



HAL
open science

Jeux vidéo de l'enfance : une culture plurielle

Frédéric Dajez, Nathalie Roucous

► **To cite this version:**

Frédéric Dajez, Nathalie Roucous. Jeux vidéo de l'enfance : une culture plurielle. *Enfance et cultures*, Dec 2010, Paris, France. hal-03916584

HAL Id: hal-03916584

<https://hal.science/hal-03916584v1>

Submitted on 30 Dec 2022

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.

Frédéric DAJEZ et Nathalie ROUCOUS, Université Paris 13, EXPERICE
Thème Construction des goûts

Jeux vidéo de l'enfance : une culture plurielle

La présente communication vise à questionner la diversité des objets et la variété des usages en matière de jeu vidéo en s'intéressant aux pratiques et aux goûts des enfants de 6 à 11 ans. A partir d'une visite commentée du *parc à jouets numérique* et d'entretiens avec l'enfant, on a interrogé parents, fratrie et pairs pour saisir dans son contexte la construction d'une histoire de joueur. La recherche permet de mettre à jour la manière dont les enfants s'ancrent dans une culture vidéoludique large pour construire des goûts diversifiés en s'appropriant sélectivement les ressources offertes par l'industrie, mais toujours filtrées et transmises par la famille et les pairs. Plus spécifiquement, on voudrait souligner la pluralité des appréhensions de ces objets de jeu par les enfants. Comment les goûts évoluent-ils au regard de l'expérience de chaque enfant ? Comment, au fil des âges, les enfants explicitent-ils leur navigation dans l'univers des objets au travers des préférences et des abandons, des essais et des rejets, des attirances pour les jeux des aînés et des retours aux jeux de la prime enfance ? Comment les distinctions entre « jeux de filles » et « jeux de garçons » peuvent-elles être saisies, à des âges où les frontières s'élaborent et où leurs traversées sont nombreuses ?

En abordant cette question du goût, on se trouve confronté à plusieurs approches classiques en sociologie. Pendant longtemps, le courant dominant en France a été celui illustré par Bourdieu qui met l'accent sur le goût en tant que marqueur des différences sociales. Plus récemment, le courant de pragmatique du goût¹ s'est démarqué de cette orientation socio-critique à laquelle il reproche de réduire les pratiques à leurs déterminants socio-professionnels et de concevoir le goût comme un jeu social passif ignorant de lui-même. En effet un des intérêts de cette approche pragmatique du goût réside dans le fait qu'elle s'intéresse de près à l'activité du goûteur. Au lieu de mettre l'accent sur ce qui fait que le goût est un donné, elle lui restitue la qualité de construit. Cette approche compréhensive des modes de construction de l'attachement aux objets nous conduit à définir le goût vidéoludique enfantin comme une activité d'orientation dans un ensemble d'objets dotés de qualités distinctes.

Ce parti pris nous inscrit dans le champ de la sociologie de l'enfance², en ce qu'il suppose d'intégrer le point de vue de l'enfant, d'accepter de lui accorder une valeur, d'en faire un point d'entrée. En construisant l'enquête autour de la perspective de l'enfant, il s'agit de positionner en quelque sorte le chercheur du côté de l'enfant³, ici du goûteur, pour comprendre comment s'élaborent les attirances et les rejets. La posture consiste ainsi à s'intéresser à la manière dont les enfants se saisissent des ressources ludiques offertes par une production culturelle de masse et à s'interroger sur la manière dont ils construisent eux-mêmes le répertoire de leurs objets de prédilection. La nature de ces objets que sont les jeux vidéo conduit alors à s'intéresser à la pratique et aux usages et plus précisément à l'expérience ludique qu'ils permettent ou non. Au-delà de l'acte ludique, le jeu est pour chacun le lieu d'élaboration d'une attention, d'une compréhension des objets, des circonstances, des représentations présentes et passées qui vont permettre d'assurer la « réussite » du moment ludique. Tenter de comprendre la pratique du jeu en interrogeant les

¹ Antoine HENNION, « Une sociologie des attachements. D'une sociologie de la culture à une pragmatique de l'amateur », *Sociétés*, n°85, 2004, pp. 9-24

² Régine SIROTA (sous la dir. de), *Éléments pour une sociologie de l'enfance*, Rennes, PUR, 2006.

³ William A. CORSARO, *The Sociology of Childhood*, Newbury Park-CA, Pine Forge, 1997.

différents éléments médiateurs sur lesquels elle s'élabore est une entrée pour accéder à la façon dont le sujet se construit en tant que joueur avec ses attachements, ses goûts.

Le parc à jouets numérique

Pour passer d'une telle conception du goût à une méthode de recherche opérationnelle, nous nous sommes attachés à étudier le *parc à jouets numérique* de l'enfant, c'est-à-dire l'ensemble de la collection à laquelle l'enfant accède. Le terme de *parc à jouets numérique* évoque bien cette sorte de grand parc d'attraction virtuel qui s'offre à l'enfant contemporain. La particularité de la méthode consiste à prendre en considération cette collection complète, sans oblitérer la diversité des thématiques et des principes ludiques, sans oublier la diversité des usages, pour s'intéresser justement à la façon dont les enfants naviguent dans cette diversité. On évite ainsi les confusions trop souvent constatées lorsque les études sur les jeux vidéo agglomèrent des réponses portant sur des principes ludiques et des situations très variées.

L'enquête est réalisée au domicile familial, au cours de plusieurs rencontres où nous procédons avec l'enfant à une visite guidée de ses jeux, complétée par des entretiens avec des proches -parents, fratrie, amis- portant sur cette même collection de jeux. Nous obtenons ainsi, non seulement, sur chaque jeu des appréciations affinées de préférences ou de rejet, mais également des informations précises qui permettent de restituer au jeu l'épaisseur de l'expérience ludique auquel il participe et de le resituer dans le système familial et social qui cadre les pratiques de l'enfant. Dans ces collections qui rassemblent vieux jeux et jeux récents, chaque objet a son histoire. Il a été offert par telle personne ou telle autre ; il a été conseillé par telle ou telle connaissance dans la famille ou à l'école ; il a été présenté et expliqué par tel ou tel expert ; il a ou a eu plusieurs utilisateurs ; il est associé à des moments privilégiés... Chaque objet a ses conditions propres de félicité, pouvant n'être apprécié que dans certaines circonstances. La photographie instantanée que nous produisons par cette méthode d'enquête éclaire ainsi un répertoire des goûts doté d'une profondeur historique et contextuelle.

Marguerite : une monographie vidéoludique

A titre d'illustration, voici l'une des quinze monographies qui ont servi de base à l'étude. Il s'agit de Marguerite, une petite fille de 10 ans et demi d'une fratrie mixte de 2 enfants, plutôt bonne élève de CM2. Dans sa famille, le jeu vidéo est une pratique ordinaire. C'est l'un des loisirs du papa, avec le sport et le bricolage, mais le père joue plutôt le soir sur la console PS2 du salon, lorsque les enfants sont couchés car il est avant tout amateur de « jeux de shoot » assez sanglants, comme *Resident Evil 4*. Le petit frère de 5 ans joue aussi, déjà trop aux yeux de sa mère, surtout sur l'ordinateur avec des CDROMs hérités de sa sœur et maintenant un peu sur la PS2. La mère qui se proclame non-joueuse et met en avant une vision du jeu vidéo beaucoup plus négative que celle de son mari, n'en joue pas moins de temps en temps à *Tétris* sur l'ordinateur. Marguerite, elle, n'est pas plus joueuse que ça ; elle ne passe pas beaucoup de temps sur les jeux vidéo dans la semaine ; elle y joue surtout quand il pleut car elle préfère toujours jouer à l'extérieur, si elle le peut, avec sa copine.

Marguerite présente d'emblée ses jeux préférés, qu'elle tient à distinguer des autres. Ils sont pour la plupart installés sur la nouvelle console DS qu'elle a reçue à Noël, une machine bien à elle puisqu'à la différence des deux autres machines à jouer elle ne la partage pas. Ce sont des jeux faits pour être installés sur un petit écran que Marguerite trimballe partout dans la maison et qu'elle peut facilement mettre en marche sans déranger personne.

Ces jeux préférés présentent des caractéristiques communes. Ce sont d'abord des jeux récents qu'elle a choisis elle-même et qu'elle a suscités pour son dernier Noël. Ces jeux, qui portent sur les thèmes du maternage, de l'habillement, de la cuisine et des animaux, Marguerite les caractérise elle-même comme des « jeux de filles ».

Ce sont aussi des jeux dotés d'un même principe ludique, celui de la simulation de vie. Ils impliquent un jeu en « solo », une confrontation individuelle avec un programme où Marguerite est seule responsable du bien-être de ses animaux virtuels. Elle souligne que son jeu fétiche du moment est *Nintendo*. Ce jeu-là, nous dit-elle, c'est aussi le préféré de sa cousine et de sa grande copine. « *C'est pas un jeu pour ceux qui aiment la bagarre et tout ça* ». S'il s'agit bien d'un jeu sur lequel elle joue seule pour s'occuper de son élevage de chiots, ce jeu fait cependant l'objet d'échanges fréquents, surtout avec la copine. Elles parlent de leurs chiots respectifs et parfois elles connectent leurs machines et mettent ponctuellement en commun leurs deux univers.

Ce sont également des « jeux de filles » et des jeux individuels que Marguerite nous présente comme ses préférés du moment sur l'ordinateur familial. Lorsqu'elle joue sur l'ordinateur, Marguerite se connecte par Internet sur un site qu'elle a découvert grâce à sa copine et qui porte le nom évocateur de *GirlsGoGame*. Elle y trouve de nombreux petits jeux, aux principes ludiques variés (jeux de maquillage, d'habillage, de sport, etc.), mais toujours courts, faciles et présentés dans un graphisme « girly ». Elle s'y livre généralement en même temps qu'elle tchate avec sa copine sur MSN ou qu'elle écoute de la musique.

Si les jeux préférés lorsqu'elle joue seule sont presque exclusivement des « jeux de filles », lorsqu'elle joue sur la console de salon PS2 avec d'autres personnes, les thématiques et les principes ludiques sont différents. Elle exprime ainsi son attachement pour un jeu que son père lui a fait découvrir et sur lequel ils ont un peu joué en famille, *Gran Turismo*, un jeu de courses de voiture. Maintenant, c'est plutôt quand sa copine vient à la maison qu'elle y joue, chacune avec sa manette en s'inventant des petits défis.

Marguerite affirme autant son goût dans les jeux qu'elle apprécie que dans ceux qu'elle rejette ou qu'elle a délaissés.

Elle n'aime aucun des jeux de guerre qui sont présents dans la collection familiale, les jeux de son père. Entre le père joueur et la fillette joueuse, il existe bien une complicité indéniable, liée à leur commune attirance pour le jeu numérique, mais chacun définit séparément ses objets de prédilections. Marguerite connaît les jeux de guerre de son père, mais en rejette tout autant la thématique que le principe ludique, pour elle ennuyeux : « *Ces jeux de guerre, c'est pas intéressant, tu fais que tuer des gens et passer au niveau suivant* ». Au détour de l'entretien, on apprend que, de toute façon, son père lui a interdit d'y jouer. Ainsi, dans l'affirmation d'un goût autonome, on voit transparaître l'intégration d'un interdit familial.

Marguerite n'aime pas non plus, et n'a jamais aimé un jeu éducatif *Atout Clic CM2* hérité de sa tante. A l'époque où elle avait reçu le jeu, elle n'était pas en CM2 et ne pouvait pas réussir les jeux, maintenant que les épreuves lui sont accessibles, ça ne l'intéresse plus du tout.

Marguerite présente aussi les jeux qu'elle a aimés et qu'elle n'aime plus. Elle exprime ainsi la conscience qu'elle a de l'évolution de ses goûts et des raisons qui lui ont fait délaissier des jeux. Elle a ainsi beaucoup joué avec *Winnie L'ourson* quand elle était petite et aussi avec *Disney Princesses*, qu'elle connaît par coeur. Maintenant, dit-elle, ces « jeux de bébé » ne sont plus de son âge ; c'est le petit frère qui y joue et il arrive à Marguerite d'y revenir, non par goût, mais pour aider son frère.

Elle a aussi abandonné certains jeux parce qu'elle en avait épuisé la saveur, qu'il n'y avait plus rien à découvrir comme sur ses premiers jeux d'aventure. Parmi les délaissés, on trouve également les *Bratz*, une sorte de jeu de Barbie, avec des personnages aux attributs féminins très marqués. « *Les Bratz et les Barbies, c'est fini* », dit-elle, précisant ainsi sa nouvelle conception des jeux de filles qui prend de la distance avec toute infantilisation. Si les jeux de maternage continuent à l'intéresser, elle rejette aujourd'hui les *Sims animaux*, son premier jeu de simulation de vie, pour préférer *Nintendo*, plus riche et plus complexe. L'affirmation de son goût s'exprime aussi lorsqu'elle fait part de la déception qu'elle a eu avec *Lea Passion Cuisine*, un jeu qui lui a été offert alors qu'elle avait demandé *Cooking Mama*, un jeu au ressort ludique plus complexe, basé sur la gestion du temps.

Cette monographie met ainsi en lumière le filtrage sélectif qu'au fil du temps l'enfant opère. En quelques années, Marguerite a acquis une expérience de jeu couvrant des genres bien différents, jeux d'action, de plate-forme, d'aventure, mini-jeux, et jeux de simulation. Elle s'est constituée une

culture ludique propre, au-delà des ressources offertes par le milieu familial. Dans le refus des thèmes guerriers comme dans le refus des signes infantilisés de la féminité, elle a affiné son plaisir de joueuse tout en marquant l'affirmation de son identité.

A chaque âge ses goûts ?

Au-delà du cas particulier de cette petite fille, les monographies réalisées permettent de saisir les convergences de goûts qui caractérisent ces univers du jeu vidéo enfantin mais aussi les variations qui rendent à chacun sa singularité. Parmi les clefs d'entrée dans ces goûts, l'âge apparaît très nettement prioritaire aux yeux des enfants.

En opérant des sélections au sein de leur *parc à jouets numérique* les enfants situent en effet quasiment immédiatement leurs goûts par rapport leur âge ou plus exactement par rapport à l'idée qu'ils se font des compétences de chaque âge. « [Vous y jouez à ceux là ?] Noooooon !... [en rigolant] *c'est pas trop de notre âge !* » (Sœurs aînées de Victoria, 13 et 11 ans). Ils parlent ainsi régulièrement de jeux « de petit », voire « de bébé » et de jeux « de grand ». Les rejets sont souvent justifiés par une évolution des goûts dans le temps ; on ne joue plus à un jeu qui est dépassé : « *C'est Charlotte aux fraises, on doit trouver des trucs ... c'est pour les petits ... c'est pour les bébés gamins.* » (Anthony, 7 ans) « *My little pony, moi, j'y joue un peu ... mais voilà, mes sœurs elles y jouent plus parce que c'est plus pour les petits que pour elles.* » (Victoire, 8 ans)... ou à l'inverse on ne joue pas encore à un jeu qui n'est pas considéré comme accessible car destiné aux plus âgés : « *J'ai jamais joué à GTA.. c'est pour les grands* » (Denis, 9 ans). Les préférences se situent ainsi parmi les jeux considérés comme « de leur âge », en référence aux goûts des copains/copines de la même génération. « *Fifa street, je l'ai choisi parce que je l'avais testé et qu'il était approuvé par mes copains* » (Dorian, 10 ans) « *Tous mes copains, ils l'avaient et ils avaient dit que c'était bien, donc je voulais l'avoir...* » (Alexandre, 10 ans). Ces différences de goûts aux différents âges sont régulièrement rappelées lorsque les enfants évoquent l'histoire des produits et les cheminements qu'ils poursuivent dans leurs pratiques. « *Avant j'aimais mieux Dragon ball, mais maintenant moins, parce que j'aime plus les combats ; maintenant j'aime bien avec les animaux... parce que quand je perds beaucoup de points et quand il dit "Game Over", j'aime pas, je veux continuer* » (Norah, 7 ans). « *J'y joue plus tellement à Léa Passion cuisine parce que je me suis lassé... on finit le jeu trop vite, alors j'en avais marre de le recommencer tout le temps* » (Alexandre, 10 ans). « *Dog's Life, maintenant, j'y joue plus... mais avant, j'étais à fond dedans ...* » (Anthony, 7 ans).

On voit ainsi apparaître dans ces préférences et ces rejets, les indices des caractéristiques des jeux qui permettent aux enfants de les cataloguer en fonction de l'âge. Les possibilités et formes du jeu lui-même apparaissent essentielles au travers de la question de la complexité du jeu. On apprécie un jeu s'il n'est ni trop facile, ni trop difficile. « *Ben, ce qu'est trop facile dans NS Mario Bros, c'est que quand t'es géant t'es indétruisable. Et je sais déjà où les récupérer les champignons, ils sont cachés dans des tubes. Alors je joue plus* » (Denis, 9 ans). « *La dernière mission de Pursuit force, je l'adore parce que c'est la mission... elle est dure mais en même temps, un petit peu facile ...* » (Alexandre, 10 ans). Mais cette notion de difficulté est de fait associée aux âges. Ce qui est accessible et facile aux plus âgés peut être difficile aux plus jeunes. « *Arthur [frère cadet 5 ans] il est trop petit, il sait pas manipuler les boutons pour ce jeu ... Le monde de Narnia c'est du "12 ans et +"* » (Marguerite, 10 ans). « *Ben, elle [sœur aînée] me le disait comment faire... parce qu'elle comprend un peu tout parce qu'elle est grande* » (Victoire, 8 ans). « *Mais avant, Nidal il était trop petit pour y jouer à Zelda ; il pouvait pas trop comprendre. Mais maintenant qu'il est arrivé au CP, ça va* » (Frère aîné de Nidal, 12 ans).

Mais au-delà, ce sont les attendus vis-à-vis du jeu qui sont souvent différents. Si les ludo-éducatifs ont attiré les enfants les plus jeunes, ils semblent rapidement écartés. Leur dimension d'exercice apparaît vite comme une limite qui rend le jeu dénué d'intérêt. « *Moi, j'y joue plus tellement à Lapin Malin parce que j'aime un peu moins, c'est un peu nul à la fin ... par exemple, t'as un rond et t'as un cube et il faut les ranger dans les bonnes colonnes, ou tu dois faire à manger mais c'était pas trop bien ... voilà, c'est trop chiant à la fin et puis, je suis trop grande ... et mes sœurs elles y jouaient quand elles étaient petites, plus maintenant* » (Victoire, 8 ans). C'est précisément vers cette dimension frivole et ce second degré que

les enfants vont s'orienter dans leurs goûts en grandissant. Ils privilégient les aspects spectaculaires, extra-ordinaires, les surprises, les actions, les aventures qui donnent aux jeux leur piment. On perçoit ainsi un rapport au jeu différent entre les plus jeunes et les plus âgés. Cette attirance vers le jeu apparaît plus ou moins forte selon les enfants et on entrevoit chez certains les prémices de carrière de joueurs.

Les différences entre « petits » et « grands » se situent aussi plus largement dans un rapport au monde différent. Si le jeu doit rester jeu, il devient aussi un support de communication et d'échange. « *Ma copine Camille, elle a Nintendogs mais "Labradors" donc on se connecte et ma cousine aussi... et on peut faire des concours ensemble, les laver, les promener, leur changer d'accessoires ...* » (Marguerite, 10 ans). Cette évolution est particulièrement lisible avec l'attirance des plus âgés pour les ordinateurs et les jeux en ligne qu'ils permettent. Ils trouvent à leurs yeux un intérêt particulier en ce qu'ils offrent une ouverture vers des joueurs extérieurs au cercle des connaissances proches, même s'ils se retrouvent souvent d'abord entre copains sur les sites. « *Jeux.com et Cédric, ils [frères aînés 11 et 14 ans] disent que c'est pour les petits. Eux, ils préfèrent quand ils retrouvent et parlent avec leurs copains* » (Norah, 7 ans).

Des limites d'âge toujours en évolution

Ainsi, sur cette tranche d'âge sensiblement réduite comparativement aux études habituelles du jeu vidéo, on saisit toute la difficulté d'une segmentation d'âge qui risque d'occulter la diversité et les variations. Et ce d'autant plus que les monographies mettent en évidence l'importance des navigations individuelles au sein de cet univers de jeu.

De fait, dans l'histoire de chacun, les goûts du passé ne s'effacent pas tout de suite. Les jeux appréciés ou adorés sont difficiles à abandonner même lorsqu'on les lègue. « [Sœur cadette] *Tu me l'as donné - [Frère aîné] Oui mais j'y joue encore ! Ça m'arrive... J'ai bien le droit d'y jouer vu que avant c'était à moi* » (Alix, 10 ans). Apparaissent aussi souvent des réminiscences des jeux du passé qui se mêlent dans les pratiques aux goûts du présent. Les plus grands apprécient ainsi de jouer par moments à des jeux qu'ils attribuent eux-mêmes aux plus jeunes, rendant ainsi les limites basses parfois très fluctuantes. « *Charlotte aux fraises, elle [sœur cadette 6 ans] y arrive pas, alors elle me demande et je dis oui parce que ça serait bête de dire non ... et puis le jeu il me plaît ...* » (Alexandre, 10 ans). Mais de façon concomitante, les plus jeunes sont imprégnés des goûts des plus âgés. Les plaisirs, les exploits, les tensions des aînés dont ils sont les témoins dans leur entourage donnent à voir aux plus jeunes des goûts qui impriment d'une certaine façon les leurs. Si les enfants ne jouent pas strictement à ces « jeux de grands », ils les côtoient, les observent, en entendent parler et finissent par les percevoir comme des goûts futurs, bousculant cette fois les limites hautes. « *Oui, on l'avait depuis longtemps Zelda, mais là, il s'y est mis. [Pourquoi s'est-il mis à jouer d'un seul coup ?] Parce qu'il m'a vu, il m'a demandé d'essayer* » (Frère aîné de Nidal, 12 ans). « *Moi, j'aime bien Catz, le jeu de Léane... J'ai jamais essayé, mais j'aime bien les petits chats comme ils sont* » (Sœur cadette de Léane, 6 ans). Lorsque la cohabitation avec les aînés est très forte en particulier au sein de la fratrie, les goûts « grandissent » plus vite. Parce qu'ils se glissent dans les traces de l'aîné qui les initie à la fois techniquement et dans l'appréciation du jeu et de ses arcanes, les plus jeunes jouent à des jeux qui ne sont pas « de leur âge » parfois avec beaucoup de naïveté. « *Pour Habbo, alors là tu mets Norah du 95 ou du 96 et après tu mets un mot de passe, tu choisis et après tu crées un personnage et après il faut que tu achètes un bâtiment ; y a des crédits, du mobilier. Après tu peux aller à la piscine, dans le parc, dans le cinéma et surtout tu peux parler.. Par exemple, on clique, on dit "Entrez" et le gens il nous répond... quelqu'un qui est pas chez moi, qui est quelque part d'autre... mais pas pour de vrai, pour de faux dans le jeu* » (Norah, 7 ans). Dans certains cas, l'élève dépasse le maître, inversant ainsi l'échelle des âges de joueur. « *Des fois, c'est lui qui me montre... quand il apprend quelque chose que je savais pas. Par exemple, dans Sonic Riders, il a découvert des raccourcis que je ne connaissais pas* » (Frère aîné de Nidal, 12 ans).

Des goûts et des genres ?

La construction du goût se révèle ainsi comme un parcours qui se dessine au fil du temps et donc des âges, avec tous les détours que permet un environnement ludique très varié. Mais, les préférences sont aussi marquées du sceau du genre. Si filles et garçons cheminent ensemble dans leurs goûts du fait de l'âge, ils évoluent souvent en parallèle, c'est-à-dire dans des univers ludiques souvent distincts et avec des rythmes différents ou dans des cycles décalés.

Les attirances des enfants se distinguent dès la question du choix des machines supports. Les consoles de salon semblent focaliser davantage les préférences des garçons qui évoquent moins les consoles portables et qui passent à l'ordinateur apparemment plus tardivement que les filles. À l'inverse, les filles semblent plus intéressées par les consoles portables tout en utilisant assez fréquemment l'ordinateur. Ces divergences renvoient indubitablement aux dispositifs techniques qui caractérisent ces supports et qu'on peut décrypter dans les avis des enfants ; les consoles de salon les attirent -du fait en particulier des joysticks et autres interfaces- par les pratiques plus physiques, plus démonstratives, donnant lieu à des excitations plus expansives, alors que les consoles portables -du fait de leur petite taille et par exemple du stylet- sont synonymes de plus de discrétion, de concentration, sans doute avec autant d'excitations mais moins exubérantes. Mais les enfants opèrent aussi une distinction de genre entre les consoles portables elles-mêmes qui leur apparaissent ainsi comme sexuées. « [Ta sœur ne joue jamais à la PSP ?] *Non, la PSP c'est pour le gars et la DS pour les filles, tu savais pas ?!* » (Nicolas, 10 ans). De la même façon que pour d'autres objets comme les jouets ou les aliments⁴, la forme, la couleur, les accessoires marquent un destinataire et adressent le produit à un enfant, mais aussi, plus précisément, ici à une fille ou à un garçon comme le décodent bien les enfants.

Au-delà des dispositifs et présentations matérielles des consoles, c'est bien pour les jeux eux-mêmes que les goûts des enfants se distinguent par genre. De la même façon que pour l'âge, le sexe apparaît, du point de vue des enfants, comme un élément essentiel pour caractériser chaque jeu, mais aussi pour justifier leur appréciation. « *C'est des jeux de filles* » (Nicolas, 10 ans) *versus* « *C'est des jeux de gars* » (Sa sœur aînée, 14 ans). « *C'est pour ça que j'aime bien Girlsogame c'est parce que c'est que pour les filles* » (Marianne, 10 ans). De fait, pour les enfants, cette catégorisation « jeux de filles » et « jeux de garçon » sert plus précisément à désigner ceux des jeux qui ne font pas partie de leurs préférences, voire qui sont rejetés. « *Ma sœur, elle aime pas les jeux de garçons ... par exemple, pas trop les jeux de voitures, elle aime pas trop ... elle aime pas trop les jeux de combats comme Dragon Ball Z, les jeux de foot comme Fifa 06 et 08 ... et puis voilà* » (Denis, 9 ans). Certaines formulations semblent indiquer que ces jeux de l'autre sexe ne font pas partie des possibles pour l'enfant, comme s'ils étaient exclus de fait de leur univers potentiel. « *Mon frère pour rigoler, il dit qu'il y joue à Ma-Bimbo.com... mais c'est pour les filles, alors je sais que c'est pas vrai et qu'en fait il y joue pas. En plus, on peut pas créer de garçon, que des filles* » (Alix, 10 ans). Les enfants indiquent eux-mêmes d'une certaine façon que ces positions prennent naissance dans un contexte culturel plus large dans lequel « jeuxdefilles » sert de dénomination commerciale en désignant directement leur public.

Mais si des catégorisations sociales et culturelles s'impriment en arrière plan⁵, les enfants se démarquent par sexe en argumentant plus précisément leurs préférences ou leurs rejets à partir des caractéristiques des jeux elles-mêmes. Le rapport à la complexité diffère ainsi sensiblement entre filles et garçons. Ce qui est difficile pour les uns peut être facile pour les autres. Filles et garçons apprécient et sont plus experts sur des aspects ou des fonctions différentes des jeux. « *Pour Dofus moi je suis au "level" 23, Adnène [frère aîné] au 41, et Soumeya [sœur aînée], elle est niveau nul, elle est au "level" 13 !* » (Nidal, 7 ans). « *Et sur les Sims, ben voilà, je lui ai créé la famille parce qu'il savait pas comment faire ... et puis je l'aide parce qu'il va pas très vite et, ça l'énerve vite* » (sœur aînée de Denis, 14 ans). « *A Léa*

⁴ Vincent BERRY, Nathalie ROUCOUS, « Les enfants ne croient aux « mensonges » du marketing mais ils les répètent : points de vue des enfants sur les ludo-aliments », *Cahiers de l'Ocha*, 2011 (à paraître)

⁵ Sylvie OCTOBRE, « La fabrique sexuée des goûts culturels : construire son identité de fille ou de garçon à travers les activités culturelles », *Développement culturel*, n°150, 2005

Passion Cuisine c'est elle (sœur cadette 6 ans) qui gagne parce que je suis un peu nul... mais bon, je joue moins souvent qu'elle aussi » (Alexandre, 10 ans).

Mais, ce sont clairement les thématiques et les ressorts ludiques qui apparaissent comme les points de distinction les plus sensibles. Les garçons affirment souvent leur orientation vers les jeux d'action, « de baston » ou de foot alors que ces types de jeux sont en général écartés par les filles. « *J'aime bien les jeux de sport, les jeux de voitures, les jeux de bagarre* » (Daniel, 8 ans) *versus* « *Ils tuent des gens dedans... les jeux de voiture, je m'en fiche... ce sont des jeux de garçons* » (Alix, 10 ans). Les filles sont souvent intéressées par tous les jeux qui se construisent sur le principe de la simulation de vie alors que les garçons les dénigrent souvent. « *J'aime bien les jeux virtuels où tu crées ton personnage... on se crée une famille* » (Marianne, 10 ans) *versus* « *Nintendog's je trouve que c'est un peu au ralenti... c'est un peu chiant parce qu'on fait presque rien... et moi après ça commence à me gonfler, du coup j'ai arrêté* » (Denis, 9 ans). Les jeux en ligne permettent de saisir des distinctions de goûts déjà identifiées chez les plus âgés⁶, les garçons affichant nettement une préférence pour les jeux massivement multijoueurs d'aventure et de combat alors que les filles sont plus sensibles aux jeux de réseaux sociaux. « *Dofus, c'est un jeu d'aventure où il faut battre des monstres pour monter de niveau jusqu'au niveau 200 mais en fait ça s'arrête jamais. Et le moment que j' préfère c'est quand je suis dans le donjon... parce qu'il y a plein de monstres et des monstres que je ne connais pas !* » (Nidal, 7 ans) *versus* « *Tu vois, Habbohotel c'est un peu comme MSN, ça faisait comme si, on pouvait parler avec les copains tout ça ; moi j'étais pas à fond dans le truc des mobies et des crédits. Moi ce qui me plaisait c'était de pouvoir parler* » (Marianne, 10 ans).

Des frontières de genre toujours incertaines

Apparaissent ainsi dans les données ces tendances sexuées dans les goûts des enfants, celles-là mêmes qui sont souvent mises en avant⁷ voire caricaturées. Mais on distingue aussi de multiples indices qui empêchent toute généralisation ou plus précisément qui rendent abusives celles qui apparaissent ici et là.

Cette analyse fouillée des goûts révèle en effet de multiples interférences ou croisements de ces univers au premier abord distincts. Les combats et plus largement la compétition ne représentent pas toujours un attrait fort pour les garçons et inversement plaisent assez souvent aux filles. « *Dofus c'est que des combats, des monstres. Alors que habbo-hotel c'est des vrais gens (...) et tu peux être avec des amis, on peut leur parler* » (Frère de Norah, 11 ans) *versus* « *Ratchet et Clank c'est un jeu de garçon, il y a de la bagarre... mais je sais pas pourquoi, j'y joue beaucoup...* » (Alix, 10 ans). Certains garçons apprécient clairement les simulations de vie et certaines filles au contraire en trouvent vite les limites. « *Tu peux faire ta vie, te promener, rouler tranquillement avec les autres voitures. C'est pas que des courses comme BurnOut (...) C'est plus créatif* » (Daniel, 8 ans) *versus* « *Bah, c'est Léa passion bébés que j'aime le moins... parce que tu dois tout le temps garder le même bébé et tu dois tout le temps faire la même chose alors à force, ça devient chiant* » (Victoire, 8 ans). De même l'aspect réseau social des jeux en ligne attire une partie des garçons et certaines filles s'en disent plus éloignées. « *Ce que je préfère c'est jouer en réseau avec ces gens que je connais pas... Le réseau de tout le monde... avec des gens du monde entier... parce que c'est bien* » (Denis, 9 ans) *versus* « *En regardant ma sœur jouer à Habbo, je me demandais si un jour j'allais moi aussi avoir un personnage... Et plus je regardais Marianne faire, plus je me disais que c'était pas trop ce que j'aime* » (Sœur cadette de Marianne, 8 ans). Apparaissent ainsi non pas des exceptions ou des contre-exemples, mais bien la marque d'une relativité de ces tendances sexuées de jeu vidéo qui doit conduire à voir la diversité et les variations des goûts.

Quand bien même des univers spécifiques peuvent être distingués, les discours des enfants dévoilent, pour le jeu vidéo comme pour d'autres de leurs pratiques, un travail individuel des frontières de genre où chacun explore l'univers de l'autre sexe et teste la délimitation de son propre

⁶ Vincent BERRY, « Les cadres de l'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un monde numérique » Thèse de doctorat sous la dir. de Gilles Brougère, Université Paris 13, 2009 (plus spécifiquement les pages 472 à 477)

⁷ Justine CASSEL, Henry JENKINS (sous la dir. de), *From Barbie to Mortel combat : Gender and Computer Games*, Boston, MIT Press, 1999

univers⁸. On voit ainsi des enfants s'affranchir des barrières posées socialement pour aller goûter les jeux vidéo de l'autre sexe. Les citations sont ici plus difficiles à trouver car les enfants se font souvent discrets et ces pratiques se révèlent davantage au détour d'un commentaire ou d'une description des usages des jeux disponibles, ou encore dans les contradictions entre ces différents aspects. « *Charlotte aux fraises ... c'est plutôt pour les filles même si je regarde de temps en temps ... c'est comme Dora.* » (Anthony, 7 ans). « *Nidal, il y joue pas beaucoup à Léa passion vétérinaire, c'est plus Soumeya [sœur] qui y joue... c'est plus pour les filles.... Mais je le laisse jouer puisque des fois j'y joue moi aussi !...* » (Frère aîné de Nidal, 12 ans). Ces pratiques de jeu avec la frontière varient très nettement d'un enfant à l'autre, mais autant pour les filles que pour les garçons. Elles apparaissent par contre plus précisément dans les fratries mixtes. L'accessibilité matérielle aux objets, mais aussi le partage au quotidien des temps et des espaces facilitent les observations, les échanges et donc la découverte d'un univers de jeu de l'autre sexe qui est plus lointain dans les fratries monogenres.

Enfin, on constate une zone d'intersection des goûts des filles et des goûts des garçons, autrement dit un terrain de jeux communs parce que mixtes. Les goûts des filles et des garçons se retrouvent en priorité autour des jeux de courses, en particulier de voiture. Ces types de jeux se révèlent en effet largement présents dans tous les parcs à jouets y compris lorsque la fratrie n'est que féminine, et les enfants en citent toujours un parmi leurs jeux préférés. Les goûts des uns et des autres se retrouvent ainsi autour d'un des ressorts ludiques fondamentaux du jeu que constitue la compétition. Ces jeux de course sont pour les filles entre elles ou les garçons entre eux l'occasion de partager des moments de jeu commun, mais les fratries mixtes favorisent nettement le partage de ce type de jeux entre filles et garçons. « *Oui, et puis... je joue des fois avec lui [frère cadet] à Mario Kart !* » (Sœur de Denis, 14 ans). On peut noter aussi un goût souvent partagé entre filles et garçons pour les jeux qui associent aventure et action en particulier lorsqu'ils renvoient à des univers connus par ailleurs des enfants en particulier par les dessins animés et les jouets comme *Pokémon*. Mais, la convergence des goûts et des plaisirs apparaît surtout pour tout ce qui renvoie à l'humour, à la dérision, au grotesque voire aux détournements, autrement dit ce second degré au sein même d'un univers déjà virtuel, ce qui dans le jeu se joue du jeu. « *Dans Mario Kart, j'aime bien conduire parce que souvent tu peux les éjecter les petites personnes, les autres... alors c'est rigolo !* » (Victoire). « *J'aime bien Mario strickers charged football parce que c'est du foot sauf que y a pas de règles (...) tu peux les pousser dans le vide, ils vont être ressuscités !* » (Denis, 9 ans). « *J'ai aimé aussi beaucoup Most Wanted parce qu'on peut dégommer les policiers. C'est marrant !* » (Fabien). « *Par exemple dans Mario Party, y a un jeu où on doit secouer un soda et quand on ouvrira la canette ça doit sauter le plus haut possible. En fait on joue comme des malades dedans et c'est marrant !* » (Marianne, 10 ans). Les uns et les autres repèrent dans leurs jeux préférés ces moments, ces aspects qui donnent au jeu non pas son ressort mais sa dimension décalée. « *Dans Lapins Crétins, c'est l'esprit du jeu qui est sympa* » (Daniel, 8 ans). « *Mais, c'est pas des bêtises qu'ils font ! C'est ils mangent des piments et après ils décollent dans le ciel ...* » (Denis, 9 ans).

L'importance que semble prendre cet aspect pour les enfants rencontrés conduit à penser qu'il s'agit peut-être d'une particularité des goûts en matière de jeu vidéo à ces âges. Délaissant l'aspect exercice pur des ludo-éducatifs, l'entraînement ne trouve d'intérêt que s'il devient partie intégrante du jeu. Les discours sont en effet récurrents pour indiquer les limites et les abandons que provoque une action qui ne permet pas d'« avancer dans le jeu » soit parce qu'elle est dissociée de la progression, soit parce qu'elle est trop difficile. « *Ben dans celui-là Alexandra Ledermann, il faut tout le temps les brosser, tu peux rien faire d'autre alors, ça m'énerve à force parce que tu dois tout le temps brosser, brosser, brosser ... il y a que ça à faire et puis à mettre les sabots, tu sais, les trucs en fer. (...) ça fait plus trop partie du jeu !* » (Victoire, 8 ans). On comprend ainsi que même s'ils ne sont pas toujours totalement immergés dans la posture de simulation ou d'aventure comme les plus âgés peuvent l'être, les enfants de cette tranche d'âge entrent précisément dans ce qui fait le jeu, en en cherchant en quelque sorte les outrances. Ce qui prime c'est le *fun*, le délirant, l'excessif y compris dans le combat ou face à la mort. « *Dans Dragonball Z j'aime bien faire des combats... et surtout les voir mourir les ennemis,*

⁸ Barries THORNE, *Gender Play: Girls and Boys in School*, Buckingham/England, Open University Press, 1993

parce que quand ils tombent c'est marrant... Surtout dans l'espace » (Denis, 9 ans). « *Ce que j'adore dans Sylverfall c'est la mission quand tu dois tuer des orques... parce que en même temps c'est dur et en même temps c'est rigolo parce que ils crient de façon bizarre et ça me fait rire !* » (Alexandre, 10 ans). Au-delà des distinctions, apparaît ainsi une mixité des goûts à la fois liée à un espace commun pour certains types jeux, mais surtout à une posture particulière de vidéo-joueur que semblent partager filles et garçons à ces âges en cherchant toujours à maximiser le plaisir dans l'expérience ludique.

Mais, si cet attachement ne disparaît pas au fil des âges et continue à perdurer chez les adolescents avec un vif intérêt pour la dérision, les différences entre les jeux qui sont directement attenantes aux ressorts et aux principes ludiques, semblent devenir de plus en plus essentielles aux yeux des enfants, laissant ainsi les distinctions de goûts se renforcer au regard du sexe. Ainsi, maturité et distinction de genre se croisent et les parcs à jouets numériques des filles et des garçons se distinguent de plus en plus nettement à mesure que les enfants grandissent. La compartimentation entre « jeux de filles » et « jeux de garçons » s'affirme chez les enfants les plus âgés, et les escapades en dehors du territoire du genre se font de plus en plus rares. Les préférences des garçons se resserrent en particulier en éliminant tout ce qui renvoie à la simulation de vie. Les filles restreignent aussi leurs choix, mais de façon moins stricte puisqu'elles gardent souvent un intérêt pour des jeux d'action (plate-forme et course), plus rarement pour les jeux d'aventure.

Conclusion

Le jeu vidéo des « 7-11 ans » n'apparaît pas comme un tout unifié mais bien comme une diversité en partie liée à l'âge des joueurs et à leur sexe. Dans cette variété, le goût d'un enfant peut être décrit sous la forme de cercles concentriques autour d'un centre d'intérêt pour un ou des jeux ou types de jeux à un moment déterminé. Ce point trouve son origine et sa profondeur dans le passé avec les jeux aimés, souvent délaissés avec le temps, mais qui ressurgissent parfois directement ou au travers de jeux proches mais jugés pour plus « grands ». De façon concomitante, ce centre d'intérêt s'élargit par les jeux que l'enfant observe, qu'il entend vanter par ses aînés, mais qu'il ne s'est pas encore totalement appropriés. Les partenaires ou les pairs apparaissent ainsi essentiels dans cette construction pour donner à voir et à connaître des univers de jeu proches ou lointains. Dans ce processus, la fratrie apparaît comme un environnement particulièrement stimulant en ce qu'elle guide les uns et les autres dans cette navigation entre « jeux de petit » et « jeux de grand » et entre « jeux de fille » et « jeux de garçon ». Au sein de la famille, des partages se dessinent mais aussi des constructions propres lorsque les enfants admettent de s'affranchir des barrières en profitant de la frivolité qu'autorise cet univers. Si les segmentations d'âge et de genre concernant les jeux vidéo apparaissent ainsi du point de vue des enfants eux-mêmes, elles sont toujours flottantes. Elles leur servent à se distinguer, à se situer pour construire un goût, mais avec toutes les navigations et les incertitudes qui caractérisent une construction. Construire son goût, c'est en affirmer un mais pour aussitôt le mettre à l'épreuve, le tester en le confrontant aux autres, pour au final le faire évoluer et le re-construire à nouveau.

Citer cet article :

Frédéric Dajez et Nathalie Roucoux, « Jeux vidéo de l'enfance : une culture plurielle », in *Actes du colloque Enfance et cultures : regards des sciences humaines et sociales*, Sylvie Octobre et Régine Sirota (dir), [en ligne] http://www.enfanceetcultures.culture.gouv.fr/actes/dajez_roucoux.pdf, Paris, 2010.