

Goût pour les jeux vidéo, goût pour le sport, deux activités liées chez les adolescents

Christophe Peter*

Avant-propos

L'analyse des relations entre « virtuel » et « réel » est essentielle pour analyser les nouvelles pratiques culturelles et de loisirs : cumulatives, substitutives, complémentaires ? Mieux que la plupart des pratiques récentes, les pratiques du jeu vidéo déjà plus que trentenaires apportent des éléments de réponses, d'autant que certains de ces jeux présentent l'avantage de virtualiser les pratiques sportives, pratiques dominantes des loisirs.

Dans cette démarche, l'appui de données statistiques n'est pas le moindre intérêt de la recherche de C. Peter, jeune chercheur en sciences de l'information-communication qui a réalisé une exploitation secondaire de l'enquête Les loisirs culturels des 6-14 ans, réalisée par le Ministère de la culture et de la communication.

Abordant les liens entre goûts pour les jeux vidéo et pour le sport, ce travail interroge le champ de la culture en confrontant « culture institutionnelle » et « culture juvénile ». Il remet en question les discours éducatifs sur l'opposition entre ces activités de loisirs réelles et virtuelles, et cherche à comprendre positivement la place de ces deux pratiques dans la construction identitaire à l'adolescence.

P. C.

Les discours sur l'éducation opposent souvent, et quasiment terme à terme, goût pour les jeux vidéo et goût pour le sport. D'un côté, des activités d'intérieur, supposées peu propices à la socialisation, de l'autre, des activités où l'on se dépense physiquement, de plein air pour certaines, bonnes pour la santé et le développement social. Par un effet de glissement progressif, les qualités attribuées aux activités infèrent celles des pratiquants... Les uns seraient passifs quand les autres seraient actifs, les premiers aliénés et les seconds en pleine possession de leurs moyens physiques et intellectuels.

Le sujet devient question de morale quand, à cette opposition, s'ajoute un clivage de sexe – les garçons seraient les plus « touchés » par le monde virtuel, par ailleurs décrit comme violent... – et que l'on considère les plus jeunes comme une tranche d'âge « à protéger ». Le sujet devient enfin question de politique dès lors que l'on oppose consommation des jeux vidéo et « vraies » pratiques culturelles...

Plus profondément sans doute, ces interrogations touchent aux liens entre monde réel et monde virtuel, les jeux vidéo en constituant la forme la plus visible et la plus vilipendée. Une telle opposition rhétorique a laissé peu de place pour une analyse précise des liens existants – ou pas – entre les deux types de comportements à l'adolescence, entre les goûts pour les jeux vidéo et les sports, selon que l'on est fille ou garçon.

L'observation des consommations des 10-14 ans, à partir d'une exploitation spécifique de l'enquête sur les loisirs

* Docteur en sciences sociales, auteur d'une thèse de sociologie et de sciences de l'information-communication sur la place des jeux vidéo dans les loisirs des jeunes et des adultes, Christophe Peter (cpeter.fhsorbonne@gmail.com) est chargé de cours en communication à l'université Paris IV.

culturels des 6-14 ans¹, fournit un éclairage précis sur la façon dont pratiques numériques virtuelles et pratiques réelles s'opposent, se substituent ou s'articulent. Une analyse secondaire met à jour les ressorts qui sont communs aux goûts pour les deux types d'activité – recherche de sensations, d'expérimentations – et révèle une forte dimension identitaire. Elle met également en évidence la permanence des déterminants sexués en matière de loisirs² : même si l'on observe que des espaces de négociation identitaire différents de ceux du monde réel existent, le monde virtuel n'est pas asexué. En la matière, c'est la complémentarité entre virtuel et réel qui l'emporte sur la substitution ou l'opposition.

La comparaison des interactions qui se nouent dans le monde réel avec les interactions virtuelles qui caractérisent les jeux vidéo dessine de nouvelles approches des phénomènes d'identification affective dans ces derniers. L'importance accordée à l'esthétique des corps virtuels pourrait ainsi être rapprochée de celle prise par l'apparence corporelle³ (taille, poids, vêtements...) dans la construction identitaire des jeunes. Loin de constituer une pratique virtuelle séparée du reste de leur vie, qui serait porteuse d'addiction ou de comportements violents, les jeux vidéo prennent place dans une élaboration de soi à la fois personnelle et sociale qui facilite l'identification à un genre sexué et à un univers culturel. ■

SPORT ET JEUX VIDÉO : DES LOISIRS LIÉS À L'ADOLESCENCE

Quasiment 7 adolescents sur 10 pratiquant un sport au moins une fois par semaine s'adonnent selon la même fréquence aux jeux vidéo contre seulement un peu plus de la moitié de ceux qui n'en pratiquent pas : il y a donc bien une relation positive entre pratique sportive et pratique « vidéoludique⁴ » en termes de fréquence puisque la probabilité qu'un adolescent sportif joue aux jeux vidéo est multipliée par 1,2 par rapport à un non-

sportif. Et ce lien reste favorable, quels que soient le sexe, l'âge ou le même milieu social : ainsi, dans le cas d'une sportive, cette probabilité est multipliée par 1,3 par rapport à une non-sportive.

On peut également lire cette relation dans l'autre sens : trois quarts des adolescents qui jouent au moins une fois par semaine aux jeux vidéo font du sport, mais ils ne sont plus que deux tiers dès lors que la fréquence est moindre.

Comment interpréter cette relation entre action physique et sportive menée « dans le monde réel » et jeux vidéo (monde virtuel) ? Pour aider à la compréhension de ce lien et faciliter la lecture des champs respectifs des jeux vidéo et des activités physiques et sportives, nous nous fonderons sur une catégorisation pour l'un et l'autre champ.

JEUX VIDÉO ET SPORTS D'INCERTITUDE

Les sports d'incertitude sont donc les plus couramment pratiqués par les 10-14 ans, qui par ailleurs privilégient les jeux vidéo d'action physique virtuelle. La pratique des jeux vidéo repose sur le fait que le joueur prend ses informations sur l'écran, de même que, dans la pratique d'un sport d'incertitude, comme le roller, le tennis ou le football, l'adolescent doit prélever dans son environnement visuel les informations nécessaires. On peut donc faire l'hypothèse qu'il y a une relation entre la pratique des jeux vidéo d'action physique virtuelle et celle de sports reposant sur une incertitude visuelle.

Une relation d'attirance d'abord

Cette relation est bien avérée puisque l'on constate que les 10-14 ans qui s'adonnent à des sports en milieu incertain sont plus amateurs de jeux vidéo d'action physique virtuelle que ceux qui s'adonnent à des sports sans incertitude, mais elle n'épuise par les ressorts de l'attirance pour ces jeux vidéo (voir tableau 1).

À cet égard, on peut faire une remarque : pratiquer un sport sans incertitude ou ne pas pratiquer

1. Les analyses présentées ici ont été faites sur la base des réponses fournies par les enfants eux-mêmes du CM2 à la 3^e, soit de 10 à 14 ans, aux questions de l'enquête sur les loisirs culturels des 6-14 ans qui portaient sur les jeux vidéo et le sport. Pour ce qui est de l'enquête elle-même, voir Sylvie OCTOBRE, *Les loisirs culturels des 6-14 ans*, Paris, Deps/Ministère de la culture et de la communication, La documentation française, 2004, et deux numéros de *Développement culturel* : « Les loisirs culturels des 6-14 ans », n° 144, mars 2004 ; « La fabrique sexuée des goûts culturels : construire son identité de fille ou de garçon à travers les activités culturelles », n° 150, 2005 (<http://www/culture.gouv.fr/deps>).

2. Olivier DONNAT, « La féminisation des pratiques culturelles », *Développement culturel*, n° 145, juin 2005.

3. Olivier GALLAND, *Histoires de vie*, Paris, Insee, 2006.

4. On recourra à ce qualificatif désormais usuel dans la littérature de recherche consacrée aux jeux vidéo.

Catégorisation des jeux vidéo et des sports

➤ **Les jeux vidéo** peuvent être classés en trois catégories* :

- les *jeux d'action physique virtuelle*, dans lesquels les enfants passent leur temps à faire courir, sauter et attraper des objets des personnages virtuels qui les représentent ;
- les *jeux intelligents*, qui consistent à résoudre une énigme ou une série d'énigmes en collectant des informations ;
- les *jeux de rôle*, où les enfants incarnent un personnage doté de certaines compétences et doivent accomplir diverses quêtes.

Dans les deux dernières catégories, l'issue du jeu ne dépend pas de l'habileté physique des joueurs mais du niveau et des pouvoirs de leurs représentants virtuels respectifs. Au contraire, dans la première catégorie – jeux vidéo « de combat » par exemple –, l'habileté gestuelle des joueurs qui manipulent les combattants apparaissant à l'écran détermine le déroulement du combat virtuel : un coup de pied mal ajusté, une esquive maladroite et tout est perdu.

Dans l'enquête sur les loisirs culturels des 6-14 ans, les trois quarts des 10-14 ans déclarent apprécier les jeux vidéo d'action physique virtuelle (plate-forme, action/arcade et simulation, à l'exception des jeux de sport). Les jeux de cognition virtuelle sont moins appréciés (57 % pour les jeux de rôle, 55 % pour ceux de stratégie et 35 % pour ceux d'aventure).

➤ **Les activités physiques et sportives (APS)** peuvent être distinguées en fonction du rapport qu'entretient le sportif avec son environnement** :

- les sports dits « *sans incertitude* », notamment visuelle, comme la course, la natation en piscine ou l'athlétisme : le sportif sait que son environnement est toujours le même, qu'il n'a pas à y prendre d'information.
- les sports qui s'effectuent *en milieu incertain* : ils impliquent de prélever des informations visuelles sur l'environnement physique (exemple : sports de glisse).
- les sports *avec adversaire, incertains par nature* puisqu'à l'incertitude physique se joint celle de l'action de l'adversaire.

Dans l'enquête, 72 % des 10-14 ans déclarent pratiquer un sport. La moitié d'entre eux pratique des sports avec incertitude, c'est-à-dire des sports d'adversité (judo, football..., 40 %) ou des sports en milieu incertain (roller, ski..., 12 %). Les sports sans incertitude (gymnastique, natation, etc.) ne concernent que 19 % d'entre eux.

* Pierre Parlebas, *Éléments de sociologie du sport*, Paris, PUF, 1986.

** Jean-Paul LAFRANCE, *Les jeux vidéo. À la recherche d'un monde meilleur*, Paris, Lavoisier, 2006. La catégorie des jeux vidéo « intelligents » ne faisait pas dans le cadre de l'enquête l'objet d'une distinction particulière, ces jeux vidéo étant peu pratiqués au regard des autres catégories.

de sport a le même effet sur l'absence de goût pour les jeux vidéo d'action physique virtuelle ; ce qui favorise le plus le goût pour ces derniers, c'est de s'adonner à un sport d'adversité (tennis, football...). Ainsi, un jeune qui joue régulièrement au football a près de 2,5 fois plus de probabilité d'être un passionné de jeux vidéo qu'un jeune qui s'adonne à la natation.

... puis un déclin en parallèle des deux pratiques en milieu de collège

Forte chez les adolescents au début du collège, la pratique sportive diminue à partir de la 4^e : de 67 % en CM2, le pourcentage de jeunes qui s'adonnent au moins une fois par semaine à un sport passe à 78 % en 5^e puis à 66 % en 3^e. De plus, la pratique

Tableau 1 – Relation entre types de jeux vidéo et types de sports pratiqués par les 10-14 ans

en %

	Pratique sportive				
	Ne pratique aucun sport de façon hebdomadaire	Pratique un ou des sports de façon hebdomadaire	dont :		
			un sport sans incertitude (gymnastique, natation...)	un sport en milieu incertain (roller...)	un sport d'adversité (judo, football...)
Pratique vidéo-ludique					
Ne joue à aucun jeu vidéo de façon hebdomadaire	44	31	48	34	22
Joue de façon hebdomadaire à un ou des jeux vidéo dont :					
<i>nombre de types de jeux d'action physique virtuelle*</i>	56	69	52	66	78
– faible	22	15	18	21	13
– moyen	20	23	21	19	25
– élevé	14	31	14	26	40
Total	100	100	100	100	100

* La notion de nombre de types de jeux d'action physique virtuelle renvoie à la construction suivante : faible = un ou deux types de jeux d'action physique virtuelle sur les quatre proposés, moyen = trois types sur les quatre proposés, élevé = les quatre types proposés.

Pour lire ce tableau : les jeunes qui ne pratiquent pas de sport au moins une fois par semaine sont 44 % à ne pas jouer aux jeux vidéo de façon hebdomadaire. Parmi les non-sportifs qui jouent aux jeux vidéo selon un rythme hebdomadaire, 22 % déclarent aimer peu de jeux vidéo d'action physique virtuelle, 20 % aiment un nombre moyen de ces jeux vidéo et 14 % seulement aiment tous les types de jeux vidéo d'action physique virtuelle.

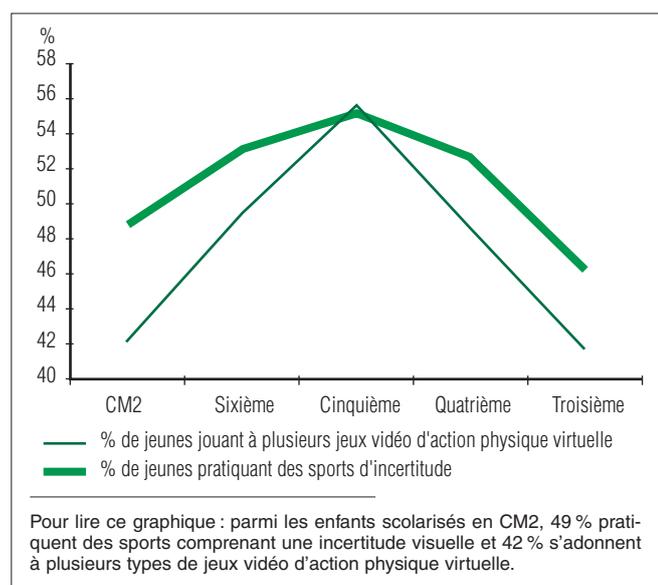
se modifie : alors qu'à l'entrée au collège, ils plébiscitent le football et le judo, ils s'orientent ensuite vers le roller urbain ou la natation. On observe un phénomène de même nature du côté des pratiques de jeux vidéo : 68 % des élèves de CM2 jouent aux jeux vidéo au moins une fois par semaine, proportion qui passe à 71 % chez les élèves de 5^e pour diminuer ensuite puisqu'en 3^e, ils ne sont déjà plus que 55 % à jouer selon ce rythme hebdomadaire.

Les évolutions des pratiques vidéo-ludique et sportive, plus précisément des sports d'incertitude, sont donc parallèles (voir graphique 1).

À partir de la fin du collège, une partie des jeunes abandonne la pratique des jeux vidéo et délaisse les sports d'incertitude. Quant aux jeunes qui continuent à jouer au lycée, d'autres enquêtes montrent qu'ils modifient le contenu de leurs jeux⁵. À cet égard, deux tendances se dessinent :

- la place des jeux de tir augmente dans les jeux d'action physique virtuelle. Les lycéens se retrouvent souvent dans des salles de jeu en réseau ou dans des *Lan Party* (réunions de joueurs connectant leurs ordinateurs personnels en réseau) organisées à domicile pour jouer ensemble aux jeux de tir virtuel opposant souvent des équipes de joueurs dans des milieux virtuels incertains ;
- et les jeux de réflexion se développent. Certains lycéens, en effet, cessent de jouer exclusivement aux jeux vidéo d'action physique au profit de jeux de rôle, de stratégie ou de résolution de problème.

Graphique 1 – Évolution de la pratique des sports d'incertitude et des jeux vidéo d'action physique



Néanmoins, ces jeux de « cognition virtuelle » n'occupent qu'une place très secondaire dans la pratique vidéo-ludique. En outre, les joueurs de ces jeux s'adonnent toujours également aux jeux d'action physique virtuelle. Inversement, nombreux sont ceux qui pratiquent des jeux d'action physique virtuelle sans s'intéresser aux jeux de réflexion virtuelle.

LA FABRIQUE DU CORPS SEXUÉ VIRTUEL

Le sport, de nombreux travaux l'ont montré, est un marqueur d'identité sexué. L'enquête le confirme, puisque les filles font moins de sport que les garçons, qu'elles cessent souvent la pratique à la fin du collège et qu'en outre, quand elles en font, ce sont des sports différents de ceux des garçons (football, judo... pour eux, et pour elles, gymnastique, danse...). On peut donc dire que le sport contribue fortement à la fabrique sexuée des jeunes sur le mode de la différenciation : aux unes, les activités physiques expressives dans lesquelles grâce et émotion jouent un rôle important ; aux autres, les activités physiques d'opposition individuelle (judo) ou collective (football).

Retrouve-t-on cette différence dans les jeux vidéo ? Les filles choisissent-elles des représentants virtuels qui effectuent des gestes expressifs et les garçons des avatars numériques qui accomplissent des actions physiques virtuelles d'opposition ? Les corps virtuels seraient alors marqués sexuellement d'une manière comparable à celle dont les corps physiques le sont dans le monde réel : on assisterait à l'émergence de corps sexués virtuels aux oppositions marquées.

Les jeux vidéo ont pu apparaître, au moins à leur création, comme un espace virtuel où étaient supprimées ces différenciations corporelles réelles. Lorsque, au début des années 1980, ils ont commencé à être diffusés, considérés alors comme l'avant-garde de la société numérique, ils reposaient plus sur l'intelligence ou la dextérité manuelle que sur la force physique et, à cet égard, étaient censés s'adresser également aux deux sexes.

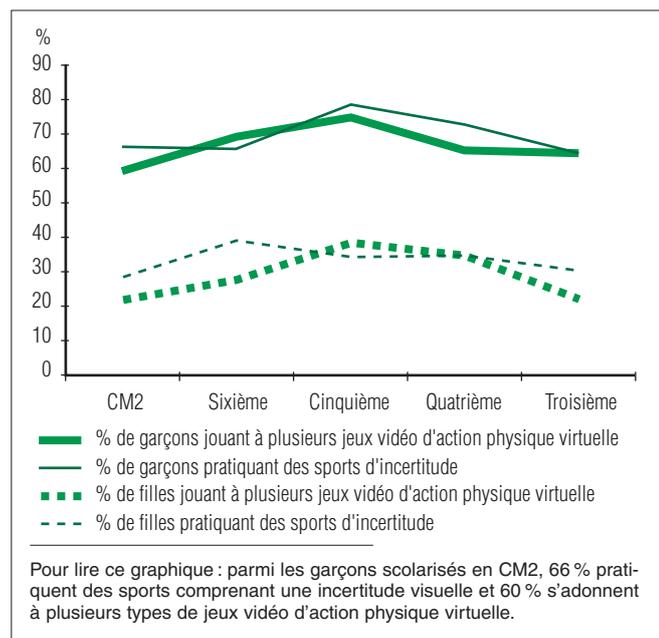
Un quart de siècle plus tard, force est de constater que la réalité est fort différente. Ainsi, la fréquence de la pratique des jeux vidéo chez les 10-14 ans est-elle très différente selon le sexe des prati-

5. Une enquête à ce sujet a été menée en 1997 (J. JOUET, D. PASQUIER, « Les jeunes et l'écran », *Réseaux*, n° 92-93, Paris, CNET, 1999) et une autre en 2004-2005 (C. PETER, « Motricité virtuelle » et communication médiatisée : usages sociaux des jeux vidéo, thèse, 2007).

quants : 84 % des garçons jouent aux jeux vidéo au moins une fois par semaine, et seulement 47 % des filles. Parmi les 15 % de garçons qui ne jouent pas de façon hebdomadaire, plus de la moitié s'y adonne cependant de temps en temps et 7 % quasiment jamais. Parmi les 53 % de filles (c'est-à-dire la majorité d'entre elles) qui ne pratiquent pas au moins une fois par semaine, plus de la moitié (soit 27 % de la population totale) n'y joue pratiquement jamais. On constate ainsi que la pratique vidéoludique est devenue pour les garçons un passage obligé pour la socialisation au groupe de pairs, alors que ce n'est pas le cas chez les filles⁶. Les filles s'investissent donc nettement moins que les garçons dans les jeux vidéo, et quand elles s'y intéressent, c'est à des jeux différents, au moins à partir de l'entrée au collège. Le taux de pratique des jeux vidéo d'action physique virtuelle évolue ainsi avec l'avancée en âge d'une manière proche du taux de pratique des sports d'incertitude effectués dans le monde réel (voir graphique 2).

Non seulement les filles jouent moins que les garçons, mais lorsqu'elles jouent, elles choisissent des jeux vidéo moins variés (voir tableau 2). Alors que 67 % des garçons déclarent aimer au moins trois types de jeux d'action physique virtuelle, moins d'un tiers des filles (30 %) sont dans ce cas,

Graphique 2 – Évolution de la pratique des sports d'incertitude et des jeux vidéo d'action physique avec l'avancée en âge en fonction du sexe



beaucoup d'entre elles se cantonnant aux jeux de plate-forme comme *Super Mario*. Tandis qu'elles se limitent à courir et bondir virtuellement dans des univers enchantés, les garçons, eux, explorent de multiples dimensions de l'action physique virtuelle : ils conduisent des bolides, s'affrontent à la force des poings, se tirent dessus dans des milieux inquiétants ou encore jouent au football ou au basket-ball.

Les corps virtuels apparaissent donc aussi stéréotypés, sinon plus, que les corps réels des garçons et des filles.

LES JEUX VIDÉO, EXPRESSION DE L'IDENTITÉ CORPORELLE INDIVIDUELLE

La construction du genre, qui s'exprime autant par le caractère sexué des pratiquants que par celui des pratiques elles-mêmes, est très forte : ainsi, passé le milieu du collège, les filles sont rares à s'adonner aux jeux vidéo. Analyser la population de celles qui pratiquent n'en a donc que plus de sens. Comment expliquer en effet qu'une minorité d'entre elles pratique une gamme de jeux vidéo

Tableau 2 – Les 10-14 ans et les jeux vidéo selon le sexe

en %

Pratique vidéo-ludique	Garçons	Filles	Ensemble
Ne jouent à aucun jeu vidéo de façon hebdomadaire	16	53	35
Jouent de façon hebdomadaire à un ou des jeux vidéo de types de jeux d'action physique virtuelle en nombre :			
– faible	17	17	17
– moyen	26	18	22
– élevé	41	12	26
Total	100	100	100

Pour lire ce tableau : les garçons ne sont que 16 % à ne pas jouer aux jeux vidéo de façon hebdomadaire. Parmi ceux qui jouent aux jeux vidéo au moins une fois par semaine, 17 % déclarent aimer peu de jeux vidéo d'action physique virtuelle, 26 % aiment un nombre moyen de ces jeux vidéo et 41 % seulement aiment tous les types de jeux vidéo d'action physique virtuelle.

6. Dominique PASQUIER, *Cultures lycéennes : la tyrannie de la majorité*, Paris, Autrement, 2005.

d'actions physiques virtuelles plus large que les autres ? S'agirait-il là d'une construction différenciée de l'identité corporelle féminine que l'on pourrait saisir dans l'homothétie des choix entre sports réels et actions physiques virtuelles ? Autrement dit, les filles qui pratiquent des activités physiques et sportives riches en incertitude visuelle ont-elles également une pratique vidéo-ludique différente ?

Des éléments de réponse ont été apportés dans le cas des jeunes adultes : selon une enquête récente menée en 2004-2005 sur les pratiques vidéo-ludiques des jeunes adultes parisiens⁷, la relation est profonde entre les pratiques corporelles privilégiées dans le monde réel et celles qui ont cours dans les univers virtuels. Relation entre corps réel et corps virtuel, elle prime même sur le lien existant entre corps réel et corps imaginaire télévisuel. Ainsi, s'il est vrai que beaucoup de pratiquants amateurs du football regardent les émissions de football à la télévision, en revanche il existe de nombreux téléspectateurs assidus de telles émissions qui ne pratiquent jamais. Au contraire, il est rare de rencontrer un individu jouant fréquemment à des jeux vidéo de football (principalement *Fifa* ou *Pro Evolution Soccer*) qui ne pratique pas lui-même réellement le football au moins une fois par semaine. Celui qui privilégie un certain type d'action dans le monde réel a ainsi de fortes chances de le privilégier également dans les univers virtuels. Par contre il est rare qu'on s'adonne dans les univers virtuels à des types d'actions physiques qu'on n'a pas expérimentées préalablement dans le monde réel. Les actions corporelles virtuelles peuvent permettre de pousser des logiques d'action corporelles réelles au-delà des limites qui leur sont imposées dans le monde réel, mais elles créent rarement *ex nihilo* le goût pour ces logiques d'action. Ces distinctions valent-elles dès l'adolescence ?

Chez les filles

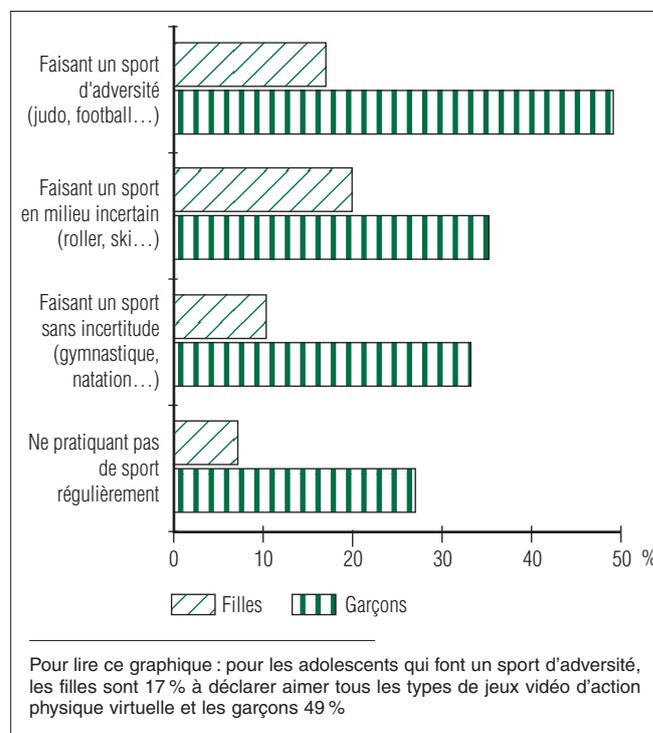
Selon les résultats de l'enquête portant sur les 10-14 ans, 12 % seulement des filles pratiquent au moins une fois par semaine des jeux vidéo et goûtent toutes les variétés d'action physique virtuelle sur les quatre types proposés (voir encadré p. 3). Mais qu'en est-il si l'on prend en compte la pratique sportive qu'elles privilégient dans le monde réel ?

On constate que les filles qui ne font pas d'activités physiques et sportives de façon hebdomadaire

ne sont que très peu à s'adonner aux divers jeux vidéo d'action physique virtuelle (voir graphique 3), proportion qui reste faible chez celles, très majoritaires, qui pratiquent des activités physiques sans incertitude visuelle, comme la danse ou la gymnastique. Dans ces actions physiques, le corps ne sert pas à réagir rapidement à une série d'informations en provenance de l'environnement extérieur : il s'agit au contraire, pour la danseuse ou la gymnaste, de se concentrer sur le parfait déroulement d'une séquence d'actions physiques maintes fois répétée jusqu'à être mémorisée absolument. Cette programmation totale des mouvements du corps peut alors permettre à l'exécutante de laisser sa grâce physique s'exprimer. Nous sommes dans ce cas en opposition totale avec ce qui se passe pour les jeux vidéo, insensibles à la manière de jouer du pratiquant, où seule compte la rapidité de réaction aux variations du milieu virtuel.

Parmi les filles qui pratiquent un sport d'incertitude, la proportion de celles qui s'adonnent au moins une fois par semaine aux jeux vidéo et aiment toutes les sortes d'action physique virtuelle s'élève dans deux cas : chez celles qui pratiquent un sport d'opposition comme le tennis et chez celles

Graphique 3 – Part des filles et des garçons aimant tous les types de jeux vidéo d'action physique virtuelle selon leur pratique sportive



7. Cette enquête a été menée en 2004-2005 par C. PETER, « Les SIC au service du sport ou du spectacle sportif ? Une expertise asymétrique », dans *Questionner les pratiques d'information et de communication : agir professionnel et agir social*, actes du XV^e Congrès des sciences de l'information et de la communication, université de Bordeaux, 10-12 mai 2006, SFSIC, p. 511-518.

qui font une activité physique en milieu incertain comme du roller (dans ce second cas, la proportion est encore plus importante). Le fait de pratiquer un sport d'incertitude dans le monde réel augmente donc de près de deux fois les chances de goûter la variété des actions physiques virtuelles.

Ainsi, les actions auxquelles sont habitués leurs corps réels prédisposent les filles à accomplir avec leurs corps virtuels des actions comparables. Cette sensibilité du corps virtuel aux actions du corps réel est-elle un privilège féminin ou se retrouve-t-elle chez les garçons ?

Chez les garçons

Parmi les adolescents, 42 % jouent au moins une fois par semaine aux jeux vidéo et déclarent aimer tous les types de motricité virtuelle. Mais cette moyenne statistique dissimule d'importantes différences selon la fréquence et le type d'activité physique et sportive qu'ils ont dans le monde réel (voir graphique 3). Ceux qui ne font pas de sport dans le monde réel de façon hebdomadaire sont peu nombreux à être passionnés par les actions physiques virtuelles. Ceux qui pratiquent des sports sans incertitude visuelle, comme la course ou la natation, le sont davantage, et c'est encore plus le cas pour les garçons qui pratiquent un sport en milieu physique incertain, comme le roller. La différence sensible se montre surtout au niveau des garçons qui pratiquent un sport dans lequel l'incertitude provient de l'adversaire, comme le judo ou le football : un sur deux déclare aimer toutes les sortes d'action physique virtuelle.

Les actions corporelles de loisir que les garçons ont dans le monde réel les poussent donc à en effectuer de semblables en nature dans les univers virtuels et celles qui reposent sur l'adversité occupent dans ce mécanisme un rôle plus important que ce n'est le cas chez les filles. Les jeux vidéo offrent donc une palette de corps virtuels stéréotypés dont les adolescents se servent pour construire leur identité corporelle, ce façonnage des manières d'agir physiquement liant corps réels et corps virtuels. Mais reste-t-il alors une spécificité des corps virtuels ? C'est le virtuel comme espace de création potentiel de nouveaux modes d'agir corporel qui est alors interrogé. Quelques artistes ont certes cherché à explorer toutes les potentialités des univers virtuels⁸ afin d'imaginer de nouveaux types de rapports au corps radicalement différents de ceux expérimentés auparavant par l'humanité. Mais l'examen

des pratiques virtuelles ordinaires montre que les usages courants des corps virtuels reposent essentiellement sur le développement de logiques d'action corporelle qui existaient préalablement dans le monde réel, et non sur l'invention de nouveaux modes d'action corporelle.

LES JEUX VIDÉO, PROJECTIONS VIRTUELLES DU CORPS ET DE L'ESPRIT ?

Loin d'atténuer les oppositions traditionnelles qui ont cours dans le monde réel, les jeux vidéo ne font-ils donc que les redoubler et les renforcer ? ou contribuent-ils à l'invention d'une nouvelle réalité dégagée des pesanteurs sociales habituelles ?

Il existe en fait une particularité notable dans les activités physiques de loisir dans le monde réel : elles ne mettent généralement en cause qu'une seule source d'incertitude au maximum. Prenons deux exemples. Celui de personnes jouant au tennis ou au football : elles s'affrontent mais bénéficient d'un milieu physique toujours fixe et identique, à savoir le terrain dont les dimensions sont réglementées et uniformes. Le milieu physique étant connu, il s'agit donc de prélever de l'information concernant le comportement de l'adversaire. Au contraire, le jeune qui fait du surf des neiges, qui n'a pas d'adversaire mais doit faire face à un environnement physique mouvant, est donc dans une situation opposée où l'information à prélever concerne le milieu physique.

Contrairement aux sports de loisir qui combinent rarement les deux sources d'incertitude, parmi les jeux vidéo, beaucoup les combinent. Le héros virtuel d'un jeu vidéo de plate-forme doit ainsi à la fois éviter ses adversaires et progresser dans un milieu physique plein d'incertitude. Cette double contrainte est encore plus forte pour les pratiquants d'un jeu de tir virtuel puisque les joueurs doivent et tuer les adversaires et éviter d'être touchés.

Alors que les situations sans incertitude ou de simple incertitude délimitent le champ des pratiques sportives réelles, ces situations de double incertitude informationnelle prédominent dans l'univers des jeux vidéo. Ceci s'explique aisément : dans ces situations, en effet, le risque d'atteinte à l'intégrité corporelle est grand et, à ce titre, l'individu n'est pas prêt à en prendre le risque dans le monde réel, alors qu'il le prend par procuration dans les univers virtuels.

8. Anne SAUVAGEOT, *L'épreuve des sens*, Paris, PUF, 2003.

L'usage des jeux vidéo d'action physique virtuelle se situe donc au croisement de deux logiques : la logique de l'ancrage corporel des actions physiques, qui relie corps réel et corps virtuel ; la logique des spécificités de la communication médiatisée homme/ordinateur, qui les éloigne.

Dans l'enquête, on constate également une relation entre pratique des jeux de société et de réflexion et pratique des jeux vidéo : jouer aux premiers multiplie par 1,2 la probabilité de pratiquer les seconds. Cet effet se cumule avec celui de la pratique sportive puisqu'un jeune qui s'adonne à la fois aux jeux de société et au sport a 1,5 fois plus de chance de jouer aux jeux vidéo qu'un jeune qui ne les pratique pas.

La nature des jeux – certains existant dans le monde réel et dans le monde virtuel – favorise cet effet. Ainsi, les amateurs de jeux de rôle en face à face ont un goût prononcé pour les jeux vidéo de même nature (qui se pratiquent pourtant seul face à l'écran) : 75 % y jouent contre 49 % seulement des jeunes ne goûtant pas les jeux de rôle sur table. Toutefois, comme dans le domaine des activités phy-

siques, le média introduit sa propre logique : alors que dans le monde réel les jeux de rôle se jouent généralement par groupe de 5-6 personnes, dans les univers virtuels le nombre de joueurs peut être très élevé, allant même depuis quelque temps à dépasser le million de participants.

Chez les 10-14 ans, pratiques sportives et pratiques vidéo-ludiques sont ainsi liées dans une relation de complémentarité. Complémentarité de pratiques – les sportifs sont plus joueurs –, fondée sur une homothétie de goût : les adolescents peuvent être confrontés dans les univers virtuels à des situations de forte incertitude informationnelle qu'ils ne connaissent pas dans leur vie ordinaire, mais ils ne sont poussés à rechercher ces situations virtuelles d'incertitude que lorsqu'ils les goûtent déjà dans le monde réel. Il est vraisemblable que ce lien significatif entre sports et jeux vidéo se renforce avec la diffusion de consoles de jeu (comme la Wii) permettant au joueur de contrôler les mouvements corporels de son représentant virtuel en mimant lui-même l'action avec tout son corps.

Méthodologie de l'enquête

L'enquête sur les loisirs culturels des 6-14 ans* a été réalisée à l'hiver 2001-2002, et concernait 3 000 familles d'enfants scolarisés du CP à la 3^e.

Les analyses présentées ici ont été faites sur la base des réponses fournies par les enfants eux-mêmes du CM2 à la 3^e – soit de 10 à 14 ans – aux questions de l'enquête portant sur les jeux vidéo et le sport :

1. Fréquence des activités physiques et sportives (APS) : « Depuis la rentrée de septembre, est-ce que tu fais du sport ou une activité physique et sportive, en dehors des cours de sport à l'école... ? »

Quatre modalités de réponse offertes : « Jamais ou presque jamais » ; « 1 ou 2 fois par mois » ; « 1 ou 2 fois par semaine » ; « tous les jours ou presque ».

Les analyses ont été effectuées principalement sur une pratique hebdomadaire (c'est-à-dire en regroupant les modalités deux à deux).

2. Nom de l'APS pratiquée : « Quel(s) sport(s) pratiques-tu en dehors des cours de sport de l'école ? (Si tu fais plusieurs sports, commence par celui que tu pratiques le plus souvent) ». Les jeunes adolescents pouvaient citer trois APS. Les réponses à cette question ouverte ont été recodées.

3. Fréquence de la pratique vidéo-ludique : « Depuis la rentrée de septembre, est-ce que tu joues à des jeux vidéo... ? ».

Quatre modalités de réponse proposées : « Jamais ou presque jamais » ; « 1 ou 2 fois par mois » ; « 1 ou 2 fois par semaine » ; « tous les jours ou presque ».

Les analyses ont été effectuées principalement sur une pratique hebdomadaire (c'est-à-dire en regroupant les modalités deux à deux).

4. Types de jeux vidéo appréciés : « Quels sont les types de jeux vidéo que tu aimes ? ».

Trois modalités de réponse possibles : « J'aime », « Je n'aime pas » et « Je ne connais pas ». Les sept types de jeux vidéo proposés sont :

- « Jeux d'action/arcade (*Mortal kombat, Tomb raider...*) »,
- « Jeux d'aventure (*Pokemon, Outcast...*) »,
- « Jeux de rôle (*Diablo, Final fantasy, Vampire...*) »,
- « Jeux de simulation (*Sim city, simulation de vol, courses automobiles...*) »,
- « Jeux de stratégie (*Ages of empires, Civilization, Warcraft...*) »,
- « Jeux sur le sport (*Fifa, L'entraîneur...*) »,
- et « Jeux de plateforme (*Sonic, Super Mario, Rayman...*) ».

* S. OCTOBRE, *Les loisirs culturels des 6-14 ans*, op. cit.

RÉSUMÉ

Goût pour les jeux vidéo et goût pour le sport sont souvent opposés : en termes de types d'activités (les premiers d'intérieur, passifs, peu propices à la socialisation, le second de dépense physique, de plein air, bon pour la santé, etc.) ; en termes de genre : les garçons seraient les plus « touchés » par le monde virtuel ; enfin en termes de « politique », la consommation des jeux vidéo étant opposée aux « vraies » pratiques culturelles...

Une analyse secondaire de l'enquête sur les loisirs culturels des 6-14 ans fournit un éclairage précis sur la façon dont pratiques numériques virtuelles et pratiques réelles s'opposent, se substituent ou s'articulent : elle met à jour les ressorts qui sont communs aux goûts pour les deux types d'activité et révèle une forte dimension identitaire. Elle met également en évidence la permanence des déterminants sexuels en matière de loisirs.

La comparaison des interactions qui se nouent dans le monde réel avec les interactions virtuelles qui caractérisent les jeux vidéo dessine de nouvelles approches des phénomènes d'identification affective dans ces derniers. L'importance accordée à l'esthétique des corps virtuels pourrait ainsi être rapprochée de celle prise par l'apparence corporelle dans la construction identitaire des jeunes. Loin de constituer une pratique virtuelle séparée du reste de leur vie, qui serait porteuse d'addiction ou de comportements violents, les jeux vidéo prennent place dans une élaboration de soi à la fois personnelle et sociale qui facilite l'identification à un genre sexué et à un univers culturel.

ABSTRACT

Contrasts are often drawn between the liking for video games and the liking for sport. First, as regards the kind of activity: one passive, indoors, cut off from others; the other physically active, outdoor, healthy, etc. Second, as regards gender: boys are considered to be more allured by the virtual dimension. Third, as regards policy: video game playing is often set against “real” cultural practices.

A more refined analysis of the survey on the cultural leisure activities of 6-14 year-olds gives a better idea of how virtual electronic practices and “real” practices compete, replace one another or co-exist. It reveals the common mainsprings behind tastes for the two kinds of activity and brings to light an important ingredient in identity-building. It also confirms the persistence of gender-rooted determining factors in the choice of recreational activities.

Comparison of interactions in the real world with those in the virtual game world offers a new approach to how these games affect emotional identification. The aesthetic role played by the virtual bodies in the game world could, for example, be associated with the role played by physical appearance in the construction of young people's identity. Video games, contrary to their reputation as an addictive and violence-inducing virtual practice divorced from young people's lives, occupy a place in their personal and social self-development which aids them in identifying with a sexual gender and a cultural universe.