



HAL
open science

Des jeux vidéo et des adolescents : à quoi jouent les jeunes filles et garçons des collèges et lycées ?

Fanny Lignon

► **To cite this version:**

Fanny Lignon. Des jeux vidéo et des adolescents : à quoi jouent les jeunes filles et garçons des collèges et lycées ?. Le Temps des médias. Revue d'histoire, 2014, pp.143 à 160. hal-00926020

HAL Id: hal-00926020

<https://hal.science/hal-00926020v1>

Submitted on 9 Jan 2014

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Fanny Lignon

Maître de conférences

Etudes cinématographiques et audiovisuelles

Université Lyon 1

Laboratoire ARIAS (CNRS / Paris 3 / ENS)

E-mail : fanny.lignon@univ-lyon1.fr

LIGNON Fanny, « Des jeux vidéo et des adolescents. A quoi jouent les jeunes filles et garçons des collèges et lycées ? », *Le temps des médias*, janvier 2014, p. 143 à 160.

DES JEUX VIDEO ET DES ADOLESCENTS A quoi jouent les jeunes filles et garçons des collèges et lycées ?

L'histoire des jeux vidéo est déjà ancienne. Si la date de leur naissance se discute, les spécialistes s'accordent pour considérer que tout a commencé dans les années 1950-1960 aux Etats-Unis. Cette histoire, aussi, s'écrit, et ce depuis quelque années déjà. En France, Alexis Blanchet¹ a été un des premiers à l'envisager sous un angle scientifique. Il distingue quatre époques et une préhistoire, qu'il fait démarrer en 1962, et qui correspond aux années où le secteur n'était pas encore constitué en économie à caractère marchand (époque dite « des jeux vidéo universitaires »). Il propose, pour la suite, la périodisation suivante :

1971-1983 : l'âge d'or américain

1983-1994 : l'ère des Nintendokids

1994-2001 : l'ère des géants de l'électronique grand public

2002-2013 : l'ère des nouveaux modèles

Le titre exact du livre d'Alexis Blanchet est *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeux vidéo, une histoire culturelle et économique*. Nous le précisons, car il nous paraît important de resituer la segmentation qu'il propose. De fait, si nous nous attachons au même objet, nos visées - puisque nous souhaitons interroger l'histoire des jeux vidéo sous l'angle du genre - diffèrent.

Trois axes, dans cette optique, nous paraissent devoir être explorés. L'histoire de celles et ceux qui produisent les jeux vidéo, l'histoire de celles et ceux qui les utilisent, l'histoire des représentations masculines et féminines qu'ils mettent en scène.

La croyance populaire veut que les jeux vidéo soient conçus par et pour des hommes.² Cette assertion doit être interrogée et modulée, quand bien même les données, notamment pour les périodes les plus anciennes, sont difficiles d'accès. Si on sait que les inventeurs du jeu vidéo (période "préhistorique") sont des hommes, si on sait que l'industrie vidéoludique s'est essentiellement développée grâce à des hommes, on sait aussi que l'entreprise Atari (période 1971-1983) comptait

¹ MCF en Sciences de l'Information et de la Communication à l'Université Paris 3 (EA IRCAV), Alexis Blanchet est l'auteur de nombreux articles sur les jeux vidéo et de deux ouvrages de référence sur le sujet : *Des pixels à Hollywood*, éd. Pix'n Love, 2010 et *Les jeux vidéo au cinéma*, éd. Armand Colin, 2012.

² Jacques Henno, *Les jeux vidéo*, coll. Idées reçues, éd. Le cavalier bleu, 2002.

dans ses rangs beaucoup de femmes. Si on connaît le nom de créateurs qui ont marqué l'histoire du jeu vidéo (John et Adrian Carmack, Will Wright, Toby Gard, Jonathan Blow...), on connaît aussi le nom de quelques créatrices, comme par exemple Roberta Williams³ (*Mystery House*, *King's Quest*) ou Jane Jensen⁴ (*Gabriel Knight*). Si on constate aujourd'hui que la production se féminise, il ne faut pas pour autant faire l'impasse sur les modalités de cette féminisation.⁵ Lorsque Jane Austen déclare dans une interview⁶ que les créatifs reflètent l'audience des jeux qu'ils produisent, il convient de prendre ses propos à bras le corps. Les femmes, aujourd'hui, hier, avant-hier n'ont-elles été ou ne sont-elles sollicitées que lorsqu'il s'agit de développer des jeux destinés aux filles ? A-t-on affaire à une forme d'essentialisme moderne où les hommes aussi seraient condamnés à ne travailler que sur des jeux destinés aux garçons ? Quid de la mixité de l'industrie vidéoludique, selon les périodes, les ères culturelles, les pays, les entreprises, les professions, les jeux ? L'histoire, ici, on le voit, est à construire.

Le deuxième axe qui nous paraît devoir être étudié est celui du public qui joue aux jeux vidéo. Au départ, joueurs et créateurs sont un seul et même groupe. Très rapidement cependant se créent deux ensembles distincts⁷. Pour peu que l'on s'intéresse aux différences filles/garçons, il apparaît nécessaire de diviser en deux la période qu'Alexis Blanchet a nommé « l'âge d'or américain ». Le temps des salles d'arcade est en effet essentiellement masculin. Le jeu vidéo commence à se féminiser en 1977, lorsque les consoles arrivent et investissent l'espace domestique. Le matériel publicitaire de l'époque est un bon indice de ce phénomène.⁸ Les garçons toutefois continuent de constituer le gros des troupes. Le cliché de l'adolescent technophile et boutonneux passionné de jeux vidéo est dans tous les esprits. En 1999, D. Pasquier et J. Jouët publient, dans la revue *Réseaux*, les résultats de leur enquête sur les jeunes de 6 à 17 ans et la culture de l'écran.⁹ Les chiffres sont éloquentes. Qu'il s'agisse de l'équipement en consoles de jeux, de la fréquence ou du temps de pratique, les garçons arrivent largement en tête.¹⁰ A la fin de leur étude, les auteurs écrivent : « L'usage des écrans digitaux accuse des écarts importants entre filles et garçons ». Aujourd'hui, on entend beaucoup dire que les filles et les femmes jouent de plus en plus aux jeux vidéo. Les chiffres publiés sur le web oscillent entre 33 %¹¹ et 50 %¹². Il convient donc, à nouveau, d'être précis et nuancé, et de prendre en compte, si on veut écrire cette histoire, toute une série de paramètres : plate-forme de jeu, temps de jeu, fréquence et durée des temps de jeu, âge et sexe du joueur, type de jeu, etc.

Troisième et dernier axe : les jeux eux-mêmes. Du récit à sa mise en images et en sons, du *game design*¹³ au *gameplay*¹⁴, tout, dans un jeu vidéo, peut être considéré du point de vue du genre.

³ *Mystery House* (Sierra On-Line, 1980), *King's Quest I à VII* (Sierra On-Line, 1984 à 1994).

⁴ *Gabriel Knight : The Sins of the Fathers* (Sierra On-Line, 1993), *Gabriel Knight : The Beast Within* (Sierra On-Line, 1995), *Gabriel Knight : Blood of the Sacred* (Sierra On-Line, 1999).

⁵ Reynald François, « Rencontre avec Jane Jensen », *Les Cahiers du jeu vidéo : Girl Power*, février 2011.

⁶ Frédéric Lepont, « We can do it ! », *Les Cahiers du jeu vidéo : Girl Power*, février 2011.

⁷ Ce qui ne les empêche pas d'entrer de temps à autre en intersection, les joueurs intervenant parfois dans les programmes (création de patches par exemple) et les créateurs étant aussi, évidemment, des joueurs.

⁸ Mathieu Tricot, *Philosophie des jeux vidéo*, éd. Zones, 2011, p. 157 à 183.

⁹ Pasquier Dominique et Jouët Josiane, « Les jeunes et la culture de l'écran, enquête nationale auprès des 6-17 ans », *Réseaux*, n°92-93, 1999.

¹⁰ Equipement en console de jeux : garçons : 66 %, filles 47 %. Pratique journalière : garçons : 34 %, filles : 18 %. Temps de pratique supérieur à deux heures d'affilée : garçons : 30 %, filles : 11 %.

¹¹ PressMyWeb. <http://www.pressmyweb.com/geek-nouvelles-technologies/femme-joueuse> [Page consultée le 13 avril 2013].

¹² Syndicat National du Jeu Vidéo. <http://www.snjv.org/fr/industrie-francaise-jeu-video/sociologie-joueurs.html> [Page consultée le 13 avril 2013].

¹³ Selon Sébastien Genvo, « Lors de son travail de conception, le game designer doit alors être capable de rendre compte de ce qui incite au jeu afin de créer des mécanismes ludiques attrayants, et c'est en cela que réside l'art du game design. » (« Transmédialité de la narration vidéoludique : quels outils d'analyse ? », *Comparaison*, Peter Lang, 2005, p. 103-112).

Un an après *Pac Man*¹⁵ (c'est nous qui soulignons) est arrivé *Ms Pac Man*¹⁶. Le jeu est identique. Seule différence entre le héros et l'héroïne, deux pixels censés figurer le nœud qu'arbore la demoiselle dans les cheveux. Très vite, les créatifs ont éprouvé le besoin de sexuer les protagonistes. Cette tendance s'est amplifiée de façon exponentielle à la fin des années 80 quand les ordinateurs sont devenus capables de représenter les corps humains de façon convaincante. Le pourcentage de femmes évoluant dans les jeux a alors augmenté, sans jamais cependant dépasser celui des hommes. Les statuts, également, ont évolué. Des personnages principaux féminins et charismatiques ont vu le jour. Citons pour exemple Samus Aran¹⁷, dont l'armure est à ce point couvrante qu'on ne découvre qu'à la fin du jeu qu'il s'agit d'une femme, Lara Croft¹⁸, dont l'agilité n'a rien à envier à Indiana Jones mais qui simultanément ressemble à une poupée Barbie, Nariko¹⁹, qui a commis l'erreur de s'emparer d'une gigantesque épée toute à la fois puissante et maudite, Chell²⁰, que l'on ne voit jamais car le jeu est en caméra subjective, ou encore Bayonetta²¹, une sorcière, armée de quatre pistolets, vêtue de ses seuls cheveux et qui aime les sucettes. Autant de protagonistes qui se construisent autour et à partir d'ambiguïtés et de stéréotypes de genre (notamment le diptyque femme sujet/femme objet) et dont le but est d'attirer non seulement les joueurs mais aussi les joueuses²². D'autres stratégies commerciales se déploient en parallèle qui s'efforcent de capter le public féminin, de 7 à 77 ans. On retrouve aujourd'hui, dans l'offre vidéoludique destinée aux plus jeunes, la segmentation filles garçons présente dans les jouets (*Léa passion maîtresse d'école*²³, *My Hero Pompier*²⁴...) ²⁵. Pour les un peu moins jeunes, les studios développent des *casual games*²⁶, des jeux de danse et de *fitness*. Les consoles également, de la Game Boy (1989) à la Nintendo DS (2004) - qui rappelons-le était disponible en rose - suivent cette tendance marketing.

Le média jeu vidéo n'est bien évidemment pas le seul à véhiculer des stéréotypes de genre. Spots publicitaires, clips vidéo, photos de mode, pour ne citer que quelques exemples, ne sont pas en reste²⁷. D'où une première question : les jeux vidéo véhiculent-ils les mêmes stéréotypes que les autres médias ou des stéréotypes différents, spécifiques ? Une deuxième : la posture de "spect-acteur"²⁸ induit-elle des changements et lesquels ? Une troisième : dans quelle mesure l'exposition répétée à certains modèles, tant féminins que masculins, est-elle structurante ? Nous n'avons certes pas, dans l'article qui suit, la prétention d'apporter une réponse circonstanciée à toutes ces questions, qui sont du ressort des historiens des médias, des sémiologues, des psychologues. Ce que nous souhaitons, c'est

¹⁴ Selon Alexis Blanchet, « Le *gameplay* pourrait se définir comme l'agencement des règles imposées par le jeu et les possibilités d'appropriation de ces règles par le joueur. Il englobe les notions de manipulation des objets virtuels et de l'avatar incarné, la navigation au cœur des univers vidéoludiques, les échanges avec la machine ou les autres joueurs, et enfin le plaisir de l'expérience du jeu dans les sensations produites et les possibilités de maîtrise et de virtuosité offertes au joueur. » (Blanchet Alexis, *Des pixels à Hollywood*, éd. Pix'n Love, 2010, p. 444).

¹⁵ *Pac Man*, Namco, Midway, 1980.

¹⁶ *Ms Mac*, Man, Namco, Midway, 1981.

¹⁷ *Metroïd*, Nintendo, 1986. (Premier épisode de la série).

¹⁸ *Tomb Raider*, Core Design, Eidos Interactive, 1996. (Premier épisode de la série).

¹⁹ *Heavenly Sword*, Ninja Theory et Sony Computer Entertainment, 2007.

²⁰ *Portal*, Valve Software et Microsoft Game Studio, 2007

²¹ *Bayonetta*, Platinum Games et Sega, 2009

²² Les personnages masculins ne sont par ailleurs pas mieux lotis, généralement cantonnés à jouer, selon l'expression de Stephen Kline, les « masculinités militarisées » (Kline S., Dyer-Witthof N., De Peuter G., 2003, *Digital Play*, Montreal & Kingston, McGill-Queen's University Press).

²³ *Léa passion maîtresse d'école*, Magic Pockets, Ubisoft, 2008.

²⁴ *My Hero Pompier*, Mad Monkey Studio, Game Life, 2008.

²⁵ Sur ce sujet, le lecteur pourra consulter les travaux de Mona Zegaj et notamment son article « La mise en scène de la différence des sexes dans les jouets et leurs espaces de commercialisation » (*Les Cahiers du genre*, n°49, 2010, p. 35-54).

²⁶ Jeu vidéo destiné aux joueurs occasionnels

²⁷ Pour s'en convaincre, le lecteur pourra parcourir le rapport public, certes un peu ancien mais toujours d'actualité, *L'image des femmes dans la publicité* (Secrétariat d'Etat aux droits des femmes et à la formation professionnelle, éd. La documentation française, 2001).

²⁸ J'emprunte ce terme à Jean-Louis Weissberg, MCF en sciences de l'information et de la communication, Université Paris XIII, Laboratoire Paragraphe.

rendre ce travail possible. L'étude que nous allons proposer est consacrée aux adolescent-e-s. Parce qu'ils sont gros consommateurs de jeux vidéo²⁹, parce qu'ils sont "en construction", parce qu'il nous semble indispensable de connaître ce qui les séduit si l'on veut tenter de comprendre les rapports filles/garçons, femmes/hommes dans le monde d'aujourd'hui.

Poursuivant la même logique, nous avons fait le choix de nous concentrer sur deux des trois axes que nous avons identifiés (les joueurs-euses et les jeux), excluant provisoirement le troisième (les créateurs-trices) qui procède d'une relation de communication moins directe, moins immédiate.

Dans cet esprit, Mehdi Derfoufi³⁰ et moi-même avons mis en place une enquête³¹, dont l'objectif était double. Fournir aux chercheurs une photographie précise du vécu vidéoludique des élèves filles et garçons de 13 à 19 ans. Permettre l'identification raisonnée des jeux qu'ils et elles utilisent.

Un panel représentatif de 11 établissements de la région Rhône-Alpes situés en banlieue, milieu rural et milieu urbain a été constitué par une équipe de spécialistes³². Ont été sélectionnés 4 collèges, 3 lycées d'enseignement général, 3 lycées professionnels et 11 classes : 2 cinquièmes, 1 quatrième, 1 troisième, 3 secondes, 4 terminales. En tout, ce sont 205 questionnaires³³ qui ont été renseignés par 96 garçons et 109 filles. La passation s'est déroulée à l'automne 2010.

Après un bref exposé des principaux résultats de la première partie de l'enquête, nous présenterons et commenterons nos autres résultats, qui concernent les jeux fréquentés par les jeunes.

1. Vécu vidéoludique des élèves filles et garçons de 13 à 19 ans

L'enquête confirme la popularité des loisirs vidéoludiques auprès des jeunes. 67,1 % des élèves que nous avons interrogés se déclarent joueurs, 24,8 % se déclarent ex-joueurs. Les filles jouent globalement moins que les garçons (53,2 % contre 82,3 %) et arrêtent de jouer plus tôt qu'eux, le nombre de pratiquants des deux sexes diminuant avec l'âge.

Les périodes consacrées au jeu diffèrent selon le sexe. 36,5 % des garçons disent jouer tous les jours contre 7,3 % des filles. Ces dernières cependant, si elles semblent relativement respectueuses des périodes traditionnellement consacrées à l'étude, se rattrapent pendant leurs temps de congé. Les gros joueurs (plus de 3h par jour) se recrutent néanmoins principalement dans les rangs des garçons (G : 20,8 % ; F : 7,3 %).

Filles et garçons, quel que soit leur âge, ne privilégient pas, lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo, les mêmes partenaires. Par ordre de préférence, les garçons jouent avec des ami-e-s, seuls, avec leurs frères et sœurs, avec leurs parents, tandis que les filles jouent avec leurs frères et sœurs, avec leurs ami-e-s, seules, avec leurs parents.

Si les parents arrivent bons derniers de la liste, ils sont cependant présents, surtout auprès des filles. Celles-ci semblent pratiquer ce loisir de préférence au sein de la sphère familiale et paraissent apprécier la convivialité. Les garçons, quant à eux, semblent davantage à la recherche de partenaires extérieurs.

²⁹ Si les adolescents sont de gros consommateurs de jeux vidéo, il n'en reste pas moins que l'âge moyen du joueur est aujourd'hui de 35 ans. (Source : Syndicat National du Jeu Vidéo. <http://www.snjv.org/fr/industrie-francaise-jeu-video/sociologie-joueurs.html>) [Page consultée le 13 avril 2013]

³⁰ Mehdi Derfoufi, ATER sciences de l'information et de la communication, Université Lyon 1 - ESPE.

³¹ Recherche *Les enjeux socio-éducatifs de la mixité au quotidien en milieu scolaire : Pratiques genrées et violences entre pairs*. Financement Agence Nationale de la Recherche, projet ANR-09-ENFT-006, 2009-2013. Coordination : Patricia Mercader, PU, CRPPC (EA 653), Annie Léchenet, MCF, Triangle (UMR 5206).

³² Patricia Mercader (PU, psychologie sociale, université Lumière Lyon 2), Jean-Pierre Durif-Varembont (MCF HDR, psychologie, université Lumière Lyon 2), Rommel Mendès-Leite (MCF, psychologie, université Lumière Lyon 2), Annie Léchenet (MCF, philosophie, université Claude Bernard Lyon 1 - IUFM), Marie-Carmen Garcia (MCF, sociologie, université Lumière Lyon 2).

³³ Le fac-similé du questionnaire distribué aux élèves figure en annexe à cet article.

2. Identification raisonnée des jeux utilisés par les adolescents filles et garçons

2.1 Types de jeux

Avant toute chose, il nous est apparu indispensable d'identifier les types de jeux³⁴ fréquentés par les filles et les garçons. Trois sous-ensembles sont apparus de façon très nette.

TYPES DE JEUX	POURCENTAGE CITATIONS FILLES	POURCENTAGE CITATIONS GARCONS
Aventure action	38,64 %	65,65 %
Jeux de combat	31,28 %	56,27 %
Jeux de tir	10,12 %	56,27 %
Jeux de rôles	11,96 %	30,22 %
Jeux d'infiltration	9,20 %	28,13 %
Jeux de stratégie	8,28 %	20,84 %

Types de jeux plébiscités par une majorité significative de garçons

TYPES DE JEUX	POURCENTAGE CITATIONS FILLES	POURCENTAGE CITATIONS GARCONS
Jeux de danse	23,00 %	2,08 %
Jeux musicaux	23,00 %	3,13 %
Jeux de gestion	22,08 %	8,34 %
Jeux classiques	18,40 %	4,17 %
Jeux de plates-formes	12,88 %	7,29 %
Puzzle game	4,60 %	00 %

Types de jeux plébiscités par une majorité significative de filles

TYPES DE JEUX	POURCENTAGE CITATIONS FILLES	POURCENTAGE CITATIONS GARCONS
Jeux de sports	57,04 %	55,27 %
Jeux de voitures	52,44 %	63,56 %
Jeux d'aventure	34,04 %	34,39 %
Simulateurs de vol	4,60 %	5,21 %

Types de jeux plébiscités simultanément par les filles et les garçons

³⁴ Sur la question des types de jeux. Lignon F., « Analyse vidéoludique et stéréotypes de sexe » in *Stéréotypes de sexe en contexte scolaire*, Morin C. et Salle M. dir., éd. L'Harmattan, 2013.

Si les items figurant dans les sous-ensembles "jeux de garçons" et "jeux de filles" ne sont guère surprenants (jeux de bagarre *versus* jeux domestiques et conviviaux), ceux qui figurent dans le sous-ensemble "jeux mixtes" le sont bien davantage. Qui aurait pu penser que les jeux de voitures (courses, rallyes...) et les jeux de sport (basket, football...) recevraient presque autant de suffrages de la part des filles que de la part des garçons ? Ces mêmes jeux de sport arrivent d'ailleurs en tête des jeux que préfèrent les filles, alors qu'ils ne sont qu'en quatrième position dans le classement des garçons. Les jeux de voitures, quant à eux, sont nommés en second par les deux sexes. Le cas des jeux d'aventure, dont les thématiques, d'une certaine façon, s'inscrivent dans la lignée des pages mixtes des catalogues de jouets, est moins étonnant. Les simulateurs de vol enfin, s'ils restent l'apanage d'un petit nombre d'individus, se révèlent également résolument mixtes.

Autre remarque, d'ordre plus général. On constate, lorsqu'on embrasse l'ensemble des chiffres du regard, que les filles ont une pratique plus étendue et plus variée que les garçons. Sur les 17 types de jeux cités, 10 filles et plus jouent à 15 types de jeux différents quand le même nombre de garçons ne joue qu'à 9 types de jeux différents. Les garçons donc, dans leurs choix ludiques, se montrent moins éclectiques et plus extrêmes que les filles et évoluent dans un champ des possibles plus restreint. Les jeux qu'ils citent en bout de liste recueillent d'ailleurs bien moins de suffrages que ceux cités dans les mêmes conditions par les filles, qui ne descendent pas en dessous de 4,6 %. Peut-être faut-il voir là une extension du principe qui autorise les filles à s'emparer de certains objets masculins mais interdit aux garçons de faire de même avec les objets féminins et/ou l'expression d'une forme de compulsivité caractéristique de l'affirmation d'une certaine masculinité. Notons cependant les 2,08 % de jeunes gens qui déclarent apprécier fortement les jeux de danse.

2.2 Univers ludiques

Parce que les univers de jeux ne sont pas forcément en lien avec les types de jeux, une question demandait aux jeunes de désigner, parmi 18 univers, ceux qu'ils préféreraient. Ici, les réponses des filles et des garçons divergent assez fortement. Par ordre de préférence, les garçons citent la guerre, le sport, les gangsters, quand les filles citent l'humour, la vie quotidienne, le sport. En queue de liste, les garçons citent la mode, la vie sentimentale, la vie pratique, quand les filles citent l'*Heroic Fantasy*, la vie pratique, la mythologie. Pour interpréter ces résultats, nous avons considéré les écarts entre les réponses des filles et des garçons et constitué trois groupes : écart important (22,88 à 40,87), écart moyen (9,63 à 16,08), écart faible (0,74 à 6,31). Le premier ensemble est constitué de six éléments.

UNIVERS LUDIQUES	POURCENTAGE CITATIONS FILLES	POURCENTAGE CITATIONS GARCONS	ECART F/G
Guerre	17,48 %	58,35 %	+ 40,87
Gangsters	12,88 %	43,76 %	+ 30,88
Sport	34,04 %	57,31 %	+ 23,27
Vie quotidienne	34,96 %	6,25 %	- 28,71
Mode	29,44 %	2,08 %	- 27,36
Vie sentimentale	23,92 %	1,04 %	- 22,88

Tableau des écarts importants

On constate que figurent dans ce tableau des univers considérés comme traditionnellement féminins (vie quotidienne, mode, vie sentimentale) et des univers considérés comme

traditionnellement masculins (guerre, gangsters, sport). Le cas du sport, à première vue, étonne. On se souvient que les jeux de sport étaient plébiscités presque à égalité par les filles et les garçons. On constate ici que les univers sportifs, s'ils semblent appréciés par les unes et les autres, recueillent des suffrages contrastés. Cela nous incite à penser que ce n'est pas tant le spectacle sportif, en ses adaptations plus ou moins réalistes, qui plaît aux filles, mais le principe sportif (expression corporelle, maîtrise du geste, compétition...) On constate aussi que les pourcentages les plus faibles se trouvent systématiquement du côté des garçons, ce qui confirme une tendance déjà repérée : si les jeunes filles n'hésitent pas à aller sur le terrain des garçons, l'inverse ne se vérifie aucunement.

UNIVERS LUDIQUES	POURCENTAGE CITATIONS FILLES	POURCENTAGE CITATIONS GARCONS	ECART F/G
Mythologie	0,92 %	13,55 %	+ 12,63
Humour	35,88 %	19,80 %	- 16,08
Enquête policière	20,24 %	10,42 %	- 9,82
Animaux	13,80 %	4,17 %	- 9,63

Tableau des écarts moyens

Le deuxième ensemble (écarts moyens) est constitué de quatre éléments. Concernant les univers mythologiques et animaliers, il convient de préciser qu'ils ne sont pas totalement indépendants. La mythologie apparaît d'ordinaire comme un sous-ensemble de la guerre, les animaux comme un sous-ensemble de la vie quotidienne. (Les jeux mettant en scène des animaux sont en effet, très souvent, des jeux d'élevage, de maternage). La place accordée par les filles à l'humour et aux enquêtes policières tendrait à prouver qu'elles recherchent plutôt les plaisirs de l'esprit quand les garçons sont davantage attirés par l'action. (Il suffit pour s'en convaincre de comparer les résultats filles/garçons des univers enquête policière/gangsters).

UNIVERS LUDIQUES	POURCENTAGE CITATIONS FILLES	POURCENTAGE CITATIONS GARCONS	ECART F/G
Heroic Fantasy	8,28 %	14,59 %	+ 6,31
Espionnage	21,16%	27,09 %	+ 5,93
Science fiction	14,72 %	19,80 %	+ 5,08
Horreur	21,16 %	26,05 %	+ 4,89
Super Héros	11,04 %	14,59 %	+ 3,55
Adaptation	12,88 %	15,63 %	+ 2,75
Vie pratique	4,60 %	0 %	- 4,60
Histoire	10,12 %	9,38 %	- 0,74

Tableau des écarts faibles

Le troisième ensemble enfin (écarts faibles) est constitué de huit éléments. Huit univers qui plaisent (ou déplaisent) aux filles comme au garçons, et que l'on peut en conséquence soupçonner d'être relativement mixtes. Certes, l'*Heroic Fantasy*, l'espionnage, la science fiction, l'horreur séduisent

un peu plus les garçons que les filles, mais un peu plus seulement. Remarquons enfin, le détail est savoureux, le piètre score, auprès des deux sexes, de l'univers "vie pratique" !

2.3 Personnages jouables

Une des rubriques de notre enquête, la plus importante à nos yeux, était consacrée aux personnages jouables et à leur dimension genrée. Plusieurs questions étaient posées afin de faire émerger les préférences et aversions des jeunes.

Avant d'interpréter leurs réponses, il convient de rappeler que la parité, dans l'univers des héros vidéoludiques, est loin d'être respectée. Certes, tout dépend des jeux, certes, les choses évoluent mais, globalement, les personnages masculins dominent encore largement.

Les réponses à la question « Préférez-vous jouer avec un personnage masculin ou féminin ? » sont assez tranchées.

GARCONS	FILLES
Un personnage masculin : 54,2 %	Ca m'est égal : 51,4 %
Ca m'est égal : 42,7 %	Un personnage féminin : 25,7 %
Un personnage féminin : 2,1 %	Un personnage masculin : 5,5 %
Non réponses : 1 %	Non réponses : 17,4 %

Tout semble se passer comme si les garçons cherchaient des avatars proches d'eux, tout au moins sur le plan du sexe biologique, quand les filles feraient des choix plus variés, plus indépendants. Une conséquence, sans doute, de notre organisation sociale, qui autorise actuellement les femmes à épouser le modèle masculin mais contraint les hommes à ne pas s'en éloigner. Une conséquence aussi, peut-être, du manque d'attractivité, en règle générale, aux yeux des joueuses, des héroïnes vidéoludiques. Si l'on en croit les chiffres, les personnages féminins seraient vus par les garçons comme des anti-modèles tandis que les personnages masculins seraient vécus de façon moins radicale par les filles. Il apparaît donc, en définitive, que les garçons investissent davantage que les filles dans l'identité sexuée de leurs personnages. (Résultat qu'il convient cependant de pondérer en considérant le score plus qu'honorable, côté garçons, de la réponse « Ca m'est égal »).

Une autre question avait pour but d'obtenir des précisions sur le sexe et l'activité professionnelle des personnages jouables préférés des joueurs et des joueuses. Les résultats, à première vue, étonnent.

GARCONS	FILLES
Un héros : 90,9 %	Un héros : 53,5 %
Un personnage neutre : 6,49 %	Une héroïne : 23,94 %
Une héroïne : 2,6 %	Un personnage neutre : 22,53 %

Si le pourcentage de filles et de garçons qui cite une héroïne n'est guère éloigné de celui précédemment obtenu, le pourcentage de garçons citant un héros passe de 54,2 % à 90,9 % et le pourcentage de filles citant un héros passe de 5,5 % à 53,5 %. Comment faut-il comprendre cette apparente contradiction ? Est-ce le vernis qui craque à l'épreuve de la réalité ? Les jeunes croient-ils anodine la question du sexe de leurs personnages alors qu'elle est cruciale ? Pour répondre à ces interrogations, il suffit d'ajouter, dans le tableau précédent, le pourcentage de « ça m'est égal » au pourcentage de « un personnage masculin ». La somme des deux correspond en effet, globalement,

aux pourcentages obtenus par les héros dans le tableau 2. De cela nous déduisons que le « ça m'est égal » est d'ordre purement intellectuel et se transforme dans les faits en « personnage masculin ». Ce phénomène est-il conscient ? Il est en tous les cas subi, et s'explique par le déséquilibre entre l'offre de personnages féminins et l'offre de personnages masculins. Si donc les actes ne suivent pas encore, les esprits semblent prêts.

Si l'on considère l'activité professionnelle des personnages masculins préférés des garçons, les soldats arrivent en tête (20,78 %), le reste du peloton étant constitué des aventuriers (16,88 %), des espions (15,58 %), des combattants (12,99 %), des gangsters (11,69 %) et des sportifs (12,99 %). Viennent ensuite les personnages "neutres", quelques voitures et animaux, puis, les personnages féminins. Une seule profession est ici représentée (aventurière), un nom seulement étant cité : Lara Croft. Au vu des personnages plébiscités par les garçons, conflits et bagarres semblent avoir encore de beaux jours devant eux.

Côté filles, ce sont les aventuriers qui arrivent en tête des personnages masculins préférés (33,8 %). Ce score est en grande partie dû à Mario, le petit plombier bondissant créé par Nintendo. Loin derrière, se trouvent les gangsters (4,22 %), les soldats (2,8 %), les espions (2,8 %), les combattants (2,8 %), les sportifs (2,8 %) et les artistes (2,8 %). Dans la catégorie « personnages féminins » sont citées des aventurières, quelques héroïnes de jeux de gestion et une combattante. Dans les rangs des personnages "neutres", on retrouve quelques voitures, beaucoup d'animaux³⁵ (génrés masculins pour la plupart) ainsi que quelques individus *a priori* inclassables dont une boule rose répondant au nom de Kirby et qui aspire tout sur son passage ! Cette dernière catégorie est beaucoup plus fournie chez les filles que chez les garçons. Des résultats qui confirment l'éclectisme des filles en matière d'identification vidéoludique tout en reflétant leur goût pour l'humour.

Garçons et filles semblent apprécier leurs personnages préférés pour des raisons plus ou moins similaires. Les garçons louent, dans cet ordre : la force (19,05 %), l'habileté (14,28 %), la rapidité (9,52 %), l'apparence (9,52 %). Les filles mettent en avant : l'apparence (39,68 %), la rapidité (14,28 %), la force (14,28 %), le caractère humoristique (9,52 %). Des qualités qui relèvent toutes, à l'exception de la dernière, du physique et dont certaines ne sont pas forcément utiles pour gagner. Certains items figurent dans les deux listes (la force, la rapidité l'apparence) mais à des rangs différents. Si l'apparence prime chez les filles, elle n'est cependant pas mal placée chez les garçons. Si la force emporte chez les garçons, elle fait un bon score aussi, comme d'ailleurs la rapidité, chez les filles. D'autres items sont spécifiques à un sexe. L'habileté, par exemple, n'est citée que par les garçons. Un constat surprenant, cette qualité étant ordinairement considérée, dans le monde du travail tout au moins, comme plutôt féminine.³⁶ Faut-il en déduire que la fréquentation des joysticks et autres paddles entraîne certains changements de mentalités ? La question en tous cas mérite d'être posée. L'humour n'est mis en avant que par les filles, ce qui nous conforte dans l'idée que leur rapport au jeu est différent de celui des garçons. Concernant les qualités autres que purement physiques, garçons et filles demandent plus ou moins la même chose à leurs personnages. Ils apprécient sa réactivité, son dynamisme, son courage, son amicalité. Certaines des qualités citées par les garçons (« chanceux », « fou », « sans pitié ») laissent toutefois un peu songeur. De même que certaines réponses féminines. Plusieurs jeunes filles expliquent par exemple que la principale qualité de leur personnage est de leur ressembler, « en mieux » précise l'une d'entre elles.

Au rang des défauts, garçons et filles citent 18 items.³⁷ Les garçons semblent, plus que les filles, se satisfaire des personnages qui leurs sont proposés et qui semblent mieux combler leurs attentes. C'est peut-être l'une des raisons pour lesquelles ils jouent plus ; c'est peut-être l'une des

³⁵ Des pingouins, des lapins, des grenouilles, un singe.

³⁶ Danièle Kergoat, « Ouvriers = ouvrières ? Propositions pour une articulation théorique de deux variables : sexe et classe sociale », *Critiques de l'économie politique*, nouvelle série, n° 5, 1978, p. 65-97.

³⁷ Nous ne retenons que les plus significatifs (5% de réponses minimum).

raisons pour lesquelles les filles jouent moins et apprécient de créer leurs personnages. On constate à nouveau l'importance de l'apparence qui arrive en tête des défauts listés par les filles (22,4 %) et en troisième position (10 %) de ceux listés par les garçons. Les filles reprochent à leurs avatars d'être « gros », « petit », « moche » ; les garçons leurs reprochent d'être « chauves » ou « laids ». Autre critique : la lenteur. 21,67 % des garçons et 16,98 % des filles s'en plaignent. Viennent ensuite, côté garçon, le manque d'endurance (10 %) et la faiblesse (5 %) et côté filles, la bêtise (5,66 %).

Une question enfin portait sur un jeu extrêmement connu : *Tetris*³⁸. Ce jeu a la particularité d'être, figurativement parlant, résolument neutre sur le plan du genre. Notre intention était, par ce biais, d'identifier des éléments ludiques susceptibles de plaire aux filles et aux garçons indépendamment du sexe des protagonistes mis en scène.³⁹ Or, il est apparu qu'ils et elles citaient exactement les mêmes qualités et défauts. *Tetris* : un jeu amusant, qui fait réfléchir, qui fait passer le temps, mais un jeu ennuyeux, répétitif, trop long, trop difficile, énervant. En matière de plaisir ludique, il semble donc que garçons et filles partagent des conceptions à peu près équivalentes.

2.4. Titres de prédilection

Afin d'affiner notre vision du sujet, nous avons demandé aux jeunes de nous indiquer leurs titres préférés. 148 jeux différents ont été cités par 71 filles quand 95 garçons en ont cités 123. Le corpus de jeux utilisé par les filles est donc un peu plus étendu que celui des garçons. Précisons toutefois que ces derniers, dans leur ensemble, citent davantage de titres par réponse. Le tableau que nous présentons ci-dessous permet de visualiser et comparer le palmarès des jeux plébiscités par les jeunes des deux sexes.⁴⁰

	GARÇONS		FILLES	
1	Mario	65 citations	Mario	112 citations
2	Call of Duty	53 citations	Les Sims	51 citations
3	Grand Theft Auto	47 citations	Wii Sports	22 citations
4	Pro Evolution Soccer	42 citations	Need for Speed	22 citations
5	FIFA	38 citations	Grand Theft Auto	18 citations
6	Need for Speed	36 citations	Just Dance	13 citations
7	Assassin's Creed	25 citations	Tomb Raider	13 citations
8	World of Warcraft	16 citations	Pro Evolution Soccer	13 citations
9	Halo	12 citations	Les lapins crétiens	9 citations
10	Medal of Honor	12 citations	Call of Duty	8 citations

Le champion toute catégorie est sans conteste *Mario*. Derrière ce prénom se cachent en réalité plusieurs séries de jeux mettant en scène le même héros et qui semblent séduire une immense majorité des filles et une grande majorité des garçons : *Mario Kart*, *Super Mario Galaxy*, *Super Smash Bros.*, etc. Autant de jeux inoffensifs et drôles qui font principalement appel aux réflexes, à la dextérité et

³⁸ Les références des jeux que nous citons sont regroupées dans un index situés en fin d'article.

³⁹ Il existe d'innombrables versions de *Tetris*, toutes légèrement différentes. Pour analyser correctement les réponses à cette question, nous nous sommes basés sur le principe du jeu, immuable.

⁴⁰ Les titres que nous citons correspondent en réalité à des séries de jeux. Pour que nos résultats soient significatifs, nous les avons en effet regroupés lorsqu'ils étaient cités séparément.

mettent en scène un héros, certes masculin, mais bien loin des canons de la virilité habituellement mis en avant sur les écrans.

Les jeux cités par la suite étonnent moins. Chez les garçons, on retrouve des jeux de guerre (*Call of Duty*, *Halo*, *Medal of Honor*), d'aventure-action (*Grand Theft Auto*, *Assassin's Creed*), de football (*Pro Evolution Soccer*, *FIFA*), de voitures (*Need for Speed*) ainsi qu'un jeu de rôles (*World of Warcraft*) ; chez les filles, on retrouve des jeux de gestion (*Les Sims*), conviviaux (*Wii Sports*), d'aventure-action (*Tomb Raider*), de danse (*Juste Dance*). Notons que si des jeux cités par les garçons (*Need for Speed*, *Grand Theft Auto*, *Pro Evolution Soccer*, *Call of Duty*) figurent aussi, et parfois en bonne place, dans le *Top Ten* des filles, l'inverse, comme à l'accoutumée, ne se produit pas.

La dernière partie de l'enquête faisait intervenir des paramètres relationnels. Il s'agissait dans un premier temps, de demander aux jeunes de citer le jeu qu'ils choisiraient pour jouer en famille, cela afin d'accéder, de façon détournée, à l'idée qu'ils se font des attentes à leur égard, notamment par rapport à la question des jeux vidéo. Ici, peu de réponses, spécialement de la part des garçons (G : 14 réponses, F : 29 réponses), certains précisant explicitement dans le questionnaire qu'aucun logiciel ne saurait convenir dans ce cas (9 occurrences). Deux jeux cependant réussissent à monter sur le podium, qui ont la particularité de dépasser les clivages de genre : *Mario* (G : 27 citations, F : 36 citations) et *Wii Sports* (G : 18 citations, F : 15 citations). Il semble ainsi que filles et garçons aient intégré les principales critiques exprimées par les adultes à l'encontre des jeux vidéo (violence, sexisme, isolement...) et veillent à ne pas les activer, voire s'efforcent de les combattre.

Lorsqu'il s'agit de choisir un jeu pour jouer entre amis, un fort taux d'abstention subsiste (G : 38 réponses, F : 51 réponses), mais les choses changent cependant du tout au tout. Les garçons citent : *Call of Duty* (27 citations), *FIFA* (16 citations), *Pro Evolution Soccer* (15 citations) ; les filles citent : *Mario* (29 citations), *Just Dance* (10 citations) et *Les Sims* (7 citations). Un jeu de guerre et deux jeux de football *versus* un jeu de plate-forme, un jeu de danse et un jeu de gestion. Garçons et filles, à l'évidence, s'enferment ici dans les stéréotypes de genre, intégrant dans leurs choix les attentes qu'ils supposent être celles de leurs pairs.

Citer enfin le jeu que l'on choisirait pour jouer avec sa ou son petit-e ami-e revient, statistiquement parlant (l'hétérosexualité étant l'orientation sexuelle majoritaire) à demander aux garçons quels jeux ils choisiraient pour jouer avec une fille et aux filles quels jeux elles choisiraient pour jouer avec un garçon. Comme précédemment, beaucoup de jeunes n'ont pas répondu (G : 38 réponses, F : 51 réponses). Dans l'ordre, nous reproduisons les réponses des garçons : 1) « Aucun » (22 citations), 2) *Les Sims* (9 citations), 3) *Mario* (8 citations). Et celles des filles : 1) *Mario* (11 citations), 2) « Aucun » (10 citations), 3) *Need for Speed* (7 citations). Chacun donc semble avoir à cœur de faire un pas vers ce qu'il pense susceptible de plaire à l'autre, vers ce qu'il croit possible de partager avec elle ou lui sans pour autant se renier. C'est ainsi que *Mario*, jeu mixte et consensuel par excellence, reprend du service. C'est ainsi que les garçons citent "un jeu de fille" (*Les Sims*) quand les filles citent "un jeu de garçon" (*Need for Speed*). Notons toutefois que les garçons tombent plus juste que les filles puisqu'ils citent leur deuxième jeu préféré quand elles ne citent que leur sixième choix. La présence par ailleurs de la réponse « aucun »⁴¹ en première et deuxième position dit clairement que le goût pour les jeux vidéo ne se substitue pas, chez les jeunes, à l'appétence pour la vraie vie et les relations amoureuses. A ce propos, nous citerons deux réponses de garçons : « Pas de jeux ! Pas que ça à faire ! », « Je joue pas, je lui parle ».

⁴¹ Cette réponse peut être interprétée de plusieurs façons. 1) La pratique des jeux vidéo n'est pas à sa place dans ce contexte. 2) Aucun des jeux actuellement disponibles ne convient dans ce contexte.

En conclusion

Au terme de cette enquête, nous avons le sentiment d'avoir établi une sorte d'état des lieux, de cartographie raisonnée du terrain observé. L'environnement vidéoludique des filles et des garçons nous est apparu dans ses grandes lignes mais aussi sous la forme d'une multitude de petits détails souvent révélateurs.

Certains résultats étaient attendus. Notre enquête a par exemple confirmé la popularité des jeux vidéo auprès des 13-19 ans, en particulier auprès des garçons, mais elle a montré aussi que si ceux-ci jouent plus que les filles, celles-ci jouent avec davantage de jeux. Elle nous a permis également de constater que filles et garçons préféreraient incarner des héros de sexe masculin, mais que les esprits des uns et des unes étaient prêts à accueillir des héros au féminin.

D'autres résultats sont plus inattendus. Si on retrouve en vidéoludie la distinction traditionnelle jeux de filles/jeux de garçons, la liste des jeux considérés comme mixtes par les deux sexes est assez inhabituelle. De même les réponses obtenues lorsqu'on interroge les jeunes sur les qualités qu'ils apprécient chez un personnage. Tout semble en définitive se passer comme si le potentiel ludique, pour les filles comme pour les garçons, primait sur les représentations visuelles.

Souvenons-nous ici, cependant, que les statistiques n'ont pas que des avantages. A trop considérer les moyennes, on en oublie les marges. Citons, pour exemple, ce garçon qui désigne *Fable*⁴² comme étant son jeu favori, ou cette fille qui considère que le principal atout de son personnage est d'être immortel. S'il est impossible, du point de vue des chiffres, de tenir compte de toutes les réponses hors normes qui nous ont été faites, il ne faut cependant jamais perdre de vue leur existence, individuelle et collective.

Notre étude, certes, reste modeste, mais nous la pensons valide, même si nous avons le sentiment d'avoir posé plus de questions que nous n'en avons résolues. Notre souhait le plus cher, présentement, est que celles et ceux qui souhaitent entreprendre d'écrire l'histoire du genre et des jeux vidéo s'en emparent et poursuivent nos réflexions.

Index des jeux cités par les élèves :

Assassin's Creed, Ubisoft, 2007. (Premier épisode de la série).

Call of Duty, Infinity Ward et Activision, 2003. (Premier épisode de la série).

Fable, Microsoft, 2004. (Premier épisode de la série).

FIFA, EA Sports, 1993. (Premier épisode de la série).

Grand Theft Auto, DMA Design et BMG Interactive, 1997. (Premier épisode de la série).

Halo, Microsoft Studios, 2001. (Premier épisode de la série).

Just Dance, Ubisoft, 2009. (Premier épisode de la série).

Les Lapins crétins, Ubisoft, 2008. (Premier épisode de la série).

Les Sims, Maxis et Electronic Arts, 2000. (Premier épisode de la série).

Mario Kart, Nintendo, 1992. (Premier épisode de la série).

Medal of Honor, Electronic Arts et Dreamworks Interactive, 1999. (Premier épisode de la série).

Need for Speed, Electronic Arts et Pioneer Productions, 1994. (Premier épisode de la série).

Super Mario Galaxy, Nintendo, 2007. (Premier épisode de la série).

Super Smash Bros, Nintendo, 1999. (Premier épisode de la série).

⁴² *Fable* est un jeu de rôle et d'action très ouvert sur le plan du genre où le joueur incarne un personnage évolutif qu'il guide de l'enfance à la vieillesse.

Tetris, Pajitnov Alexis, 1984. (Premier épisode de la série).
Tomb Raider, Core Design et Eidos Interactive. (Premier épisode de la série).
Pro Evolution Soccer, Konami et KECT, 2001. (Premier épisode de la série).
Wii Sports, Nintendo, 2006. (Premier épisode de la série).
World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004. (Premier épisode de la série).

Annexe : fac-similé du questionnaire distribué aux élèves

COLLEGIEN-NE-S, LYCEEN-NE-S ET JEUX VIDEO QUESTIONNAIRE DE RECHERCHE

On entend beaucoup parler des jeux vidéo, et on raconte beaucoup de choses sur les jeunes et les jeux vidéo, mais on ne leur demande pas souvent ce qu'ils en pensent. En complétant ce questionnaire, vous ferez connaître votre avis. Les résultats obtenus seront utilisés dans le cadre d'un projet scientifique. A vous de jouer !

1. PRATIQUE DU JEU VIDEO

- 1.1 Jouez-vous aux jeux vidéo ? (*entourez votre réponse*)
- Oui, avant mais plus maintenant
 - Oui, encore maintenant
 - Non, jamais.
- 1.2 Si « non, jamais » :
- Passez à la question 8.
- 1.3 Si « oui », à quel moment jouez-vous ? (*entourez votre réponse*)
- Tous les jours
 - Quelques fois par semaine
 - Seulement le week-end ou en vacances
- 1.4 Combien de temps jouez-vous un jour de semaine ? (*entourez votre réponse*)
- 1h
 - 2h
 - 3h et plus
- 1.5 Combien de temps jouez-vous le week-end ou en vacances ? (*entourez votre réponse*)
- 1h
 - 2h
 - 3h et plus
- 1.6 Jouez-vous : (*entourez votre réponse – plusieurs réponses possibles*)
- seul (e)
 - avec vos ami-e-s
 - avec vos frères et sœurs
 - avec vos parents
- 1.7 Jouez-vous : (*entourez votre réponse – plusieurs réponses possibles*)
- en solo
 - en réseau
- 1.8 Jouez-vous : (*entourez votre réponse – plusieurs réponses possibles*)
- chez vous
 - chez des amis
 - en salle
 - partout
- 1.9 Achetez-vous vos jeux : (*entourez votre réponse – plusieurs réponses possibles*)
- neufs
 - d'occasion

1.10 Empruntez-vous des jeux à vos ami-e-s ? (*entourez votre réponse*)

- oui
- non
- parfois

1.11 Téléchargez-vous des jeux ? (*entourez votre réponse*)

- Oui
- Non
- Parfois

1.12 Vos parents : (*entourez votre réponse à chaque fois*)

- Jouent avec vous :
 - jamais
 - parfois
 - souvent
- Vous interdisent de jouer :
 - jamais
 - parfois
 - souvent
- Limitent votre temps de jeu :
 - jamais
 - parfois
 - souvent
- Influencent le choix des jeux :
 - jamais
 - parfois
 - souvent
- Discutent des jeux avec vous :
 - jamais
 - parfois
 - souvent
- S'en fichent :
 - jamais
 - parfois
 - souvent

2. PLATE-FORME

2.1 Jouez-vous sur une console de salon ?

Si oui, laquelle (ou lesquelles) ?

2.2 Jouez-vous sur une console portable ?

Si oui, laquelle (ou lesquelles) ?

2.3 Jouez-vous sur un ordinateur ?

Si oui, lequel (ou lesquels) ?

2.4 Jouez-vous sur un téléphone portable ?

Si oui, lequel (ou lesquels) ?

3. TYPES DE JEUX

3.1 Quels sont vos 5 types de jeux préférés, par ordre de préférence ? (*Numérotez de 1 à 5*)

- Jeux d'aventure
- Jeux d'aventure-action
- Jeux classiques
- Jeux de combat (Versus et Beat them all)
- Jeux de danse
- Jeux d'énigmes
- Jeux de gestion
- Jeux d'infiltration
- Jeux musicaux

Jeux de plate-forme
Jeux de rôles (RPG)
Jeux de sport
Jeux de stratégie (STR)
Jeux de tir (FPS et Shoot them up)
Jeux de voitures
Puzzle game
Simulateurs de vol
Autre (précisez) :

4. UNIVERS

4.1 Quels sont vos univers préférés ? (*entourez votre réponse – plusieurs réponses possibles*)

Adaptation (BD, films)
Animaux
Enquête policière
Espionnage
Gangster
Guerre
Heroic fantasy
Histoire
Humour
Horreur
Mode
Mythologie
Science Fiction
Sport
Super-héros
Vie quotidienne
Vie pratique
Vie sentimentale
Autre (Précisez. Exemples : amitié, casse-tête, jeux de société...) :

5. GAMEPLAY

5.1 Préférez-vous : (*entourez votre réponse*)

- la vision à la première personne (caméra subjective)
- la vision à la troisième personne (vision cinéma)
- la vision en perspective (isométrique)

6. PERSONNAGES

6.1 Préférez jouer avec un personnage : (*entourez votre réponse*) :

- féminin (par exemple Lara Croft - *Tomb Raider*)
- masculin (par exemple Altaïr - *Assassin's Creed*)
- ça m'est égal

6.2 Citez le personnage de jeu vidéo avec lequel vous préférez jouer : (*une seule réponse possible*)

6.3 Citez une qualité de votre personnage préféré : (*une seule réponse possible*)

6.4 Citez un défaut de votre personnage préféré : (*une seule réponse possible*)

6.5 Connaissez-vous le jeu Tetris ? (*entourez votre réponse*)

- oui
- non

6.6 Citez une qualité et un défaut du jeu Tetris

7. VOS GOUTS

7.1 Parmi tous les jeux vidéo auxquels vous avez joué, citez vos dix titres préférés :

7.2 Quels sont les 5 jeux auxquels vous jouez le plus en ce moment ?

7.3 Quels jeux choisiriez-vous pour jouer :

- en famille ?
- avec vos ami-e-s ?
- avec votre petit-e ami-e ?

7.4 Pour vous, réussir un jeu c'est : (*entourez votre réponse – plusieurs réponses possibles*)

- le finir le plus vite possible
- avoir passé un bon moment
- avoir trouvé tous les secrets
- avoir débloqué tous les personnages
- autres (précisez) :

SI VOUS JOUEZ AUX JEUX VIDEO, NE REPONDEZ PAS A LA QUESTION 8, PASSEZ DIRECTEMENT A LA QUESTION 9

8. POURQUOI NE JOUEZ-VOUS PAS AUX JEUX VIDEO ? (*entourez votre réponse – plusieurs réponses possibles*)

- C'est une perte de temps
- Cela coûte trop cher
- Mes parents me l'interdisent
- Cela ne m'intéresse pas
- Autre (précisez)

9. VOUS :

Dans quelle classe êtes-vous ?

Quel âge avez-vous ?

Sexe (*entourez votre réponse*) :

- Homme
- Femme

Profession de votre mère :

Profession de votre père :

Si vous êtes concerné-e, profession de votre tuteur/tutrice :