

Notes

CONTEXTES, MOTIVATIONS ET RÉGULATION DU JEU VIDÉO CHEZ LES ADOLESCENTS

RÉSUMÉ

Quels attraits présentent les jeux vidéo aux yeux des adolescents et préadolescents ? Comment s'inscrivent-ils dans leur quotidien ? C'est ce qu'explore l'étude qualitative menée par l'OFDT auprès de 30 adolescents âgés de 11 ans à 15 ans au printemps 2021.

Leurs récits d'expérience, recueillis lors d'un entretien semi-directif, illustrent la manière dont leurs pratiques de jeux vidéo s'intègrent, parmi d'autres activités, aux sociabilités juvéniles. L'espace vidéoludique permet la continuité, voire le renforcement, des relations

amicales. Les pratiques de jeu vidéo des adolescents se dessinent comme interstitielles, d'une durée extensible, car intercalées dans les temps résiduels entre leurs obligations diverses, scolaires, familiales, sociales et culturelles. Leur régulation est structurée par la norme de pression scolaire internalisée par les jeunes. Elle repose le plus souvent sur un système de récompense qui consiste pour les parents à réguler le temps de jeu selon la performance scolaire. La responsabilisation des jeunes sur leur temps de jeu est centrale, largement mobilisée par les parents.

SOMMAIRE

Introduction	2
Supports et temps de jeu dans l'entrelacs des devoirs et des loisirs	4
Pour le plaisir et les amitiés : les motivations pour jouer	7
Les régulations des pratiques	12
Conclusion	19
Références	20

INTRODUCTION

Le jeu vidéo est devenu une pratique ordinaire durant l'enfance et l'adolescence aux côtés de diverses pratiques culturelles, sportives ou de loisirs. L'enquête longitudinale *L'Enfance des loisirs* (Octobre et Berthomier, 2011) conduite auprès d'un panel de 4 000 enfants entre 2002 et 2008, quand ils étaient âgés de 11 à 18 ans, estimait ainsi que le fait de jouer quotidiennement à un jeu vidéo concernait environ un enfant sur cinq à 11 ans, à 13 ans et à 15 ans puis 16,5 % des jeunes à 17 ans. La baisse de la fréquence de la pratique avec l'âge s'accompagnait d'un creusement de l'écart entre garçons et filles : à 11 ans, 35 % des garçons y jouaient tous les jours contre 8 % des filles ; à 17 ans, 29,5 % des garçons étaient joueurs quotidiens contre seulement 3 % des filles. De manière générale, les dimensions genrées dans l'étude des jeux vidéo, notamment les stéréotypes de genre dans le marketing (Cassel et Jenkins, 1998) ont été rapidement abordées dans le domaine foisonnant sur le plan international des *game studies* : deux synthèses sélectives de ce domaine d'études, en français, ont été publiées par la revue *Réseaux* (Rueff, 2008 ; Zabban, 2012). En France, dans les années 2000 et 2010, divers travaux de sciences sociales ont défriché les thématiques de construction des mondes virtuels, par exemple autour des enjeux de socialisation aux jeux de rôle (Trémel, 2001), sous l'angle de leur autonomisation du monde réel dans les jeux en ligne (Coavoux, 2011) ou sous celui de l'expérience des utilisateurs et de leurs apprentissages (Berry, 2012).

La multiplication des contenus et la normalisation rapide de l'usage des nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) par les générations nées après leur émergence interrogent adultes, parents, professionnels de santé et acteurs politiques quant au poids et à l'impact des pratiques numériques sur les rythmes, le sommeil (Léger *et al.*, 2020) et l'apprentissage des plus jeunes (Tisseron, 2012b). Ces questionnements, grandissants au fil de la décennie 2010, se sont plus particulièrement axés sur les pratiques de jeux vidéo. Au niveau clinique, les « troubles liés aux jeux vidéo » figurent parmi les troubles addictifs de la dernière édition de la *Classification internationale des maladies*, la CIM-11 (WHO 2022) et dans le *Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux et des troubles psychiatriques* (American Psychiatric Association, 2015). Les deux classifications établissent ces troubles par la perte de contrôle sur le temps consacré au jeu (fréquence, intensité, durée, cessation) et une persistance de la pratique malgré les conséquences négatives sur la vie ou la santé du joueur. Les caractérisations du jeu excessif, du jeu problématique et de l'addiction au jeu vidéo, étudiées selon l'étiologie, la pathologie ou les conséquences de la dépendance aux jeux en ligne, sont encore débattues (Kuss et Griffiths, 2012), mais ces controverses scientifiques ne doivent pas entraver l'étude des pratiques (EMCDDA et West, 2013 ; James et Tunney, 2017).

Les préoccupations des pouvoirs publics sur les jeux vidéo ont été croissantes au cours des 15 dernières années. Le plan gouvernemental contre les drogues de 2008-2011 identifiait déjà les enfants et les adolescents comme vulnérables face à de « nouvelles formes d'addiction » liées à Internet et aux jeux vidéo (MILDT, 2008). Les plans gouvernementaux de mobilisation contre les conduites addictives, définis pour 2013-2017 et pour 2018-2022, enjoignent respectivement à améliorer « les connaissances sur les risques psychosociaux associés à des pratiques excessives précoces de jeux, de l'Internet, des écrans », puis à « ouvrir les dispositifs d'observation et d'enquête existants aux addictions comportementales », notamment aux jeux vidéo, susceptibles de générer un usage problématique (objectif 16.1) (MILDT, 2013 ; MILDECA, 2018). À l'automne 2020, la Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives (MILDECA) a indiqué à l'Observatoire français des drogues et des tendances addictives (OFDT) sa volonté d'une meilleure lisibilité des pratiques numériques des adolescents. Dans le contexte de la crise sanitaire consécutive à l'épidémie de Covid-19, ces pratiques retenaient une attention particulière de la part des professionnels de l'éducation et de l'addictologie, dans la mesure où l'isolement, l'augmentation du temps libre et l'arrêt d'autres activités pouvaient entraîner une intensification des pratiques de jeu et d'éventuelles pertes de contrôle sur le temps de jeu.

En 2021, au cours de la troisième période de confinement (du 3 avril au 3 mai, puis déconfinement progressif jusqu'au 30 juin), l'OFDT a conduit une étude qualitative par entretiens qui a exploré les pratiques de jeux vidéo (*gaming*) de 30 adolescents et préadolescents âgés de 11 à 15 ans. Pour étayer la compréhension du phénomène, il est apparu primordial d'inscrire ces pratiques vidéoludiques dans l'« ordinaire des pratiques » (Ter Minassian *et al.*, 2021) pour mieux les contextualiser et comprendre les modes de régulation à l'œuvre aux niveaux individuel et collectif (dans la famille notamment). L'étude vise plus

particulièrement le début de l'adolescence et les années « collège », auprès d'une population générique (non pathologique) de joueurs réguliers ou quotidiens, quand se développent plus d'enjeux de sociabilité entre pairs et de construction identitaire, dans le cadre d'un suivi parental encore important.

La présente note restitue les principaux résultats de cette étude qualitative. Elle est organisée selon trois axes d'analyse : les contextes des pratiques de jeu vidéo, les motivations pour jouer et les régulations des pratiques de jeu.

Méthode

Selon une approche qualitative de sciences sociales, à partir d'entretiens semi-directifs menés auprès d'adolescents français âgés de 11 ans à 15 ans, l'étude explore les pratiques de jeux vidéo de ces derniers, principalement les contextes de jeu, leurs motivations et les régulations individuelles et parentales de ces pratiques.

Lorsque l'on considère le rôle du jeu dans le développement psychique de l'enfant, la notion d'enrichissement est centrale. Si le jeu vient à appauvrir la vie du joueur en limitant ou altérant ses interactions psychosociales, le clinicien envisage alors le jeu comme problématique (Castro Calvo *et al.*, 2021 ; Tisseron, 2012a). Au regard des données de littérature préalablement recueillies et de l'approche exploratoire envisagée, l'étude s'est adossée à deux hypothèses générales :

- le sens donné au jeu vidéo est lié à sa capacité d'enrichissement, l'enrichissement se concevant comme pluriel ;
- la pratique des jeux vidéo est motivée en particulier par des enjeux d'autonomie, de construction identitaire et de sociabilité, dans un environnement social et sociotechnique donné et variable selon les contextes de vie.

Deux voies de recrutement ont été employées pour constituer un corpus de 30 entretiens, en veillant à diversifier les profils, selon la situation familiale ainsi que les conditions de vie et de résidence des enquêtés. 20 adolescents, enfants de candidats à des panels de consommateurs, ont été identifiés par une société de recrutement dans des zones rurales, périurbaines et urbaines, en Bretagne. Dans un second temps, 10 adolescents ont été contactés directement par l'OFDT dans des zones périurbaines du Val-d'Oise afin d'ajuster l'effectif en termes d'âge, de sexe et d'intensité de jeu.

Des adolescents de 11 ans à 15 ans ont été recrutés afin de cibler prioritairement des collégiens, avec comme critère principal le fait de jouer à des jeux vidéo au moins trois fois par semaine, sans tenir compte a priori du type de jeu. Aucun n'avait été en contact avec un professionnel de santé à propos de sa pratique du jeu vidéo. Ils sont majoritairement issus de familles de classes sociales moyennes à moyennes-supérieures et les trois quarts sont des garçons. La majorité estime avoir de bons ou de très bons résultats scolaires.

La majorité est adepte de plusieurs jeux vidéo simultanément, en particulier des jeux de combat en ligne multijoueur de types *MOBA** ou *Battle Royale*** (BR). Parmi ceux-ci, *Fortnite*, *Brawl Stars*, *Rocket League* sont les plus cités par les plus jeunes (11-12 ans), les plus âgés ayant des choix plus sélectifs (*Overwatch*, *Valorant*, *Rainbow Six Siege*, *Apex Legends*, etc.) :

- quatorze ont une pratique hebdomadaire, mais non quotidienne, et sont désignés ici comme joueurs occasionnels. Parmi les joueurs quotidiens (seize), cinq jouent moins d'une heure par jour et font figure de joueurs modérés et onze, jouant plus d'une heure quotidienne, constituent ici la catégorie des joueurs intensifs ;
- dix adolescents, plutôt des joueurs intensifs, de 13 à 15 ans (sauf un), s'autoévaluent comme de bons joueurs aux jeux vidéo (bons résultats, bon classement comparé à ceux de leurs camarades) et manifestent le désir d'être performants ou compétitifs. Ces « performeurs » sont désignés ici par l'icône ☆ ;
- enfin, cinq garçons dont quatre performeurs ont évoqué des attitudes ou conduites agressives ou défavorables à la santé en lien avec le jeu vidéo : casse de matériel par colère, veillées nocturnes voire nuits blanches, attrait pour le gain d'argent par le jeu. Les cinq évoquent des difficultés scolaires, un seul les explique par ses pratiques de jeu vidéo. Ces joueurs sont désignés ici par l'icône ✗.

La passation des entretiens semi-directifs, individuels et confidentiels, de 40 minutes en moyenne, s'est déroulée du 8 avril au 3 juin 2021, durant une période d'école à distance et de vacances scolaires, dans le sillage de plusieurs épisodes de distanciation physique liée à la crise sanitaire. Elle a été menée par visioconférence ou par téléphone.

L'analyse des entretiens retranscrits a reposé sur le logiciel NVivo (version 12), selon une architecture de codage inductive. Les spécificités des filières de recrutement n'ont pas justifié de les distinguer dans la restitution des résultats. Les verbatims ont été anonymisés en modifiant les prénoms.

* Un *Multiplayer Online Battle Arena* ou *Arène de combat multijoueur en ligne* confronte deux équipes à effectif réduit – le plus souvent cinq joueurs – chaque joueur disposant d'un personnage avec ses propres capacités et contribuant à la défense de sites.

** La *Battle Royale* est un jeu de combat et de survie : 50 à 100 joueurs doivent trouver de l'équipement et survivre jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un (principe du « dernier debout »), la zone jouable diminue au fur et à mesure de la partie.

SUPPORTS ET TEMPS DE JEU DANS L'ENTRELAGS DES DEVOIRS ET DES LOISIRS

Une pratique précoce, initiée par les pairs

L'entrée des adolescents enquêtés dans la pratique des jeux vidéo est généralement précoce, bien en amont des années collège. Tous se souviennent avoir fait « leurs premières armes » pendant l'école élémentaire, voire dès l'école maternelle. Le souvenir parfois confus de ces débuts témoigne d'une certaine précocité d'initiation.

– Et est-ce que tu te souviens de la première console que tu as eue ?

Sacha (11 ans) : *En fait, je pense que c'est DS, oui. Ça doit être la 3DS, première console. C'est la 3DS. [En quelle classe ? Tu te rappelles ?] Non. (...) Peut-être en grande section... Oui, sûrement.*

Morgan ☆ (13 ans) : *Je crois que j'ai commencé à jouer aux jeux vidéo en maternelle, c'était deuxième section, je crois. Et j'ai commencé à jouer aux vrais jeux vidéo, c'est-à-dire les, ceux qui sont vraiment produits par, par exemple Nintendo ou Sega pronostic 2, vers en classe, le CP c'est, à la limite CE1, c'est ça.*

Les pairs – frères et sœurs, cousins, amis et camarades de classe – sont un maillon essentiel dans l'éveil au jeu vidéo, dans le gain en notoriété d'un jeu particulier. Le rôle initiatique des pairs (notamment de la fratrie) est donc prépondérant par comparaison à l'introduction au jeu vidéo assurée par les adultes (parents, oncles, tantes). Ce qui fait écho à ce qui était rapporté dans l'enquête longitudinale L'Enfance des loisirs : « Les transmissions qui s'opèrent au sein des fratries sont souvent des passages, sorte de dons intrafamiliaux qui scandent les âges (donner à son plus jeune frère ses jeux vidéo, à sa sœur ses poupées), des imprégnations implicites (apprendre le maniement d'un jeu vidéo en regardant un frère ou une sœur aîné(e) y jouer), bref ils font le plus souvent partie d'une éducation silencieuse et inconsciente » (Octobre et Berthomier, 2011). L'influence des frères et sœurs ou des amis est également prééminente dans l'apprentissage des techniques et codes liés aux jeux, la plupart des joueurs interviewés étant amateurs de jeux multijoueur en ligne (comme en population générale). Parmi les adolescents interviewés, le choix de privilégier des jeux par définition solitaires était plutôt rapporté par des filles, à l'instar de Laureen, Ranya ☆ et Athena ☆ à propos de leur jeu préféré du moment (respectivement *Dragon City*, *Les Sims* et un opus de *Zelda*).

Hector (11 ans) : *C'était mon frère qui l'a installé. Et donc, du coup, il m'a montré comment jouer et j'ai essayé, ça m'a plu.*

Naila (11 ans) : *Non, des amis d'enfance, mais aussi y a quelques amis de classe. (...) En fait, je jouais avec... c'était entre moi et une pote dans [ville]. On se connaissait depuis la petite section. Et du coup, j'ai voulu essayer parce qu'elle jouait, et du coup après, on a joué ensemble et après, j'ai fait de nouvelles rencontres et voilà.*

Thomas (14 ans) : *Je l'ai connu parce que mon frère m'en a parlé, et parce que j'ai vu des vidéos d'autres joueurs qui y jouaient, donc ça m'a donné envie d'y jouer.*

Athena ☆ (14 ans) : *Je crois que c'est papa qui m'en a parlé. Il m'a dit : « Oui, ce jeu, il est bien noté. En plus, c'est bien l'univers que t'aimes bien ». Non, c'était T. [sa petite sœur] qui l'avait commandé pour Noël. Et elle a accroché, mais moi, j'ai beaucoup plus accroché qu'elle, donc j'ai commencé à jouer directement. Et voilà, j'ai pas arrêté.*

L'utilisation des technologies d'information et de communication (TIC), des réseaux sociaux et des plateformes et serveurs de jeux vidéo fait partie du quotidien des adolescents interviewés. Tous, y compris les plus jeunes, décrivent un rapport étroit aux objets de communication et vidéoludiques. Le smartphone occupe une place centrale pour « rester en contact » avec ses amis et son groupe de pairs via diverses applications permettant discussion et partage d'images, de vidéos, de stories, etc. Dans cet ensemble, le PC ou la console de jeu sont les outils privilégiés pour la pratique du jeu vidéo. Le besoin de concentration, l'occupation manuelle durant les parties ne permettent guère d'activités simultanées mises à part les discussions ou le fait d'écouter de la musique pour « s'ambiancer » ou se concentrer. Pour boire, s'alimenter, aller aux toilettes, les joueurs profitent plutôt des temps « morts » entre deux parties (quand leur personnage s'est fait éliminer). Ces attentes de quelques minutes avant de pouvoir réintégrer le jeu sont également mises à profit

pour lire, consulter et répondre à ses messages (par sms ou via les réseaux sociaux), regarder rapidement des vidéos ou conseils relatifs au jeu sur Internet. Globalement, en «game» (en partie) ou en pause, les joueurs demeurent plongés dans des pratiques numériques qui s'enchaînent, à la faveur de tout interstice de temps laissé vacant par les obligations personnelles, scolaires, extrascolaires, familiales, etc.

Etan ☆ ✎ (12 ans) : *Après, des fois je vais sur mon téléphone regarder une vidéo et après je reprends.*

Lukas (12 ans) : *Oui, quand j'attends un peu ou quand je joue des fois, je mets une petite vidéo ou de la musique.*

Gabriel ☆ (13 ans) : *Par exemple des fois quand y a des chargements lents, genre une ou deux minutes, je prends mon téléphone, puis, je regarde un peu des petites vidéos. (...) Je mange pas en jouant aux jeux vidéo (...) je parle, j'en profite pour répondre à un message ou je vais vite fait voir ce qui se passe sur un réseau social (...).*

Rose (15 ans) : *De la musique... des vidéos YouTube, un peu de tout. C'est histoire de combler puisque il y a pas... En général, dans les jeux, ça parle pas trop... C'est plus des beaux tirs dans le jeu auquel je joue. (...) Alors, quand je joue toute seule, écouter une vidéo, déjà ça va me mettre une ambiance de fond.*

Des supports et jeux variés, choisis par attrait ou opportunisme

Les adolescents enquêtés disposent presque tous de multiples supports de jeu, à l'instar de Sacha (11 ans) : «*J'ai la Switch, la PS4, la PS3 et l'ordi [et auparavant la Xbox]*». Bien qu'il ait pu jouer un rôle dans la familiarisation précoce aux jeux vidéo, le téléphone portable est rarement évoqué par les adolescents comme support de prédilection, apparaissant plutôt comme un pis-aller en matière de jeu vidéo multijoueur en ligne. Consoles de jeu et ordinateurs, PC en l'occurrence, sont les supports privilégiés, plus ergonomiques, évoqués à propos des «vrais» jeux vidéo (comme les nomment Rose et Morgan ☆). Les consoles offrent une première approche du jeu en ligne, dans le cercle limité des proches dotés des mêmes outils (avec jeux multiplateforme). Elles représentent en ce sens des outils initiatiques qui pourront être délaissés partiellement avec l'accès à un ordinateur personnel (PC).

Le passage au PC jalonne symboliquement la montée en compétences, en particulier en matière de jeux de tir ou de survie, qui sont majoritairement pratiqués. Son utilisation représente un palier vers une meilleure maîtrise des règles, des codes et des «ficelles», en particulier pour les jeux multijoueur en ligne, plus compétitifs. Le PC requiert et développe la dextérité et apparaît comme le support de prédilection des joueurs les plus aguerris. Utilisé lors des compétitions (semi)professionnelles de gaming, le PC est perçu comme l'outil d'excellence. Pour les initiés, il offre davantage de fonctionnalités et de confort lorsque les gestes sont maîtrisés. Il présente un plus haut potentiel de progression et l'accès à une large gamme de jeux, dans un rapport qualité/prix plus attractif pour les adolescents.

Sacha (11 ans) : *(...) Y a plein de fonctionnalités sur Java qui ne sont pas sur Bedrock [serveur du jeu]. (...) Et vu que je connais pas les touches sur Fortnite, eh bien je joue sur Internet. Après on a plus de précision pour tirer au clavier-souris.*

Aaron (13 ans) : *Si tu joues sur l'ordinateur, tu es plus fort que ceux qui jouent sur Switch par exemple. (...) En fait tu connais plus les touches par cœur et tu peux plus facilement gagner et puis...*

Jason ☆ ✎ (13 ans) : *(...) En fait, j'ai un PC et j'ai une PlayStation. Quand je retourne sur PlayStation, je joue aux jeux avec lesquels mes amis jouent sur PlayStation. (...) À partir du moment où je suis sur PC, j'ai beaucoup plus d'accessibilité, (...) des équipements sur des opérateurs ou des skins¹ d'arme que je peux avoir gratuitement.*

Rose (15 ans) : *Et quand j'ai eu un PC du coup, Fortnite, j'ai pu beaucoup plus l'exploiter, beaucoup jouer, mieux jouer avec d'autres amis et tout ça.*

L'obtention d'un PC s'accompagne souvent d'un repli des pratiques de jeux de l'espace collectif et davantage régulé du salon, vers l'espace plus intime de la chambre de l'adolescent. Le passage au PC correspond dans la carrière du joueur à une plus grande ancienneté ou expérience, aussi son usage se constate-t-il plus souvent parmi les plus âgés du corpus enquêté. Cette étape symbolique et matérielle renvoie à un contexte plus global : «*Lieu de jeu vidéo (seul ou en ligne), espace de travail scolaire, de consommation de musiques et de vidéos, l'appropriation de la chambre renvoie à l'amorce d'une forme d'autonomie de*

1. Élément cosmétique de l'habillement, équipement ou une arme d'un personnage, souvent payant.

l'enfant, toujours relative, qui valorise les pratiques partagées et les sociabilités entre pairs. De ce point de vue, le jeu vidéo, aussi bien dans son usage que dans sa matérialité, investit ce territoire de l'intime et marque une construction identitaire qui se définit pour partie en termes de goûts, de préférences et de pratiques sociales» (Ter Minassian et al., 2021). De plus, l'acquisition du PC peut s'accompagner d'une accessoirisation du « gamer » en herbe, assez symbolique : le casque, la souris et le fauteuil (de gamer) ergonomiques, voire le second écran, pour de longs temps de pratique.

Interrogés sur leur jeu préféré du moment, les adolescents citent plusieurs jeux en cours et il n'est pas rare que d'autres noms de jeux émergent au fil de l'entretien (54 jeux vidéo différents ont été mentionnés). La plupart des enquêtés, amateurs de jeu multijoueur en ligne, disent être engagés sur plusieurs jeux en même temps, c'est-à-dire disposer d'un compte pour chacun d'eux et faire partie de différents groupes de joueurs entre lesquels ils alternent. L'offre large de jeux permet d'ajuster ses choix selon les attentes, les qualités intrinsèques des jeux ou leurs adeptes (communauté de joueurs). Ils sont nombreux à alterner le jeu « seul » et le jeu à plusieurs, y compris pendant une même séance, selon la disponibilité des partenaires habituels. Ils modulent les séquences de façon assez opportuniste selon l'envie du moment (se détendre, discuter, échanger...) ou, plus trivialement, en fonction du temps dont ils disposent – les manches n'ayant pas la même durée selon le jeu – ou des amis connectés concomitamment.

Jason ☆ ♯ (13 ans) : *Franchement, je joue à un peu de tout. (...) Après, ça varie. En fait, j'ai un PC et j'ai une PlayStation. Ça veut dire que, par exemple, quand je retourne sur PlayStation, je joue aux jeux avec lesquels mes amis sur PlayStation ils jouent, comme par exemple GTA ou des trucs comme ça.*

Gabriel ☆ (13 ans) : *Par exemple, sur Apex, je me dis : « Je fais encore une partie », si la partie elle a été courte et que je meurs instantanément, je me dis : « Bon je refais une partie ». Sinon après, même si elle est courte j'éteins. Par exemple Subnautica je me dis : « Bon, j'ai fini de faire cette mission, donc là je peux éteindre ».*

Des temps de jeu interstitiels et extensibles

Le temps passé à jouer aux jeux vidéo peut être qualifié d'interstitiel. Il est intercalé autant que possible entre les diverses obligations scolaires, sportives, culturelles, familiales, etc. Les jeunes évoquent des rythmes et un nombre d'activités qui dessinent une hyper-occupation sociale, organisée au moins partiellement par les parents, laissant peu de place à l'oisiveté ou à l'ennui. Il semble qu'il leur incombe de combler tout vide laissé à l'agenda. Cela se traduit par une nette propension à communiquer et interagir entre pairs, le jeu vidéo et les réseaux sociaux étant aisément mobilisables dès qu'un « vide » se présente dans l'emploi du temps.

Ugo (11 ans) : *Quand il y a collège, souvent, je joue pas trop, parce que maman, elle travaille beaucoup, du coup, ben je rentre à pied, et il est déjà midi et demi, puis après, je fais à manger, et après, je mange. Et quand c'est 13 h 20, ben souvent, après, je joue peut-être que 10 minutes, mais quand elle sort aussi, je joue beaucoup, donc...*

L'estimation des durées de jeu est dès lors complexe, puisqu'elle exige parfois la prise en compte de plusieurs sessions entrecoupées au cours d'une même journée. Le temps dédié aux jeux vidéo, relativement variable le mercredi ou durant le week-end, est tributaire des diverses obligations familiales, scolaires ou autres. Globalement, la durée de jeu est plus aisément estimée par les joueurs quotidiens, les jours de classe répondant à un rituel réglé où le jeu intervient après les cours, la pause-goûter et les devoirs. Ce temps dédié au jeu vidéo s'étend de 30 minutes à deux heures cumulées. Pendant les vacances scolaires, il peut s'allonger considérablement ou, à l'inverse, se réduire (notamment pour ceux qui quittent leur cadre résidentiel habituel et ne disposent plus de leur PC).

La difficulté à estimer le temps consacré au jeu vidéo réside aussi dans la confusion générée par l'enchâssement des pratiques numériques, les adolescents passant rapidement et alternativement des jeux aux réseaux sociaux ou aux contenus vidéo ou musicaux sur Internet. Alors qu'un même objet peut servir de support à plusieurs pratiques, le temps passé devant le PC (parfois sur le téléphone) est souvent interprété comme dédié au jeu vidéo par les parents. Ainsi, selon certains adolescents, dans l'entrelacs de ces pratiques, le jeu vidéo semble un coupable chronophage désigné de façon disproportionnée par les parents, peut-être du fait de sa matérialité (instruments, mode « vocal », etc.) ou de ce qu'ils se représentent comme un risque d'usage problématique.

Laureen (13 ans) : *Les jeux vidéo, le temps, il passe vite. Donc moi, j'reste pas forcément tant que ça dessus. Et puis j'alterne des fois du coup entre les réseaux sociaux ou les jeux ou je vais lire ou quoi que ce soit d'autre. Donc, pour moi, c'est pas forcément tant de temps que ça. Après, je pense que pour eux [ses parents], c'est justement plus de temps que je passe...*

Jason ☆ ✎ (13 ans) : *Mais quand il [son père] me dit d'arrêter, la plupart du temps, je suis pas en train de jouer, je suis juste sur... Je suis juste avec mes amis sur Discord, en train de parler avec eux.*

Le temps de jeu vidéo en période de confinement ?

Les épisodes de distanciation physique et de confinement liés à la crise de la Covid-19 ont confronté, parfois de façon anticipée, toute une génération d'enfants et d'adolescents aux outils numériques pour la gestion de leurs activités scolaires, récréatives et sociales. Ces derniers ont eu de plus grands intervalles de temps à combler entre les horaires scolaires raccourcis et les activités collectives reportées ou annulées.

Naila (11 ans) : *Je crois que j'ai commencé l'année dernière à jouer à Fortnite. Et ouais, j'ai commencé l'année dernière en... Je crois que c'était en plein confinement ou un truc comme ça. Oui. J'étais en CM2. (...) Ouais, je jouais pendant le confinement quand j'avais fini de faire mes devoirs et tout ce que j'avais besoin de faire et après... Je jouais.*

Jean (12 ans) : *(...) Après c'est vrai, je me suis super investi pendant le premier confinement. Donc c'est ça qui m'a aussi permis d'avoir un aussi bon compte. Donc oui, j'ai un bon compte (...) Donc là, je l'ai installé [Brawl Stars] pendant le confinement. Et j'y ai beaucoup beaucoup joué. Et j'ai eu de bons résultats dans mes games. Donc j'ai continué d'y jouer. Et jusqu'à aujourd'hui encore, j'y joue encore.*

Rose (15 ans) : *Avec le Covid, durant le premier confinement, forcément, je jouais vraiment beaucoup plus puisqu'on devait rester chez nous et qu'on n'avait rien à faire (...). Donc forcément, j'ai beaucoup plus joué et beaucoup plus été sur les réseaux sociaux, YouTube, les jeux vidéo en général.*

Dans ce contexte, les jeunes ont pu alors reporter leur attention en partie sur les jeux vidéo, initier ou intensifier ponctuellement leurs pratiques de jeu ou améliorer leur niveau de jeu, à la faveur, pour certains, des habiletés connectiques développées et d'un desserrement du contrôle exercé par l'institution scolaire, plus ou moins compensé par les parents.

Outre l'ennui, le jeu vidéo est venu pallier le défaut de relations sociales. Les discussions instantanées associées au jeu vidéo ont constitué un substitut précieux, particulièrement pour les moins de 13 ans qui n'avaient pas l'âge légal pour bénéficier d'un compte sur les réseaux sociaux. Dans ces salons virtuels organisés avec les amis de « la vraie vie », les adolescents ont pu se rencontrer et se réfugier pour maintenir le lien.

POUR LE PLAISIR ET LES AMITIÉS : LES MOTIVATIONS POUR JOUER

Selon les âges de la vie, les significations et les motivations attachées à la pratique des jeux vidéo évoluent et, « *durant l'enfance et l'adolescence, le jeu vidéo est prioritairement associé aux sociabilités affinitaires* » (Ter Minassian et al., 2021). Les entretiens ont permis d'aborder avec les adolescents leur intérêt pour les jeux vidéo, ce qui motive leur pratique et ce qui les fait revenir aux jeux. De manière générale, « *la pratique apparaît d'abord inscrite dans des réseaux de sociabilités. L'appétence, le goût pour l'objet en soi – ses formes, ses règles, son esthétique – importe parfois moins que la situation* » (Ter Minassian et al., 2021). Cela semble encore plus saillant pour les jeunes adolescents que pour les adultes.

Rigoler, « faire salon », se retrouver

Comme pour tout jeu, l'amusement et la fonction hédonique sont les principaux motifs avancés par les adolescents à l'égard du jeu vidéo. Ils énoncent plutôt aisément la recherche première de plaisir, l'expression « On rigole » est l'argument le plus souvent présenté, en particulier par les plus jeunes et les novices pour qui les fonctions ludiques et hédoniques des jeux vidéo priment sur les performances. Pour la plupart des adolescents interrogés, le plaisir réside essentiellement dans la rencontre sur l'espace virtuel avec leurs amis de « la vraie vie ». L'interface virtuelle permet des retrouvailles avec ses amis, après une séparation physique parfois brève, afin de poursuivre les interactions et partager une expérience de jeu.

Enquêteur : Qu'est-ce qui peut te donner envie de rejouer ?

Hector (11 ans) : *Je me suis jamais posé la question. Mais en fait, je joue souvent avec mes copains. Donc... C'est ça qui me donne envie de jouer. Sinon dès qu'il y a pas mes copains, en général, j'arrête au bout d'une heure.*

Naila (11 ans) : *Je préfère jouer quand même en équipe. Parce que y a plus de, quand tu joues en équipe, tu peux rigoler avec les gens, tu peux, tu prends du plaisir, tu parles, tu, y a de la rigolade, y a du stress, y a tout en fait. (...) Franchement, le fait qu'on peut s'éclater, qu'on peut s'amuser tous ensemble, on peut tous rigoler, on peut parler, on peut jouer, on peut créer, on peut danser. On a plein de skins, de poupées quoi, voilà.*

– Tu saurais me dire ce qui te plaît dans Fortnite ? (...) Ce qui te donne envie de rejouer ?

Noah ☆ ✎ (14 ans) : *Le fait de jouer avec mes amis du coup, de s'amuser, de rigoler, de jouer, et voilà. Se divertir. (...) Ça revient toujours aux amis, parce que si un ami me demande de jouer avec lui, je refuserai pas à part si je peux pas, bien sûr, mais... ouais, jouer avec les amis parce que moi, quand je joue à un jeu, c'est pas... c'est toujours pour m'amuser et non jouer pour gagner, etc. Du coup, un ami, simplement.*

Les jeux en ligne multijoueur sont des espaces de rencontre virtuels où les adolescents ont l'habitude de se mettre « en vocal » via les consoles ou un réseau social comme Discord (le plus fréquemment mentionné par les joueurs). Cependant, le mode « vocal », dont la fonction technique est d'aider les joueurs à collaborer, dépasse le seul objectif ludique de performance car il peut être utilisé comme un moyen de communiquer en soi, usage révélateur de la fonction sociale du jeu vidéo. Ainsi, jouer aux jeux vidéo, c'est aussi faire salon, échanger sur sa journée et prolonger les conversations interrompues par les occupations et obligations quotidiennes. Cela se vérifie pour tous les styles de joueurs. Une poignée de jeunes disent substituer l'interface du jeu vidéo au téléphone portable (qu'ils n'ont pas encore, parfois). La fonction communicationnelle occupée par le jeu vidéo est une motivation particulière chez ceux qui n'ont pas d'accès direct aux réseaux sociaux officiels (essentiellement les plus jeunes). Parmi les joueurs en ligne (cas majoritaire), la discussion simultanée avec les amis ou équipiers se révèle consubstantielle au jeu, elle est parfois plus importante que le plaisir du jeu et peut être décorrélée de la partie de jeu :

Adriano (11 ans) : *On peut parler avec les copains, ça, j'aime bien, comme ça me diverte un peu, je m'amuse. Parfois, c'est drôle, parfois, on s'énerve un petit peu parce qu'on perd, et ben voilà.*

Enquêtrice : Qu'est-ce qu'on se raconte pendant une partie ?

Hector (11 ans) : *Je sais pas, on parle... On parle pas forcément du jeu, mais on parle de notre vie.*

Noah ☆ ✎ (14 ans) : *(...) Moi et mes amis, on a un groupe (...) on parle de tout et de n'importe quoi, on parle de jeux, de cours, de tout et n'importe quoi.*

Morgan ☆ (13 ans) : *Ce que je vois de bien, c'est que, on peut jouer ensemble. On peut se parler. On peut communiquer quoi. (...) J'aime bien ce jeu Fortnite juste pour parler avec mes cousins, mes cousines et mes amis, mais sinon sans plus. C'est pas vraiment un jeu qui m'intéresse beaucoup. (...) On joue et on parle, en même temps. On raconte des petites anecdotes qui sont arrivées dans notre vie ou on parle sur le jeu.*

Jonah (15 ans) : *Des fois, on peut être deux, comme des fois, on peut être cinq. Mais on joue pas forcément au même jeu. Si ça se trouve, il y en a ils jouent à GTA par exemple et, moi, je joue à un autre jeu, mais on reste en vocal et on reste, je sais pas, deux heures à peu près, deux, trois heures.*

La discussion est d'un intérêt majeur avec les amis et devient une option stratégique avec les joueurs « étrangers », mobilisant parfois des compétences linguistiques (en anglais).

Alessio ☆ (14 ans) : *Comme ça regroupe plusieurs pays européens, ben on sait jamais vraiment à qui on s'adresse. Du coup, la plupart du temps, on communique en anglais pour que ça soit plus simple.*

(...) Mais c'est quand même beaucoup moins pratique de jouer avec des inconnus, qui parlent pas la même langue, qu'avec des amis. Donc, souvent, quand je joue tout seul à un jeu multijoueur, je joue pas longtemps.

Dans ce dernier extrait, Alessio appréhende un collectif plus large que ses amis. La relative barrière de la langue peut ajouter de la difficulté dans la pratique du jeu et de ses codes partagés à travers le forum/chat de discussion. Tandis qu'avec ses amis, il partage la langue, mais aussi des habitudes de jeu, dont les manières d'en parler et de communiquer font partie, avec les joueurs étrangers, il mobilise des compétences linguistiques.

Un espace de sociabilité juvénile loin du regard des adultes

Être avec ses amis est le principal intérêt avancé par les adolescents qui calquent le cercle de leurs partenaires de jeu sur celui des proches qu'ils connaissent et fréquentent, principalement dans le cadre scolaire. Globalement, ils paraissent avant tout motivés par l'idée de poursuivre des interactions sociales antérieures dans l'espace virtuel vidéoludique, de planifier et d'organiser celles qui se dérouleront dans «la vraie vie». Dans le monde des jeux vidéo, à la différence des jeux physiques traditionnels, «jouer en solo» est une formule ambivalente. Elle peut renvoyer aux modes de jeu où la personne joue «contre la machine» seule : en Player versus Environment (PvE) ou Player versus Monster/Machine (PvM). Mais le plus souvent, elle signifie jouer «seul» dans une multitude, sans ses amis, mais parmi une myriade de joueurs en ligne, en compétition ou en équipe avec certains, ce qui n'exclut pas des interactions sociales.

Sacha (11 ans) : *En fait, je joue sur le serveur [Minecraft], sur le serveur multijoueur. Eh ben, c'est soit je demande à mon frère de jouer avec moi, [soit] je joue tout seul même si y a des gens que je connais pas. Et Fortnite, ça m'arrive de jouer et quand j'ai des potes qui sont connectés, eh ben, on joue ensemble.*

Enquêtrice : *Et toi, tu préfères quel mode ?*

Etan ☆ ♣ (12 ans) : *Qu'on peut s'amuser avec ses amis, parce qu'on s'ennuie plus avec 100 personnes. (...) Quand il y a 100 personnes, on s'ennuie parce qu'on est tout seul, on parle pas avec des amis et tout que... en mode créatif, on s'amuse, on rigole, des choses comme ça.*

Enquêtrice : *Et sur quel mode tu joues toi, d'habitude ?*

Aaron (13 ans) : *Solo. (...) Eh bien, il y a 100 personnes que je connais pas, et je joue contre eux.*

Axel ☆ ♣ (14 ans) : *(...) Alors que des fois GTA RP, tu parles à des gens même si t'es tout seul, donc c'est comme si t'es pas vraiment tout seul.*

Jouer avec ou sans ses amis n'est pas toujours conjoncturel ; cela relève parfois aussi de l'implication personnelle envisagée dans le jeu. Souvent, jouer avec eux présuppose une intention purement ludique, qui prend le pas sur les objectifs compétitifs et implique aussi davantage de concessions sur les performances. Si les niveaux de jeu entre amis sont hétérogènes, les «performeurs» peuvent préférer jouer «seul» lorsqu'ils cherchent à obtenir des résultats. Certains modulent leur façon de jouer au gré de la montée en compétences et de l'importance des enjeux de performance à leurs yeux.

Jason ☆ ♣ (13 ans) : *Alors, moi, je suis de tout, moi. Moi, je suis compétitif. Après, des fois, je joue vraiment juste pour m'amuser comme ça. Je joue avec mes amis aussi, même si parfois je joue tout seul parce que soit ils sont... ils jouent pas ou alors parce que j'ai envie de... d'être seul. Mais quand je dis : «d'être seul», c'est vraiment pouvoir me concentrer, parce que quand je suis avec des gens, j'arrive vraiment pas à me concentrer. Ça, c'est un truc qui s'est fait avec Rainbow Six Siege. Au bout d'un moment, je me suis rendu compte qu'en jouant tout seul, j'étais plus fort. Et du coup, je joue tout seul.*

Cette envie de «jeu entre proches» et l'accent mis sur la communication avec les pairs illustrent la recherche de plaisir et de sociabilité portée par le jeu vidéo. La pratique du jeu vidéo s'inscrit dans le style de vie des jeunes comme agent de maintien des liens sociaux ou de leur consolidation. Des accords et désaccords qui émergent à distance durant le jeu vidéo peuvent se prolonger ou se résoudre au collège ou lors d'autres rencontres physiques. Les games (parties) remodelent parfois les alliances. Le jeu vidéo est ainsi appréhendé comme un espace de vie sociale partagé avec les pairs. Il permet au quotidien la densification des relations, leur intensification, en réduisant les «vides», et en offrant de nouvelles expériences de jeu et de sociabilité.

Sacha (11 ans) : Ça dépend parce que moi, ça m'arrive de rager, mais je rage pas vraiment très fort. Mais j'ai des potes qui à un moment genre ils quittent directement et... Des ragequits quoi. (...) Mais vu que c'est des rageux le jour d'après, ils font comme si de rien n'était et ils font : « Salut ça va ? Tu veux qu'on joue ensemble ? »

Noah ☆ ♣ (14 ans) : Toujours et encore avec mes amis du coup, puisqu'on parle, on parle, du coup on apprend plus de choses, on rigole plus. Et du coup ça fait... Je sais pas comment dire. Mais on parle plus de ça ou etc. On... comment ça s'appelle, on... Je sais pas comment dire, mais en gros, on se rapproche plus, voilà.

Il n'est pas rare que la spécificité ou la qualité intrinsèque des jeux – leurs objectifs, leurs règles, leur univers, leur graphisme, etc. – passent au second plan au regard de la force de réunion de l'espace de sociabilité qu'ils constituent. Plusieurs joueurs expliquent pratiquer certains jeux, sans les apprécier, uniquement pour rencontrer leurs amis voire participer aux discussions instantanées sans même jouer (par exemple via Discord).

Jason ☆ ♣ (13 ans) : Des fois quand je suis avec mes amis sur Discord... eux, ils sont en train de jouer, mais moi j'ai pas envie de jouer. À partir du moment où j'ai pas envie de jouer, je vais pas me forcer, parce que, comme je vous l'ai dit, ça peut provoquer un effet dégoût. Donc, soit je dessine, soit je parle avec eux ou je les regarde jouer.

Axel ☆ ♣ (14 ans) : Je sais pas. C'est chiant quand t'es tout seul, tu rigoles pas, tu joues avec des mecs qui bougent et tout, mais ils parlent pas. Apparemment, c'est... non, je sais pas, je préfère quand je suis avec quelqu'un que quand je suis tout seul, c'est plus marrant à deux ou à trois que tout seul.

Alessio ☆ (14 ans) : (...) ben j'ai joué à Doom, je l'ai fini. Donc, maintenant, j'y joue plus, mais oui, Doom, ça se joue en solo, donc voilà, j'ai joué tout seul. Subnautica aussi, ça se joue en solo. Et de manière générale, je préfère quand même les jouer en multijoueur, parce que souvent, enfin, je préfère jouer avec des gens, en fait, jouer avec des gens que je connais, avec qui je peux parler que jouer tout seul. Jouer tout seul, je sais pas, au bout d'un moment, ça m'ennuie.

Les connexions via les jeux vidéo permettent aussi de maintenir le lien avec les amis ou membres de la famille éloignés, au gré de recompositions diverses, déménagements et trajectoires de vie : les amis « d'avant », cousins, frères ou sœurs résidant « ailleurs » qui auraient été probablement perdus de vue sans les liens vidéoludiques en ligne. Le jeu vidéo répond dès lors à l'enjeu de la continuité des relations amicales ou familiales. Il permet de les densifier voire de les porter à une autre échelle en offrant de nouvelles interactions.

Thomas (14 ans) : Qu'est-ce qui me plaît ? Ce qui me plaît, c'est que de une, je peux jouer avec mon frère, et du coup, voilà, ça me plaît. Et c'est aussi un jeu qui me plaît parce que j'aime bien les jeux où on peut rire et en même temps on peut être à fond dans le jeu. (...) Et aussi des fois, ils [ses parents] me posent des questions sur mon frère : « Est-ce qu'il va bien, etc. ? » (...) C'est comme... oui, c'est pareil, équivalent au téléphone.

Badis ☆ ♣ (11 ans) : Eh bien là, qu'on a déménagé [il y a deux, trois mois] que j'ai pas trop d'amis. Je joue plus à la Play. Et par exemple, demain il y a foot, là je vais aller au foot.

– C'est compliqué de se faire des copains en ce moment ?

– Non, c'est surtout que j'en ai pas envie parce que j'ai déjà des amis autre part.

– (...) Et est-ce que tu as pu garder des amis à travers le jeu vidéo ?

– Oui, eh bien tous mes amis, la plupart, je les connaissais déjà, je les connaissais déjà.

Jason ☆ ♣ (13 ans) : (...) Du coup, moi, j'habi... En fait, j'ai déménagé. J'ai déménagé. Et du coup, mes amis sont dans une autre ville, dans une ville juste à côté. Et pour aller sortir et après aller là-bas, etc., moi, je vais pas vous mentir, j'ai un petit peu la flemme... et aussi pour respecter les règles sanitaires. Donc, du coup, on reste en appel, on rigole, etc., comme si on était dehors en fait, comme si on jouait, sauf qu'on était... sauf qu'on est chez nous en fait.

Cette dimension de continuité des relations familiales et filiales à travers la pratique du jeu vidéo en ligne est également soulignée pour des joueurs adultes dans d'autres travaux qualitatifs en sciences sociales, par exemple dans ce cas où le « jeu vidéo sert à maintenir le lien social entre mère et fille qui habitent à 450 kilomètres de distance. Il leur arrive même de s'appeler pour avoir des conseils sur le jeu » (Ter Minassian et al., 2021).

Le jeu vidéo en ligne a la particularité de rassembler sur une même scène des joueurs de sexe, d'âge, de pays différents, les algorithmes d'assignation aux parties ne reposant pas sur ces critères, ni même parfois sur le niveau de jeu des personnes. Si la pratique du jeu vidéo reste genrée, la pratique quotidienne concernant d'abord les garçons, les filles sont aussi bien présentes et joueurs comme joueuses peuvent s'affronter ou s'épauler en games. Le jeu vidéo en ligne abaisse les barrières de l'âge habituellement constatées dans les autres contextes de vie sociale des jeunes. Globalement, ces différences, qui peuvent être relativement importantes, ne semblent pas constituer un frein pour les plus jeunes.

Sophie (12 ans) : *En fait, quand vous arrivez dans le vaisseau spatial, il y a plusieurs personnes déjà qui sont ici. (...) Il y a pas leurs prénoms. Du coup, tu peux pas du tout savoir c'est qui, si c'est des gens beaucoup plus âgés ou beaucoup plus jeunes, quand tu joues avec, ben, des gens que tu connais pas. (...) Oui, eh bien, ça se passe bien.*

Noah ☆ ♣ (14 ans) : *Des fois, c'est les amis de mes amis ou les cousins de mes amis qui jouent avec nous, du coup, oui, des fois ça arrive des plus jeunes, des plus grands. Des fois des parents d'amis aussi qui jouent. Il y a des plus grands, des plus petits, ça dépend.*

Sacha (11 ans) : *Eh bien des fois, ils sont plus grands que moi ou plus petits, mais on est quand même potes.*

Enquêteur : *Ces amis-là que ton grand frère t'a fait rencontrer sont-ils beaucoup plus grands ?*

Thomas (14 ans) : *Oui. Enfin, ils sont pas beaucoup plus grands que moi, mais ils sont plus grands que moi. (...) Non, ils ont entre 25 et 30 ans.*

Rose (15 ans) : *Si... Si je joue avec des amis, du coup en général, ils ont mon âge. Par contre, comme quand je fais des parties en ligne du coup ben si je trouve des joueurs au hasard qui veulent lancer une partie. J'en sais rien du tout, mais ça peut être des adultes qui jouent... enfin « des adultes » : des gens de 20 ans, des gens de 30 ans, des gens de 10 ans, il peut y avoir de tout.*

Élargir le cercle de connaissances (« d'amis ») représente de nouvelles opportunités de games et de jeu collaboratif, plus particulièrement dans l'expérience des « performeurs », souvent par cooptation. Il arrive que de réelles affinités se créent, que des liens durables se tissent, voire que des amitiés virtuelles naissent entre joueurs du seul monde virtuel et conduisent à lever l'anonymat.

Naila (11 ans) : *En fait, ça dépend. Des fois, on peut rencontrer les gens par exemple, imaginons, y a une amie à vous qui joue déjà à Fortnite, vous jouez à Fortnite avec elle, ça peut être des amis à votre amie ou des gens en game qui viennent ou qui, on parle et voilà. On parle et après on n'est pas obligé de parler à la personne, genre, on peut aller en canal, pas aller dans un autre groupe, mais c'est comme ça que je fais des connaissances sur Fortnite. Mais c'est plus, vous rencontrez des potes, des potes et des potes et des amis, des amis, des amis et c'est comme ça que vous faites plus de rencontres. (...) Ce que j'aime bien, c'est que, après, quand y a beaucoup de gens qui jouent avec toi, tu peux plus faire du, tu peux plus créer des choses. Tu peux jouer collectif dans les îles inventées et tout où on se tue, on peut jouer à plusieurs et on peut faire Top 1 à plusieurs. Voilà, c'est ça.*

Alessio ☆ (14 ans) : *Ben essentiellement des potes du collège, lycée. Et de temps en temps, c'est des amis que, eux, ils connaissent, et du coup, qui... Ben du coup, ils nous présentent leurs amis qu'ils connaissent. Et même si dans la vraie vie, je les connais pas... Par exemple, j'ai un ami, ça fait deux, trois ans qu'on joue ensemble, pourtant, je l'ai jamais vu. Mais c'est un très bon ami de très bon ami à moi, et du coup, ben... Oui, c'est ça, en fait, on s'est jamais rencontrés vraiment, mais ça fait plusieurs années qu'on joue ensemble. (...) J'ai rencontré des gens juste en jouant comme ça, avec qui je suis devenu ami, mais jamais on s'est rencontrés dans la vraie vie.*

Au regard de ce qui a souvent été abordé dans les travaux relevant pour une part des « games studies » (Rueff, 2008) ou de la sociologie des « sociabilités vidéoludiques » (Boutet, 2012), un élément intéressant et original qui ressort de cette étude tient aux formes des sociabilités adolescentes. Resserrée sur les groupes des pairs, souvent les amis du collège, elle est à la fois dense dans et hors du temps de jeu et soutenue, au cours des séances de jeu, par des échanges vocaux importants qui vont au-delà du jeu en lui-même. En cela, ces sociabilités adolescentes construites dans et par le jeu se singularisent des sociabilités à l'âge adulte, souvent qualifiées de « distancées et restreintes » (Auray, 2003), « éphémères » et relatives à un « engagement de circonstances » (Boutet, 2012). Les adolescents enquêtés connaissent également ces formes de sociabilités distancées, notamment celles et ceux qui jouent de manière plus intensive et compétitive.

Interactivité, accomplissement de soi et apprentissage du jeu collectif

Dans un jeu vidéo, le joueur est protagoniste d'une histoire, plus ou moins élaborée, il est pris dans une trame générale, romancée, où l'intrigue, épique, et les sentiments et les compétences exacerbées des personnages revisitent le genre du merveilleux et la figure du héros. L'interactivité et la nature compétitive des jeux leur prêtent une dimension narcissique additionnelle lorsqu'une certaine maîtrise du jeu, de ses règles et des commandes se fait jour. Le jeu vidéo peut ainsi constituer une vitrine sociale de compétences et de reconnaissance. C'est alors un faire-valoir qui, au même titre que les activités sportives ou artistiques, propose une autre jauge de sa valeur et de l'accomplissement de soi que la performance scolaire. Le jeu multijoueur en équipe requiert la mise en place de règles d'entraide, tacites, et d'une dynamique collective. L'esprit d'équipe s'exprime plus facilement entre amis (de la vie réelle ou à travers les seuls jeux vidéo) et s'impose assez naturellement comme régulateur de jeu, en s'accordant sur des stratégies communes et en répartissant les rôles dans le groupe. Les coéquipiers doivent apprendre à se protéger, à s'entraider, s'ils veulent parvenir à remporter les parties.

Jean (12 ans) : *C'est pas comme les jeux où ton but, c'est juste, tu dois faire le maximum de morts, des trucs comme ça. (...) Pour moi, l'intérêt, c'est la stratégie et la cohésion d'équipe.*

Morgan ☆ (13 ans) : *En général, c'est instinctif. On sait instinctivement c'est qui, qui va réanimer. (...) Parce que, oui, en général ils t'aident à regagner de la force (...) Oui, en général, parce que s'ils sont pas sympas, ils peuvent prendre le risque aussi de, eux aussi de mourir. Donc, ne pas pouvoir gagner.*

Virgile (14 ans) : *Alors il y a pas de... quand on est comme ça en fait, on... j'ai presque envie de dire qu'on joue à part – enfin, chacun de son côté – mais le but c'est quand même de s'entraider. Mais autre que de tuer l'ennemi, on... En fait on s'énerve jamais. En fait, y a pas besoin de s'énerver. (...) On se met toujours en accord. On peut pas se mettre en, on peut pas se mettre en désaccord.*

S'ajoutent le sel de la défaite et le piment de la victoire, l'une ou l'autre de ces issues étant motivante, par la confiance acquise, la frustration générée et le désir de déjouer les pronostics défavorables ou d'apprendre de ses échecs.

Alessio ☆ (14 ans) : *Oui, quand je perds, peut-être par frustration, j'ai envie de faire mieux que la partie d'avant, du coup. Et quand je gagne, plutôt par motivation, à l'inverse... Enfin, je veux dire, ben vu que j'ai gagné, j'ai envie de continuer à jouer (...) Je me sens fort, je me dis : « J'ai été... Moi et mon équipe, on a été les meilleurs dans une partie, pourquoi on ne le serait pas à nouveau dans la partie d'après ? » Ça motive.*

Nathan ☆ (15 ans) : *vraiment l'envie de démarrer avec peu d'argent et arriver à la fin avec beaucoup d'argent, du gros matériel. C'est plus que commencer déjà avec du gros matériel, y a moins d'intérêt.*

Le jeu vidéo offre un grand nombre de possibilités de relever des défis, de tirer satisfaction de ses résultats et de rebondir après ses défaites. À l'instar des jeux « de rue » – peut-être plus encore – les jeux vidéo forment une échappatoire dans laquelle les adolescents peuvent avoir davantage de prise que dans bien d'autres activités et loisirs régulés par les adultes.

LES RÉGULATIONS DES PRATIQUES

Plusieurs formes de régulation des pratiques de jeu vidéo, exercées par les joueurs adolescents sur eux-mêmes, entre eux et par les parents, ont été repérées. Elles renvoient à des critères de temps, que ce soit en termes de durée de jeu ou de moments choisis, à l'établissement de priorités, à des mécanismes de rétribution et de contrepartie, et à des enjeux de protection de l'identité ou de réponses solidaires. Elles impliquent une responsabilisation quant à l'investissement dans le jeu vidéo, en termes de temps, d'interactions sociales et, de façon plus diffuse, en termes d'argent. Cette responsabilisation était leur éducation numérique. Elle est un jalon essentiel vers une pratique plus autonome des adolescents dans un espace où les parents voient leur contrôle réduit et sans possibilité de le déléguer à d'autres adultes.

Savoir se préserver et gérer l'argent dédié au jeu vidéo

Arrivés aux années « collège », les adolescents ont entendu un ensemble de principes de réduction du risque numérique. Rapportées au jeu vidéo, ces précautions renvoient principalement, selon les adolescents, à la protection de son identité par un pseudonyme ou un avatar, à la préservation d'un cercle de confiance afin de se prémunir d'éventuelles interactions nuisibles en limitant les échanges avec des inconnus. Elles sont plutôt bien assimilées par les enquêtés qui privilégient le jeu avec des proches. Le principe d'anonymat, rompu dans le seul cercle des proches (amis, famille), est transmis par les parents, relayés éventuellement par les frères et sœurs aînés ou par l'entourage également connecté. Les adolescents vus en entretiens font bien la distinction entre leurs amis de « la vraie vie » qu'ils retrouvent en games et ceux désignés comme « amis » selon les codes de langage des espaces numériques (réseaux sociaux et jeux vidéo).

Les repères fournis par les parents sur les contenus des jeux demeurent beaucoup moins prégnants dans les récits des adolescents. Aucun de ces jeunes n'a évoqué le respect de la classification Pan European Game Information (PEGI) comme un critère d'éligibilité ferme des parents, qui semblent moins réticents à l'expression de la violence qu'ils ne le sont envers la présence de sang (jugé porteur d'un réalisme brutal). Les enfants sont également incités à être attentifs à leur propre sensibilité et nombre d'entre eux sont ainsi libres de choisir leurs jeux indépendamment des classifications formelles.

Globalement, les sommes d'argent dédiées aux jeux vidéo font l'objet de discussions avec les parents, participent des contreparties intégrées aux échanges entre parents et adolescents, mais ne se dégagent guère comme un motif de grief. Certains adolescents expliquent que ces dépenses relèvent plutôt de la gestion personnelle de leur pécule (argent de poche et don aux anniversaires).

« Les devoirs d'abord », une norme sociale intégrée

Les adolescents avancent unanimement que le temps de jeu est subordonné à la réalisation des devoirs quotidiens, érigeant « les devoirs d'abord » comme la règle d'or. Les obligations scolaires sont au-devant des priorités, en reflet des préoccupations parentales liées aux performances scolaires. La pression scolaire régule donc les temps de jeu vidéo et souffre peu d'interférences avec ce loisir, quelles que soient l'intensité de jeu et la performance scolaire. Ainsi, au domicile, après les cours, l'organisation du temps demeure globalement réglée, voire ritualisée, par la norme scolaire. Après une pause-collation, les adolescents s'acquittent des devoirs, éventuellement des activités extrascolaires prévues, et consacrent au jeu vidéo le reliquat de temps jusqu'au dîner familial. Parfois, le jeu peut être consenti dans l'organisation domestique comme intermède entre la fin des cours et les devoirs.

Badis ✎ (11 ans) : *Non, c'est surtout en 2020 que j'ai joué beaucoup, au confinement et tout ça. (...) Eh bien [maintenant], je joue pas tous les jours et, eh bien après c'est le collège, je dois faire mes devoirs. Il y a beaucoup plus de devoirs, il y a plus de choses.*

Gabriel ☆ (13 ans) : *Ouais, je joue en rentrant. Puis, je peux jouer avant de faire mes devoirs, mais il faut que j'aie fait mes devoirs pour le lendemain évidemment. Mais j'ai, chez moi c'est pas : « Tu fais tes devoirs avant de jouer aux jeux vidéo ». Je peux jouer un peu pour me détendre, pour me remettre en forme et tout, puis après je fais mes devoirs.*

Athéna ☆ (14 ans) : *Priorité aux devoirs. De toute façon, même moi, je le sais. Pour plus tard, je suis obligée de faire mes devoirs en premier. Tant que j'ai pas fini mes devoirs ou que je me suis pas avancée même pour les autres jours, je touche même pas à la console. C'est même pas quelque chose que mes parents me disent. Pour moi, c'est logique.*

La prééminence du travail scolaire est intégrée par ces adolescents qui peinent à se souvenir depuis quand cette priorité leur incombe et la désignent comme leur volonté propre, autant, si ce n'est plus, qu'une volonté parentale. La puissance de la norme scolaire et sa primauté semblent croître avec l'âge.

Naila (11 ans) : *En fait, ma mère elle m'a pas trop donné de règles en fait. Enfin, c'est moi, je me suis dit d'abord, en fait : « Ne mets pas ta priorité sur les jeux vidéo ». Ma mère aussi, elle me dit : « Ne mets pas ta priorité sur les jeux vidéo et consacre-toi à l'école, à tout ce que tu dois faire. Et puis, les jeux vidéo. »*

Ruben (13 ans) : *Je vais en cours, je rentre le soir. Je mange parce que j'ai un peu faim quand je rentre, puis je fais mon travail selon mes priorités, ce qu'il y a de plus important. Jusqu'à ce qu'il y a de*

moins important. [Et le jeu vidéo] C'est le mercredi parce que le mercredi, j'ai pas cours l'après-midi. Et le week-end parce que je fais rien sauf mon travail pour le lundi suivant (...) Ça fait longtemps que je fais ça. Donc... Pour moi, c'est normal que quand je rentre, là, je mange et je fais mon travail du soir.

Rose (15 ans) : Je pense que c'est par rapport... aux priorités que j'avais. C'est-à-dire qu'avant, au collège, on avait quand même beaucoup moins de travail à faire, et des fois je me disais que... Je finissais beaucoup plus vite mes devoirs comme ça, je pouvais aller jouer. Alors que maintenant, je privilégie quand même de finir ce que je veux faire, quitte à le finir tard, et jouer moins. Et ça, c'est... je pense, moi, personnellement, c'est à cause du lycée clairement puisque j'ai plus de travail et que c'est plus important, même si le collège, c'était important. Cette année, je suis plus en mode autant... Même si je finis tard le travail, je préfère que ce soit de qualité et que je joue moins plutôt que je bâcle quelque chose et que je joue plus. Parce que c'est plus important.

Si une certaine porosité apparaît entre le temps consacré aux devoirs et celui occupé par la consultation des réseaux sociaux et d'Internet – pour des contenus informatifs, audiovisuels – le temps dédié au jeu vidéo est dissocié du temps scolaire, selon les adolescents interviewés. Parmi eux, le jeu vidéo s'invite peu à l'école, si ce n'est dans d'éventuelles discussions durant les pauses (récréations, déjeuner), le téléphone portable étant banni du collège et les transgressions rarement rapportées (une seule fois lors des entretiens).

Le jeu en contrepartie de la performance scolaire

Le jeu vidéo entre dans un système d'échanges entre parents et enfants quant à la satisfaction des obligations de l'adolescent. La pratique de jeu vidéo est jugée légitime par le ou les parent(s) si elle n'obère pas ces attentes et n'altère ni la réussite ni l'engagement scolaires. Ce contrat familial, tacite, paraît lui aussi intégré. Les temps du jeu vidéo, qu'il s'agisse du temps dédié habituel ou de temps additionnels accordés selon les situations, sont largement soumis aux bonnes performances scolaires et sont clairement identifiés par certains enquêtés comme une contrepartie.

Jean (12 ans) : Eh bien, donc moi je me considère comme un élève assez doué. Donc j'ai de très bons résultats, 18 de moyenne. Et donc mes parents comme ils voient que je bosse bien, et que quand j'ai fait mes devoirs, tout est nickel, ils me disent : « Eh bien, tu peux jouer. » Donc, quand j'ai fini mes devoirs, eh bien ils me laissent.

Morgan ☆ (13 ans) : Je joue quand, en fait, quand j'ai des, plus j'ai de bonnes notes, plus je peux jouer longtemps.

Pourquoi ça se passe comme ça ?

Avec ma mère, on s'était mis d'accord, donc. (...) C'était y a longtemps, je me rappelle plus trop ça. C'était un deal. (...) En général, quand je fais une interrogation et que je rapporte une bonne note. Je peux jouer jusqu'à 9 h, 21 h 30. (...) Je sais que c'était vers CP ou plus. Genre c'est peut-être CE1, CE2.

Et du coup, le deal, tu en penses quoi ?

J'en pense qu'il est bien.

Les dépenses pécuniaires autour du jeu, des extensions, améliorations et autres produits virtuels, proposés par les producteurs (*skins*, *pass*, extensions, compte) font l'objet de discussions avec les parents, en particulier au moment de la transaction financière qui requiert l'intervention parentale. L'achat de ces produits ou de services annexes aux jeux vidéo est un choix de cadeau privilégié non seulement par les adolescents, mais aussi de la part des parents, qui participe également au système d'échanges entre parents et enfants adossé au travail scolaire.

Règles parentales et (auto)régulation du temps de jeu

Parfois bannis de certains moments de la journée ou de la semaine (avant les cours, après le dîner, veille d'école) et inscrits dans les moments résiduels d'une chronologie régulière des devoirs scolaires et autres occupations (sports et activités artistiques principalement), les temps de jeu vidéo sont en quelque sorte ritualisés : le soir entre les devoirs et le dîner, le mercredi après-midi et le week-end. Le jeu le soir, après le dîner, est plus fréquent chez les joueurs « intensifs » et les joueurs identifiés comme plus préoccupants (✓) reconnaissent des tensions familiales liées au jeu vidéo.

Le temps accordé au jeu vidéo (durée et moments de jeu) demeure le principal mode de gestion pour de nombreux parents. Des repères temporels, telle la limite symbolique d'une heure, sont les marqueurs

explicites du contrôle parental. Le temps dédié au jeu est évoqué de façon unanime dans les récits des enfants comme un critère-clé d'appréciation mobilisé par leurs parents. De plus, la responsabilisation autour du temps consacré au jeu est également justifiée par des considérations de santé comme la prévention des maux de tête, des problèmes ophtalmiques ou la qualité du sommeil. Parmi les jeunes, ces temps sont un enjeu de responsabilisation, adossé à des stratégies d'autorégulation (comme se fixer une durée de jeu maximale ou ne pas relancer une partie à l'approche de la limite d'heure) et, parfois, à des ententes entre parents et enfants.

Hector (11 ans) : *Ben oui. Pour moi, même moi, dans ma tête, je veux... C'est pas plus de deux heures. (...) Oui, après, je me dis : « Plus de deux heures, ça commence à faire beaucoup ». (...) Oui, oh oui, j'en ai un peu marre. Oui. En fait, je me dis : « Je commence à 7 heures et je vais pas dépasser l'autre heure ».*

Adriano (11 ans) : *Ben parfois, je mets un minuteur sur mon téléphone. Parfois, je mets mon minuteur, sauf qu'après, j'ai envie d'arrêter, parce que j'en ai marre, ben j'arrête tout seul, ou soit quand j'oublie, parfois de mettre le minuteur, il y a mes parents qui viennent me voir pour dire d'arrêter.*

Ces limites de temps sont globalement respectées, même si des écarts surviennent lorsque les adolescents testent la souplesse parentale ou dérogent aux règles. Des dérogations modulent la règle (le contrat tacite), qu'elles soient formulées par les adolescents ou prises par les parents, par sollicitude ou en récompense, et selon les contextes (invités à la maison, moments de relâche ou de détente...).

Virgile (14 ans) : *Quand j'ai commencé à jouer, elle [sa mère] m'a dit : « Joue pas trop longtemps », donc j'ai dit : « OK, je joue pas longtemps ». Et puis eh bien oui, après je m'y suis fait, je joue pas longtemps, je joue que le week-end, que le vendredi soir, je joue pas beaucoup. Je joue que le vendredi soir en fait et voilà quoi. (...) On peut dire qu'ils me font confiance sur les jeux vidéo. Parce que sur mon portable, je sais que j'y passe beaucoup plus de temps que ça, sur mon portable. Mais sur le jeu vidéo, ils me font confiance, ça c'est sûr. Ça, ils le savent que j'y joue pas... j'y passe pas toute ma journée ou toute la nuit.*

Gabriel ☆ (13 ans) : *Oui, y a une règle pas dépasser une heure, une heure et demie de jeu, mais sinon y a pas d'horaires de jeu. Sauf après manger et le matin avant le déjeuner, mais sinon la journée, oui. Tant que je respecte le créneau d'une demi-heure, trois quarts d'heure de pause et pas plus d'une heure, une heure et demie de jeu, oui, je peux jouer quand je veux à peu près. (...) À 19 h, 19 h 30, le salon doit être libéré pour pouvoir en profiter sans qu'y ait, sans que je joue dans le salon avec le son. (...) Le week-end, c'est le week-end, du coup c'est un peu plus libre. Mais je fais quand même attention, enfin, ça dépend de moi aussi.*

Alessio ☆ (14 ans) : *Enfin, honnêtement, j'ai beaucoup de liberté sur ça. C'est-à-dire que j'ai pas de restriction pour jouer, enfin, à part après manger, j'arrête de jouer et je passe du temps avec ma famille... J'ai eu beaucoup de liberté sur ça. Ben mes parents, ils savent que je fais d'abord mes devoirs avant de jouer. Et après, quand j'ai fait vraiment tout ce qui est important – les devoirs, tout ça – je peux avoir mon temps de jeu, et ben ils savent que j'abuse pas trop et que quand je dois m'arrêter, je m'arrête.*

La préservation des relations et des temps familiaux

Après le travail scolaire, la préservation de moments familiaux, quotidiens ou lors des week-ends, est le deuxième régulateur de temps évoqué par les adolescents. En particulier, le dîner est le séparateur commun entre temps personnel – studieux ou ludique – et familial. Ce temps familial tend à exclure la pratique « solitaire » de jeux vidéo, d'autant plus si elle implique d'utiliser l'écran situé dans la pièce de vie commune.

Aux yeux des adolescents interrogés, la place occupée par les jeux vidéo dans leurs loisirs n'efface pas l'importance du lien social fait de rencontres physiques avec les amis et la famille. Cet ancrage au « monde réel » se traduit et s'explique à la fois par le maintien de loisirs et centres d'intérêt autres que le jeu vidéo qui rythment les temps libres des jeunes, les distraient, stimulent leur créativité, permettent des relations directes avec leurs pairs : sport, dessin, lecture, mangas, dessins animés, musique, sorties entre amis.

Conjurer l'ennui, la frustration et le stress

Les joueurs demeurent nombreux à concéder « s'ennuyer un peu au bout d'un moment » ou à évoquer une certaine frustration, pointant surtout la répétitivité des actes, le caractère expéditif de certaines manches ou le manque d'enjeu et de difficulté qui sapent l'engagement et l'accomplissement personnels, mais aussi la

satisfaction inhérente. À l'excitation ou la tension galvanisante d'une partie animée s'ajoute éventuellement le stress lié aux échecs ou aux disputes qui peut conduire à limiter ou à cesser le jeu. Ces déplaisirs ou perturbations participent à la régulation de la pratique en termes de temps de jeu et de cessation des parties.

Sophie (12 ans) : *Ben je peux être un peu énervée, mais pas énervée colère-colère. Genre ça me saoule un peu, mais c'est pas très grave. (...) Ben souvent j'arrête parce que je sais que sinon je vais être encore plus énervée. (...) Quand j'arrête, c'est mieux.*

Jason ☆ ♯ (13 ans) : *À partir du moment où on prend plus du plaisir, il faut arrêter d'y jouer. Il faut faire une petite pause. Donc c'est pour ça que, moi, je m'arrête. Sinon, vraiment, on peut commencer à avoir de vrais problèmes. Et moi, j'ai pas envie d'en avoir. Du coup, je m'arrête.*

Virgile (14 ans) : *Ben si y a plus de choses, ça veut dire que... en fait, ça devient plus facile, (...) en fait on n'a qu'à tirer en répétition sans s'arrêter. (...) donc c'est un peu pénible quoi d'avoir ça, de tirer comme ça en boucle. (...) Avant si on gagnait, on disait : « Wouah ! Vous avez vu ? J'ai gagné, j'ai réussi à le tuer avec le pistolet », une arme, un classique, mais là juste parce que j'avais un lance-rocket ou une mitrailleuse, même un sniper (...) Et puis je dirais que c'est un petit peu ennuyant à force.*

Néanmoins, posséder et savoir jouer à plusieurs jeux permet de limiter ces déplaisirs en « s'échappant » vers un autre jeu. L'alternance des jeux est aussi parfois invoquée pour tromper la lassitude à l'égard d'un jeu donné lorsqu'il a été trop longtemps ou trop souvent pratiqué. Jason (☆ ♯) use de cette stratégie à répétition pour éviter que son sentiment de lassitude ne se transforme en dégoût. Ce faisant, il maintient sa « dose-temps » de jeu, l'ennui ou le dégoût n'intervenant plus comme un pare-feu.

Jason ☆ ♯ (13 ans) : *Pour éviter que le jeu me dégoûte et que j'y joue plus, je m'arrête à 3-4 parties, et après je vais sur un autre jeu, pour vraiment que je puisse avoir l'envie de jouer au jeu. [...] On fait tout le temps les mêmes mouvements, les mêmes choses. On pose les mêmes objets au même endroit. Donc, au bout d'un moment, c'est chiant. (...) Enfin, il faut pas forcer sur le jeu quoi, sur n'importe quel jeu parce que sinon, après, on peut avoir du dégoût.*

Les mécanismes de régulation « spontanée » découlant du déplaisir sont atténués par l'offre étendue de jeux, de contenus additionnels ou d'extension de jeu, disponible sur le marché. Outre la gamme étendue de produits, la diversité des techniques de marketing constitue autant de facteurs de rétention dans la pratique de jeu.

Le suivi parental : entre écoute, coercition et désintérêt

La responsabilisation des adolescents au regard du jeu intervient dans le cadre d'un suivi parental, plus ou moins strict, entre sollicitude et coercition (punition, déconnexion forcée). Une certaine souplesse du suivi parental est formulée par les enquêtés lorsque, selon eux, un rapport de confiance est bien établi et le dialogue sur le jeu est possible avec leurs parents.

Le suivi s'applique en premier lieu sur le temps. Les vérifications de la durée et des moments dédiés au jeu vidéo sont les leviers de contrôle quantifiables et objectivables. La rigueur dans l'application des règles sur le temps varie et tend à être plus stricte avec les plus jeunes. Les plus âgés bénéficient de plus de souplesse quant au volume de temps et au glissement des seuils horaires (par exemple sur le délai de fin de jeu qui peut faire l'objet de tensions).

Thomas (14 ans) : *Enfin, j'ai la chance qu'ils sont pas acharnés sur les heures. Mais des fois, quand ils disent de venir et que je peux vraiment pas venir parce que je suis en pleine partie, c'est un petit peu plus... enfin, c'est pas facile quoi. (...) En fait, je peux pas arrêter, parce que si j'arrête je trahis et puis que je perds mon grade. Mais j'ai aussi envie d'arrêter pour aller manger par exemple. (...)... Enfin, j'ai la chance parce que eux, ils savent que... Ils savent ils sont conscients que je peux venir plus tard. Donc, en général, ils commencent à manger, et quand j'arrive, je dis : « Excusez-moi d'avoir pris du temps », puis je mange et puis voilà.*

Une forme de suivi parental, plus distante ou plus diffuse, repose sur « l'écoute active ». Celle-ci semble le mode de suivi privilégié à l'égard des adolescents qui relatent une pratique de jeu vidéo plutôt maîtrisée – suscitant de moindres tensions familiales et inscrite dans un équilibre organisationnel qui permet la pleine satisfaction des obligations scolaires – et qui font souvent état d'un bon niveau scolaire (en mentionnant leurs « bonnes moyennes »). Ce schéma de régulation du jeu est également identifié chez des joueurs intensifs.

Néanmoins, lorsque l'autorégulation des enfants est perçue par les parents comme insuffisante, en particulier en ce qui concerne le temps de jeu, des méthodes plus coercitives sont appliquées, généralement en opposant un frein technique à l'accès au jeu (confiscation, interruption de la connexion Internet, activation d'un contrôle parental automatique sur la console). Ces recours coercitifs ont été peu évoqués par la minorité d'adolescents enquêtés ayant évoqué des tensions régulières autour du jeu ou des interférences avec les obligations scolaires. Le cas échéant, ils semblent l'expression d'un échec du dialogue et de l'équilibre raisonné qui vient plutôt sanctionner un défaut de vigilance.

Sacha (11 ans) : *Eh bien, quand je joue vraiment vraiment vraiment trop, eh bien, ça lui [son père] arrive par exemple de confisquer jusqu'aux vacances. C'est un peu... Faut vraiment que j'abuse. Et sinon, quand je joue trop... un jour, jusqu'à deux jours, c'est plus ça quoi. (...) Ma mère s'énerve et puis après mon père il vient et il confisque.*

Oriane (11 ans) : *Du coup, j'ai un contrôle parental sur ma switch (...) En fait, je peux l'allumer tous les jours, sauf que chaque jour, j'ai trois heures de temps pour jouer. (...) Oui, ça m'est arrivé plein de fois [d'arriver au bout du temps] quand je jouais avant, vraiment souvent, souvent. Et du coup, je demande à ma mère de me la mettre, mais elle me disait non.*

Axel ☆ ♯ (14 ans) : *Non. Juste ils me disent que je suis puni, moi, je vais pas toucher. Ou alors direct, ils coupent le réseau genre en mode sur le Wi-Fi de la box, ils désactivent le PC. (...) J'aime pas. Genre... Après, souvent je sais plus quoi faire, à part mon téléphone et le PC ou sortir... À part les devoirs. Mais la plupart du temps, soit je sors avec mon pote dehors ou soit je suis sur les écrans. Soit je joue avec mon petit frère.*

Ces différents modes de suivi alternent ou se complètent parfois dans un même foyer, selon les contextes nécessitant d'être plus ou moins productif (période de contrôles ou devoirs scolaires, vacances, etc.). Les enfants ayant plusieurs résidences parentales composent aussi avec des équipements et des règles d'utilisation différents. L'adaptation est parfois nécessaire aussi chez d'autres membres de la famille qui accueillent les adolescents, par exemple en vacances lorsque les logements ne sont pas équipés de PC ou parce que les règles ne sont pas tout à fait les mêmes. Cette variété de cadres constitue dès lors des temps de pause dont les jeunes s'accommodent, voire qu'ils apprécient.

Plus rarement, le suivi parental est décrit comme quelque peu distant. Ce peut être l'expression d'une certaine confiance placée dans l'enfant et sa capacité à s'autogérer. Cela peut aussi traduire une vigilance moindre des parents (peu de contrôle, car peu de disponibilité) ou une certaine permissivité (peu de règles et peu d'écoute), comme le relatent respectivement Virgile et Axel ☆ ♯, tous deux âgés de 14 ans. Les jeunes identifiés comme inscrits ou à la marge d'une pratique problématique de jeu vidéo (♯) figurent parmi ces quelques cas. Globalement, les récits des jeunes concernés font percevoir des approches plutôt « permissives » de la part des parents ou adultes de l'entourage.

Virgile (14 ans) : *Non, parce que mes parents, ben ils s'intéressent pas trop à ce que je joue parce qu'ils savent très bien que je joue pas longtemps, je joue pas trop, donc ils s'intéressent pas trop à ce que je joue. Mais non je leur dis pas que j'ai gagné, de toute façon je gagne très très rarement, donc non non, je leur dis pas, je leur dis rien.*

Axel ☆ ♯ (14 ans) : *Genre si j'abuse (...) Genre, j'arrête trop tard un jour que j'ai école ou quoi et qu'ils le voient. Là, s'ils sont en train de regarder la télé en bas et qu'ils montent et que je suis pas couché, genre, s'il est trop tard et que je suis en train de jouer, genre le lendemain, il y a des chances que je joue pas vraiment quoi.*

Pouvoir parler du jeu à ses parents

Globalement les jeunes qui n'expriment pas de difficulté particulière liée à leurs pratiques de jeu vidéo (modérée à intensive) disent aussi avoir un dialogue ouvert avec au moins un de leurs parents, y compris sur les jeux vidéo et leurs parties. Les adolescents aiment expliquer l'univers, les objectifs de leurs jeux favoris ou encore leurs performances. Ils apprécient que leurs parents y prêtent une oreille attentive, et davantage encore, qu'ils s'enquêtent de leurs expériences de jeu, qu'ils s'y intéressent même s'ils demeurent peu familiers de ces univers. L'intérêt ainsi manifesté reflète l'ouverture au dialogue. Les petits moments d'échange, même s'ils sont brefs et épars, sont aussi constitutifs des temps familiaux, d'écoute parentale, entretenus avec les jeunes joueurs. Parfois le dialogue est plus aisé avec les frères et sœurs aînés, plus sensibilisés au sujet des jeux vidéo ou plus accessibles.

Morgan ☆ (13 ans) : *Oui, en général, quand j'ai gagné une partie, je lui en parle. Elle [sa mère] est contente. Elle est fière de moi, j'ai gagné. (...) Elle y connaît pas grand-chose. Elle essaye de me donner des conseils.*

Alessio ☆ (14 ans) : *Des fois, surtout au repas, du coup, juste après avoir joué, je leur parle de mes exploits. Et bon, même s'ils comprennent rien... Ce qui me fait plaisir, c'est que quand je leur parle de ça, des fois, ils me demandent d'expliquer le vocabulaire, par exemple. Du coup, ça me fait plaisir, puisqu'ils s'intéressent à ce que je fais. (...) Par exemple, des fois, mes parents, ils passent dans la chambre, ils disent : « Alors, tu joues à quoi? Ça va? Ça se passe bien et tout? Tu gagnes? » Et ça a l'air tout bête comme ça, mais en vrai, ça me fait trop plaisir.*

Quelques adolescents relatent aussi une certaine indifférence voire un désintérêt affiché par leurs parents vis-à-vis de ce loisir qui ne « les intéresse pas ». Certains concèdent aussi ne pas avoir toujours envie de parler du jeu vidéo.

Ruben (13 ans) : *J'aimerais bien leur expliquer comment ça fonctionne, mais ils ont pas trop le temps du coup, voilà. Je ne peux pas du coup jouer avec eux pour l'instant. Peut-être plus tard. Oui. Ils ont du mal avec les jeux vidéo, je trouve, à jouer et à comprendre. (...) elle [sa mère] s'intéresse pas trop à ça. Du coup, je lui en parle pas, forcément.*

Thomas (14 ans) : *Si on en parle c'est très bien, mais enfin, il faut aussi des fois que je sorte du thème du jeu vidéo, parce que... Je suis conscient que les jeux vidéo, c'est pas la vie. Du coup, ça me fait aussi plaisir de parler d'autres choses à table.*

Ranya ☆ (14 ans) : *Ma mère s'en fiche un peu. Et mon père (...) je pense même pas qu'il sache ce que c'est. (...) C'est juste : « C'est quoi? » Je lui ai expliqué un peu et après il a envie de partir parce que c'est assez compliqué. En fait, je m'en fiche un peu : il est là, il me regarde, il fait comme si de rien n'était.*

D'aucuns suggèrent une certaine résignation quant à l'absence d'échange positif autour du jeu avec leurs parents. Dans ce cas de figure, le propos est alors centré sur l'édiction ou le rappel de consignes.

L'inter-régulation des joueurs : une fabrique de compétences psychosociales ?

L'assignation algorithmique aux games peut créer les conditions d'un décalage, parfois exacerbé, des compétences ou de l'engagement (application versus nonchalance) des joueurs sur une même scène. Elle expose potentiellement des joueurs jeunes ou inexpérimentés à des tensions inhabituelles du fait du cadre exigeant, mais dénué des modérations internalisées ou formelles qui ont cours dans les situations de jeu classiques – en récréation, chez des amis ou en famille – ou dans le cadre sportifs où la compétition est régulée par âge ou par niveau et parfois par un tiers (l'arbitre). Globalement, les joueurs acceptent l'éventualité d'un écart d'âge ou de niveau comme un risque de réprimandes par les plus experts, si les performances ne sont pas à la hauteur des attentes. Quel que soit l'âge, le caractère distanciel des échanges ne préserve guère d'interactions anxiogènes ou agressives.

Néanmoins, les écarts de niveaux sont parfois modérés par des attitudes solidaires de la part des joueurs les plus expérimentés ou les mieux dotés en ressources virtuelles envers les autres joueurs. Rose (15 ans) explique qu'on « carry », au sens où on aide, protège et accompagne (du terme anglais *to carry*).

Rose (15 ans) : *Des fois, il y a des personnes qui sont beaucoup plus fortes que d'autres... Donc, par exemple, un joueur qui va débiter, il va forcément beaucoup plus mourir. Il va pas forcément savoir gérer ses capacités quand même dans le jeu. Et du coup, les autres joueurs vont pouvoir plus, on dit : « le carry », essayer de le protéger entre... Enfin, c'est pouvoir assurer ses arrières, le protéger et tout ça.*

L'univers du jeu vidéo est un nouvel espace dans lequel se jouent des alliances, se poursuivent des relations et peuvent s'exercer un ensemble de compétences psychosociales (CPS) afin de résoudre des conflits, de concilier, de prendre des décisions en groupe. Outre les compétences communicationnelles, la prise de décision collective, la capacité de gestion des conflits et de modération sont mises à l'épreuve, grâce à l'interactivité, sans l'intervention des adultes.

CONCLUSION

Prises dans la quotidienneté des pratiques de loisirs, la pratique ordinaire et «domestique» (dans le salon ou la chambre) du jeu vidéo par les 30 adolescents âgés de 11 à 15 ans interrogés pour cette étude constitue d'abord un espace de continuité et de renfort de leurs sociabilités juvéniles. Cette dimension et le type de sociabilités développées (denses, souvent plus continues et adossées à la sociabilité scolaire) constituent une relative singularité au regard de ce qui a été rapporté par des enquêtes portant sur des adultes et jeunes adultes plus avancés dans les carrières de joueurs aux sociabilités dites plus «distanciées» (Auray, 2003). Les ressorts et les régulations de leurs pratiques de jeu échappent en partie au monde adulte. Pour nombre de professionnels de santé, le jeu vidéo constitue un instrument de la construction psychique, voire identitaire, des adolescents de ce début de XXI^e siècle. Cette capacité de réunion et de communication est primordiale pour les adeptes du jeu vidéo en ligne et prévaut pour beaucoup sur les qualités intrinsèques du jeu (graphisme, but, *gameplay*, etc.). Plus les personnes sont engagées dans le jeu, plus elles sont à la recherche de relations durables (Lemerancier-Dugarin *et al.*, 2021).

Les récits mettent au jour la prégnance des discussions orales lors des parties, qui se révèlent ainsi consubstantielles du jeu. Bien plus que les «écrans», qui ne sont que des supports, la perspective des échanges à propos des parties (*games*), ou au prétexte des parties, est une motivation forte et un facteur de rétention dans les connexions de jeu.

Pour autant, les temps de jeu sont interstitiels, enchâssés dans les temps plus structurants et normés des cadres scolaire et familial. Le jeu vidéo, instrument de sociabilité et d'occupation du temps récréatif, est peu empreint, lors de son déroulement, de la modération traditionnelle des adultes. Il met à l'épreuve la gestion parentale du temps familial.

Différents modes de régulations sont mis en œuvre et se répondent, sur les plans individuel, familial ou à l'échelle de la communauté de joueurs. Leur équilibre construit des pratiques de jeu raisonnées, contrôlées. Les repères temporels impartis aux adolescents par les parents sont un levier majeur du suivi parental, quel que soit le style de parentalité, du «mode autoritaire» à la «conciliation indulgente» – intégrant le dialogue et l'écoute active – (Maccoby et Martin, 1983). L'approche éducative indulgente se dégage de cette enquête comme associée à des pratiques autonomes et régulées, à l'instar d'études récentes (Bulanik Koc *et al.*, 2020 ; Chen *et al.*, 2020).

Les temps concédés par leurs parents aux adolescents pour jouer viennent rétribuer la constance du travail ou des performances scolaires et ils participent du caractère rituel de certaines pratiques de jeu vidéo. Ils constituent un enjeu d'autonomisation et de responsabilisation pour les jeunes joueurs. Le point d'équilibre perçu est la satisfaction des exigences scolaires, le maintien de sociabilités «réelles» (en présence) et l'absence d'effets délétères (céphalées, gêne ophtalmique...), quelle que soit l'intensité de jeu. À cet égard, le bien-être des joueurs intensifs rencontrés lors de cette étude interroge la pertinence du critère exclusif du temps comme mesure de pratiques de jeu (*gaming*) problématiques et oriente plutôt vers une objectivation plus fine des moments «problématiques» de jeu (pendant la nuit ? sur le temps scolaire ? etc.) dans les enquêtes quantitatives.

Parce qu'il est interactif et partagé par les pairs, en particulier des amis fréquentés au collège, le jeu peut mettre à l'épreuve et renforcer des compétences psychosociales (CPS), en testant les capacités de solidarité, de leadership, de résilience face à des interactions nombreuses, potentiellement frustrantes ou stressantes. Avec l'acquisition d'une certaine maîtrise, il offre une jauge et une vitrine d'accomplissement personnel ou collectif, susceptibles d'alimenter l'estime de soi («narcissisation») sans implication ni périls réels (Gaetan *et al.*, 2015 ; Rossé, 2017). Les temporalités resserrées des parties de jeu permettent de concentrer les expériences en interchangeant éventuellement les rôles. Le jeu vidéo offrirait-il un terrain pertinent afin d'éprouver et renforcer des CPS entre pairs ? Existe-t-il un avenir pour le jeu vidéo comme espace-relais de prévention des conduites à risque ?

Bibliographie

- American Psychiatric Association (2015) DSM-5® - Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux. Issy-les-Moulineaux, Elsevier Masson SAS, 1114 p.
- Auray N. (2003) L'engagement des joueurs en ligne. Ethnographie d'une sociabilité distanciée et restreinte. *Les Cahiers du numérique*, Vol. 4, n° 2, p. 83-100.
- Berry V. (2012) L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo. Presses universitaires de Rennes, coll. Paideia, 222 p.
- Boutet M. (2012) Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques. *Réseaux*, n° 173-174, p. 207-234.
- Bulanik Koc E., Karacetin Ozer G., Mutlu C., Onal B.S., Ciftci A., Ercan O. (2020) Assessment of attitude of parents towards adolescents with Internet gaming disorder. *Pediatrics International*, Vol. 62, n° 7, p. 848-856.
- Cassell J., Jenkins H. (1998) From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games. Cambridge, MA, The MIT Press, 360 p.
- Castro-Calvo J., King D.L., Stein D.J., et al. (2021) Expert appraisal of criteria for assessing gaming disorder: an international Delphi study. *Addiction*, Vol. 116, n° 9, p. 2463-2475.
- Chen I.-H., Lee Z.-H., Dong X.-Y., Gamble J.H., Feng H.-W. (2020) The influence of parenting style and time management tendency on internet gaming disorder among adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, Vol. 17, n° 23, art. 9120.
- Coavoux S. (2011) Comment un monde social se construit. L'autonomisation de l'espace du jeu en ligne. In : Socialisation et communication dans les jeux vidéo, Perraton C., Fusaro M., Bonenfant M. (Dir.), Presses de l'Université de Montréal, p. 105-121.
- EMCDDA, West R. (2013) Models of addiction. Luxembourg, Publications Office of the European Union, coll. EMCDDA Insights 14, 161 p.
- Gaetan S., Therme P., Bonnet A. (2015) L'utilisation addictive des jeux vidéo est-elle une solution adaptative à la perception de soi et à la symptomatologie dépressive des jeunes adolescents (11-14 ans) ? *Neuropsychiatrie de l'Enfance et de l'Adolescence*, Vol. 63, n° 4, p. 250-257.
- James R.J.E., Tunney R.J. (2017) The need for a behavioural analysis of behavioural addictions. *Clinical Psychology Review*, Vol. 52, p. 69-76.
- Kuss D.J., Griffiths M.D. (2012) La dépendance aux jeux vidéo sur internet : une revue systématique des recherches empiriques disponibles dans la littérature. *Adolescence*, Vol. 30, n° 1, p. 17-49.
- Léger D., Spilka S., Le Nézet O., Godeau E. (2020) Le sommeil des collégiens et lycéens en 2018. Résultats de l'Enquête nationale en collèges et en lycées chez les adolescents sur la santé et les substances - EnCLASS 2018. Rennes, EHESP, 9 p.
- Lemercier-Dugarin M., Romo L., Zerhouni O. (2021) « Je suis un gamer ! ». Au-delà des stéréotypes, les enjeux d'une identité passionnelle. *Annales Médico-psychologiques, revue psychiatrique*, Vol. 179, n° 3, p. 293-297.
- Maccoby E.E., Martin J.A. (1983) Socialization in the context of the family: parent-child interaction. In : Handbook of child psychology, Mussen P.H., Hetherington E.M. (Dir.). New York, Wiley, Vol. 4, p. 1-101.
- MILDECA (2018) Alcool, tabac, drogues, écrans : Plan national de mobilisation contre les addictions 2018-2022. Paris, Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives, 130 p.
- MILDT (2008) Plan gouvernemental de lutte contre les drogues et les toxicomanies 2008-2011. Paris, La Documentation française, 111 p.
- MILDT (2013) Plan gouvernemental de lutte contre la drogue et les conduites addictives 2013-2017. Paris, Mission interministérielle de lutte contre la drogue et la toxicomanie, 82 p.
- Octobre S., Berthomier N. (2011) L'enfance des loisirs. Éléments de synthèse. *Culture études*, n° 6, p. 1-12.
- Rossé E. (2017) Usages problématiques de jeux vidéo : l'âme et le corps substitués. *Psychotropes*, Vol. 23, n° 3, p. 41-55.
- Rueff J. (2008) Où en sont les « game studies » ? *Réseaux*, n° 151, p. 139-166.
- Ter Minassian H., Berry V., Boutet M., Colón De Carvajal I., Coavoux S., Gerber D., Rufat S., Tricot M., Zabban V. (2021) La fin du game ? Les jeux vidéo au quotidien. Tours, Presses universitaires François-Rabelais (PUFR), 224 p.
- Tisseron S. (2012a) Clinique du virtuel : rêvasser, rêver ou imaginer. *Adolescence*, Vol. 79, p. 145-157.
- Tisseron S. (2012b) Prévention des traumatismes liés aux médias chez l'enfant. *Neuropsychiatrie de l'Enfance et de l'Adolescence*, Vol. 60, n° 5, p. 377-382.
- Trémel L. (2001) Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de mondes. Paris, PUF, coll. Sociologie d'aujourd'hui, 309 p.
- WHO (2022) International statistical classification of diseases and related health problems (ICD). World Health Organisation.
- Zabban V. (2012) Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo. *Réseaux*, n° 173-174, p. 137-176.

Remerciements : aux 30 jeunes joueurs et joueuses qui ont accepté de partager leur expérience avec enthousiasme, patience et curiosité ; à Agnès Cadet-Tairou, chargée de mission « Addictions comportementales » à OFDT et Ivana Obradovic, directrice adjointe de l'OFDT pour leurs relectures et leurs conseils ; à Isabelle Varescon, professeure en psychologie clinique et psychopathologie, Université Paris Descartes-Sorbonne Paris Cité, LPPS (EA 4057) et Olivier Phan, pédopsychiatre addictologue clinicien, Inserm Cesp U1018, pour leurs orientations méthodologiques, au sein du comité scientifique, à la Direction générale de la santé pour son soutien financier à cette étude.



Observatoire français des drogues et des tendances addictives

69 rue de Varenne 75007 Paris

Tél : 01 41 62 77 16

e-mail : ofdt@ofdt.fr

www.ofdt.fr

ISBN : 979-10-92728-57-6

Crédits photos : Artem / Witthaya (Adobe Stock)