HAL
open science

Jouer aux jeux vidéo en France. Géographie sociale d'une pratique culturelle

Samuel Rufat, Hovig ter Minassian, Samuel Coavoux

To cite this version:

Samuel Rufat, Hovig ter Minassian, Samuel Coavoux. Jouer aux jeux vidéo en France. Géographie sociale d'une pratique culturelle. Espace Géographique, 2014, 43 (4), pp.308-323. hal-01241890v2

HAL Id: hal-01241890

https://hal.science/hal-01241890v2

Submitted on 3 Jan 2016

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.

Jouer aux jeux vidéo en France. Géographie sociale d'une pratique culturelle

Samuel Rufat
Université de Cergy-Pontoise
samuel.rufat@u-cergy.fr

Hovig Ter Minassian
CITERES - UMR 7324
Université François-Rabelais de Tours
hovig.terminassian@univ-tours.fr

Samuel Coavoux
Centre Max Weber - UMR 5283
ENS de Lyon
samuel.coavoux@ens-lyon.fr

Résumé

L'étude de l'environnement et de la pratique du jeu vidéo dans une population nationale permet de repenser les questions spatiales dans l'analyse des loisirs. L'enquête Ludespace, réalisée par questionnaire en 2012, auprès d'un échantillon représentatif de la population française de 11 ans et plus (n = 2 542), explore la diversité des rapports au jeu vidéo et replace ces pratiques dans leur contexte social, spatial et culturel. Il s'agit à la fois de recentrer l'étude des jeux sur les joueurs et de saisir l'expérience vidéoludique comme une expérience située socialement et spatialement. L'enquête montre que si beaucoup de Français jouent aux jeux vidéo, ils ne jouent pas de la même manière, et que les différenciations des pratiques se comprennent à l'aune des cycles de vie et des modes d'habiter.

Mots clés : jeux vidéo, pratiques culturelles, mode d'habiter, cycles de vie

Abstract

Geographical approaches to leisure and cultural participation are often restricted to sports and outdoor activities. It leaves untouched what happens inside homes, at a micro scale. We present a study of the environment and of the practice of video games in a national population that aims at shedding a new light on the spatial analyses of domestic leisure. A survey was conducted in 2012 on a representative sample of the French population aged 11 and more (n = 2 542). It explores the diversity of uses of video games and contextualizes video game playing socially, culturally, and spatially. We aim at refocusing the study of video games on players rather than games themselves, and at grasping play as a socially and spatially situated experience. The survey shows that while many inhabitants of France play video games, they do not do so the same way, and that the diversity of play should be understood in relation to life cycles and lifestyles.

Keywords: video games, cultural practices, lifestyles, lifecycles

De la salle de bain au bureau en passant par le siège du bus ou du métro, les jeux vidéo sont aujourd'hui présents dans tous les espaces. Sur téléphone ou sur tablette tactile, sur ordinateur ou sur console, la pratique vidéoludique a bénéficié de la diffusion des techniques d'information et de communication et des loisirs électroniques dans nos vies quotidiennes. Le jeu vidéo offre désormais une large variété d'usages (récréatifs, éducatifs), de formes de sociabilités (seul, à plusieurs dans la même pièce ou en ligne) et d'espaces (le salon, la salle de jeux d'arcade, la réunion de jeu en réseau, les magasins spécialisés, les festivals et les expositions).

La variation de la pratique du jeu vidéo dans l'espace et au sein d'une population nationale a paradoxalement peu été étudiée. L'espace dans les jeux vidéo fait lui-même l'objet de nombreux travaux depuis les années 1990 (Taylor, 1997 ; Jenkins, Squire, 2002 ; Walther, 2003 ; Valentin, 2007 ; Nitsche, 2008 ; Rufat, Ter Minassian, 2011). Quelques travaux existent désormais sur l'industrie du jeu vidéo (Izushi, Aoyama, 2006 ; Johns, 2006 ; Lusso, 2014). Mais l'espace des pratiques a été quant à lui peu pris en considération, à l'exception de quelques travaux d'ethnographie (Paberz, 2012). Quant à l'étude des joueurs, elle est souvent laissée aux acteurs industriels, soucieux de cibler de nouveaux segments du public, ou aux disciplines les plus appliquées, comme le marketing (Dyer-Witheford, De Peuter, 2009). Si le taux de féminisation de la pratique ou la moyenne d'âge des joueurs sont l'objet de batailles médiatiques, c'est parce que l'élargissement du public du jeu vidéo au-delà de son noyau historique, jeune et masculin, constitue aujourd'hui une stratégie commerciale de premier plan.

L'analyse par les sciences sociales de la pratique du jeu vidéo dans une population nationale, dans la tradition de la sociologie et de la géographie des pratiques culturelles, reste donc à faire. Elle permet de repenser l'articulation des questions spatiales avec l'étude des loisirs. L'approche géographique des pratiques culturelles et de loisirs est souvent cantonnée à l'étude des pratiques sportives et des pratiques d'extérieur (y compris de jardinage). Elle laisse souvent de côté ce qui se passe au sein du foyer, ou à des échelles spatiales plus micro. Est-ce que les urbains et les ruraux, au Nord ou dans le Sud jouent aux même jeux de la même façon ? La pratique du jeu vidéo investit-elle de la même manière les différents territoires du quotidien ? Quels sont les effets induits des différents modes d'habiter, dans les hypercentres ou dans les territoires ruraux, sur les pratiques culturelles en France ? Peut-on parler de « modes de jouer » différenciés comme il existe des modes d'habiter ?

Nous proposons dans cet article d'examiner les variations spatiales de la pratique du jeu vidéo en France, partant de l'hypothèse qu'étudier les loisirs du quotidien, c'est aussi étudier les modes d'habiter. Dans cette perspective, nous avons choisi de nous concentrer sur les joueurs, au sens large du terme – les individus qui, même occasionnellement, utilisent un jeu sur support numérique. Cette approche se démarque de la majeure partie des études du jeu vidéo dans les sciences humaines et sociales, qui prennent pour objet le jeu en tant qu'artefact plutôt que le joueur. Il s'agit ici d'étudier le jeu comme activité plutôt que le jeu comme objet : de faire des *play studies* plutôt que des *game studies* (Triclot, 2013).

La première partie de l'article expose les enjeux, à la fois pour l'étude des pratiques culturelles et de loisirs et pour celle des modes d'habiter, de l'examen des pratiques du jeu vidéo en France. À partir de deux enquêtes, l'une consacrée aux pratiques culturelles sous l'égide du Ministère de la Culture, et l'autre, que nous avons menée pour cibler la pratique du

jeu vidéo en France (ANR Ludespace[1]), nous montrons que ni la région, ni la taille de l'unité urbaine n'influencent cette pratique. Cependant, sous cette apparente homogénéité, une approche micro-géographique des lieux de la pratique vidéoludique révèle son inscription dans les territoires du quotidien, différenciée selon les types de joueurs, témoignant de l'association entre des formes d'habiter et des formes de pratiques de loisirs. Nous mettons en évidence l'importance de l'âge et du genre dans la détermination des pratiques, ainsi que les liens entre ces variables et les lieux et contextes du jeu. Enfin, nous proposons une typologie des joueurs fondée sur leurs lieux de pratique. Nous distinguons ainsi les joueurs sédentaires des différentes formes de jeu hors du cadre domestique, et nous montrons que cette diversité doit être ramenée à la position de ces joueurs dans leur cycle de vie comme dans leur espace social, ainsi qu'à leurs modes d'habiter.

1. Comment étudier les pratiques vidéoludiques ?

L'association des jeux vidéo à la culture populaire a retardé l'étude des joueurs par les sciences sociales. À cause de ce statut, les débats universitaires autour du jeu vidéo sont aujourd'hui encore dominés par des enjeux normatifs quant à la valeur culturelle et artistique de ce medium (sur les difficultés de l'analyse des cultures populaires, voir Grignon, Passeron, 1989). Les approches internalistes du jeu vidéo sont les plus fréquentes et les plus visibles (Fuller, Jenkins, 1995 ; Salter, 2011), y compris en géographie (Magnet, 2006, Ter Minassian, Rufat, 2008), par transposition des méthodes d'analyse appliquées à d'autres univers fictionnels et d'autres produits culturels. Le résultat est que les joueurs sont les grands absents de ces travaux.

Cet obstacle est redoublé, dans le cas de l'analyse géographique des jeux vidéo, par le fait qu'il s'agit d'une pratique culturelle qui se déploie le plus souvent dans les espaces domestiques. Or, la géographie s'arrête souvent au seuil des logements (Staszak, 2001 ; Segaud, 2010), préférant l'étude de catégories spatiales plus larges, comme les parcs naturels, les stations balnéaires ou les centres historiques, *a priori* propices à des aménagements ou des formes d'engagement dans les loisirs plus faciles à identifier.

Il existe pourtant quelques travaux pionniers qui ont tenté, dans les années 1980, de sortir de l'analyse des espaces dédiés aux loisirs ou au tourisme, pour étudier au contraire la projection des pratiques culturelles ou de loisirs sur la vie quotidienne, et donc les espaces du quotidien[2]. Des travaux plus récents sur l'investissement au quotidien des espaces domestiques (par le bricolage ou le jardinage) montrent le fin rapport qui se joue entre habitants et habitats (Morel-Brochet, Ortar, 2012).

Partant du constat que les formes de sociabilité et les modes de vie (en particulier en lien avec les transports) varient selon les contextes résidentiels, nous faisons l'hypothèse, dans nos travaux, qu'il existe une diversité des pratiques vidéoludiques. La manière dont elles se

---

[1] Projet porté par le laboratoire CITERES (UMR 7324) de l'Université de Tours et soutenu par l'Agence Nationale de la Recherche (ANR JCJC édition 2011). Le projet Ludespace associe une enquête quantitative par questionnaire, une campagne d'entretiens semi-directifs et une analyse filmée des pratiques : http://citeres.univ-tours.fr/spip.php?article1267

2 Nous renvoyons aux différents articles du n° 30 « Les géographes et le tiers temps. Approches des loisirs urbains » des *Cahiers de géographie de Besançon* (1989).

déploient au sein des territoires du quotidien d'un individu, tout comme pour les autres activités de loisirs, serait alors un révélateur de son mode d'habiter. On peut le définir comme « l'ensemble des dispositions et des pratiques qui régissent les rapports à l'espace, la façon d'être mobile ou les identités spatiales afférentes » (Cailly, Dodier, 2007, p. 68). Les modes d'habiter permettent de saisir la manière dont différents groupes sociaux présents sur un même espace construisent des territoires différenciés au quotidien. Produites par la vie professionnelle, la vie familiale et les déplacements quotidiens, les relations à l'espace proche et aux territoires se construisent aussi par le temps libre et les loisirs. Si le rapport au territoire des individus puise dans la « pratique des lieux » (Di Méo, 1999), cette dernière se nourrit également des pratiques culturelles et des loisirs.

Il s'agit bien ici de faire une « géographie socioculturelle » (Raibaud, 2011), c'est-à-dire regarder la manière dont des pratiques culturelles, ici les jeux vidéo, sont organisées socialement, aussi bien dans la sphère publique que privée, et sont engagées, de façons très diverses selon les individus ou les groupes sociaux, dans la production d'espaces.

L'usage qui est fait du temps et des espaces des loisirs quotidiens varie selon les groupes sociaux et selon les territoires, comme l'ont montré de précédents travaux portant sur la musique (Guiu, 2006 ; Raibaud, 2009), le sport (Augustin, Bourdeau, Ravenel, 2008), les bals populaires (Crozat, 2000) ou encore des jeux traditionnels en France (Borzakian, 2010). Dans sa thèse sur les fêtes dansantes en France, D. Crozat en distingue plusieurs catégories (2000). Il montre que ces différentes formes s'appuient sur des héritages historiques mais aussi sur le rôle des animateurs qui se saisissent de cette pratique de loisirs pour proposer un certain modèle de sociabilité, plus ou moins ouvert sur la communauté et le voisinage. Ainsi, le « repas public périurbain » traduirait une nouvelle forme de socialisation sélective et spatialement bien définie, tandis que le « repas dansant rural » serait l'expression d'un repli vers la communauté protectrice. La différenciation spatiale d'une pratique culturelle ou de loisirs exprimerait ainsi la manière dont des groupes sociaux construisent leur relation au territoire et aux autres groupes sociaux. De même, dans son travail sur la pratique en fédération des jeux institutionnels en France, M. Borzakian distingue des « régions ludiques », à la géographie variable selon les jeux pratiqués (2010). La pratique du jeu de Bridge serait ainsi particulièrement surreprésentée dans l'Ouest parisien et sur la Côte d'Azur, celle du jeu de Go serait plutôt l'apanage des métropoles et des grandes villes, tandis que celle du *Scrabble* paraît beaucoup plus homogène à l'échelle de l'espace français. Comme pour la géographie des bals, la localisation résidentielle des pratiquants ne suffit pas à elle seule pour expliquer ces géographies ludiques. L'organisation temporelle et spatiale des loisirs dépend aussi étroitement de la stratification sociale. Des travaux de sociologie ont ainsi montré que les membres des classes supérieures privilégient les loisirs de temps long, qui sont aussi des loisirs de sortie (sorties culturelles, vacances), quand les loisirs des classes populaires sont plus souvent des loisirs domestiques et de temps court, comme la télévision (Coulangeon, Menger, Roharik, 2002). Dans le cas des jeux vidéo, L. Hjorth (2007) avance que les pratiques du jeu vidéo sur support mobile diffèrent en Corée du Sud et au Japon, quand bien même la place de la pratique serait similaire à l'échelle nationale : elle s'inscrit dans des logiques de socialisations fortes, voire compétitives, dans le cas de la Corée du Sud, et dans des logiques de convergence des usages sur un même support et de repli sur soi dans le cas du Japon. À une échelle plus fine, la littérature ethnographique sur la pratique du jeu montre qu'elle est toujours inscrite dans la vie quotidienne des individus (Berry, 2012). Ainsi, des différences considérables de style de jeu peuvent avoir pour fondement l'écologie des pratiques, et les conditions matérielles de jeu (Boutet, 2012). Mais qu'en est-il à l'échelle nationale ?

2. Le jeu vidéo, une pratique culturelle

La première grande enquête nationale sur les pratiques culturelles qui intègre la question du jeu vidéo, remonte à 2008. Cette enquête, réalisée en face à face sur un échantillon de 5 000 personnes représentatif de la population française de plus de 15 ans, est conduite par le Département des Études et de la Prospective du ministère de la Culture. Elle prend acte du tournant numérique des pratiques culturelles et inclut pour la première fois[3] des questions sur le jeu vidéo (Donnat, 2009), qui portaient sur le fait d'avoir joué (ou non) aux cours des 12 derniers mois, la fréquence de jeu, les supports de jeu, les genres de jeu, ainsi que la durée hebdomadaire de la pratique. Malgré leur caractère assez général, ces questions permettent de saisir les liens entre les différentes pratiques culturelles et de loisirs et surtout de croiser les réponses sur l'ensemble des pratiques culturelles avec la démographie, l'habitat et les modes de vie des répondants, pour les situer dans leur environnement. Les résultats de cette enquête ont servi à la construction des hypothèses de travail du questionnaire réalisé dans le cadre du projet Ludespace.

Les données de l'enquête « Pratiques culturelles des Français » de 2008 montrent que les spectacles de danse, l'opéra, les concerts de musique classique, de jazz, le théâtre ou même le cinéma, apparaissent comme des pratiques plus urbaines que rurales et elles sont plus marquées dans la métropole parisienne que dans le reste du pays[4]. L'effet de la taille de l'unité urbaine (population) marque surtout les pratiques culturelles liées aux équipements supérieurs et intermédiaires.

En ce qui concerne les jeux vidéo, l'enquête de 2008 révèle que plus de 35% de la population française de plus de 15 ans y ont joué au moins une fois au cours des 12 derniers mois. Mais seulement 6% d'entre eux ont joué tous les jours, et en tout 18% de la population ont joué au moins une fois par semaine. Les pratiques vidéoludiques n'apparaissent pas liées au contexte résidentiel du joueur, ni à des spécificités régionales, contrairement à ce que l'on peut observer dans le cas des jeux institutionnels pratiqués en club (Borzakian, 2010) : les urbains jouent autant que les ruraux, dans le Nord comme dans le Sud, à la capitale comme en région. En revanche, la pratique du jeu vidéo est liée à l'âge et dans une moindre mesure à la catégorie socioprofessionnelle, au niveau de diplôme, à la situation familiale puis au genre[5]. Autrement dit, c'est la position de l'individu dans son cycle de vie, ainsi que sa génération, qui expliquerait avant tout la pratique du jeu vidéo. La pratique du jeu vidéo est aussi liée à d'autres pratiques culturelles, elles-mêmes très corrélées à l'âge : les joueurs de jeu vidéo lisent davantage, vont plus souvent à la bibliothèque, au stade, au karaoké, à la discothèque ou au cinéma, parce qu'ils sont jeunes.

---

3 La précédente enquête avait eu lieu dix ans auparavant, en 1997 (Donnat, 1998).

[4] Nos analyses sur les données issues de cette enquête de 2008 font ressortir une corrélation entre le fait d'être allé au théâtre au cours des 12 derniers mois et le type et la taille de l'unité urbaine (V de Cramer = 0,19), ainsi qu'avec la région de résidence (V = 0,15). C'est aussi le cas pour le cinéma (unité urbaine 0,15 ; région 0,11), l'opéra (unité urbaine 0,14 ; région 0,11), les spectacles de danse (unité urbaine 0,12 ; région 0,10), et dans une moindre mesure les concerts.

[5] Nos analyses font ressortir une forte corrélation avec l'âge (V de Cramer = 0,54), avec la catégorie socioprofessionnelle du chef de famille (0,44), avec le niveau de diplôme (0,35), avec la situation familiale (0,31) et dans une moindre mesure avec le genre (0,13).

Ces résultats paraissent confirmer les hypothèses pionnières de Pierre Bruno (1993) : l'accès aux jeux vidéo est désormais commun à toutes les catégories sociales ; en revanche ce sont les modalités de la pratique qui sont inégales. Les classes supérieures ont ainsi, par exemple, plutôt tendance à jouer sur ordinateur, alors que les milieux modestes jouent davantage sur console. L'âge et le genre sont par ailleurs deux variables discriminantes : les femmes jouent moins que les hommes, en particulier parmi les 15-30 ans, et préfèrent des terminaux comme le téléphone portable.

L'enquête montre bien le tournant numérique, mais elle relativise aussi les discours sur les pratiques dites « excessives » : il y a en France dix fois plus de personnes qui passent plus de 10 heures par semaine devant un ordinateur pour des loisirs que de personnes qui passent plus de 10 heures par semaine à jouer aux jeux vidéo (y compris sur ordinateur). Elle pointe aussi les lacunes des études actuelles du jeu vidéo. Alors que près de la moitié des articles publiés dans les principales revues consacrées aux *game studies* portent sur les jeux en ligne et les mondes virtuels, ces genres de jeux sont en réalité parmi les moins diffusés dans la population (seulement 0,16% de la population joue à des jeux en ligne massivement multijoueurs, tandis que 3% jouent à des jeux de hasard).

Les forces de cette enquête font également ses limites. Parce qu'elles saisissent les jeux vidéo dans un ensemble de pratiques, les questions qui leur sont consacrées sont peu nombreuses. Faute d'enquêtes antérieures, les questions sur les genres de jeux pratiqués proposent des modalités de réponses agrégeant des catégories commerciales qui peuvent pourtant être considérées comme très différentes par les joueurs eux-mêmes. C'est là sans doute un effet de la nouveauté du thème : alors que les questions sur les pratiques culturelles plus anciennes, comme les sorties culturelles, la télévision ou la musique, bénéficient de l'expérience accumulée par les concepteurs des six enquêtes ministérielles précédentes, le jeu vidéo est un objet émergeant. Par ailleurs, l'enquête porte sur les individus âgés plus de 15 ans ; or, la pratique du jeu vidéo est particulièrement développée chez les enfants et les adolescents (Octobre *et al.*, 2012).

Une autre limite du volet jeux vidéo de l'enquête « Pratiques culturelles des Français » constitue en réalité un résultat important de cette étude (Donnat, 2009). À l'ère numérique, les pratiques culturelles se caractérisent par une dissociation entre dispositif et pratique effective. Auparavant, chaque consommation médiatique ou culturelle pouvait être associée à un support : la télévision se regarde sur un poste de télévision et la radio s'écoute sur un poste de radio. La place prise par l'ordinateur, Internet et les dispositifs mobiles dans les consommations culturelles modifie la donne : les jeux vidéo peuvent désormais être pratiqués sur un ordinateur, une console de salon ou un téléphone mobile. Ils peuvent être pré-installés ou téléchargés, gratuits ou payants. La dissociation entre dispositif et usages en complique la mesure : comment catégoriser le temps passé devant un terminal lorsqu'il permet à la fois de lire le journal, de regarder la télévision, d'envoyer des messages et de jouer à un jeu vidéo ? Les chercheurs ne sont pas les seuls à se perdre : les joueurs eux-mêmes peinent à catégoriser leurs actions. Or, une question comme « avez-vous joué (…) à des jeux vidéo (…) ? » repose sur les catégorisations propres aux répondants. Si ceux-ci associent, comme c'est souvent le cas, le jeu vidéo à une activité réalisée sur un terminal dédié (une console de jeu) ou associé (un ordinateur), ils risquent de sous-estimer leurs pratiques les moins visibles, comme le puzzle réalisé sur un téléphone portable dans les transports en commun. C'est en s'appuyant sur ces hypothèses et ces constats qu'a été conçue l'enquête Ludespace.

3. Méthodologie de l'enquête Ludespace

Nous avons pensé cette enquête Ludespace comme un approfondissement des enquêtes sur les pratiques culturelles. Elle visait une première identification solide de la diversité des pratiques en France, en replaçant les pratiques du jeu vidéo dans leur contexte social, spatial et culturel. Il s'agissait de recentrer l'étude des jeux sur les joueurs, en essayant d'éviter toute approche normative, donc sans imposer *a priori* une définition du joueur de jeu vidéo, à l'inverse des études précédentes sur ce thème, et en adoptant une approche inclusive du jeu vidéo. Elle cherchait également à saisir l'expérience vidéloudique comme une expérience située, dans un contexte social et géographique variable selon les différentes étapes de la vie.

L'enquête a porté sur un échantillon représentatif de la population française de 18 ans et plus (n = 2 042) et un sous-échantillon représentatif des 11 à 17 ans (n = 500). Elle a été réalisée au téléphone en juin 2012. L'échantillonnage a suivi la méthode des quotas[6]. Les joueurs tout comme les non-joueurs ont été interrogés sur leur environnement et leurs pratiques avec une durée moyenne de 20 minutes pour les non joueurs et de 35 minutes pour les joueurs.

Le questionnaire recueille environ 200 variables, en commençant par des questions de contrôle des quotas, des variables sociodémographiques (famille, logement, revenus, etc.) qui, dans le cas des mineurs, ont été renseignées par leurs parents. Dans l'idée de s'adresser à tous, joueurs comme non-joueurs, le questionnaire s'ouvre ensuite sur des questions sur les pratiques culturelles, sportives et de loisirs (cinéma, théâtre, concert, sport, bricolage, échecs, etc.) au cours des 12 deniers mois, sur le modèle de l'enquête « Pratiques culturelles des Français », afin de pouvoir réaliser des comparaisons. Dans un second temps, le questionnaire recueille l'intégralité des équipements multimédia du foyer, qu'ils soient utilisés ou non, puis le temps passé devant l'ordinateur à des fins personnelles. Ce n'est que dans un troisième temps que le questionnaire aborde les jeux vidéo, en commençant par une question ouverte assez générale sur les représentations (*« Que pensez-vous des jeux vidéo ? »*) des joueurs comme des non-joueurs.

Le cœur du questionnaire s'attache ensuite à interroger les pratiques des joueurs en décrivant les activités le plus précisément possible au travers d'un ensemble de questions fermées, mais sans utiliser le terme de « jeu vidéo », pour saisir également les pratiques des personnes qui ne se considèrent pas elles-mêmes comme des joueurs de jeu vidéo. Pour une série de genres de jeux, le questionnaire demande à chaque fois si le répondant y a joué au cours des 12 derniers mois sur support électronique, en donnant des exemples. Cette liste de 19 genres est conçue pour aller des pratiques les plus répandues mais les moins faciles à qualifier de « jeux vidéo » ou les plus triviales et faciles à oublier (*« Au cours des 12 derniers mois, avez-vous joué au moins une fois, que ce soit sur un téléphone, une tablette tactile, un ordinateur ou une console à des jeux installés par défaut ? Par exemple démineur, solitaire, serpent, flipper, freecell, dame de pique ? »*) aux pratiques les plus engagées mais concernant les groupes les plus restreints (*« Au cours des 12 derniers mois, avez-vous joué au moins une fois, que ce soit sur un téléphone, une tablette tactile, un ordinateur ou une console à des jeux de stratégie ou wargame ? Par exemple Starcraft, Age of Empire, League of Legends?*). Cette progression des genres les moins distinctifs (puzzles, cartes, chiffres et lettres) aux plus spécifiques (course automobile, tir, combat, stratégie) permet d'utiliser deux questions filtres (*« Au cours des 12 derniers mois, avez-vous joué à d'autres jeux vidéo que ceux que je viens de citer ? »*),

6 L'échantillon a été stratifié selon la méthode des quotas sur cinq variables : l'âge, le sexe, la catégorie socioprofessionnelle (CSP du chef de famille pour les mineurs), le type de commune résidentielle (découpage ZAU 2010 de l'INSEE) et la région métropolitaine (découpage UDA1 de l'INSEE).

pour ne pas lasser les non-joueurs et ne poser l'ensemble des questions qu'aux personnes les plus impliquées. Les personnes qui n'ont répondu « oui » à aucune de ces 19 questions sont considérées comme n'ayant pas joué aux jeux vidéo au cours des 12 derniers mois. La question *« Mais alors, avez-vous déjà joué aux jeux vidéo avant ? »* distingue les « non-joueurs » des « anciens joueurs » (qui ont déjà joué, mais pas au cours des 12 derniers mois).

Dans un quatrième temps, le questionnaire a porté sur le contexte du jeu pour les seuls joueurs, en termes de fréquence, de période de jeu, de pratiques afférentes (prendre des notes ou faire des cartes pendant une partie, acheter ou offrir des produits dérivés, se rendre à un festival, etc), mais aussi d'espaces du jeu, à l'échelle des espaces extra-domestiques (transports, lieu d'études ou de travail, chez des amis, etc) et intra-domestiques (salon, cuisine, salle de bain, etc). Les joueurs sont interrogés sur l'intensité de leur pratique, leurs supports et partenaires de jeu. Les joueurs et les anciens joueurs sont aussi interrogés sur leur carrière ludique (âge de l'initiation au jeu, par qui, périodes et motif des interruptions), le sentiment de manque et leur éventuelle nostalgie. Des questions ouvertes recensent les jeux qui ont le plus marqué les enquêtés et ceux auxquels ils jouent au moment de l'enquête.

Enfin, le questionnaire s'achève par les pratiques des jouets et des jeux autres que vidéo (*« Au cours des 12 derniers mois, avez-vous joué au moins une fois sans utiliser de téléphone, tablette tactile, ordinateur ou console à un jeu de cartes : poker, belote, réussite ou autre ? »*), pour l'ensemble des répondants. Ce sont ces deux dernières parties du questionnaire qui permettent de situer les pratiques des joueurs, mais aussi des anciens joueurs et des non-joueurs, dans leur contexte social, spatial et culturel, permettant ainsi de dépasser la simple description des pratiques.

4. Qui sont les joueurs de jeu vidéo en France ?

Les premiers résultats de l'enquête Ludespace confirment l'émergence des jeux vidéo comme l'une des pratiques partagées du répertoire des Français, tendance que dessinait déjà l'enquête « Pratiques culturelles des Français » (Donnat, 2009). La proportion de joueurs dans la population française fait cependant l'objet d'un écart important entre les deux enquêtes : 40 % des enquêtés affirment avoir joué à un jeu vidéo au cours des 12 derniers mois dans l'enquête du Ministère de la Culture, alors que ce taux est de près des 2/3 dans l'enquête Ludespace. Cette proportion monte à plus de 97 % chez les enfants et adolescents (11-17 ans), où elle dépasse les 90 % pour les filles. La différence pourrait être rapportée aux quatre ans qui séparent les deux travaux (2008-2012). Le jeu vidéo, après tout, est une pratique en pleine mutation, dont le public semble bien s'élargir : il comprend aujourd'hui plus d'adultes et plus de femmes que dans les années 1990 (Bruno, 1993). Il faut cependant être prudent : la méthodologie employée pour mesurer la proportion de joueurs n'est pas la même. L'enquête de 2008 repose sur les catégorisations du jeu propres aux enquêtés, alors que notre enquête de 2012 s'appuie sur une série de questions portant sur des formes de jeux particulières. Il est donc possible qu'une bonne partie de l'écart soit moins le résultat d'une évolution que des formes de catégorisations de la pratique : 40 % de la population considère spontanément avoir joué à un jeu vidéo (les joueurs de l'enquête « Pratiques culturelles des Français ») ; environ un quart ne se considère pas comme joueur, mais a bien des pratiques que l'on peut assimiler à des jeux vidéo (les joueurs occasionnels identifiés en plus dans l'enquête « Ludespace ») ; le dernier tiers, enfin, n'a pas du tout joué au cours de l'année.

Les deux enquêtes « Pratiques culturelles des Français » et Ludespace convergent en pointant à la fois un élargissement des publics (dans toutes les tranches d'âge ou presque, mais aussi

dans toutes les classes sociales) et des modalités de la pratique qui sont surtout dépendantes de l'âge, puis dans un moindre mesure de la classe sociale ou la formation et parfois du genre. Pour résumer, nombreux sont ceux qui jouent, mais rares sont ceux qui jouent beaucoup. Ceux-ci se concentrent chez les plus jeunes (fig. 1).

Figure 1. Les jeux vidéo : une pratique plus ou moins intensive selon les tranches d'âge (source : Ludespace, 2012)

Les plus jeunes (11-17 ans) jouent à tout, sur tout, avec tout le monde et partout et ils affichent en général une pratique plus éclectique : l'intensité de la pratique est liée à la diversité des modalités de son expression (Coavoux *et al.*, 2013). Certains genres de jeu vidéo restent différemment investis selon le sexe. Les filles déclarent un nombre de genres différents moindre par rapport aux garçons. Elles en privilégient certains, qui sont autant pratiqués par les deux sexes : jeux de musique et de danse, et jeux de simulation de vie (comme *les Sims*). Les garçons préfèrent quant à eux les jeux d'adresse (comme *Tetris*), de plateforme (comme *Super Mario*) ou de tir : 6 garçons sur 10 jouent à des jeux de tir (*First Person Shooter*), contre seulement 1 fille sur 10 (sur le jeu vidéo et la culture masculine à l'adolescence, voir Pasquier, 2005). Les différences se retrouvent également dans les sociabilités autour du jeu. Ainsi, lorsque les femmes pratiquent les jeux vidéo, c'est en général dans le cadre du cercle familial et dans le salon, alors que les hommes ont tendance à diversifier les lieux du jeu (chez eux, chez des amis, dans une salle de jeu) et les personnes avec qui ils jouent. Enfin, des inégalités sociales subsistent également, en particulier dans l'accès à l'équipement. La console de salon reste l'apanage des catégories populaires (employés et ouvriers), alors que les couches intermédiaires (employés et professions intermédiaires) privilégient la console portable, et que les couches aisées sont plutôt équipées en ordinateur(s). Parmi les joueurs, les ouvriers jouent davantage à des jeux de course automobile et à des jeux de tir, alors que les jeux d'adresse sont plutôt plébiscités par les catégories les plus diplômées.

Les deux enquêtes convergent pour dire que la diffusion paraît homogène sur l'ensemble du territoire français. La pratique du jeu, mesurée par la fréquence ou par la diversité, ne varie ni avec la région de résidence, ni avec le degré d'urbanisation.

Ce sont l'ensemble des modalités des pratiques vidéoludiques (genre de jeux, support des jeux, partenaires de jeux, intensité et fréquence, etc.) qui apparaissent homogènes sur tout le territoire : dans le cas de l'enquête « Ludespace », ces variables ne montrent aucun lien significatif avec les indicateurs géographiques de région et d'unité urbaine[7]. Les quelques exceptions concernent les espaces domestiques, les modes de vie et les espaces du jeu. Ainsi, le jeu dans les transports concerne surtout les métropolitains, en particulier les Parisiens, alors que le jeu entre voisins semble plutôt développé dans le périurbain. De même, le jeu dans certaines pièces de la maison, en particulier la cuisine et la salle de bain, semblent opposer les hypercentraux aux ruraux, mais cela est sans doute surtout lié à la taille des logements. Ce sont ces pistes qui nous ont conduits à changer d'échelle d'analyse et à creuser la question des espaces du jeu au sein des espaces vécus.

L'espace domestique reste le principal lieu de la pratique du jeu vidéo en France : près de 9 joueurs adultes sur 10 jouent parfois ou souvent chez eux, c'est aussi le cas de presque tous

[7] En revanche, les croisements entre les modalités de la pratique et l'âge présentent presque toujours une forte corrélation (V de Cramer entre 0,2 et 0,6), une corrélation avec la catégorie socioprofessionnelle (entre 0,1 et 0,3) et dans une moindre mesure avec la situation familiale (entre 0,1 et 0,2) et le genre (souvent supérieur à 0,1).

les joueurs les plus jeunes. Mais avec la diffusion des supports mobiles (consoles portables, smartphones, tablettes), les jeux accompagnent les joueurs dans leurs déplacements : plus de 3 joueurs sur 10 ont joué dans les transports (y compris les transports en commun).

De manière générale, plus la pratique est régulière, plus elle investit des lieux différents, en particulier chez les plus jeunes joueurs. A l'inverse, les personnes qui jouent *uniquement* à la maison sont les plus âgées, les femmes au foyer et/ou les moins éduqués, qui jouent plutôt seuls. A l'intérieur de l'espace domestique, les pratiques sont également différenciées. D'un côté, le salon joue aussi son rôle de lieu de sociabilité familiale pour les pratiques collectives de jeu vidéo, par exemple lorsqu'un(e) adulte joue avec son ou sa partenaire ou lorsqu'un enfant joue avec ses parents ou avec ses frères et sœurs. D'un autre côté, les pratiques plus solitaires du jeu vidéo ont tendance à se replier sur le bureau, la chambre ou la salle de bain.

Les jeux vidéo permettent des sociabilités qui poussent également hors de l'espace domestique et favorisent les contacts, à contre-courant des stéréotypes sur l'isolement, le repli sur soi, ou l'introversion des joueurs. Ce sont seulement les plus âgés, chez qui la proportion de joueurs est la plus faible, qui ont tendance à jouer seuls (fig. 2).

Figure 2. Les jeux vidéo : une pratique qui contribue aux sociabilités des plus jeunes (source : Ludespace, 2012)

Plus de 4 joueurs sur 10 jouent avec des amis et ils sont même majoritaires chez les joueurs les plus réguliers (plus de 5 joueurs sur 10). Les joueurs qui privilégient les relations de proximité, en jouant avec leurs voisins, sont plutôt les jeunes des classes moyennes. Ceux qui jouent au travail sont des jeunes adultes des catégories populaires, alors que les catégories supérieures diversifient le plus les genres du jeu et jouent aussi dans les transports et les espaces publics. Enfin, les joueurs les plus engagés jouent à une grande diversité de jeux dans une grande diversité de lieux et avec une grande diversité de partenaires. Ce sont ceux qui jouent aux jeux les plus compétitifs et les seuls à se déplacer jusqu'aux cybercafés et *game centers* pour jouer.

Comme le montrent ces résultats, la pratique du jeu vidéo prend place dans des espaces et des formes de socialisation différenciés selon les individus, traduisant des degrés d'investissement divers. C'est donc bien à l'échelle des modes d'habiter qu'il faut chercher une différenciation spatiale significative des pratiques des joueurs de jeux vidéo.

5. Typologie des joueurs de jeux vidéo selon les modes d'habiter

Pour identifier les manières différenciées dont les pratiques vidéoludiques se déploient dans les territoires du quotidien, nous avons dressé une typologie des joueurs selon les espaces du jeu à partir d'une analyse statistique multivariée. Nous avons réalisé une classification ascendante hiérarchique sur les 5 premiers axes issus d'une analyse en composantes principales portant sur 7 variables de lieux de jeu[8] ; l'analyse a porté sur l'ensemble des

8 Les lieux où ils ont joué au cours des 12 derniers mois (au domicile, chez des voisins, chez d'autres membres de la famille, au travail, en déplacement et dans les transports, dans l'espace public, dans les cybercafés et salles de jeu) sont utilisés comme variables actives, alors que le score représentant la diversité des lieux différents du jeu est utilisé comme variable illustrative. Les cinq premiers axes de l'ACP rassemblent 82 % de la variance totale.

joueurs de l'échantillon, jeunes et adultes (n = 1697). Les deux meilleures partitions sont en 3 classes (73% de la variance) et en 6 classes (86% de la variance). Nous avons choisi de présenter les 6 classes sous forme graphique[9] (fig. 3). Un résultat élevé indique une surreprésentation du lieu en question dans la pratique des répondants de ce groupe particulier, un résultat proche de zéro indique qu'il n'y a pas de spécificité (la moyenne du groupe est proche de la moyenne générale) et un résultat proche de -1 indique que personne ou presque dans ce groupe n'a déclaré avoir joué au cours des 12 derniers mois dans ce genre de lieu. Le même principe est utilisé pour présenter en face de ce graphique des lieux spécifique à chacune des six classes un graphique des genres de jeux spécifique à chaque classe. Ces informations sur les différents genres de jeu n'ont pas joué de rôle dans la construction de la typologie, mais elles facilitent l'interprétation de la diversité des pratiques.

Figure 3. Typologie des joueurs de jeux vidéo par les lieux de la pratique (source : Ludespace, 2012)

Les « sédentaires » (1ère classe, 21 % des joueurs) affichent des pratiques domestiques, ils ont joué autant que la moyenne chez leur famille et leurs proches, moins que la moyenne dans les transports et les espaces publics et presque nulle part ailleurs. Les joueurs les plus jeunes (moins de 13 ans) et les couples de plus de 35 ans, avec ou sans enfants, sont surreprésentés. Il s'agit plutôt des catégories socioprofessionnelles supérieures, soit avec un niveau de diplôme élevé, soit en cours de formation. Dans cette classe, les personnes ont joué à une diversité de jeu un peu supérieure à la moyenne, en particulier au jeux d'énigmes et de puzzle, aux jeux de gestion, aux jeux en ligne massivement multijoueurs (MMO), aux jeux de tir (FPS, pour *First Person Shooter*) et aux jeux de guerre (*wargames*).

Les « invisibles » (2ème classe, 36 % des joueurs) n'ont joué presque nulle part au cours des 12 derniers mois, sauf à leur domicile. Dans ce groupe, les inactifs, les retraités, les non diplômés, mais aussi les femmes de plus de 35 ans vivant en couple et avec leurs enfants sont surreprésentés. Les répondants ont joué à beaucoup moins de genre de jeux différents que la moyenne, surtout aux jeux préinstallés par défaut, aux jeux de cartes, de chiffres et de lettres, éducatifs et jeux de stratégie. Ce profil de joueurs correspond à ceux qui présentent les pratiques les moins spectaculaires et qui ne sont presque jamais pris en compte dans la littérature sur les joueurs – alors même qu'il s'agit du groupe le plus nombreux de l'échantillon. Ils sont invisibles parce que leurs pratiques sont ponctuelles, confinées à l'espace domestique et souvent déconnectées des circuits économiques.

Ce sont les choix de l'enquête Ludespace qui permettent de rendre visibles les pratiques de plus d'un tiers des joueurs, ce qui explique les différences avec les enquêtes précédentes. L'importance de cette catégorie de joueurs permet surtout de mettre à jour un paradoxe : alors que les médias sont focalisés sur les pratiques les plus engagées et les risques que ferait peser cette pratique sur le lien social, on constate plutôt que l'intensité de l'engagement dans la pratique va de pair avec des sociabilités propres au jeu vidéo : ce sont les joueurs les moins engagés et les plus âgés qui jouent seuls et confinés dans l'espace domestique.

---

9 Pour chacune des 6 classes, un graphique représente les écarts standardisés entre la moyenne de la classe et la moyenne générale pour chacun des lieux du jeu (variables actives) et le score de la diversité du nombre de lieu différents du jeu au cours des 12 derniers mois (variables illustratives). Pour faciliter la lecture du graphique, les barres des écarts à la moyenne sont parfois tronquées, nous indiquons alors numériquement cette valeur. Nous ajoutons pour chaque classe un graphique représentant le poids de chacun des genres de jeu dans la pratique (variables illustratives).

Les « ubiquistes » (3ème classe, 9 % des joueurs) ont joué presque partout au cours des 12 derniers mois et ce sont les seuls à avoir joué dans des cybercafés ou des salles de jeu. Cet investissement de la pratique vidéoludique dans tous les espaces du quotidien est surtout l'apanage des jeunes hommes de moins de 18 ans issus des classes moyennes, en cours de formation et vivant surtout dans les grandes aires métropolitaines, avec leurs parents. Dans cette classe, les joueurs ont joué à une bien plus grande diversité de jeux que la moyenne, et en particulier ceux qui s'adressent aux joueurs les plus experts (FPS, MMO, etc). Nous sommes là très proches de l'image du *joueur de jeu vidéo* construite par les médias et les acteurs industriels, alors même qu'ils sont très minoritaires parmi la population de joueurs.

Les « actifs mobiles » (4ème classe, 9 % des joueurs) quant à eux sont les seuls à déclarer jouer sur leur lieu de travail. Ils ont également joué un peu plus dans les transports et les espaces publics. Dans ce groupe, les joueurs ont joué à un peu tous les genres de jeu, en particulier les jeux les plus experts, comme les jeux de rôle (RPG), les jeux de tir (FPS), les jeux de combat et les jeux de guerre (*wargames*). Les jeunes adultes de 18 à 24 ans, sans différence entre les sexes, ainsi que les actifs des classes populaires sont surreprésentés dans ce groupe. Ils bénéficient en général d'une autonomie spatiale, ou sont exposés à des contraintes de mobilités supérieures à celle des joueurs plus jeunes. À l'encontre des idées reçues, les joueurs « actifs mobiles » ne sont pas les cadres branchés mais les jeunes actifs des classes populaires, vivant en grande périphérie des métropoles, souvent chez leurs parents, et faisant de longs trajets en transports en communs (train, tram ou métro).

La « sociabilité de voisinage » (5ème classe, 11 % des joueurs) regroupe les joueurs qui ont joué beaucoup plus que la moyenne chez leurs voisins et un peu plus que la moyenne chez d'autres membres de leur famille. Les jeunes hommes en cours de formation, les ouvriers, employés et professions intermédiaires sont surreprésentés dans ce groupe. Ils vivent plutôt dans les espaces ruraux et dans la périphérie des petits centres, souvent chez leurs parents dans de petits logements ou bien en foyer et se déplaçant surtout à pied. Les jeux de coopération ou de compétition (jeux de musique et de danse, de sport, de course, de combat) sont surreprésentés chez les joueurs de cette catégorie. Cette pratique concerne surtout les joueurs les plus jeunes qui jouent avec leurs amis ou leurs voisins, ou les joueurs adultes qui jouent à l'occasion de rencontres avec d'autres membres de la famille ou des amis.

Enfin, les « nomades » (6ème classe, 12% des joueurs) jouent à la fois bien plus que la moyenne dans les transports et les espaces publics, dans une moindre mesure chez des voisins ou des proches, et ce sont ceux qui ont joué dans la plus grande diversité de lieux différents. Dans cette classe, les joueurs ont joué à davantage de genres de jeux que la moyenne, avec une spécialisation dans les jeux de plateau, éducatifs, d'adresse, d'énigmes et les jeux de musique et de danse. Les jeunes adultes de moins de 35 ans, les cadres, les plus diplômés et les personnes en cours de formation sont surreprésentés dans ce groupe, avec une légère majorité de femmes. Les cadres et les intellectuels ont donc tendance à jouer dans les transports et les espaces publics plutôt que sur leur lieu de travail. Cette classe regroupe les habitants des grandes métropoles, en particulier en région parisienne, les personnes vivant chez leurs parents ou d'autres membres de la famille, soit dans de petits appartements ou dans de très grandes maisons, et se déplaçant à la fois en transport en communs (bus, tram, métro) et en mode doux (rollers, vélo).

Conclusion

Il existe donc bien une diversité des publics du jeu vidéo selon les espaces de la pratique, mais elle n'est pas à rechercher dans le fait de jouer ou non, dans l'équipement ou dans le fait de se

déclarer joueur ou non, comme ont pu le faire les enquêtes précédentes. Si beaucoup de personnes jouent, elles ne jouent pas de la même manière, ce que montre l'examen croisé des genres et des lieux du jeu. On peut alors repérer des styles cohérents de pratique qui se comprennent en référence à la position des individus dans leur cycle de vie et leur mode d'habiter, leur trajectoire résidentielle, leur statut (actif, retraité, en études etc), la configuration de leurs déplacements domicile/travail ou domicile/études, ou encore les formes de sociabilités auxquels leur espace proche leur donne accès. Ces résultats semblent indiquer que les pratiques culturelles et de loisirs permettent des investissements du temps et de l'espace proches variés, selon les individus mais aussi selon les territoires, qui en retour nourrissent le rapport des habitants à leur espace domestique ou leur espace de la mobilité et à leur espace vécu.

Bien sûr, une telle enquête ne permet pas d'approfondir les différences entre joueurs habitant dans un même territoire mais présentant des modes d'habiter différenciés. Elle montre néanmoins que la pratique du jeu vidéo, comme d'autres pratiques culturelles ou de loisirs est bien une pratique située, spatialement et socialement. Ainsi, la capacité à investir les différents espaces du quotidien par le jeu vidéo est l'apanage des adolescents et des jeunes adultes, plutôt que des enfants qui jouent surtout chez eux ou chez des amis, ne disposant sans doute pas du degré d'autonomie spatiale nécessaire à la diffusion de leur pratique en dehors de l'espace domestique, et plutôt que les plus âgés qui affichent des pratiques spatialement plus concentrées (plutôt dans l'espace domestique ou plutôt dans les transports), selon les profils. Le jeu en mobilité apparaît comme une pratique répandue tantôt chez les jeunes actifs issus des milieux populaires, tantôt chez les cadres diplômés habitant dans les grandes métropoles. Les différences se jouent alors dans la capacité des différents groupes sociaux à déployer d'autres espaces de la pratique, mais aussi dans les genres de jeux pratiqués. Quant à la place du jeu dans la construction des sociabilités de proximité, elle est bien plus prononcée chez les enfants et adolescents et les classes populaires et moyennes habitant les espaces peu urbanisés. A une échelle plus fine encore, celle des espaces domestiques, notre enquête Ludespace montre aussi que les différentes pièces de la maison, et en particulier, le bureau ou le salon, sont différemment investis par la pratique, selon les individus et sans doute aussi selon les configurations des foyers.

Regarder où les gens jouent, c'est donc aussi regarder comment les gens vivent : les formes d'engagement dans la pratique du jeu vidéo dépendent des individus, mais aussi des possibilités offertes par les routines quotidiennes, elles-mêmes conditionnées par les modes de vie, les contraintes de mobilités, ou encore les sociabilités (amicales ou de voisinage), de produire des moments et des espaces dédiés à la pratique du jeu vidéo.

Références

Augustin J.-P., Bourdeau P., Ravenel L. (2008). *Géographie des sports en France*, Paris : Vuibert.

Berry V. (2012). *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*. Rennes : Presses Universitaires de Rennes.

Borzakian M. (2010). *Géographie ludique de la France. Approche spatiale des pratiquants et des fédérations de jeux institutionnels*. Thèse de géographie, Université Paris-Sorbonne.

Boutet M. (2012). « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux*, n° 173-174, p. 207-234.

Boutet M., Colon de Carvajal I., Ter Minassian H., Triclot M. (2014). « Au-delà du virtuel : interactions sociales et spatiales dans et autour d'un univers vidéoludique ». *Médiation et Information*, n° 37, p. 103-115.

Bruno P. (1993). *Les jeux vidéo*, Paris : Syros.

Cailly L., Dodier R. (2007). « La diversité des modes d'habiter des espaces périurbains dans les villes intermédiaires : différenciations sociales, démographiques et de genre ». *Norois*, vol. 4, 205, p. 67-80.

Coavoux S., Rufat S., Berry V., Ter Minassian H. (2013). « Qui sont les joueurs de jeux vidéo en France ? », in Olivier Lejade, Mathieu Triclot (dir.). *La fabrique des jeux vidéo*, Paris, La Martinière, p. 172-177.

Coulangeon P., Menger P.-M., Roharik I. (2002). « Les loisirs des actifs : un reflet de la stratification sociale », *Économie et statistique*, n° 352-353, p. 39-55.

Crozat D. (2000). « Bals des villes et bals des champs. Villes, campagnes et périurbain en France : une approche par la géographie culturelle ». *Annales de géographie*, vol. 109, n° 611, p. 43-64.

Dyer-Witheford N., De Peuter G. (2009). *Games of empire: global capitalism and video games*, Minneapolis, University of Minnesota Press.

Di Méo G. (1999). « Géographies tranquilles du quotidien. Une analyse de la contribution des sciences sociales et de la géographie à l'étude des pratiques spatiales ». *Cahiers de Géographie du Québec*, vol. 43, n° 118, p. 75-93.

Donnat O. (1998). *Les pratiques culturelles des Français. Enquête 1997.* Paris, La Documentation Française.

Donnat O. (2009). *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique. Enquête 2008.* Paris, La Découverte.

Fuller M., Jenkins H. (1995). « Nintendo® and New World Travel Writing: A Dialogue », in Jones S. G., *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks: Sage Publications, pp. 57-72.

Grignon C., Passeron J.-C. (1989). *Le savant et le populaire. Populisme et misérabilisme en sociologie et en littérature*, Paris, Seuil-EHESS.

Guiu C. (2006). « Géographie et musiques : état des lieux ». *Géographie et cultures*, n° 59, pp. 7-27.

Hjorth L. (2007). « The place of mobile gaming: one history in locating mobility in the Asia-Pacific Region ». *Situated Play. Proceedings of DiGRA 2007 conference*, pp. 789-795.

Izushi H., Aoyama Y. (2006). « Industry evolution and cross-sectoral skill transfers: a comparative analysis of the video game industry in Japan, the United States and the United Kingdom ». *Environment and Planning A*, vol. 38, n° 10, p. 1843-1861.

Jenkins H., Squire K. (2002). « The Art of Contested Spaces », in Bain C., King L. (eds), *Game On: The History and Culture of Video Games*, London, Barbican Press, p. 64-75.

Johns J. (2006). "Video games production network: value capture, power relations and embeddedness", *Journal of Economic Geography*, n° 6, pp. 151-180.

Lusso B. (2014), « Les facteurs d'émergence et de pérennisation du secteur de l'image en mouvement dans les aires métropolitaines de Lille, de Lyon et de Marseille », *Territoire en mouvement*, n° 23-24, p 75-91.

Magnet S. (2006). « Playing at Colonization: interpreting imaginary landscapes in the video game Tropico », *Journal of Communication Inquiry*, n° 30, pp. 142-162.

Morel-Brochet A., Ortar N. (dir.) (2012). *La fabrique des modes d'habiter*. Paris : L'Harmattan, 313 p.

Nitsche N. (2008). *Video Games Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds*, Cambridge, The MIT Press.

Octobre S., Détrez C., Mercklé P., Berthommier N. (2012), *L'enfance des loisirs. Trajectoires communes et parcours individuels de la fin de l'enfance à la grande adolescence*, Paris : La Documentation Française.

Paberz C. (2012). « Le jeu vidéo comme sport en Corée du Sud ? ». *Hermès*, n° 62, p. 48-51.

Pasquier D. (2005). *Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité*. Paris : Autrement.

Raibaud Y. (2011). *Géographie socioculturelle.* Paris : Harmattan, 288 p.

Raibaud Y. (dir.) (2009). *Comment la musique vient aux territoires*, Pessac : Maison des Sciences de l'Homme d'Aquitaine, 314 p.

Rufat S., Ter Minassian H. (2011). *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions Théoriques.

Salter M. (2011). « The Geographical Imaginations of Video Games: *Diplomacy*, *Civilization*, *America's Army* and *Grand Theft Auto IV* », *Geopolitics*, 16(2), p.359-388.

Segaud M. (2010). *Anthropologie de l'espace*. Paris : Armand Colin, 245 p.

Staszak J.-F. (2001). « L'espace domestique : pour une géographie de l'intérieur ». *Annales de Géographie*. t. 110, n° 620. p. 339-363.

Triclot M. (2013). « Game Studies ou études du play ? Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul », *Sciences du jeu*, n° 1.

Valentin J. (2007). *Les Espaces vidéo ludiques, vers une nouvelle approche du cyberespace*, Mémoire de master 2 recherche de géographie, Université de Montpellier III.

Taylor J. (1997). « The emerging geographies of virtual worlds », *Geographical Review*, vol. 87, n° 2, 172-192

Ter Minassian H., Rufat S. (2008), « Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? », *Cybergeo, revue européenne de géographie*, http://cybergeo.revues.org/17502

Walther B. K. (2003). « La représentation de l'espace dans les jeux vidéo: généalogie, classification, et réflexion », in Roustan M. (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, p. 205-220.