoludique a plutôt un impact négatif ou neutre sur leur santé physique, certains d'entre eux admettant ressentir des douleurs, notamment au dos ou à la nuque, à cause du temps passé penchés devant un écran, d'autres indiquant consacrer moins de temps aux activités physiques à cause des jeux vidéo. En revanche, ils étaient globalement bien plus élogieux concernant l'impact moral des jeux. Certains interrogés nous confiaient que les jeux ont pu les aider à briser la solitude, à vaincre une dépression, plus généralement dans des moments difficiles de leurs vies. De plus les autres soulignent simplement, l'aspect positif qu'a cette pratique, au même titre qu'une autre activité, en proposant un divertissement ou encore des activités de groupes. Enfin la totalité des participants ont quand même tenus à rappeler que si les jeux vidéo pouvaient avoir un aspect positif sur le mental, il fallait rester vigilant à ne pas tomber dans l'addiction.

D'ailleurs la question suivante a clairement révélé qu'aucun d'entre eux n'envisageaient d'arrêter totalement de jouer aux jeux vidéo. Certains d'entre eux pensent en revanche qu'ils devront sans doute à l'avenir réduire le temps qu'ils consacrent aux jeux en raison d'une activité professionnelle ou d'une vie de famille.

Comme nous nous y attendions de par nos connaissances préalables des étudiés, la question « jouez-vous ou avez-vous déjà joué à *Minecraft* », a été répondue dans 100% des cas par l'affirmative. En effet nous avons nous-mêmes au préalable choisis des connaissances susceptibles de connaître le jeu afin de pouvoir par la suite leur poser des questions plus détaillées sur leur pratique de ce jeu et son impact sur eux.

Si nous avons vu une certaine hétérogénéité dans les réponses obtenues à la question précédente traitant de l'âge auquel les enquêtés ont commencé à jouer, il n'en est rien concernant les réponses à la question « comment avez-vous découvert les jeux vidéo ? ». En effet douze interrogés sur les treize participants à l'enquête ont répondu avoir découvert les jeux dans le cadre familial, parfois par le biais d'un père, parfois par celui d'un frère, d'une sœur, d'un cousin

ou d'une cousine. Le seul participant n'ayant pas découvert les jeux dans le cadre familial, l'ayant fait au travers de vidéos, notamment sur la plateforme Youtube, révélant là encore l'importance que peut avoir ce type de média.

La question relevant de l'impact qu'ont eu les jeux vidéo sur la vie sociale des interrogés est aussi assez révélatrice de l'importance que peut prendre ce loisir dans une vie, et de sa capacité à regrouper des personnes venant d'espaces, ou de catégories différentes (l'étendue de nos entretiens à des joueurs canadiens révélant notamment la création de lien transatlantique permis par les jeux). Ainsi onze de nos participants estiment que les jeux ont eu un impact important sur leur vie sociale, permettant certaines rencontres, certaines amitiés, parfois même des relations amoureuses. Certains nous ont ainsi expliqué se retrouver plusieurs fois par an à l'occasion de conventions comme la *Paris Games Week* (PGW), alors qu'ils viennent de toute la France voir du Canada.

En d'autres termes leur pratique des jeux, a influencé les rencontres qu'ils ont faites, les amitiés qu'ils ont forgées, que ce soit IG ou IRL et facilité par un attrait commun pour les jeux.

Enfin, il ne faut pas oublier les deux interrogés qui estiment que les jeux n'ont pas grandement influencés leur vie sociale. Selon eux leur groupe d'ami(e)s serait le même, à la simple exception qu'ils ne partageraient pas cette activité.

Pour finir cette analyse des entretiens menés auprès de connaissances, nous avons abordé la question de la perception qu'a l'entourage de nos enquêtés de leur pratique des jeux vidéo. Les réponses obtenues étant assez hétérogènes, il est difficile d'en déduire une tendance générale, mais il est au contraire plus pertinent de distinguer plusieurs types de perceptions, ayant toutefois quelques similarités. Certains de nos participants ont ainsi un ressenti globalement positif de la perception qu'a leur entourage vis-à-vis des jeux vidéo : leurs ami(e)s partageants généralement cette activité, ils ont tendance à la voir d'un bon œil, leur famille leur a fait découvrir la pratique et la comprend sans vraiment la refreiner. Certains ont plutôt un ressenti que l'on pourrait qualifier de « neutre », cela correspond souvent à un cercle d'ami(e)s réceptifs et ouverts sur la question, mais à des parents moins tolérants vis-à-vis de cette pratique, il y a aussi eu des cas où la famille proche était plutôt divisée concernant les jeux, avec un parent acceptant la pratique et un autre beaucoup moins par exemple. Certains enquêtés nous ont ainsi confié des difficultés rencontrées pendant longtemps à cause de cette perception d'un des membres de leurs familles. Enfin le dernier type qu'il serait possible de distinguer correspond à ceux qui ont un ressenti négatif de la perception des jeux vidéo au sein de leur entourage. Ces interrogés nous confiants de vives tensions, souvent avec leurs parents à ce sujet, ou encore un manque d'intérêt des ami(e)s IRL.

Bien que nos participants aient globalement fait face à des perceptions différentes de la part de leur entourage, un point ressort dans la quasi-totalité de leurs discours : l'amélioration de cette perception au cours du temps, leurs proches étant souvent bien plus vigilants et critiques durant l'enfance ou l'adolescence. Beaucoup d'enquêtés ayant le sentiment que leur passion n'a vraiment été « libérée » de la pression familiale qu'à compter de leur majorité.

## **Analyse des résultats : questionnaire en ligne pour les universitaires**

Parmi les 302 réponses de notre questionnaire en ligne nous avons eu 271 personnes jouant aux jeux vidéo et 31 personnes n'y jouant pas et étant donc redirigées à la fin du questionnaire, ce dernier ne les concernant plus.

## Répartition des enquêtés par genre

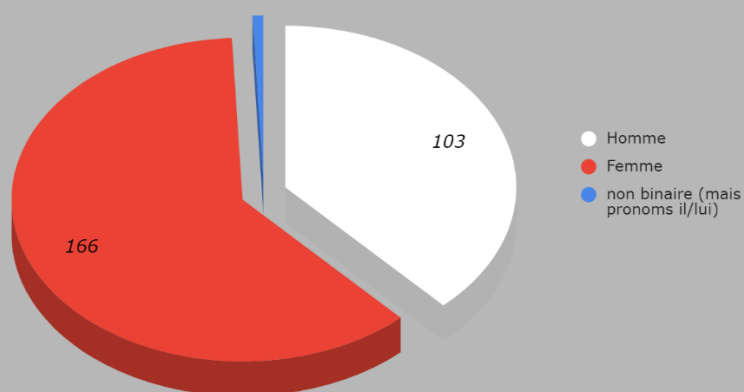


Figure 17 : Répartition des enquêtés par genre

Puis parmi les 271 personnes restantes grâce à certaines questions posées, nous avons pu connaître les profils des personnes ayant répondu au questionnaire.

Ainsi contrairement à ce que nous avons anticipé, il y a eu une majorité de femmes qui ont répondu au questionnaire (166 réponses), pour 103 réponses masculines et 2 personnes ne s'identifiant à aucun de ses deux genres (bien que pour cette dernière catégorie, les réponses soient potentiellement biaisées

par l'absence de possibilité de cette réponse au début de la mise en ligne de notre questionnaire – **figure 17**).

Ces questions nous ont également permis de recueillir les avis de plusieurs générations comme le montre le graphique ci-contre, il y a en effet eu une grande hétérogénéité dans les réponses à la question demandant l'année de naissance de l'interrogé (allant de 1951 à 2003 – **figure 18**).

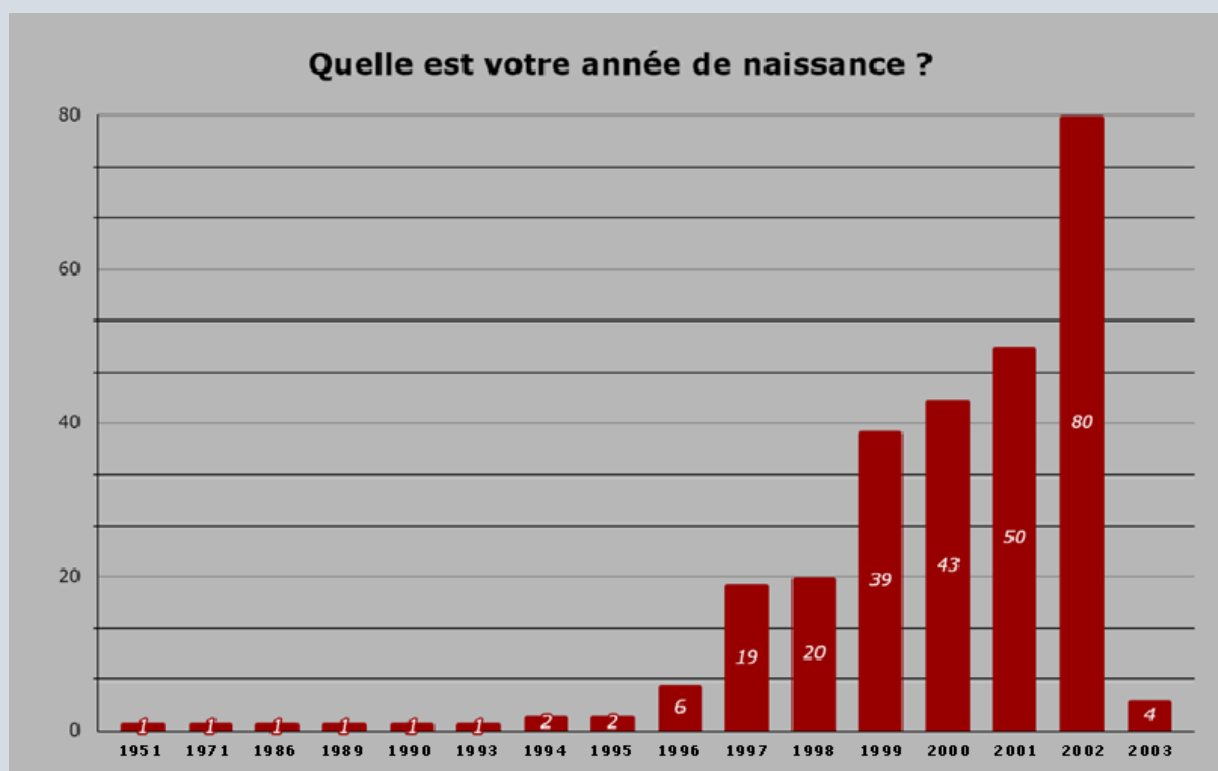
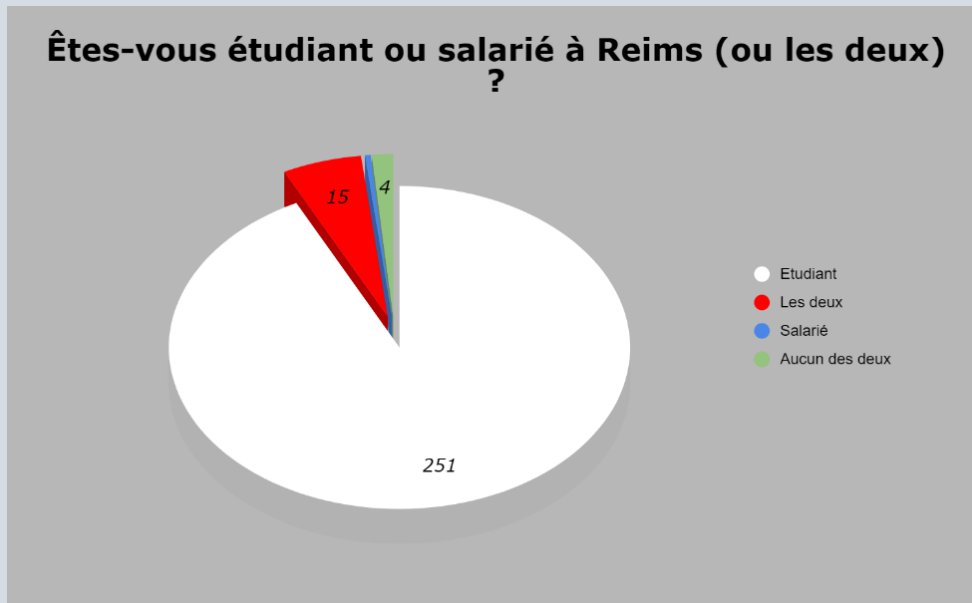


Figure 18 : Répartition des réponses de la question : Quelle est votre année de naissance ?

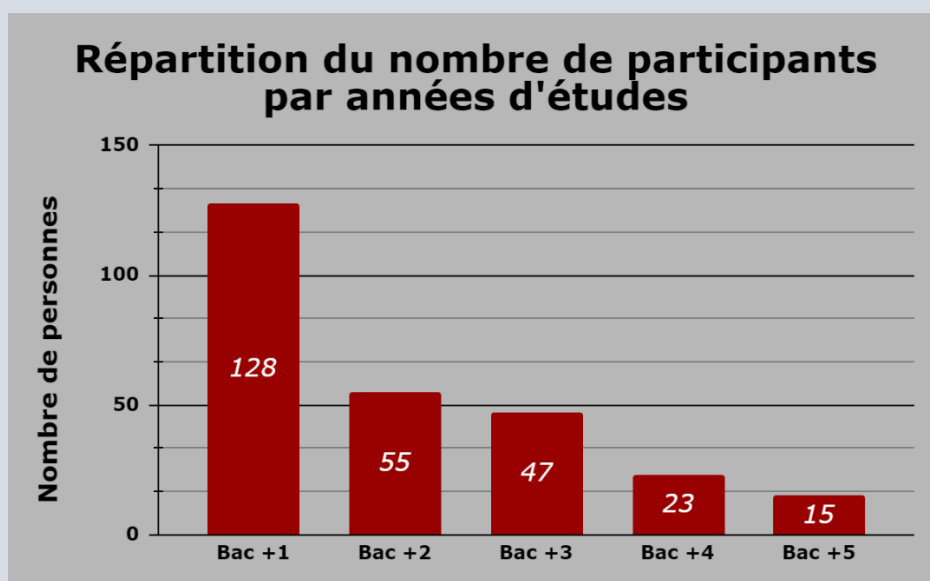
Une autre question a permis de connaître pour chaque personne répondant au questionnaire sa situation actuelle (en étude, travaillant, les deux à la fois, ou aucun des deux) comme ce

questionnaire a été diffusé par le biais de notre secrétaire à l'ensemble de l'Unité de Formation et de Recherche (UFR) Lettres et Sciences Humaines de l'Université de Reims Champagne-Ardenne (URCA), la majorité des répondants sont sans surprise des étudiants, mais cela n'empêche pas que toutes les catégories soient représentées (il y a eu par exemple 15 personnes à la fois en étude et travaillant) (**figure 19**).



*Figure 19 : Répartition des réponses de la question : Êtes-vous étudiant ou salarié à Reims (ou les deux) ?*

Enfin la dernière question permettant d'établir le profil des enquêtés s'attardait sur leur niveau d'étude. Cette fois-ci nous avons donc pu observer que les réponses nous permettent de déduire une sorte de gradient, avec les réponses les plus nombreuses (128 réponses) concernant les Bac +1, avec des réponses de moins en moins nombreuses, jusqu'à atteindre 15 réponses pour les Bac +5, comme c'est visible sur le graphique ci-contre (**figure 20**).

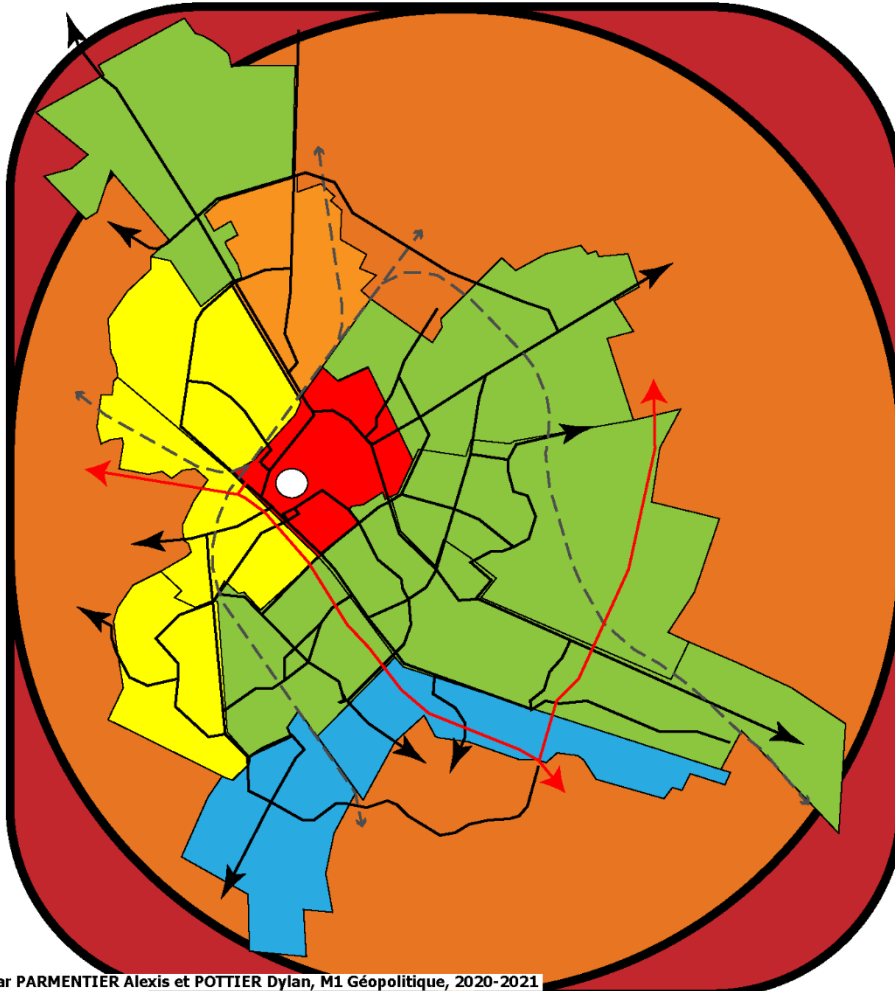


*Figure 20 : Répartition du nombre de participants par années d'études*



Information en plus également nous avons pu constater une certaine hétérogénéité des quartiers des enquêtés. En effet par exemple, 32.5% des enquêtés n'habitaient pas à Reims lorsqu'ils ont répondu au questionnaire, probablement dû au contexte sanitaire. Ici, les résultats sont malheureusement biaisés étant donné que nous souhaitions savoir la localisation de leurs logements étudiants. Or, nous pensons que les personnes ont compris que nous faisons référence à leur localisation actuelle. Le quartier qui a été le plus impacté par notre questionnaire dans l'agglomération de Reims est celui du Centre-ville (12.9%) (**figure 21**).

## Répartition des enquêtés de l'UFR Lettres & Sciences Humaines dans l'agglomération de Reims



Réalisées par PARMENTIER Alexis et POTTIER Dylan, M1 Géopolitique, 2020-2021

## Dans quel quartier de Reims habitez-vous ?

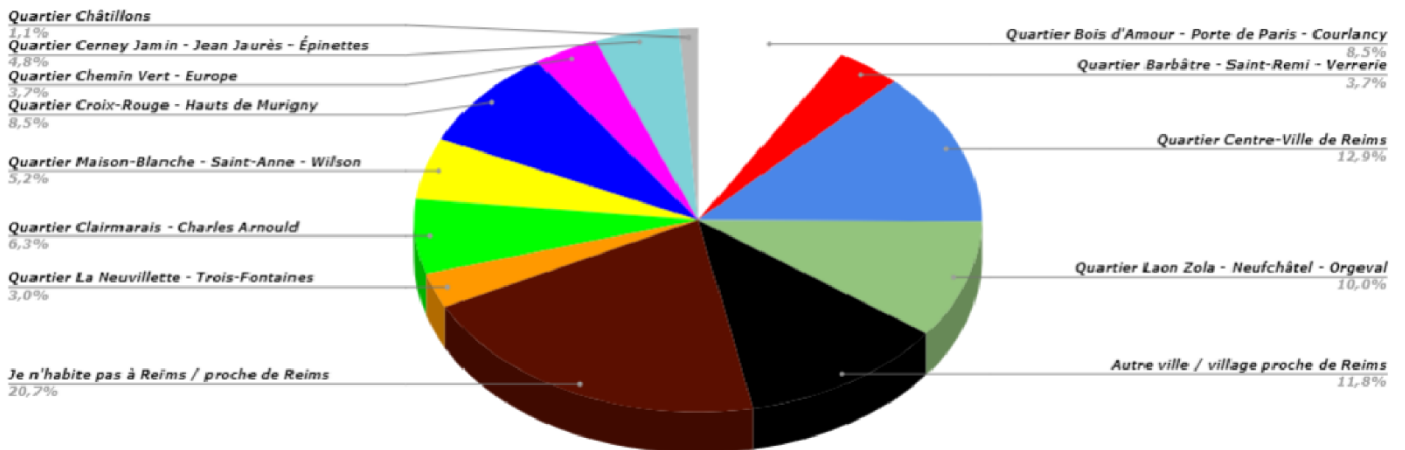
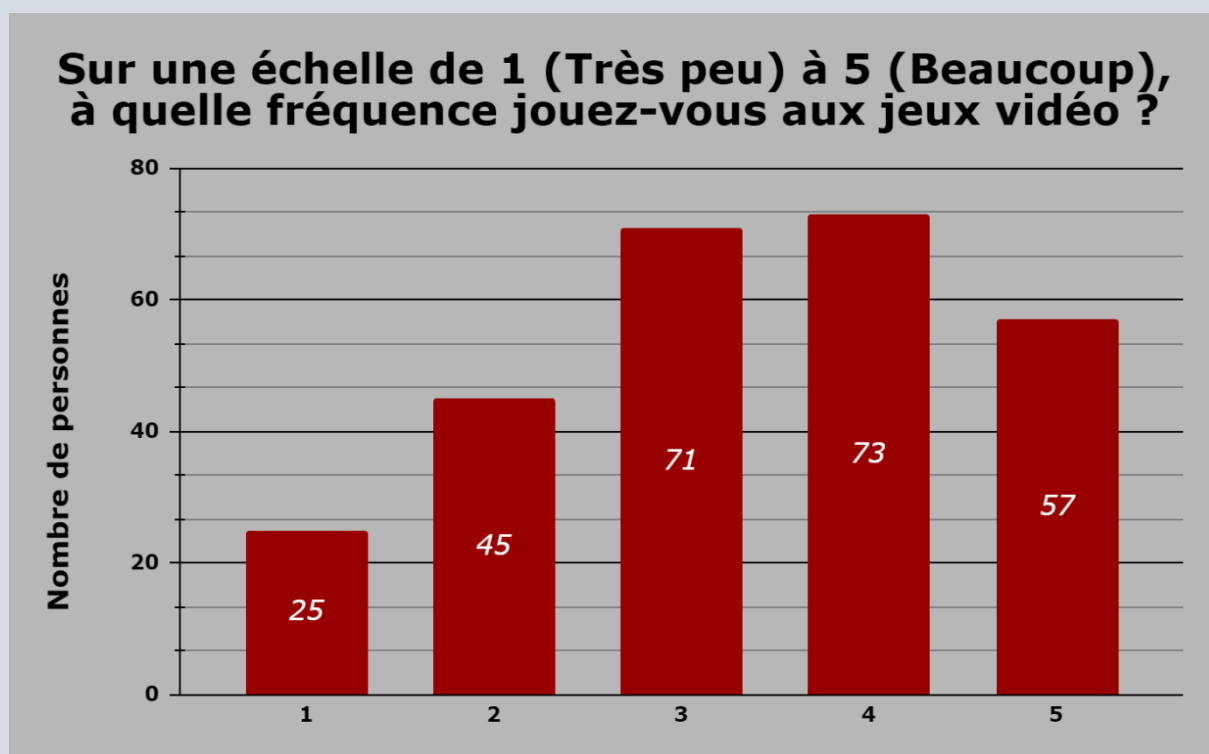


Figure 21 : Dans quel quartier de Reims habitez-vous ?

Ces quelques questions et la diversité des profils récoltés, permettent déjà d'appréhender le caractère universel de la pratique des jeux vidéo, capable de toucher toutes les générations, tous les genres, et tous les profils sociaux.

Nous leur avons demandé ensuite de juger à quelle fréquence ils jouaient aux jeux vidéo selon eux sur une échelle de 1 à 5. Les réponses suite à cette question ont été plus haute que ce que nous aurions pu penser avec des personnes jouant entre 3 et 4 (71 et 73 votes respectivement). Ce qui nous fait une moyenne assez haute. D'autant plus que 57 personnes jugent jouer à une fréquence de 5 aux jeux vidéo, ce qui est plus haut que les votes 1 et 2 (**figure 22**).



*Figure 22 : Sur une échelle de 1 à 5 à quelle fréquence jouez-vous aux jeux vidéo ?*

La question demandant aux interrogés quels sont les jeux auxquels ils jouent le plus a également été très intéressante, en effet nous avons ainsi pu recueillir une très grande variété de jeux ou de genre de jeux reflétant bien le caractère multiple du loisir vidéoludique. Cette question a donc permis de créer le tableau ci-contre, classant les 10 jeux les plus cités par nos interrogés. Les 10 jeux les plus cités sont tout à fait représentatifs de la variété de jeux cités par nos interrogés, avec des jeux de sports, des jeux de puzzles, d'aventures, de courses, de plateformes, de tirs, ou encore de simulations de vie.

Tableau 1 : A quel jeu jouez-vous le plus ?

Position	Jeux	Nombre de citations
1	Animal Crossing	36
2	Call of Duty	32
3	Among Us	29
4	Les Sims	29
5	Minecraft	29
6	Mario Kart	24
7	League of Legends	21
8	Assassin's Creed	19
9	Candy Crush Saga	19
10	Fifa	19

Tout comme la question précédente, la question qui s'attardait sur les supports utilisés par les enquêtés pour jouer, reflète bien la pluralité des types de joueurs. En effet comme le souligne le graphique ci-contre, indiquant le support de jeu privilégié par les participants, il est possible de révéler quatre supports, dont trois sont cités dans des proportions très similaires dans les réponses que nous avons récoltées. Les consoles de jeu sont ainsi le support le plus utilisé dans cet échantillon, puisque utilisées majoritairement par 99 des enquêtés, elles sont suivies des téléphones portables avec 85 enquêtés, des ordinateurs avec 81 enquêtés et enfin des tablettes avec 4 enquêtés (figure 23).

La plupart des personnes interrogées jouent seules (183 personnes soit 67,5%) contre 88 personnes soit 32,5% en groupe. Ici, nous pouvons voir que les universitaires ont plus tendance à jouer seul qu'à plusieurs.

Cependant si nous regardons les personnes jouant en groupe, ces dernières jouent majoritairement avec des personnes déjà connues auparavant.

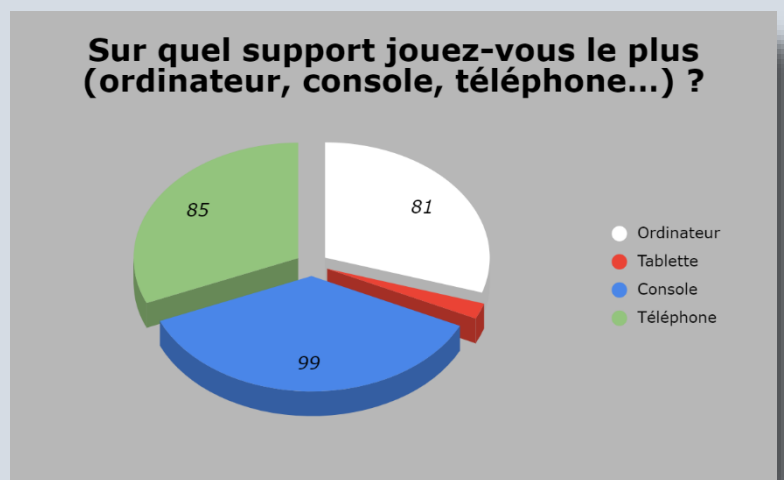


Figure 23 : Répartition des réponses de la question : Sur quel support jouez-vous le plus (ordinateur, console, téléphone...)

## Parmi ces trois propositions, laquelle prime lorsque vous jouez aux jeux vidéo ?

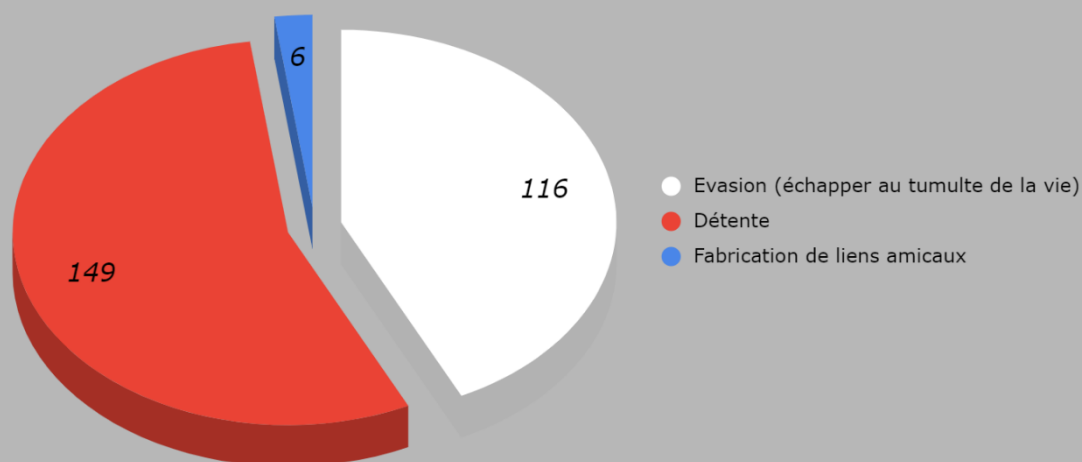


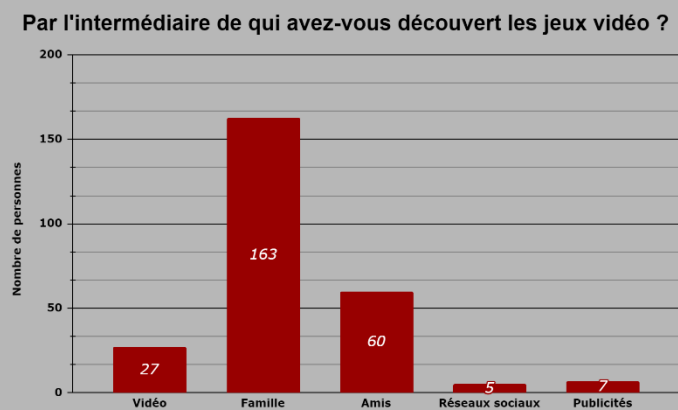
Figure 24 : Répartition des réponses de la question : Parmi ces trois propositions, laquelle prime lorsque vous jouez aux jeux vidéo ?

Tout comme une partie des réponses aux précédentes questions, les réponses à la question « que recherchez-vous en jouant (évasion/détente/liens amicaux) ? » révèlent la multiplicité des profils de joueurs bien que deux catégories se démarquent. Ainsi comme nous pouvons le voir sur le graphique en secteur ci-contre, la majorité des enquêtés indiquent jouer simplement pour se détendre, tandis qu'une proportion non négligeable sollicite plus le jeu comme un outil d'évasion, pour s'échapper aux difficultés rencontrées dans la vie de tous les jours.

Ce dernier point faisant d'ailleurs échos à certaines réponses obtenues lors des entretiens. Enfin une part bien plus faible des participants, utilise plutôt les jeux vidéo comme moyen de sociabilisation. Il est donc possible d'envisager que l'âge plus élevé des répondants à ce questionnaire, par rapport aux participants aux entretiens, et aux enfants interrogés, leur permet d'avoir un réseau amical stable et développé, et ces derniers ressentent donc moins le besoin d'utiliser les jeux comme outil social.

Puis, nous nous sommes intéressés à la découverte des jeux vidéo et nous avons cherché à savoir qui leur a fait découvrir. La plupart des personnes que nous avons interrogés ont spécifié avoir découvert les jeux vidéo par l'intermédiaire de leur famille essentiellement avec 163 votes sur 262 réponses, viennent ensuite les ami(e)s avec 60 votes, les vidéos (27), les publicités (7) et enfin les réseaux sociaux (5), les trois derniers étant vraiment mineurs donc mais notables toutefois.

Figure 25 : Répartition des réponses de la question : Par l'intermédiaire de qui avez-vous découvert les jeux vidéo ?



La question traitant de l'influence sur la vie sociale des jeux vidéo, nous a permis de distinguer une tendance générale. Ainsi la majorité des enquêtés accordent une faible importance aux jeux vidéo dans leur vie sociale. Ils reconnaissent que ces derniers y jouent un rôle, notamment pendant les deux confinements qu'a connus l'année 2020, ou plus généralement dans des situations d'éloignement, en agissant en tant qu'outils, permettant en plus des réseaux sociaux de garder un lien. Pour certains il s'agit encore une fois d'un élément fédérateur, favorisant le contact et l'échange, mais la tendance globale ne semble pas désigner les jeux comme un élément fondamental et un critère important dans la vie sociale. Certaines réponses apportent aussi une nuance soulignant que les jeux peuvent avoir un aspect négatif sur la vie sociale en prenant le pas sur d'autres activités.

## **Analyse des résultats : comparaison d'ensemble**

Après avoir analysé séparément les données recueillies dans le cadre des trois volets de cette enquête, il convient de comparer les résultats obtenus.

Ainsi une analyse comparant les résultats obtenus auprès des enfants, de nos connaissances ayant globalement plus ou moins 20 ans, et via le questionnaire en ligne regroupant principalement des étudiants, des points communs et des différences entre ces trois groupes peuvent être trouvés.

Pour commencer par les similarités, on peut noter que dans les trois groupes, la grande majorité des interrogés ont découvert les jeux dans un cadre familial, ou auprès d'ami(e)s et y consacrent globalement un temps similaire, bien qu'il soit difficile d'être précis dans le cadre du questionnaire en ligne. Certains types de jeux sont aussi sollicités par tous les groupes, c'est notamment le cas de jeux grand publics, comme *Mario Kart*, ou des jeux de sports tel que *Fifa*.

Enfin il est possible de noter certaines différences : les supports utilisés pour jouer varient selon les groupes : la console est favorisée pour les enfants (sans doute pour son côté facile d'accès et tout public), l'ordinateur est quant à lui favorisé par les gamers pour les plus nombreuses possibilités et le meilleur environnement qu'il propose, enfin les étudiants tendent à utiliser ces deux supports, mais le téléphone portable occupe aussi une place prépondérante. Il est envisageable que cette importance soit liée à la facilité d'accès au support (tout le monde dispose aujourd'hui d'un téléphone portable, pratiquement en permanence à portée de main), ainsi qu'à un temps limité, favorisant les sessions de jeu sur téléphone dans les transports en commun, lors de pauses ou le midi par exemple. En outre les raisons de la pratique des jeux diffèrent également selon les groupes : les enfants semblent privilégier le jeu comme moyen de détente et de socialisation, les gamers majoritairement comme un outil de socialisation, alors que chez les étudiants, c'est la détente et l'évasion qui sont mises à l'honneur. Dans la continuité de ces analyses, les gamers estiment les jeux comme étant plus importants dans leur vie sociale, que les étudiants interrogés par questionnaire.

Enfin la pratique du jeu varie aussi selon les groupes : les enfants ayant plus tendance à jouer seul, ou en groupe avec des ami(e)s connus IRL (on pourrait expliquer cela par les appréhensions des parents à propos du jeu en ligne avec des inconnus), les gamers quant à eux semblent davantage friands du jeu en groupe, avec des ami(e)s rencontrés en ligne, et en dernier lieu, les étudiants semblent plus enclins à jouer seuls (ce qui est logique au vu de ceux qu'ils cherchent en jouant, à savoir, la détente et l'évasion).

# LIMITES

---

Il convient désormais de se pencher dans un dernier temps sur les quelques limites que nous pouvons admettre et que nous avons rencontré lors de cette enquête.

Pour débiter cette présentation des limites de notre enquête, il est possible de noter que n'ayant pas réellement trouvé de listes des jeux les plus sollicités par les adolescents ou les jeunes adultes, nous avons arbitrairement choisis de principalement axer cette enquête sur les jeux *Minecraft* et *Fortnite*, que nous savons particulièrement populaires auprès des jeunes générations. Il est ainsi possible de trouver les chiffres de 250 millions de joueurs pour *Fortnite* en 2019 (Maçon, 2019) et près de 370 millions de joueurs toutes versions confondues pour *Minecraft*, également en 2019 (McAloon, 2019).

L'une des limites les plus évidentes, tient bien-sûr à la situation sanitaire particulière à laquelle nous sommes confrontés en 2020. En effet alors que nous avions initialement prévus de mener des rencontres avec des enfants directement dans des classes, l'épidémie de coronavirus ayant conduit à un re-confinement, a malheureusement mis à mal ce projet. Dans tous les cas nous nous sommes rendu compte qu'interroger une classe entière aurait créer des inégalités entre les enfants certains ne pouvant pas forcément répondre aux questions que nous aurions posé, d'autres ne se sentant tout simplement pas impliqués ou encore d'autres étant tout simplement timide. Nous nous sommes donc contentés de mener cette étude auprès de six enfants, un nombre faible pour obtenir un échantillon vraiment représentatif de la population collégienne. De plus nous avons donc interrogé quatre des six enfants au travers de questionnaires écrits. Nous n'avons donc pas pu être présent afin d'observer leurs réactions, ou de leur apporter des précisions. Certaines réponses récoltées étaient donc peu précises ou vagues. Cependant, cette étude fut toutefois instructive et nous a permis de déduire certaines tendances.

Enfin il est possible de trouver quelques autres limites. Tout d'abord, les questions posées auprès des enfants ont mis en évidence que certains d'entre eux jouent en ligne et parfois avec des personnes qu'ils ne connaissent pas dans la vie de tous les jours. Il aurait dès lors été intéressant de connaître l'avis des parents à ce sujet. Nous avons également commis quelques erreurs lors des entretiens ou de notre questionnaire. Par exemple, nous n'avons pas initialement prévu de catégorie « autre » dans le questionnaire en ligne comme possibilité de réponse à la question où nous demandons le genre de l'interrogé. Cette catégorie n'a donc été rajoutée qu'à partir de la 182<sup>ème</sup> réponse. Lors des entretiens nous avons également constaté que certaines questions posées lors de nos entretiens vocaux n'étaient pas très pertinentes, comme par exemple, le fait de demander si leur pratique des jeux vidéo a évolué au cours des années, ce qui s'est avéré bien évidemment être le cas dans l'immense majorité des cas.

Une autre limite que nous avons constatée concerne la structure du questionnaire. En effet afin d'obtenir des données traitables dans un délai assez court, alors que nous ignorions encore combien de réponses nous allions récupérer et d'être certains d'obtenir des réponses cohérentes, nous avons fait le choix de limiter certaines questions par des réponses à choix fermés et uniques. Cette décision bien que bénéfique pour les raisons évoquées ci-dessus, a néanmoins sans doute limité la diversité de réponses obtenues, qui auraient peut-être permises d'obtenir de nouvelles informations, ou d'aborder ce sujet sous d'autres angles.

# CONCLUSION

---

Après avoir expliqué les résultats de notre enquête et ce qui aurait pu être amélioré au cours de celle-ci, il nous faut à présent expliciter le positionnement de notre enquête au sein de la recherche sur les jeux vidéo afin de conclure ce rapport.

Nous pouvons ainsi espérer que cette enquête apporte un nouvel élan, une nouvelle approche à ce domaine d'étude dans la Géographie sociale et culturelle. En effet en analysant les pratiques de trois populations différentes de pratiquants du loisir vidéoludique, nous avons pu récolter des informations diverses et des avis très riches et variés. Nous avons ainsi pu mettre en avant le rapport de nos populations vis-à-vis des jeux vidéo, étudié leurs ressentis, leurs pratiques.

Certains aspects prédominants ressortent ainsi clairement : comme par exemple la recherche de la détente, l'apport de compétences, la création ou le maintien de liens sociaux, ou encore un impact positif sur le mental des trois populations interrogées.

Cette enquête nous a aussi permis de découvrir des thèmes intéressants bien que malheureusement trop éloignés de notre sujet pour avoir pu être traité ici. Certaines réponses ont notamment soulevé l'importance des réseaux sociaux tel que Youtube ou Twitch et des créateurs de contenus les utilisant, qui influencent grandement les pratiques. D'autres ont encore évoqué l'aspect compétitif, voire sportif des jeux (on parle souvent d'*Esport*, néologisme anglais provenant de la contraction d'*electronic sport*). Il est vrai que cet aspect compétitif et sportif prend une place de plus en plus importante comme en témoigne l'organisation par le Comité International Olympique (CIO) de deux compétitions en parallèle des Jeux Olympiques de Tokyo en 2021 (une sur le jeu *Street Fighter V* et la seconde sur le jeu *Rocket League*). A ce sujet, l'un des répondants au questionnaire en ligne diffusé au sein de l'UFR LSH de notre Université a écrit une phrase que nous tenions à citer puisqu'elle résume bien notre vision : « Les jeux vidéo sont une forme de liberté pour beaucoup, mais aussi une manière de se mettre des objectifs dans la vie. Les jeux vidéo, l'E-SPORT, sont des choses incroyables et il faut que les gens puissent reconnaître les jeux vidéo comme une normalité et ne plus y voir une forme toxique ».

Enfin comme nous l'avons évoqué au cours de l'analyse des résultats, quelques réponses nous ont permises d'en apprendre davantage sur l'aspect caritatif des jeux vidéo, notamment au travers de l'un de nos interrogés auquel nous avons fait passer un entretien et qui a participé à la mise en œuvre de l'un de ces événements caritatifs : la ZLAN. En effet, les jeux vidéo étant une passion pour une part de plus en plus importante de la population, une mobilisation de personnalités médiatiques liées aux jeux tels que des *streamers* ou des *youtubers*, et avec eux de leurs communautés, peut permettre de récolter plusieurs millions d'euros pour des associations tel que la Croix-Rouge, Médecins sans frontières, Amnesty International ou encore l'Institut Pasteur.

Ainsi au travers de ce genre d'initiatives, et par le développement de plus en plus important des jeux vidéo, cette pratique passe d'un espace virtuel à un espace réel, que nous arpentons tous les jours, impactant notre environnement, permettant de venir en aide aux populations en difficultés ou de développer la recherche au travers d'événements comme la ZLAN, ou modifiant simplement nos rues, par la publicité, par la création d'œuvres artistiques évoquant les jeux vidéo, ou d'espaces dédiés ou liés aux jeux comme par exemple des *bars gaming*, des salles de jeux, ou encore un cas frappant : des parcs d'attractions, puisque d'ici ce printemps, un parc



centrée autour de l'univers de la marque Nintendo doit ouvrir à Osaka au Japon, suivi prochainement par un second parc à Los Angeles aux Etats-Unis.



*Figure 26 : Maquettes du futur parc d'attraction "Super Nintendo World" à Osaka (Japon)*

## BIBLIOGRAPHIE

---

- 🎮 AMAURY, M., 2019, Super Nintendo World : des photos des maquettes du parc d'attractions en fuite, *Gamergen.com*, <https://gamergen.com/actualites/super-nintendo-world-photos-maquettes-parc-attractions-fuite-303407-1>, consulté le 11/12/2020.
- 🎮 CLERC, A., 2008, Pourquoi les ados aiment tant les jeux vidéo, *Lecture Jeunesse*, n° 126, <http://www.lecturejeunesse.org/articles/pourquoi-les-ados-aiment-tant-les-jeux-video/>.
- 🎮 COAVOUX, S., 2019, Les jeux vidéo chez les adolescents en France. Une approche quantitative, *Jeu vidéo et adolescence*, Presses universitaires de Laval, pp. 15-30.
- 🎮 COMMENGES, H. et ali., 2019, *Manuel de géographie quantitative : Concepts, outils, méthodes*, Armand Colin, 210 p.
- 🎮 DENOIX, S., THIEVENOT, A., 2011, Etude de cas d'un adolescent pris dans les jeux vidéo, mort de la socialisation traditionnelle ?, *Etudes sur la mort*, n° 139, pp. 25-38.
- 🎮 DI FILIPPO, L., 2012, La dichotomie chercheur-joueur dans la recherche en jeu vidéo : pertinence et limites, dans : Laurent Di Filippo, Anthrony Michel, Hélène François, *La position du doctorant : Trajectoires, engagements, réflexivité*, Presses universitaires de Nancy, pp. 171-192.
- 🎮 FLAMM, 2020, Le Z Event 2020 en quelques chiffres, *Xp The International Esport & Gaming School*, <https://www.team-aaa.com/fr/breve/le-z-event-2020-en-quelques-chiffres-118431>, consulté le 20/11/2020.
- 🎮 KASSOR, 2019, Infographie ZLAN 2019 : Bilan et Chiffres de l'événement ZeratoR, *Eclipsia*, <https://www.eclipsia.com/fr/events/actualites/infographie-zlan-2019-bilan-et-chiffres-de-l-event-zerator-29398>, consulté le 20/11/2020.
- 🎮 Liste des jeux vidéo les plus vendus, Dans *Wikipédia, l'encyclopédie libre* [en ligne], [https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste\\_des\\_jeux\\_vid%C3%A9o\\_les\\_plus\\_vendus](https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_des_jeux_vid%C3%A9o_les_plus_vendus), consulté le 19/11/2020.
- 🎮 MAÇON, L., 2019, Fortnite atteint les 250 millions de joueurs : qui pourra l'arrêter ?, *Numerama*, <https://www.numerama.com/pop-culture/473562-fortnite-atteint-les-250-millions-de-joueurs-qui-pourra-larreter.html>, consulté le 19/11/2020.
- 🎮 MCALLON, A., 2019, Minecraft has sold 176 million copies in 10 years, *Gamasutra*, [https://gamasutra.com/view/news/342914/Minecraft\\_has\\_sold\\_176\\_million\\_copies\\_in\\_10\\_years.php](https://gamasutra.com/view/news/342914/Minecraft_has_sold_176_million_copies_in_10_years.php), consulté le 19/11/2020.
- 🎮 MORANGE, M., SCHMOLL, C., 2016, *Les outils qualitatifs en géographie : Méthodes et applications*, Armand Colin, 224 p.
- 🎮 PEYRON, D., 2019, Qu'est-ce que l'identité gamer ?. *Émulations : Revue des jeunes chercheuses et chercheurs en sciences sociales*, Presses universitaires de Louvain, DOI : pp.17-31. ffo.14428/emulations.030.02ff. fhal-02301913f.
- 🎮 TEXIER, D., 2014, De l'univers fictionnel à l'espace numérique : La réalité virtuelle, entre la réalité et l'imaginaire ?, dans : Dominique Texier (dir.), *L'enfant connecté*, Toulouse, ERES, DOI : 10.3917/eres.texie.2014.01.0037, pp. 37 - 46.

## TABLE DES FIGURES

Figure 1 : Fréquence de jeu par classe d'âge (Source : Ludespace ; Base : tous les répondants [n=2542])	7
Figure 2 : Fréquence de jeu par vague d'interrogation et par sexe (Source : L'enfance des loisirs ; Base : répondants aux quatre vagues [n = 3900])	8
Figure 3 : Partenaires de jeu par vague d'interrogation et par sexe (Source : L'enfance des loisirs ; Population : répondants aux quatre vagues [n = 3900])	8
Figure 4 : Répartition des réponses de la question : Qui t'as fais découvrir les jeux vidéo ?	13
Figure 5 : Répartition des réponses de la question : Quelle est votre fréquence de jeu sur une semaine	14
Figure 6 : Répartition des réponses de la question : Quel est le jeu vidéo auquel vous jouez le plus ?	14
Figure 7 : Répartition des réponses de la question : A quels autres jeux vidéo joues-tu ?	15
Figure 8 : Répartition des réponses de la question : Quels seraient les objectifs lorsque vous jouez aux jeux vidéo ?	16
Figure 9 : Répartition des réponses de la question : Avez-vous du matériel gamer ?	16
Figure 10 : Répartition des réponses de la question : Jouez-vous à Fortnite pour combattre, construire ou les deux ?	17
Figure 11 : Répartition des 13 enquêtés en France et au Canada (réseau gamer)	18
Figure 12 : Logo Zlan	18
Figure 13 : Répartition des réponses de la question : Jouez-vous à Fortnite pour combattre, construire ou les deux ?	19
Figure 14 : Répartition des réponses de la question : Quel âge avez-vous ?	19
Figure 15 : Répartition des réponses de la question : Jouez-vous avec des amis IRL, des amis IG ou les deux ?	20
Figure 16 : Répartition des réponses de la question : Quelles sont les compétences que les jeux vidéo vous ont apportées ?	21
Figure 17 : Répartition des enquêtés par genre	23
Figure 18 : Répartition des réponses de la question : Quelle est votre année de naissance ?	23
Figure 19 : Répartition des réponses de la question : Êtes-vous étudiant ou salarié à Reims (ou les deux) ?	24
Figure 20 : Répartition du nombre de participants par années d'études	24
Figure 21 : Dans quel quartier de Reims habitez-vous ?	26
Figure 22 : Sur une échelle de 1 à 5 à quelle fréquence jouez-vous aux jeux vidéo ?	27
Figure 23 : Répartition des réponses de la question : Sur quel support jouez-vous le plus (ordinateur, console, téléphone...)	28
Figure 24 : Répartition des réponses de la question : Parmi ces trois propositions, laquelle prime lorsque vous jouez aux jeux vidéo ?	29
Figure 25 : Répartition des réponses de la question : Par l'intermédiaire de qui avez-vous découvert les jeux vidéo ?	29
Figure 26 : Maquettes du futur parc d'attraction "Super Nintendo World" à Osaka (Japon)	33

## TABLE DES TABLEAUX

Tableau 1 : A quel jeu jouez-vous le plus ?	28
---	----

# ANNEXES

## Questionnaire en ligne



Rubrique 1 sur 6

### L'utilisation et la perception des jeux vidéo

Dans le cadre d'un de nos cours de Master Géopolitique, nous effectuons une recherche sur l'utilisation et la perception des jeux vidéo des étudiants.

Nous tenons à vous rappeler que ce questionnaire est anonyme. Vous disposez aussi d'un droit d'accès et de rectification à vos données personnelles en vertu des articles 34 et 35 du Ch. 5 de la « Loi relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés » (n°78-17 du 06/01/1978), en utilisant une de ces adresses e-mail : [dylan.pottier@etudiant.univ-reims.fr](mailto:dylan.pottier@etudiant.univ-reims.fr), [alexis.parmontier@etudiant.univ-reims.fr](mailto:alexis.parmontier@etudiant.univ-reims.fr)

Rubrique 2 sur 6

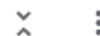
### Pratique des jeux vidéo

Description (facultative)

Jouez-vous aux jeux vidéo ? (Sachant que lorsque nous parlons de jeux-vidéos cela va du simple jeu mobile, au jeu sur console, en passant par les jeux PC) \*

- Oui
- Non

## Pratique des jeux vidéo



Description (facultative)

Sur une échelle de 1 à 5, à quelle fréquence jouez-vous aux jeux vidéo ? \*

	1	2	3	4	5	
Très peu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beaucoup

À quels jeux vidéo jouez-vous le plus (si vous pouvez nous en citer 3 principaux ?) \*

Réponse longue

---



Sur quel support jouez-vous LE PLUS (ordinateur, console, téléphone...) \*

- Console
- Ordinateur
- Téléphone
- Autre...

Jouez-vous seul ou en groupe la plupart du temps ? \*

- Seul
- Groupe

Si vous jouez en groupe, en général, est-ce avec des personnes connues par l'intermédiaire des jeux OU avec des personnes que vous connaissiez déjà ?

- Personnes issues des jeux
- Personnes déjà connues

Parmi ces trois propositions, laquelle prime lorsque vous jouez aux jeux vidéo ? \*

- Détente
- Evasion (échapper au tumulte de la vie)
- Fabrication de liens amicaux

Par l'intermédiaire de qui ou de quoi avez-vous découvert les jeux vidéo EN PREMIER ? \*

- Famille
- Amis
- Vidéo
- Autre...

Pensez-vous que cela a une influence sur votre vie sociale ? (réseau d'ami(e)s, relations amoureuses etc.) ? Si vous pouviez développer votre réponse ce serait parfait ! \*

Réponse longue

.....

Rubrique 4 sur 6

## Informations générales



Description (facultative)

Vous êtes un(e) \*

- Homme
- Femme
- Autre...

Votre ANNEE de naissance \*

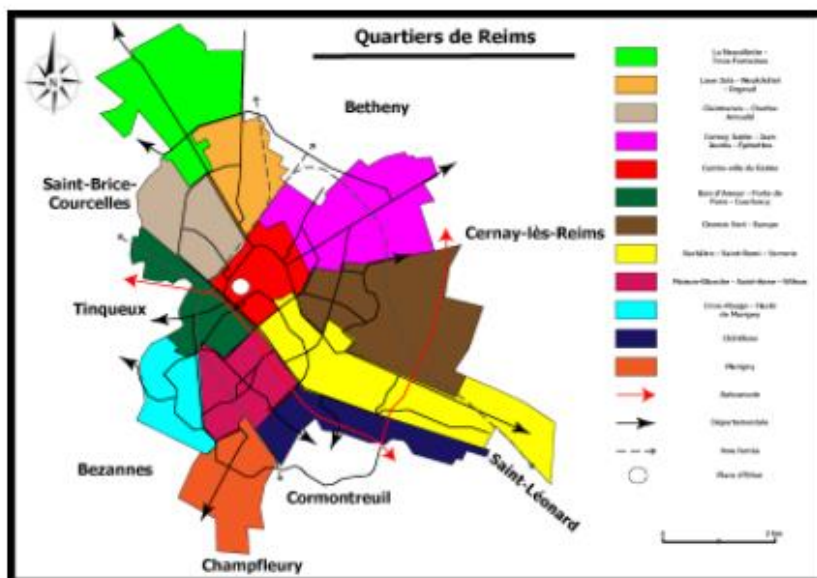
Réponse courte

.....

Êtes-vous étudiant ou salarié à Reims (ou les deux) ? \*

- Etudiant
- Salarié
- Les deux
- Aucun des deux

Dans quel quartier de Reims habitez-vous ? \*



- Quartier La Neuville - Trois-Fontaines
- Quartier Laon Zola - Neuchâtel - Orgeval
- Quartier Clairmarais - Charles Arnould
- Quartier Cerney Jamin - Jean Jaurès - Épinettes
- Quartier Centre-Ville de Reims
- Quartier Bois d'Amour - Porte de Paris - Courlancy
- Quartier Chemin Vert - Europe
- Quartier Barbâtre - Saint-Remi - Verrerie
- Quartier Maison-Blanche - Saint-Anne - Wilson
- Quartier Croix-Rouge - Hauts de Murigny
- Quartier Châtillons
- Quartier Murigny

- Autre ville / village proche de Reims
- Je n'habite pas à Reims / proche de Reims

A quel niveau de formation en êtes-vous ?

- Bac +1
- Bac +2
- Bac +3
- Bac +4
- Bac +5
- Plus

Après la section 4 Passer à la section suivante

Rubrique 5 sur 6

## Vos impressions

Description (facultative)

Le questionnaire est terminé. Avez-vous des suggestions à nous faire part vis-à-vis de ce dernier ?

Réponse longue

Rubrique 6 sur 6

## Remerciements

Description (facultative)

Votre participation à ce questionnaire sera prise en compte une fois appuyé sur le bouton "Envoyer" en dessous. Nous vous remercions pour vos réponses et le temps que vous avez accordé à notre étude. En vous souhaitant une agréable journée !





## Questionnaire enfant

# L'utilisation et la perception des jeux-vidéos à travers Fortnite et Minecraft

Bonjour Monsieur et Madame, je vous remercie de l'intérêt que vous portez à notre travail et de nous laisser interroger votre enfant. Les réponses à ce questionnaire nous seront très utiles !

Si possible, Monsieur, Madame, pourriez-vous rester à côté de votre enfant pour l'aider, si jamais, à répondre aux questions qu'il ne comprendrait pas au premier abord. Normalement ça devrait aller mais je vous le signale par précaution.

1. Dans quel collège es-tu ?
2. En quelle classe es-tu ?
3. Quel âge as-tu ?
4. Qui t'as fait découvrir les jeux-vidéos ? C'est peut-être ta famille, tes amis ?
5. Tu joues aux jeux-vidéos tous les combien de temps ? Est-ce que c'est tous les jours, une fois par semaine, ou tout simplement quand tu en as envie ?
6. Combien de temps tu peux jouer aux jeux-vidéos à peu près par jour ?
7. Est-ce que tes parents te donnent-ils un temps limité pour jouer ?
8. Joues-tu plus ou autant, durant les vacances que quand tu es à l'école ?
9. Est-ce que tu connais des jeux « éducatifs », c'est-à-dire des jeux-vidéos qui t'apprennent des choses en te posant des questions par exemple ? Si tu en connais, pourrais-tu m'en donner si possible ?
10. Est-ce que tu joues à ces jeux-vidéos « éducatifs » souvent ? Si tu pouvais me dire pourquoi si possible, tes parents t'y obligent ou alors tu en as juste envie ?
11. Si je te demandais un jeu-vidéo auquel tu joues le plus, tu me dirais quoi ?
12. Et sinon, à quels autres jeux-vidéos joues-tu ?

13. Tu joues sur quel support la plupart du temps ? Sur un ordinateur, ta console, ton téléphone, ta switch... ?

14. Tu joues seul ou en groupe ? Qu'est-ce que tu préfères ?

15. Si tu joues en groupe, est-ce que c'est avec des gens que tu connais ou avec des inconnus ? Et toi, tu préfères quoi, jouer tout seul ou en groupe ?

16. Si tu joues en groupe et avec des personnes que tu ne connais pas, est-ce que tu t'es fait de nouveaux amis grâce aux jeux ?

17. Quand tu joues aux jeux-vidéos, tu le fais pour quoi ? Te détendre, être avec tes amis...)

18. Est-ce que tu as déjà entendu le mot « gamer » ? Si oui, qu'est-ce que c'est selon toi ?

19. Si tu connais ce mot, est-ce que tu te considères comme gamer ? Tu as du matériel de gamer (genre un ordinateur, une chaise (comme celle sur la photo), un casque avec un micro ou d'autres choses) ?



20. Est-ce que tu crois que les jeux-vidéos sont bons pour la santé ou encore qu'ils te rendent heureux ?

21. Est-ce que ta famille joue aux jeux-vidéos avec toi ? Si oui, qui ? Ta maman, ton papa, tes frères ou sœurs si tu en as ?

22. Joues-tu ou as-tu déjà joué au jeu-vidéo Minecraft ?
23. Si tu y as déjà joué, comment tu l'as découvert ?
24. Est-ce que tu aimes bien ce jeu ?
25. Combien de temps à peu près tu peux y jouer ?
26. Est-ce que tu joues en ligne ou en version solo ?
27. Est-ce que tu joues à ce jeu pour construire, combattre, pour faire les deux ou faire d'autres choses ?
28. Joues-tu ou as-tu déjà joué au jeu-vidéo Fortnite ?
29. Si tu y as déjà joué, comment tu l'as découvert ?
30. Est-ce que tu aimes bien ce jeu ?
31. Combien de temps à peu près tu peux y jouer ?
32. Est-ce que tu joues en ligne ou en version solo ?
33. Est-ce que tu joues à ce jeu pour construire, combattre, pour faire les deux ou faire d'autres choses ?
34. Pour terminer, je voudrais te demander comment tu as trouvé ces questions. Elle était facile à répondre pour toi ? Est-ce que c'était trop long ? Est-ce que ça t'a intéressé de parler des jeux-vidéos ?

Je vous remercie du temps que vous aurez passé à répondre à ces questions dans les conditions sanitaires actuelles. Je vous souhaite une agréable journée.

Parmentier Alexis et Pottier Dylan



## Question gamer

# L'utilisation et la perception des jeux-vidéos à travers Minecraft (et Fortnite)

Bonjour, je vous remercie de l'intérêt que vous portez à notre travail et de nous laisser vous interroger. Les réponses à ce questionnaire nous seront très utiles !

Aucunes connaissances n'est nécessaire pour répondre à ce questionnaire, ce sont des questions assez simples pour la plupart.

1. Dans quelle région (et ville si vous souhaitez la communiquer) habitez-vous ?
2. Êtes-vous en études actuellement ? Si oui, ou si vous en avez fait, pourriez-vous nous dire votre parcours ?
3. Avez-vous un travail / avez-vous des stages ? Si oui pourriez-vous nous dire dans quelle branche ?
4. A quelle fréquence jouez-vous aux jeux-vidéos ? Est-ce tous les jours, une fois par semaine ou tout simplement quand vous en avez envie par exemple ?
5. A quels jeux-vidéos jouez-vous le plus ? A noter que lorsque nous parlons de jeux-vidéos cela va être du simple jeu mobile à un jeu sur console en passant par les jeux PC.
6. Sur quel support jouez-vous la plupart du temps (ordinateur, console, téléphone...) ? Pourquoi choisir ce support principalement, est-ce vis-à-vis de la qualité de l'environnement de jeux, des performances, des opportunités ou tout simplement car vous n'avez pas accès à d'autres supports ?
7. Jouez-vous seul ou en groupe la plupart du temps (si vous pouviez donner des exemples) ? Que préférez-vous ?

8. Lorsque vous jouez en groupe, est-ce systématiquement avec des gens que vous connaissez (à savoir des personnes issues de ce que nous qualifierons ici, de la vie réelle) ou avec des inconnus (à savoir des personnes issues de ce que nous qualifierons ici, de la vie IG) ? Que préférez-vous ?
9. Quel est l'objectif lorsque vous jouez aux jeux-vidéos (détente, évasion, relations entre amis...) ?
10. Pensez-vous que les jeux-vidéos vous ont apportés des compétences dans votre vie professionnelle et/ou étudiante (vocabulaire enrichi, réflexes, informatique...) ?
11. Pour vous, les jeux-vidéos sont-ils positifs pour notre bon-vivre et/ou notre santé ?  
Donnez des exemples si possibles.
12. Pensez-vous arrêter définitivement de jouer un jour ?
13. Jouez-vous ou avez-vous joué au jeu-vidéo Minecraft ?
14. Le jeu-vidéo Minecraft vous a-t-il apporté, dans votre vie professionnelle et/ou étudiante, des compétences particulières ?
15. Quel âge avez-vous et pourriez-vous nous dire depuis quel âge vous jouez aux jeux-vidéos approximativement ?
16. Comment avez-vous découvert les jeux-vidéos ? Votre pratique des jeux-vidéos (types, fréquence etc.) a-t-elle changé depuis ?
17. Pensez-vous que cela a une influence sur votre vie sociale (réseau d'ami(e)s, relations amoureuses, etc.) ?
18. Comment votre entourage (famille, ami(e)s non gamers, collègues de travail/classe) perçoit-il votre engouement pour les jeux-vidéos ? Cela a-t-il changé dans le temps (enfance / adolescence / âge adulte) ?
19. Pour terminer, nous voudrions savoir comment vous avez trouvé ces questions. Etaient-elles faciles à répondre ? Etaient-elles trop longues ? Le sujet vous a-t-il intéressé ?

Nous vous remercions du temps que vous aurez passé à répondre à ces questions dans les conditions sanitaires actuelles. Nous vous souhaitons une agréable journée.

**Parmentier Alexis et Pottier Dylan, étudiants en Master Géopolitique.**



## **Autorisations parentales**

**Autorisation d'entretien sur l'utilisation et la perception des jeux-vidéos à  
travers Fortnite et Minecraft :**

Je soussigné(e),

Mme ~~M~~ ..... ERVÉ Saphie .....

autorise mon enfant ..... ERVÉ Tristan ..... à être interrogé par M. POTTIER Dylan et M. PARMENTIER Alexis étudiant en Master Géopolitique

Fait à :

Le : 12 11 2020

Signature :

*Saphie*  
*ERVÉ*



**Autorisation d'entretien sur l'utilisation et la perception des jeux-vidéos à  
travers Fortnite et Minecraft :**

Je soussigné(e),

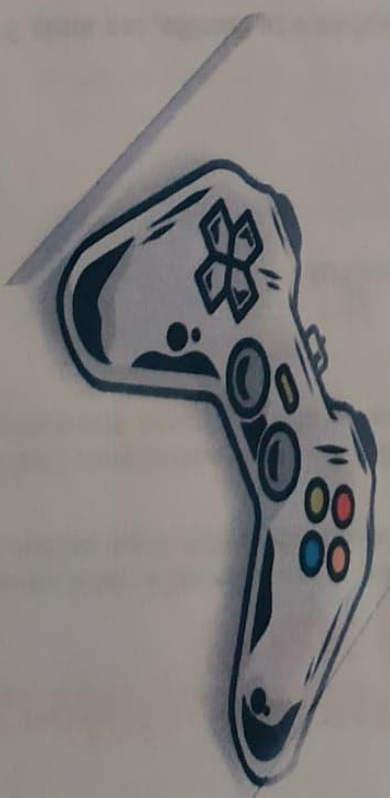
Mme/M. GUERRIER Sandrine.....

autorise mon enfant GUERRIER Florian à être interrogé par M. POTTIER Dylan et M. PARMENTIER Alexis étudiant en Master  
Géopolitique

Fait à : Neuville /5 veuve

Le : 12-11-2020

Signature :





**Autorisation d'entretien sur l'utilisation et la perception des jeux-vidéos à  
travers Fortnite et Minecraft :**

Je soussigné(e),

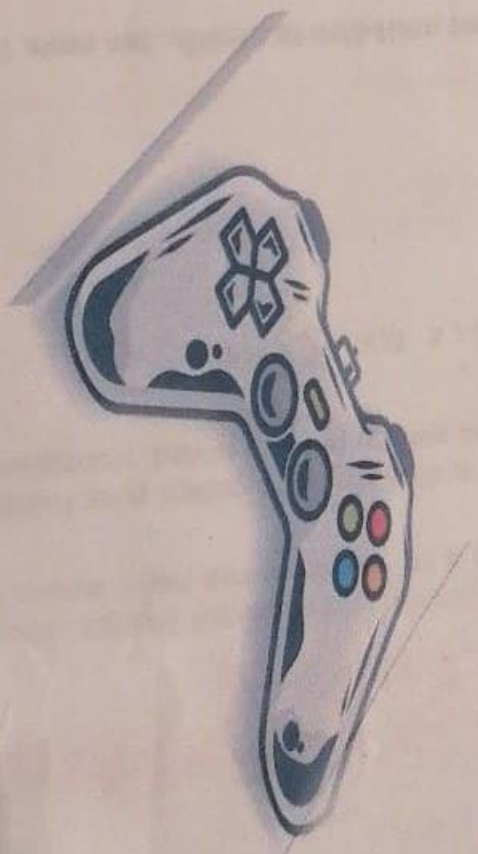
Mme/M. Pruvost.....

autorise mon enfant Nolan..... à être interrogé par M. POTTIER Dylan et M. PARMENTIER Alexis étudiant en Master  
Géopolitique

Fait à : Nouville Sylvane

Le : 14.11.2020

Signature :



**Autorisation d'entretien sur l'utilisation et la perception des jeux-vidéos à  
travers Fortnite et Minecraft :**

Je soussigné(e),

Mme/M. ~~Heissler~~.....

autorise <sup>mes</sup> ~~mon~~ enfant ~~Heissler~~ ~~Lukas~~..... à être interrogé par M. POTTIER Dylan et M. PARMENTIER Alexis étudiant en Master  
Géopolitique Heissler Enzo

Fait à : Paris

Le : 06/11/20

Signature :



**Autorisation d'entretien sur l'utilisation et la perception des jeux-vidéos à  
travers Fortnite et Minecraft :**

Je soussigné(e),

Mme/M. COURTAYON Valérie.....

autorise mon enfant Hugo LAURE COURTAYON à être interrogé par M. POTTIER Dylan et M. PARMENTIER Alexis étudiant en Master  
Géopolitique

Fait à : Narbon

Le : 12/11/20

Signature :

