



HAL
open science

Game Over : les pratiques vidéoludiques en question

Valentine Le Lourec

► **To cite this version:**

Valentine Le Lourec. Game Over : les pratiques vidéoludiques en question. Sciences de l'Homme et Société. 2023. dumas-04150277

HAL Id: dumas-04150277

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04150277v1>

Submitted on 4 Jul 2023

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

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



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Game Over : les pratiques vidéoludiques en question

**Mémoire Master 1 Quantifier en Sciences Sociales
Ecole Normale Supérieure / EHESS**

Valentine Le Lourec

15 juin 2023

Table des matières

Introduction	3
Le jeu vidéo comme pratique culturelle	3
Le jeu vidéo comme pratique genrée	4
Problématique et enjeux du sujet	6
Choix des variables	7
1 Les pratiques vidéoludiques des français-e-s	8
1.1 Le jeu vidéo : une pratique jeune et masculine ?	8
1.2 L'électisme vidéoludique : une affaire d'hommes ?	13
2 Structuration des pratiques vidéoludiques	22
2.1 Exploration de l'espace social des pratiques vidéoludiques	22
2.2 Qui sont les joueur-euse-s de jeu vidéo ?	27
3 Profils-types de la pratique vidéoludique : des différences d'appartenances	31
Conclusion	38
Bibliographie	40
Annexe	44
Table des contributions des variables aux axes	44
Table des coordonnées des variables	45
Modalités pour chaque classe de la CAH	49
Tableau des variables mobilisées pour l'ACM et la CAH	55
Tableaux de régressions logistiques dichotomiques pour chaque classe de la CAH .	57

Introduction

Le jeu vidéo comme pratique culturelle

En 1962, la thèse de Joffre Dumazedier d'une « civilisation du loisir » ouvre la porte aux recherches sur le loisir domestique, soulignant l'importance croissante du temps libre et des pratiques ludiques dans la vie des français-e-s (DUMAZEDIER 1972). A partir des années 1990, le jeu vidéo en tant que loisir domestique connaît un véritable essor dans les ménages français à travers le développement du micro-ordinateur. Dix ans plus tard, les jeux vidéo touchent 36% des français-e-s âgé-e-s de plus de 15 ans dans l'enquête *Pratiques culturelles* du Ministère de la Culture de 2008 (DEPS 2023). Les conclusions de cette enquête ont montré le développement accru de la pratique vidéoludique, y compris chez les adultes.

Les sciences sociales ont encore une vision parcellaire de la place des jeux vidéo dans le quotidien des français-e-s. En effet, aujourd'hui, l'extension du haut débit et la généralisation du jeu sur de nouveaux terminaux comme le téléphone portable (COAVOUX 2019) a permis le développement massif de nouvelles formes de sociabilités numériques. C'est dans ce contexte que se développent, dans le monde anglophone, et plus récemment, dans le monde académique français, les *game studies*, qui s'inscrivent, à l'origine, dans le courant anglophone des *cultural studies*¹. Néanmoins, les études académiques et administratives portant sur les profils socio-culturels des joueur-euse-s de jeu vidéo restent peu nombreuses, en partie en raison de la difficulté de saisir des profils divers et de la relative censure à se désigner comme joueur-euse des personnes ayant une pratique vidéoludique faible à moyenne. De l'ensemble des travaux de *game studies*² en France ressortent plusieurs conclusions quant au public des jeux vidéo, la principale étant que le jeu vidéo en tant que pratique culturelle englobe des pratiques diverses,

1. Historiquement, les *cultural studies* se réfèrent à une approche de la culture de masse, en portant une attention particulière aux pratiques de résistances des classes populaires et aux luttes sociales (VAN DAMME 2004)

2. En France, on peut citer plusieurs ouvrages sociologiques récents dans le cadre des *game studies* : le livre collectif *Genre et jeux vidéo*, dirigé par Fanny Lignon, en 2015, qui retrace les usages et les représentations genrées du jeu vidéo, le livre *Jeux vidéo et adolescence*, en 2019, dirigé par Vincent Berry et Leticia Andlauer, et l'ouvrage *La fin du game : Les jeux vidéo au quotidien* en 2021 par un groupe de chercheur-euse-s, qui explore la diversité des publics du jeu vidéo, les pratiques développées par les usager-e-s, et les expériences éprouvées lors de ladite pratique.

d'une part par les médias utilisés (téléphone, console de jeu portable ou fixe, ordinateur...), par les types de jeu, mais également par l'intensité du jeu (dans sa corporéité comme dans sa fréquence). Il est évident qu'on observe donc des différences marquées entre certaines populations, notamment en prenant en compte le sexe et le milieu social³.

Le jeu vidéo comme pratique genrée

Avec l'arrivée de la console dans l'espace domestique à la fin des années 1970, le jeu vidéo, historiquement dans des salles d'arcade et essentiellement masculin, commence à se féminiser (LIGNON 2013). Le jeu vidéo se tourne alors vers un public plus féminin au tournant des années 1990, les grands industriels du jouet (Mattel, Hasbro, Disney) mettant en avant de plus en plus de jeux liés au soin, au maquillage et au déguisement pour jeunes filles. Dès 1991, le succès de *Barbie Fashion Designer* est représentatif de cet essor du jeu vidéo au féminin, mais principalement pour un jeune public. Depuis, de nombreuses franchises adressées aux jeunes filles ont connu un succès comparable, comme les jeux *Alexandra Ledermann* (jeu d'équitation), *Cooking Mama* (jeu de cuisine), *Léa Passion* (série de jeux vidéo de gestion) ou *Hannah Montana* (jeu musical) (BERRY et al. 2022). Les jeux vidéo prenant une place de plus en plus importante dans le quotidien des jeunes, ils ont fait l'objet de plusieurs études en sociologie, notamment les travaux de Dominique Pasquier, qui, dans son étude des loisirs et sociabilités des adolescent-e-s, développe l'idée selon laquelle l'organisation sociale des passions est différente entre garçons et filles, avec des secteurs de sociabilité masculine fortement investis par le "faire ensemble" (PASQUIER 2014), comme le football, les jeux de rôle ou le jeu vidéo. En conséquence, dans la sociabilité masculine, la pratique des jeux vidéo est fortement valorisée : la réussite est synonyme de prestige. On observe alors une mise en valeur de jeux de tir, de combat (on parle dans ce cadre de masculinité militarisée (KLINE, DYER-WITHEFORD et DE PEUTER 2003), et à l'inverse, une dévalorisation des genres de jeux vidéo féminins, "perçus comme produisant des expériences de faible intensité" (COAVOUX 2019), par exemple les jeux musicaux ou les jeux de gestion comme *Les Sims*

3. Vincent Berry, dans sa thèse sur l'expérience vidéoludique, reprend le terme bourdieusien de *significations distributionnelles* pour désigner la division des publics sur certaines pratiques ou certains types du jeu vidéo en fonction de variables socio-démographiques (BERRY 2009)

(SOLER-BENONIE 2019). Ces observations permettent de souligner les luttes de légitimité auxquelles font face les femmes dans leur pratique vidéoludique, et la tension entre le choix de jeux traditionnellement masculins, et la pratique de jeux “hors du canon”(COAVOUX 2019), parfois masquées par les joueuses elles-mêmes. Ainsi, le développement de jeux “féminins”, la banalisation de nouveaux équipements vidéoludiques permettant à l’industrie du jeu vidéo de toucher de nouveaux publics comme les femmes, les seniors, ou les plus jeunes (BENGHOZI et CHANTEPIE 2017), mènent “à l’émergence concomitante de conflits entre les nouveaux venus et les fractions des joueurs les plus établis” (COAVOUX 2019). En effet, l’entrée progressive de publics considérés comme éloignés du profil-type du joueur de jeu vidéo menace l’ancienne hégémonie masculine, d’autant plus que vont se confirmer, au sein de l’univers vidéoludique, des pratiques différenciées entre les nouveaux publics et les anciens joueurs établis, “qui débouche sur une hiérarchie objective de ces pratiques et des joueurs qui s’y adonnent” (COAVOUX 2017). De même, le milieu de la création des jeux vidéo a longtemps été préservé par des systèmes de production vidéoludique centrés sur la base de goûts et milieux culturels traditionnellement masculins (HADDON 1988)⁴.

En outre, le genre se réalisant en situation d’interaction, l’identité de genre se confirme (ou s’infirmes) par les choix faits quant à la pratique du jeu vidéo (BRYCE et RUTTER 2002), d’autant plus que l’identité du *gamer* est partiellement marquée par la culture *geek*, dans laquelle la performance de la masculinité à travers la maîtrise de la technologie est particulièrement présente (KENDALL 2002). Néanmoins, Jo Bryce et Jason Butter, dans leur étude des pratiques vidéoludiques féminines, soulignent que le stéréotype selon lequel les pratiques de consommation vidéoludiques seraient solitaires, masculines, domestiques et transitoires (il s’agirait d’une phase adolescente de laquelle on sortirait à l’âge adulte) est grandement remis en question aujourd’hui, notamment “dans un contexte de résistance aux contraintes imposées aux loisirs féminins dans la société contemporaine” (*trad.* BRYCE et RUTTER 2002).

4. Edward Castronova a par exemple étudié les pratiques de vente de personnages entre joueur-euse-s dans le jeu *Everquest*, montrant que la valeur même des personnages était grandement influencée par leur sexe, puisque, toutes choses égales par ailleurs, les personnages féminins étant revendus à des prix de 12 à 15% inférieurs à ceux des personnages masculins (CASTRONOVA 2004).

Problématique et enjeux du sujet

La connaissance de la pratique des jeux vidéos des femmes et de leur appropriation reste encore parcellaire, et nécessite une étude exploratoire à partir de l'enquête *Pratiques Culturelles* de 2018, menée par le service statistique du Ministère de la Culture, le DEPS, sur les pratiques culturelles des français-e-s. L'enquête, menée depuis cinquante ans, regroupe tout un ensemble de questions autour de pratiques diverses comme la lecture, le cinéma, ou encore le jeu vidéo.

L'utilité de la question du jeu vidéo comme pratique culturelle au prisme des données de l'enquête *Pratiques culturelles* est qu'elle permet d'aborder des questions de sociabilités numérisées, genrées, relativement jeunes, mais également d'organisation sociale des passions (PASQUIER 2014). De plus, les études sur les jeux vidéo portent encore très majoritairement sur les adolescent-e-s, qui, certes, constituent une partie importante des joueur-euse-s de jeu vidéo, mais occultent nécessairement une partie des pratiques, notamment à l'âge adulte.

Ainsi, dans quelle mesure les pratiques vidéoludiques sont-elles révélatrices de modes de réception et d'appropriation genrés du jeu vidéo ?

L'enjeu de ce mémoire est, en partie, de comprendre où se situent les différences genrées en terme de pratiques vidéoludiques, et, par ailleurs, de saisir la nature des pratiques féminines du jeu vidéo.

Alors, il s'agira dans un premier temps d'étudier comment la pratique vidéoludique est répartie parmi la population française, puis d'élaborer une première classification des pratiques du jeu vidéo chez les français-e-s, et les distinctions qu'elle implique. Dans un second temps, nous étudierons la structuration des pratiques vidéoludiques à partir d'une analyse des correspondances multiples, ainsi qu'une classification ascendante hiérarchique permettant de distinguer des profils-types de la pratique vidéoludique. Enfin, nous étudierons les probabilités d'appartenance à chacun de ces profils-types grâce à une régression logistique dichotomique opérée sur chacun des profils-types, en portant une attention toute particulière au genre.

Choix des variables

Les données de l'enquête *Pratiques culturelles* de 2018 permettent d'étudier un certain nombre de variables au sujet des jeux vidéo⁵. Aujourd'hui, les jeux vidéo font l'objet d'une rubrique à part entière dans l'enquête *Pratiques culturelles*, témoignant à la fois de l'importance croissante de cette pratique culturelle et de la spécificité de la nature du jeu vidéo, ne pouvant être rassemblée avec d'autres items culturels. Les variables d'intérêt sélectionnées par le DEPS dans le cadre de l'étude des pratiques vidéoludiques comprennent : la pratique des jeux vidéo dans les 12 derniers mois, la fréquence de jeu, la pratique du jeu en ligne, les personnes avec qui l'on pratique, le type de jeu vidéo, ou encore le sentiment de manque. A partir de ces variables, ont été élaborées d'autres variables comme, par exemple, le score du nombre de types de jeux vidéo, calculé en additionnant la pratique de chaque type de jeu vidéo (de 1 à 11 types différents). Les sociabilités du jeu vidéo ont également été regroupées : jouer avec ses enfants, ses petits-enfants, et/ou ses proches (parents, grands-parents, frères, sœurs...) est catégorisée comme "jouer en famille", les autres modalités étant "jouer seul.e", "jouer en couple", et "jouer entre amis". Il va de soi que, dans l'analyse de la pratique du jeu vidéo, d'autres variables socio-démographiques ont une importance toute particulière, notamment l'âge, le sexe, la PCS (Profession et catégorie socio-professionnelle), le niveau de diplôme ou le revenu. En effet, on observe par exemple, dans le cadre des PCS, des différenciations dans l'accès et l'usage des technologies numériques qui expliquent, en partie, les différences de pratiques des jeux vidéo (BERRY et al. 2022). Il est également nécessaire de prendre en compte d'autres variables qui influencent le temps accordé aux loisirs et tout particulièrement aux jeux vidéo : être en couple, avoir des enfants, avoir une console chez soi. A l'inverse, d'autres variables socio-démographiques comme le lieu de résidence n'ont pas été sélectionnées car les analyses de la pratique du jeu vidéo de l'enquête *Pratiques Culturelles* ont montré que "milieux ruraux et grandes agglomérations accueillent des proportions de joueurs très similaires"(LOMBARDO et WOLFF 2020), permettant d'omettre cette variable dans nos analyses.

5. Les variables d'intérêt sélectionnées dans l'enquête dans le cadre de l'étude des pratiques genrées des jeux vidéo sont décrites dans le tableau des variables mobilisées en **Annexe**.

1 Les pratiques vidéoludiques des français-e-s

1.1 Le jeu vidéo : une pratique jeune et masculine ?

Il s'agit tout d'abord d'étudier la pratique des jeux vidéo.

TABLE 1 – Tri à plat de la pratique du jeu vidéo

Pratique du jeu vidéo	N = 9,231
Oui	4,042 (44%)
Non	5,189 (56%)

Source : Enquête *Pratiques Culturelles*, Ministère de la Culture (DEPS), 2018. Données pondérées.

Champ : Ensemble de la population de plus de 15 ans.

Note de lecture : 44% de la population a déclaré avoir joué aux jeux vidéo dans les 12 derniers mois,.

On observe que 44% de la population interrogée répond “Oui” à la question “Au cours des 12 derniers mois, avez-vous joué chez vous ou ailleurs à des jeux vidéo, que ce soit sur une console de jeux, un téléphone portable, un écran de TV, une tablette ou un ordinateur?”, montrant l’insertion de la pratique vidéoludique au sein de la population française, puisque près de la moitié des personnes interrogées ont eu, dans les 12 mois précédant l’enquête, au moins une pratique vidéoludique. Il s’agit d’explorer les différences de pratiques selon les variables socio-démographiques du sexe, de l’âge, et des ressources économiques et culturelles (ici représentées par la PCS - ou à défaut la situation face à l’emploi, la tranche de revenu et le niveau de diplôme).

TABLE 2 – Tableau croisé de la pratique du jeu vidéo, du sexe, de l'âge, de la PCS, des tranches de revenu et du niveau de diplôme

Pratique du jeu vidéo	Oui, N = 4,042	Non, N = 5,189	Total, N = 9,231
Sexe du répondant			
Homme	49%	51%	100%
Femme	39%	61%	100%
Âge en catégories			
15-20 ans	85%	15%	100%
21-29 ans	74%	26%	100%
30-44 ans	56%	44%	100%
45-59 ans	34%	66%	100%
60-74 ans	21%	79%	100%
Plus de 75 ans	9%	91%	100%
PCS et situation face à l'emploi			
Agriculteurs exploitants / Agricultrices exploitantes	17%	83%	100%
Artisans / Artisanes, commerçants / commerçantes et chefs	45%	55%	100%
Cadres et professions intellectuelles supérieures	49%	51%	100%
Professions intermédiaires	52%	48%	100%
Employés / Employées	51%	49%	100%
Ouvriers / Ouvrières	58%	42%	100%

Chômeur.euse	62%	38%	100%
En formation	85%	15%	100%
Retraité-e-s	17%	83%	100%
Autres inactifs	36%	64%	100%

Niveau de formation

Moins que le bac	33%	67%	100%
Bac	52%	48%	100%
Plus que le bac	45%	55%	100%

Tranche de revenus

Moins de 800 euros	37%	63%	100%
De 800 à 1199 euros	35%	65%	100%
De 1200 à 1499 euros	31%	69%	100%
De 1500 à 1999 euros	43%	57%	100%
De 2000 à 2999 euros	46%	54%	100%
Plus de 3000 euros	50%	50%	100%
Pas de revenu déclaré	39%	61%	100%

Source : Enquête *Pratiques Culturelles*, Ministère de la Culture (DEPS), 2018. Données pondérées.

Champ : Ensemble de la population de plus de 15 ans. Les étudiant-e-s en formation ont été exclu-e-s de la variable "Niveau de formation".

Note de lecture : 49% des hommes déclarent avoir joué aux jeux vidéo dans les 12 derniers mois.

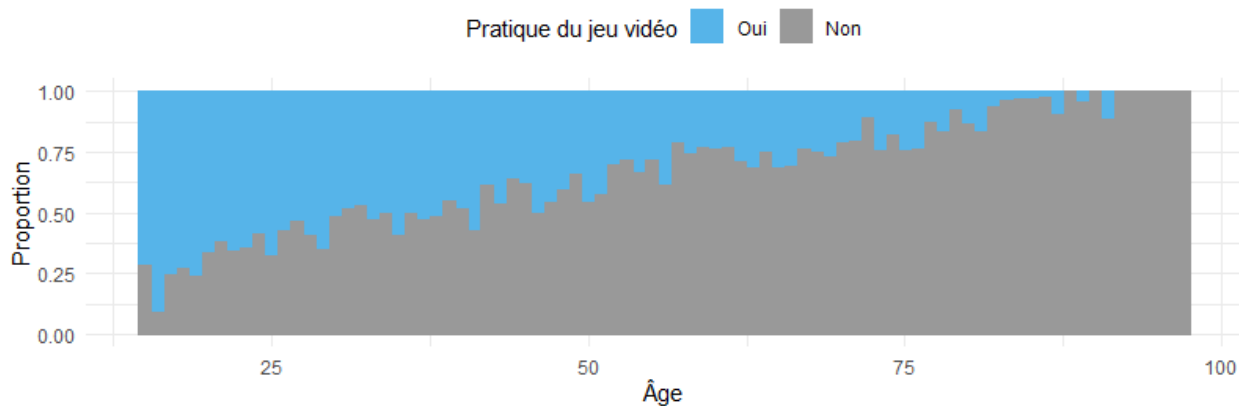
Alors, bien que de nombreuses recherches sur les pratiques vidéoludiques décrivent un univers masculino-centré (SCHOTT et HORRELL 2000), on observe que le jeu vidéo n'est pas une activité exclusivement masculine. Tout d'abord, on observe un écart de 10 points entre les hommes et les femmes quant à la pratique du jeu vidéo : 4 femmes sur 10 déclarent avoir joué aux jeux vidéo dans les 12 derniers mois, alors qu'à la même question, 5 hommes sur 10 répondent positivement. On observe également que la pratique du jeu vidéo décroît avec l'âge : alors que 85% des 15-20 ans jouent aux jeux vidéo, seulement 9% des Plus de 75 ans font de même. En effet, le jeu vidéo est une pratique fortement liée à l'âge de ses usagèr-e-s : cela provient d'un double effet de génération et d'âge, produisant des écarts marqués en termes d'appétences et de compétences quant au jeu vidéo, et de la reconfiguration des sociabilités à l'âge adulte, moins centrées autour de la pratique du jeu vidéo. En outre, la pratique vidéoludique est également liée à la situation face à l'emploi, les chômeur-euse-s et les étudiant-e-s en formation étant les populations déclarant le plus la pratique vidéoludique (respectivement 62% et 85%), tandis qu'à l'inverse, les agriculteur-trice-s exploitant-e-s et les retraité-e-s déclarent une pratique très faible des jeux vidéo (seulement 17%). Cette sur-représentation des étudiant-e-s et chômeur-euse-s s'explique, en partie, par un temps libre pouvant être alloué aux loisirs plus important que les actif-ve-s. Globalement, outre les agriculteur-trice-s, environ la moitié des actif-ve-s déclarent une pratique vidéoludique, les ouvrier-e-s pratiquant proportionnellement légèrement plus. L'analyse du niveau de diplôme permet de soulever une sur-représentation des personnes ayant un niveau de diplôme équivalent au Bac parmi les joueur-euse-s de jeu vidéo, et à l'inverse une sous-représentation des personnes ayant un niveau de diplôme inférieur au Bac. Enfin, les jeux vidéo semblent également être une pratique des tranches de revenus plus élevées : on observe un écart de pratique de 10 à 20 points entre les tranches les plus basses et les tranches les plus hautes⁶.

Par conséquent, la pratique vidéoludique est répartie de manière inégale parmi la population française. En outre, l'âge semble être le facteur le plus important dans l'étude de la pratique *versus* la non-pratique. Alors, l'observation de la pratique du jeu vidéo par âge,

6. Le terme d'*androcentrisme de classe* a notamment été utilisé dans l'ouvrage collectif *La fin du game* pour se référer aux différenciations dans l'accès et l'usage des technologies numériques qui expliquent les différences de pratiques des jeux vidéo entre classes sociales (BERRY et al. 2022).

en séparant hommes et femmes, permet d'observer où se situent certaines distinctions genrées dans la pratique vidéoludique.

FIGURE 1 – Pratique du jeu vidéo par âge chez les femmes

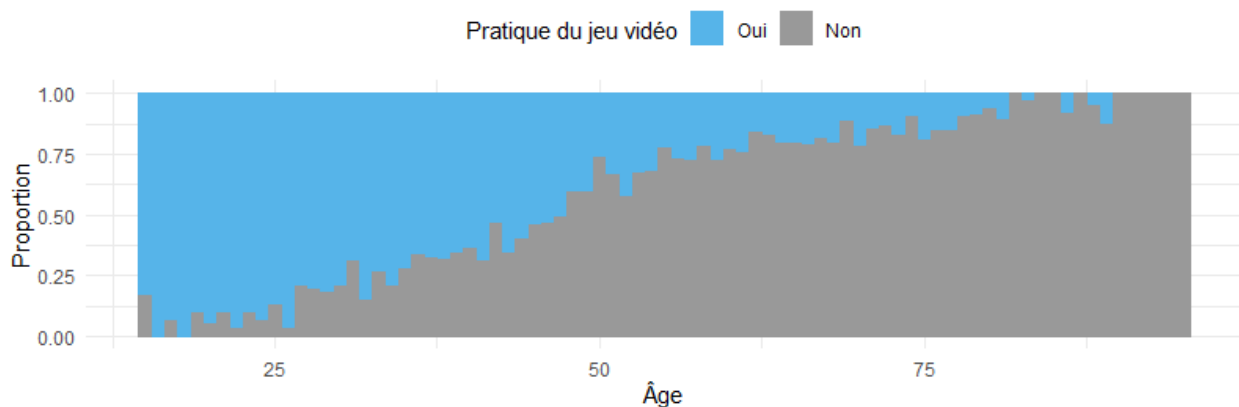


Source : Enquête *Pratiques Culturelles*, Ministère de la Culture (DEPS), 2018. Données pondérées.

Champ : Ensemble de la population de plus de 15 ans.

Note de lecture : A partir de 50 ans, moins de la moitié des femmes déclarent la pratique du jeu vidéo).

FIGURE 2 – Pratique du jeu vidéo par âge chez les hommes



Source : Enquête *Pratiques Culturelles*, Ministère de la Culture (DEPS), 2018. Données pondérées.

Champ : Ensemble de la population de plus de 15 ans.

Note de lecture : A partir de 75 ans, moins d'un quart des hommes déclarent la pratique du jeu vidéo.

On observe que, globalement, une proportion plus importante d'hommes que de femmes déclare la pratique des jeux vidéo jusqu'à l'âge de 50 ans environ, âge à partir duquel la proportion de joueur-euse-s tend à s'égaliser entre hommes et femmes. De plus, ce graphique permet de souligner que la proportion de joueurs de jeux vidéo parmi les hommes décroît plus abruptement entre les âges de 25 et 50 ans que chez les femmes. On peut postuler que, pour une partie importante de la population masculine des joueur-euse-s de jeu vidéo, cette tranche d'âge représente une entrée dans la vie active ou du moins une intensification de la vie professionnelle, amoureuse et familiale, qui limitent le temps libre pouvant être accordé à la pratique des jeux vidéo.

Ainsi, ce premier état des lieux de la pratique vidéoludique permet de remettre en question une vision exclusivement jeune et masculine : aujourd'hui, les femmes et les personnes adultes voire âgées représentent une proportion notable des joueur-euse-s de jeu vidéo. Néanmoins, nous avons décelé des caractéristiques plus complexes sur la population vidéoludique : la sur-représentation des tranches de revenus élevés, des étudiant-e-s et des chômeur-euse-s ; et le rétrécissement progressif de l'écart de pratique du jeu vidéo entre hommes et femmes au profit des femmes en observant la pratique du jeu vidéo par âge.

1.2 L'éclectisme vidéoludique : une affaire d'hommes ?

Le jeu vidéo est, comme un grand nombre de pratiques culturelles, un espace dans lequel les usager-e-s classent leur pratiques par rapport à celle des autres (COAVOUX 2017, COAVOUX 2019). Dans ce cadre, la notion d'éclectisme (au sens de multiplicité de pratiques et de répertoires vidéoludiques - voir BERGÉ et GRANJON 2007) est particulièrement intéressante. En effet, dans les *game studies*, la distinction entre le *casual gamer* (joueur-euse désinvolte) et le *hardcore gamer* (BERRY et al. 2022) (ou simplement *gamer*) permet d'opérer une première classification des pratiques du jeu vidéo. La définition de ce qui fait le *gamer* n'est pas

forcément l'image stéréotypée du *geek*⁷ dans sa notion d'asociabilité. Le *gamer* peut être défini par plusieurs critères, repris d'un entretien avec un joueur de jeu vidéo, dirigé par l'enseignant-chercheur américain d'études de la communication Benjamin Woo, qui a étudié la culture *geek* (qui inclut, mais pas que, la culture du jeu vidéo) :

- une pratique plus liée à l'intérêt pour le jeu en lui-même qu'à la sociabilité ;
- une pratique plus fréquente qu'une fois de temps en temps (*every once in a while*) ;
- une pratique liée à une disponibilité à jouer marquée par plus de temps libre que la population moyenne ;
- une pratique liée à l'organisation de la pratique du jeu (aller chercher le jeu, l'installer, organiser des parties à plusieurs à l'avance) plutôt qu'à sa pratique (WOO 2018).

Néanmoins, l'ensemble de ces caractéristiques ne sont pas répertoriées dans l'enquête *Pratiques culturelles* : l'intérêt pour le jeu vidéo peut aussi être capté par d'autres pratiques comme le visionnage de streaming de jeux vidéo sur des plateformes en ligne comme Twitch ou Youtube, ou la collection de produits dérivés⁸. De ce fait, il s'agit d'élaborer des catégories *ad hoc*, qui permettent de comprendre les différences de pratiques du jeu vidéo tout en prenant en compte, à l'aide de la littérature, les caractéristiques qui différencient les joueur-euse-s de jeu vidéo entre elles-eux. On prendra alors en compte la fréquence de jeu *Tous les jours ou presque*, et la multiplicité des types de jeu joués (l'éclectisme), c'est-à-dire un score de nombre de types de jeux vidéo différents supérieur à 2.

7. Vanina Mozziconacci définit les *geeks* comme « les amateurs pointus de domaines liés aux nouvelles technologies, restant à l'écart de la culture mainstream et considérés comme peu sociables » (MOZZICONACCI 2015).

8. Schott et Horrell, dans leur étude des joueuses de jeu vidéo du début des années 2000, observent que la participation à la culture vidéoludique en dehors de la pratique du jeu vidéo à domicile est globalement très masculine (SCHOTT et HORRELL 2000)

TABLE 3 – Tableau croisé des types de joueur-euse-s de jeu vidéo et du sexe

Types de joueur-euse-s	Homme, N = 4,420	Femme, N = 4,814	Total, N = 9,234	p- valeur
Joueur-euse-s de jeu vidéo	2,178 (49%)	1,865 (39%)	4,042 (44%)	<0.001
<i>Joueur-euse-s éclectiques de jeu vidéo</i>	1,529 (35%)	1,166 (24%)	2,695 (29%)	<0.001
<i>Joueur-euse-s fréquent-e-s de jeu vidéo</i>	716 (16%)	686 (14%)	1,403 (15%)	<0.001
<i>Joueur-euse-s éclectiques et fréquent-e-s de jeu vidéo</i>	539 (12%)	464 (9.6%)	1,003 (11%)	<0.001
Non joueur-euse-s de jeu vidéo	2,241 (51%)	2,948 (61%)	5,189 (56%)	<0.001

Source : Enquête *Pratiques Culturelles*, Ministère de la Culture (DEPS), 2018. Données pondérées.

Champ : Ensemble de la population de plus de 15 ans.

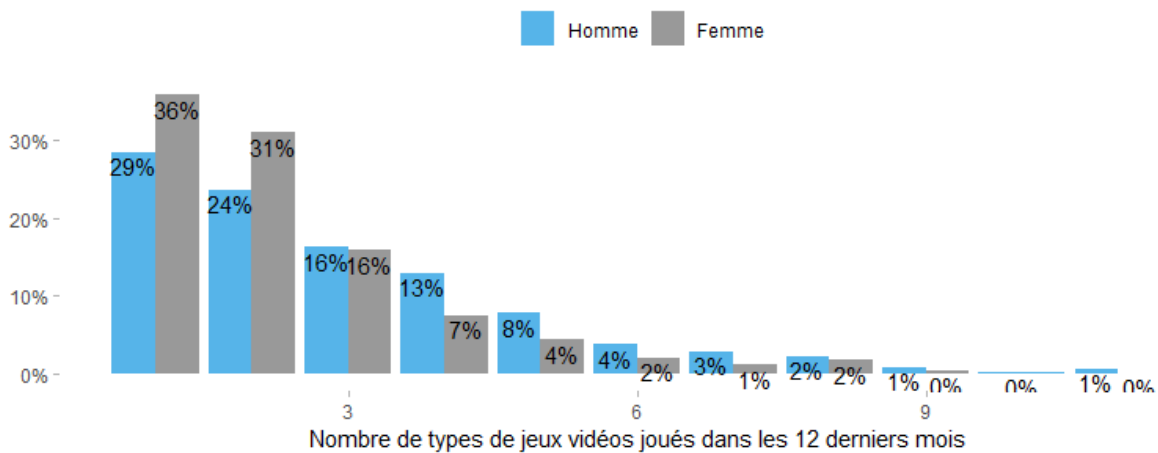
Note de lecture : 16% des hommes et 14% des femmes de plus de 15 ans déclarent jouer tous les jours ou presque aux jeux vidéo (*joueur-euse-s fréquent-e-s*).

Ainsi, on observe que, globalement, 29% de la population peut être considérée comme un-e joueur-euse éclectique, 15% comme un-e joueur-euse fréquent-e, et 11% combinent les deux caractéristiques. Quand on observe la répartition genrée des types de joueur-euse-s de jeu vidéo, on observe que, parmi les hommes, les joueurs éclectiques sont proportionnellement plus nombreux que chez les femmes : un homme sur trois est non seulement un joueur de jeu vidéo, mais il est éclectique, alors qu'à l'inverse, on n'observe qu'une femme sur quatre dans la même situation. Cependant, les écarts se resserrent fortement quand on prend en compte la fréquence du jeu vidéo : l'écart n'est que 2 points parmi les joueur-euse-s fréquent-e-s, et de 2,4 points parmi les joueur-euse-s éclectiques et fréquent-e-s.

Il est possible, pour l'instant, de postuler qu'il n'y a pas de différence marquée entre les hommes et les femmes quant à la fréquence du jeu vidéo. Notre étude nous a également

permis d’observer de fortes distinctions dans le nombre de différents types de jeux vidéo joués. Nous nous concentrerons sur les 44% de joueur-euse-s et étudierons plus précisément un score du nombre de types de jeux vidéo différents joués, sur une échelle de 1 à 11. .

FIGURE 3 – Distribution du nombre de types de jeux vidéo différents joués dans les 12 derniers mois, par sexe, parmi les joueur-euse-s de jeu vidéo



Source : Enquête Pratiques Culturelles, DEPS, 2018. Données pondérées.
 Champ : Ensemble des personnes de plus de 15 ans ayant déclaré, dans les 12 derniers mois, avoir joué aux jeux vidéo
 Note de lecture : 29% des hommes ont joué à un seul type de jeu vidéo dans les 12 derniers mois.

On observe que, parmi les joueur-euse-s de jeu vidéo, à partir de 3 types de jeux joués, les hommes sont proportionnellement plus nombreux que les femmes, et que plus de 2/3 des femmes déclarant une pratique du jeu vidéo jouent à un ou deux types seulement parmi les onze au choix dans l’enquête *Pratiques culturelles*. Cependant, les dernières modalités ayant des effectifs très faibles, il s’agit de construire un indicateur du nombre de types de jeux vidéo qui rassemble ces dernières modalités tout en prenant compte les différences genrées.

TABLE 4 – Tableau croisé du nombre de types de jeux vidéos différents joués et du sexe parmi les joueur-euse-s de jeu vidéo

Nombre de					
types de jeux vidéo différents joués	Un seul type de jeu vidéo, N = 1,248	Entre 2 et 5 types de jeu vidéo, N = 2,118	Plus de 5 types de jeu vidéo, N = 576	Total, N = 3,942	p-valeur
Sexe du répondant					<0.001
Homme	601 (28%)	1,131 (53%)	398 (19%)	2,130 (100%)	
Femme	646 (36%)	988 (54%)	178 (9.8%)	1,813 (100%)	

Source : Enquête *Pratiques Culturelles*, Ministère de la Culture (DEPS), 2018. Données pondérées.

Champ : Ensemble de la population de plus de 15 ans.

Note de lecture : 28% des hommes et 36% des femmes de plus de 15 ans jouent à un seul type de jeu vidéo.

Cet indicateur permet donc d'observer plus synthétiquement la répartition genrée du nombre de types de jeux vidéos joués : les femmes sont, proportionnellement, plus nombreuses à ne jouer qu'à un type de jeu vidéo, tandis que les hommes sont plus nombreux à jouer à plus de 5 types de jeux vidéos. En examinant ces différences, il est possible d'argumenter que face à la quantité disproportionnée des types de jeux vidéo visant un public masculin, les femmes font face à un choix plus restreint de jeux. Cette difficulté a été développée dans l'article "Girl Gamers and their Relationship with the Gaming Culture" de Gareth R. Schott et Kirsty R. Horrell dans la revue *Convergence* en 2000, à travers des entretiens avec des joueuses de jeu vidéo, qui expriment à la fois leur frustration vis-à-vis du nombre limité de jeux vidéo liés aux centres d'intérêt traditionnellement féminins (comme par exemple la danse ou le chant), et la nécessité, pour apprendre la pratique de jeux vidéo visant un public masculin, d'avoir un certain niveau technique et une connaissance liée au type de jeu vidéo. Une joueuse prend

l'exemple des jeux de football, pour lesquels il lui faudrait déjà connaître les règles du sport à l'avance, ce qui l'exclut *de facto* de la pratique (SCHOTT et HORRELL 2000). Par conséquent, les expériences extérieures à la pratique vidéoludique ont également une influence marquée sur la manière dont hommes et femmes s'approprient la pratique du jeu vidéo.

Néanmoins, l'étude des types de jeux vidéo joués ne peut se limiter qu'à une étude quantitative basée sur l'éclectisme vidéoludique. Alors, l'étude de la nature de ces types de jeux vidéo donne une indication toute particulière sur la distribution des pratiques vidéoludiques.

TABLE 5 – Tableau d’incidence des types de jeux vidéos joués et du sexe parmi les joueur-euse-s de jeu vidéo

	Homme, N =	Femme, N =	Total, N =	p- valeur
Types de jeux vidéos joués	= 2,130	1,813	3,942	
Jeux de cartes, d’échecs, de société	616 (29%)	778 (43%)	1,394 (35%)	<0.001
Jeux d’argent en ligne	171 (8.0%)	76 (4.2%)	247 (6.3%)	0.001
Jeux de réflexion, d’énigmes, de quizz	434 (20%)	540 (30%)	974 (25%)	<0.001
Jeux d’action/aventure et de rôle	1,044 (49%)	553 (30%)	1,597 (40%)	<0.001
Jeux d’adresse et de puzzle	495 (23%)	814 (45%)	1,309 (33%)	<0.001
Jeux de combat et de tir / FPS	938 (44%)	208 (11%)	1,146 (29%)	<0.001
Jeux de sport, course, pilotage	1,124 (53%)	361 (20%)	1,485 (38%)	<0.001
Jeux musicaux/danse	204 (9.5%)	283 (16%)	487 (12%)	<0.001
Jeux de gestion	287 (13%)	327 (18%)	614 (16%)	0.008
Jeux de stratégie et d’arène	625 (29%)	195 (11%)	821 (21%)	<0.001
Jeux massivement multi-joueurs	288 (13%)	78 (4.3%)	366 (9.3%)	<0.001

Source : Enquête *Pratiques Culturelles*, Ministère de la Culture (DEPS), 2018.

Champ : Ensemble des personnes ayant déclaré, dans les 12 derniers mois, avoir joué aux jeux vidéo.

Note de lecture : 49% des joueurs hommes, 30% des joueuses femmes et 40% de l’ensemble des joueur-euse-s jouent à des jeux d’action/aventure et de rôle.

On observe que parmi les joueur-euse-s de jeux vidéo, certains types sont privilégiés. Les jeux d'action/aventure et de rôle sont les plus populaires, puisque, globalement, 4 personnes sur 10 parmi les joueur-euse-s de jeu vidéo y ont joué, au cours des 12 derniers mois. A l'inverse, les types les moins pratiqués sont les jeux massivement multi-joueurs et les jeux d'argent en ligne, captant chacun moins de 10% des joueur-euse-s de jeu vidéo.

Quand on analyse la répartition genrée des types de jeux vidéos pratiqués, on observe que les écarts les plus marqués sont dans des jeux typiquement masculins : les jeux de sport, course, pilotage et les jeux de combat et de tir / FPS (*first-person shooter*, jeu de tir à la première personne). En effet, pour ces deux types de jeux vidéo, on observe un écart de 33 points entre la pratique masculine et féminine. A l'inverse, on observe que les jeux où les écarts sont les plus marqués en faveur des femmes sont des jeux liés aux puzzles, aux énigmes et à la réflexion. Enfin, paradoxalement, les jeux visant traditionnellement un public féminins, comme les jeux musicaux et de danse⁹ ou les jeux de gestion, et dont les joueuses étudiées par Schott et Horrell en 2000 se plaignaient de ne pas avoir en assez grande quantité, ne sont pas particulièrement investis par les femmes, puisqu'ils ne captent qu'environ 1/6 des joueuses. On remarque néanmoins un écart de 5 à 6 points en faveur des femmes pour ce type de jeu vidéo. Même si globalement, on observe de forts écarts (plus de 8 points) entre la pratique masculine et féminine quant aux types de jeux vidéo, deux types se distinguent donc par leur faible écart : les jeux d'argent en ligne (4 points en faveur des hommes) et les jeux de gestion (5 points en faveur des femmes).

L'analyse de l'éclectisme vidéoludique nous a permis de révéler des modes de réception et d'appropriation genrées. En effet, tout d'abord, il n'y a pas de différence marquée entre les hommes et les femmes quant à la fréquence du jeu vidéo. De plus, les hommes jouent, en général, à un nombre de types de jeux vidéo différents plus important que les femmes qui, pour les deux tiers, jouent à un ou deux types de jeu vidéo. Nous postulons que cela est le résultat à la fois du nombre conséquent de jeux vidéo liés à des centres d'intérêt traditionnellement

9. Le genre des jeux musicaux et de danse (Just Dance, Guitar Hero, sont d'ailleurs, dans la littérature, considérés comme des jeux plus récents (BENGHOZI et CHANTEPIE 2017), plus féminins (SCHOTT et HORRELL 2000), et donc traditionnellement hors des pratiques hégémoniques du jeu vidéo (jeux de stratégie, d'arène, ou encore de tir).

masculins et de la nécessité d'une maîtrise technique vidéoludique avancée afin de diversifier sa pratique vidéoludique. Enfin, on observe de forts écarts dans les choix de types de jeux vidéo, avec des jeux de sport, course, pilotage et des jeux de combat et de tir marqués par les plus grands écarts entre hommes et femmes au profit des hommes. En outre, les jeux visant traditionnellement un public féminin ne sont pas particulièrement investis par les joueuses.

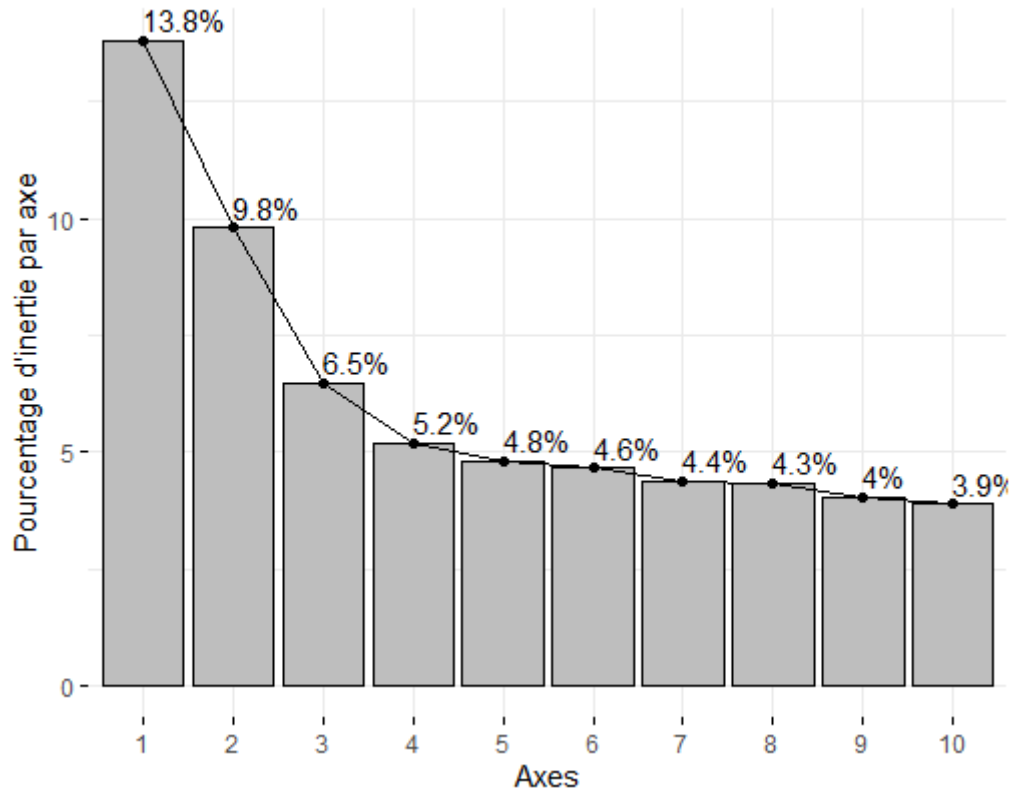
Néanmoins, ces analyses restent encore superficielles au vu de l'ensemble des données que l'enquête *Pratiques Culturelles* a permis de collecter au sujet des pratiques vidéoludiques. Ainsi, afin de mieux comprendre la manière dont les pratiques vidéoludiques sont structurées, il s'agit de se référer à une analyse des correspondances multiples (ACM) opérée uniquement sur les personnes ayant déclaré, dans les 12 derniers mois, avoir joué aux jeux vidéo. Samuel Coavoux a déjà démontré l'intérêt scientifique d'une approche par « l'espace social » des mondes des jeux vidéo, l'espace des pratiques vidéoludiques n'étant pas "par définition un espace autonome des forces sociales extérieures, mais un espace construit comme tel" (COAVOUX 2017). Il évoque plus spécifiquement des jeux multijoueurs en ligne, en appuyant sur la nécessité d'accorder une attention toute particulière aux formes vidéoludiques "dominées" (au sens de non-hégémoniques) en les définissant en tant que telles et non négativement par rapport aux formes hégémoniques¹⁰.

10. Il reprend dans ce sens les critiques sur les théories légitimistes, critiques qui sont développées dans les travaux sur la culture légitime de Claude Grignon et Jean-Claude Passeron dans *Le savant et le populaire. Misérabilisme et populisme en sociologie et en littérature* (1989)

2 Structuration des pratiques vidéoludiques

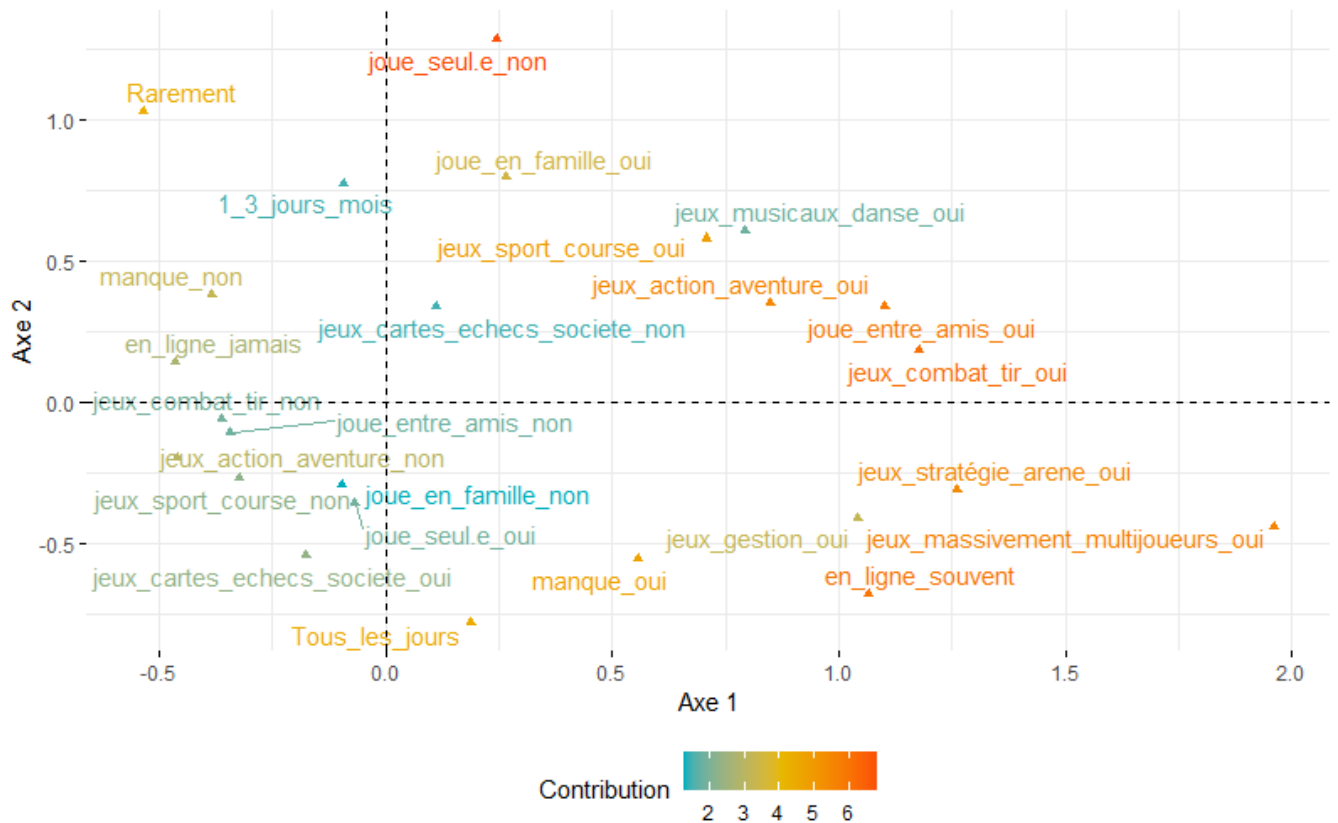
2.1 Exploration de l'espace social des pratiques vidéoludiques

FIGURE 4 – Diagramme d'éboulis des variances associées aux axes de l'ACM



Tout d'abord, l'histogramme représentant l'inertie des variables actives conservée par chaque axe de l'ACM permet de faire le choix des axes à prendre en compte. Le premier axe conserve 13,8%, le deuxième 9,8% et le troisième 6,5%, tandis que les autres axes conservent une inertie globalement plus faible, et ne seront pas pris en compte dans la représentation graphique de l'ACM. En conséquence, les trois axes conservés permettent de cumuler 30% de l'inertie des variables actives. Il s'agira d'étudier chacun des axes et comment ils structurent l'espace social des pratiques vidéoludiques.

FIGURE 5 – Plan factoriel croisant les axes 1 et 2 de l’ACM et projetant les modalités des variables actives.



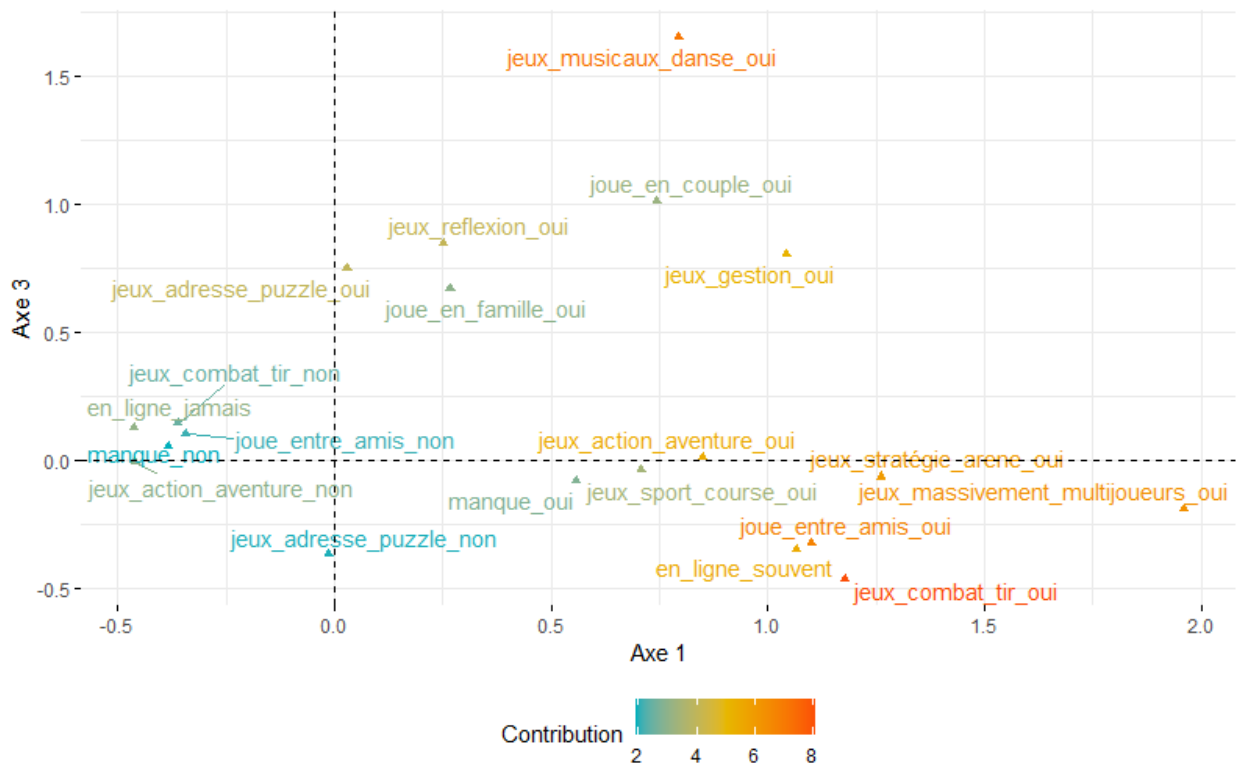
Enquête Pratiques Culturelles, Ministère de la Culture (DEPS), 2018
 Champ : Ensemble des personnes ayant déclaré, dans les 12 derniers mois, avoir joué aux jeux vidéo.
 Note de lecture : La variable `joue_seul.e_non`, qui indique le fait de ne pas jouer seul.e aux jeux vidéo, est particulièrement contributive de l'axe 2.

Le premier axe, qui conserve 13,8% de l’inertie totale des données, oppose (à droite) une pratique multijoueurs, de jeux de tirs, d’aventure, entre amis et en ligne, masculine, jeune et plutôt populaire (dans le sens des jeux les plus pratiqués par l’ensemble des joueur-euse-s), à (à gauche) une population plus solitaire dans sa pratique, féminine, et globalement plus âgée. Les variables les plus contributives à cet axe sont, pour la plupart, situées à la droite de l’ACM (voir en **Annexe** la table des contributions et la table des coordonnées). Ce qui semble être particulièrement déterminant dans le fait que des individus soient placés à droite ou à gauche de cet axe est la pratique en ligne (on observe une opposition sur cet axe entre le fait de jouer en ligne souvent ou jamais), le fait de jouer entre ami-es, la pratique et la

non-pratique de jeux de combat ou de tir, et de jeux de sport ou de course.

Le second axe, qui conserve 9,8% de l'inertie totale des données, est un axe d'intensité sociale de la pratique : il répertorie le double effet de la fréquence et de la sociabilité sur les pratiques vidéoludiques. En effet, la modalité la plus contributive est celle de ne pas jouer seul-e (qui contribue à 16% à l'axe 2). On observe également une forte opposition dans cet axe entre le fait de jouer tous les jours (associé sur cet axe au fait de jouer à des jeux de cartes, d'échecs et de société, de ressentir du manque si l'on ne pouvait pas jouer, et de jouer souvent en ligne) et de jouer rarement (plutôt associé avec le fait de ne pas jouer seul, quand les personnes du côté de cet axe jouent, c'est avec leur famille à des jeux musicaux, de danse ou des jeux de sport et de course).

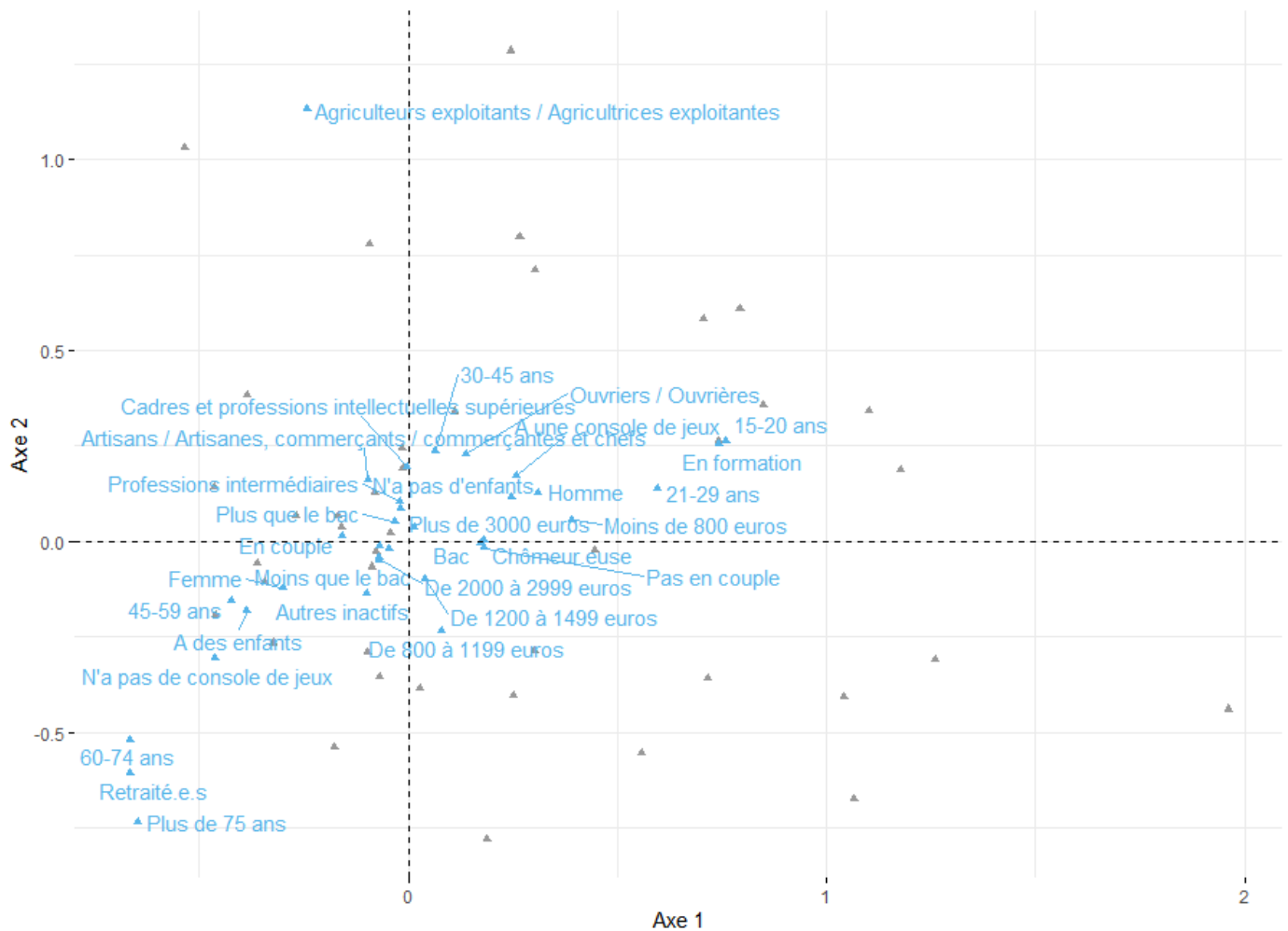
FIGURE 6 – Plan factoriel croisant les axes 1 et 3 de l'ACM et projetant les modalités des variables actives.



Enquête Pratiques Culturelles, Ministère de la Culture (DEPS), 2018
 Champ : Ensemble des personnes ayant déclaré, dans les 12 derniers mois, avoir joué aux jeux vidéo.
 Note de lecture : La variable jeux_combat_tir_oui, qui indique le fait de jouer à des jeux de combat et de tir, est particulièrement contributive de l'axe 1.

Enfin, le troisième axe, qui conserve 6,5% de l'inertie totale des données, oppose des sociabilités familiales et conjugales, axées autour de la pratique de jeux musicaux, de puzzle et de réflexion (ces variables de types de jeux vidéo sont d'ailleurs fortement contributives à la construction de cet axe), à des jeux de combat et de tir, de stratégie et d'arène, notamment joués en ligne. Ainsi, dans ce plan factoriel, se distinguent des pratiques vidéoludiques au sein du foyer, opposées, à des pratiques plus solitaires dans leur sociabilité matérielle, mais connectées en ligne, potentiellement à d'autre joueur-euse-s.

FIGURE 7 – Plan factoriel croisant les axes 1 et 2 de l'ACM et projetant les variables supplémentaires.



Enquête Pratiques Culturelles, Ministère de la Culture (DEPS), 2018
 Champ : Ensemble des personnes ayant déclaré, dans les 12 derniers mois, avoir joué aux jeux vidéo.

La projection des variables supplémentaires sur les deux premiers axes de cette ACM nous permet de compléter l'analyse de l'espace social des pratiques vidéoludiques. Le barycentre de la modalité "Homme" se trouve dans la partie droite et haute de l'axe factoriel, tandis que le barycentre de la modalité "Femme" se trouve à l'opposé. Les variables d'âges et de possession d'une console de jeux opposent également les classes d'âges jeunes (15 à 44 ans) ayant une console de jeux à droite et en haut du plan factoriel aux classes d'âges plus âgées (plus de 45 ans), n'ayant pas de console de jeux, à gauche et en bas du plan factoriel. Cela permet d'opposer, de manière assez caricaturale, une pratique plus féminine plutôt âgée à une pratique masculine plutôt jeune. Les autres variables supplémentaires permettent de compléter les profils attribuables aux différentes zones du plan factoriel. Par exemple, la projection des niveaux de revenus permet de distinguer les revenus très faibles et très élevés, associés dans l'espace social au côté haut droit, tandis que les revenus moyens sont plutôt situés sur le bas de l'axe 2, avec les petits revenus (de 800 à 1999 euros) situés à gauche de l'axe 1. La variable de la situation face à l'emploi oblige également certains constats, notamment celui que la catégorie des "En formation" et " Chômeur-euse" sont situées dans le même espace que des tranches d'âges jeunes et des pratiques du jeu vidéo masculines, permettant d'expliquer l'adhérence de cette catégorie à la pratique vidéoludique, en supposant qu'une partie conséquente des hommes jeunes seraient dans ces catégories puisqu'étudiants, en recherche d'emploi, ou en situation d'inactivité. A l'inverse, la catégorie des "Agriculteurs/Agricultrices" est située d'autant plus à l'écart à gauche, dans un espace caractérisé par un faible attachement et une faible fréquence de la pratique vidéoludique¹¹. La catégorie des "Retraité-e-s" est également située à part, fortement associée à des tranches d'âge de plus de 60 ans, dans un espace social marqué par une pratique de jeux de cartes, d'échec et de société, mais également une fréquence de pratique vidéoludique élevée. Les autres catégories des PCS sont globalement situées dans le même espace social, au milieu du plan factoriel, et ne permettent pas d'opérer des distinctions, tout comme les niveaux de diplôme. En outre, le fait de ne pas être en couple

11. Néanmoins, il est important de noter que la sous-population des agriculteur-trice-s qui jouent aux jeux vidéo a des effectifs très faibles (17% des agriculteur-trice-s seulement déclarent avoir joué aux jeux vidéo dans les 12 derniers mois, contre 44% de la population en moyenne), mais la spécificité de cette PCS rend complexe le regroupement avec un autre groupe.

et de ne pas avoir d'enfant sont situés à la droite de l'axe 1, tandis que le fait d'être en couple, d'avoir des enfants, et de ne pas avoir de console de jeux à la maison sont situés à la gauche de l'axe 1.

Néanmoins, ces observations de la projection des variables socio-démographiques dans l'espace social de la pratique vidéoludiques ne permettent pas d'avoir une analyse fine de la répartition des *significations distributionnelles* (au sens repris par Vincent Berry de la manière dont les publics sont répartis sur certaines pratiques en fonction de variables socio-démographiques).

2.2 Qui sont les joueur-euse-s de jeu vidéo ?

Il s'agit alors de déterminer des profils-types de joueur-euse-s de jeu vidéo, afin de pouvoir mieux comprendre les pratiques vidéoludiques ainsi que la manière dont les différentes manières de jouer se distinguent. Alors, à partir d'une analyse des correspondances multiples, nous opérons une classification ascendante hiérarchique (CAH) en conservant les six premières dimensions. Cela nous a permis de séparer six groupes au sein de la population des joueur-euse-s de jeu vidéo.

La première classe étudiée grâce à la CAH est une classe qui se caractérise par un rejet de types de jeux vidéo plutôt masculins : les jeux d'action et d'aventure, de sport et de course, de combat et de tir (plus de 90% des personnes de cette classe rejettent ces types de jeu vidéo). En termes de sociabilités, ce sont des personnes qui pratiquent très globalement uniquement seul-e-s, rejetant la pratique avec des ami-e-s ou de la famille, et jouant à des jeux de cartes, d'échecs et de société. De plus, une grande partie de cette classe ne joue jamais en ligne, et plus de la moitié n'ont pas de console de jeu à la maison. C'est une classe également distinctive de par sa fréquence : 60% des personnes qui jouent tous les jours aux jeux vidéo font partie de cette classe. Cette classe s'appelle donc les *solitaires*, à la fois pour rendre compte du type de jeux vidéo auxquels ces personnes s'adonnent (Solitaire, échecs, tarot, mots croisés...), de même que que la sociabilité solitaire qui y est liée.

La deuxième classe est caractérisée par des personnes qui jouent plutôt rarement aux jeux

vidéo, et d'autant peu en ligne. Ce sont des personnes peu attachées à la pratique vidéoludique (90% de la classe déclare que cela ne leur manquerait pas de ne pas jouer aux jeux vidéo s'ils ne pouvaient plus le faire), et qui, quand ils jouent, préfèrent jouer en famille ou en couple plutôt que seul-e-s : cette classe rassemble près de la moitié des joueur-euse-s qui jouent en famille et un tiers des joueur-euse-s qui jouent en couple. Ce groupe ne se démarque pas par une pratique de jeux très spécifique, bien que la moitié déclare jouer à des jeux de sport et de course, et un quart à des jeux musicaux et de danse. Ils rejettent un grand nombre d'autres jeux : les jeux des "solitaires", les jeux de stratégie et d'arène, les jeux de gestion, ou encore les jeux d'argent. Enfin, 3/4 des personnes de cette classe ont une console de jeu. Ainsi, cette classe pourrait être catégorisée comme celle des *familiaux*¹². En effet, leur caractéristique principale est leur pratique du jeu vidéo avec d'autres personnes de leur famille ou de leur relation conjugale.

La troisième classe est similaire à la deuxième en termes de fréquence : ses membres jouent rarement aux jeux vidéo, hors-ligne comme en ligne. : jeux entre amis, à un nombre important de types de jeux différents comme les jeux d'action et d'aventure, de sport et de course, musicaux et de danse, ou encore de réflexion. Ce groupe est également constitué à 33% d'étudiant-e-s en formation, alors que ce groupe ne représente que 14% des effectifs des joueur-euse-s de jeu vidéo. Ces personnes se caractérisent par une pratique occasionnelle mais diverse des jeux vidéo, ce sont donc des *écléctiques occasionnels*¹³.

La quatrième classe est une classe caractérisée par la pratique de trois types de jeux vidéo spécifiques : les jeux d'argent en ligne (95% de la classe), les jeux de cartes, échecs et société (deux tiers de la classe), et les jeux de sport et course (plus de 40% de la classe). C'est également une classe marquée par un fort attachement à la pratique (plus de la moitié considèrent que s'ils ne pouvaient plus jouer aux jeux vidéo, cela leur manquerait), et plus

12. Pierre-Jean Benghozi et Philippe Chantepie, dans *Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXIe siècle ?*, en 2017, évoquent le jeu vidéo comme pratique familiale, créant des "espaces renouvelés d'échanges et de relations en permettant à tous de jouer ensemble, de se comparer ou de partager l'expérience des mêmes jeux, à distance mais aussi dans le cadre familial". Dans ce cadre, les auteurs proposent l'idée d'un passage des « jeux de société », aux jeux qui se jouent « en société ».

13. Samuel Coavoux souligne d'ailleurs que les joueur-euse-s occasionnel.le.s sont une catégorie largement sous-étudiée dans les *game studies* (COAVOUX 2017)

de la moitié de la classe déclare une pratique en ligne régulière. Ainsi, cette classe peut être qualifiée comme les *parieurs* : en effet la modalité “jeux d’argent en ligne” est la plus répandue dans ce groupe, et on peut y associer un ensemble de pratiques de ce groupe : la pratique des jeux de cartes, d’échec et de société peut faire l’objet de paris (poker, tarot), tout comme celle de jeux de sport et de course (tiercé, paris sportifs). Enfin, l’attachement fort de cette classe à la pratique vidéoludique s’explique également par l’addiction promue par les jeux d’argent en ligne¹⁴.

La cinquième classe est une classe qui joue souvent (pour la moitié, 1 à 2 jours par semaine), à des jeux de combat et de tir, d’action et d’aventure, de sport et de course. En termes de sociabilités, ce sont avec leurs amis que cette classe joue. C’est une classe plutôt jeune (40% ont moins de 30 ans), et plus des 3/4 n’ont pas d’enfants. La cinquième classe, caractérisée par une pratique assez fréquente, diverse, entre amis, représente la catégorie souvent décrite comme *casual gamers* : ce sont des personnes qui ont une pratique vidéoludique liée à leur entourage et à leur socialisation adolescente, mais qui n’ont pas une pratique très intense ni un attachement particulier au fait de jouer aux jeux vidéo.

La sixième et dernière classe représente les *gamers* : hommes globalement jeunes, sans enfants, ils sont plus de 85% à avoir une console de jeux chez eux (contre 64% des joueur-euse-s). Leurs pratiques vidéoludiques se caractérisent par le jeu en ligne, avec des amis, à toute sorte de jeu, mais tout particulièrement aux jeux massivement multijoueurs, aux jeux de stratégie et d’arène, et aux jeux de combat et de tir. Ils témoignent d’un fort attachement à la pratique (plus de 85% considèrent que s’ils ne pouvaient plus jouer aux jeux vidéo, cela leur manquerait¹⁵). En effet, 80% des personnes jouant à des jeux massivement

14. On notera cependant, outre la catégorie des jeux d’argent en ligne, l’existence de jeux gratuits (*free-to-play*) incluant des pubs ou des achats pour évoluer plus rapidement dans le jeu. En effet, en termes de politiques publiques, les achats intégrés aux jeux vidéo *free-to-play* questionnent quant à leur dimension addictive. On peut par exemple prendre l’exemple des loot boxes, coffres virtuels contenant des cadeaux permettant aux joueur-euse-s de personnaliser leur avatar, améliorer leurs caractéristiques, ou obtenir des avantages face à leurs adversaires. . . Ces objets virtuels, achetés avec de l’argent réel, et opaques quant à ce que le joueur peut réellement obtenir par la suite, s’apparentent à des jeux d’argent en ligne, et ont d’ailleurs été qualifiés comme tels en Belgique (COAVOUX 2019)

15. Les travaux menés sur les pratiques vidéoludiques à l’enfance et l’adolescence ont montré un attachement et une pratique plus intensive parmi les garçons, caractéristique typique de cette classe (OCTOBRE et al. 2010).

multijoueurs (comme *World of Warcraft* ou *Dofus*) font partie de la classe des *gamers*, et la pratique de ce type de jeu vidéo demande une implication intense (BENGHOZI et CHANTEPIE 2017) : participation à des guildes, maintien de son niveau, complétion de quêtes... Les personnes appartenant à cette classe jouent également deux fois plus en couple que les autres joueur-euse-s.

Par conséquent, l'analyse de la structuration des pratiques vidéoludiques des Français-e-s permet de faire certaines observations. En effet, on a observé l'opposition dans l'espace vidéoludique de pratiques masculines et jeunes à des pratiques féminines et âgées. En outre, l'état des lieux de la composition de chacune des classes issues d'une CAH permet de distinguer une multiplicité de pratiques vidéoludiques. De fait, certaines classes se distinguent de par le type de jeux vidéo joués, la sociabilité, ou encore la fréquence vidéoludique.

3 Profils-types de la pratique vidéoludique : des différences d'appartenances

Alors, il s'agit d'étudier les pratiques vidéoludiques féminines et l'appropriation genrée du jeu vidéo à l'aide de modèles de régression logistique permettant de déterminer les probabilités d'appartenir à chacune des six classes introduites par la CAH¹⁶. L'utilité de l'articulation de ces deux méthodes est que l'analyse factorielle ayant permis de décrire la manière dont les pratiques vidéoludiques s'articulent, il s'agit, à partir des régressions logistiques, de démêler leurs effets respectifs (BUGEJA-BLOCH et COUTO 2021). Les modèles logit étant affectés par un problème d'hétérogénéité inobservée (MOOD 2009), affectant la comparaison des coefficients, il est nécessaire d'également présenter les résultats de ces régressions logistiques sous la forme de modèles de probabilités linéaires¹⁷. Les résultats ne seront commentés que s'ils sont significatifs pour les deux modèles, en reprenant la méthode utilisée par Samuel Coavoux et David Gerber dans leur analyse des pratiques ludiques et vidéoludiques (COAVOUX et GERBER 2016).

On peut distinguer, pour toutes les classes, des probabilités d'appartenances qui diffèrent selon des logiques sexuées (voir en **Annexe** les tableaux de régression pour chaque classe), en ayant contrôlé par l'âge, le niveau de diplôme, le niveau de revenu, la PCS et la situation face à l'emploi. En effet, l'ensemble de ces variables socio-démographiques semblaient être distinctives dans le fait de jouer (ou non) aux jeux vidéo. Ainsi, toutes variables du modèle tenues pour égales par ailleurs, le logit de la probabilité d'appartenir à la classe des *solitaires* est supérieur de 1.41 pour les femmes par rapport aux hommes, alors qu'il baisse fortement dans la classe des *parieurs* (-0.886) et la classe des *gamers* (-1.457). Les autres classes sont peu distinctives en termes de probabilités d'appartenance, on peut cependant remarquer que les probabilités d'appartenir aux classes des *ecclésiastiques occasionnels*¹⁸ et des *familiaux* sont

16. Cette régression n'est pas pondérée, car appliquée à une CAH.

17. Le modèle de probabilités linéaires est un modèle de régressions linéaires, par la méthode des moindres carrés observés, appliqué à la variable dichotomique de chaque classe (0 signifiant ne pas faire partie de la classe, et 1 en faire partie)

18. La p-value de la modalité "Femme" pour la classe des *ecclésiastiques occasionnels* est trop élevée pour que les résultats soient significatifs, puisqu'elle dépasse le seuil de 0,05. La p-value de la modalité "Femme" dans

légèrement plus élevées pour les femmes que pour les hommes, tandis qu’elles sont légèrement plus faibles dans le cas de la classe des *casual gamers*.

TABLE 6 – Tri à plat des classes issues de la CAH

	Effectif	Pourcentage chez les joueur-euse-s
<i>Solitaires</i>	1548	43.2%
<i>Familiaux</i>	608	17.0%
<i>Ecclésiastiques occasionnels</i>	233	6.5%
<i>Parieurs</i>	538	15.0%
<i>Casual gamers</i>	165	4.6%
<i>Gamers</i>	495	13.8%

Enquête *Pratiques Culturelles*, Ministère de la Culture (DEPS), 2018.

Champ : Ensemble des personnes ayant déclaré, dans les 12 derniers mois, avoir joué aux jeux vidéo

Note de lecture : La classe des *solitaires* rassemble 1548 personnes, c’est-à-dire 43,2% des joueur-euse-s de jeu vidéo.

Alors, on observe qu’une classe importante se démarque : les *solitaires*, qui rassemblent 43,2% de l’effectif des joueur-euse-s. Les autres classes sont plus faibles : les *familiaux*, les *parieurs* et les *gamers* rassemblent environ 15% des joueur-euse-s chacune. Enfin, les *casual gamers* et *ecclésiastiques occasionnels* rassemblent environ 5% des joueur-euse-s chacune. Grâce aux variables socio-démographiques introduites dans le modèle de régression logistique dichotomique appliqué à la classe des *solitaires*, on observe que les tranches d’âge les plus élevées ont de meilleures probabilités de faire partie des *solitaires* que les jeunes (avec la modalité 30-44 ans en référence, le logit de la probabilité des moins de 30 ans d’appartenir à la classe des solitaires est négatif tandis qu’il est positif pour les plus de 45 ans). En outre, les retraité-e-s sont la seule catégorie des PCS et situation face à l’emploi positivement associée à les autres classes est toujours supérieure à ce seuil, ainsi les probabilités sont pertinentes à étudier.

la classe des *solitaires*, tandis que les étudiant-e-s y sont très négativement associés. On peut par ailleurs noter que le modèle de probabilité linéaire sur la classe des *solitaires* est de bonne qualité, puisqu'il explique 29,2% de la variance observée.

L'autre moitié des joueur-euse-s sont réparti-e-s dans les cinq autres classes, où l'on peut également observer des distinctions. Les classes des *gamers* et des *parieurs*, dans lesquelles les femmes ont moins de probabilités de se trouver par rapport aux hommes, sont des classes qui se distinguent également par l'âge (ces classes sont associées à des tranches d'âge plutôt jeunes), ou le statut d'activité : la probabilité pour un-e étudiant-e en formation de faire partie de la classe des *parieurs* est inférieure à celle des professions intermédiaires, en revanche elle est supérieure parmi la classe des *gamers*. On observe alors deux classes de pratiques vidéoludiques liées aux hommes : une classe jeune, plutôt associée aux professions intermédiaires, jouant à des jeux d'argent, de sport, et de cartes, très attachée à la pratique du jeu (fort sentiment de manque) ; et une classe jeune, jouant très fréquemment à de multiples jeux mais principalement à des jeux multijoueurs en ligne.

On remarque également, que, parmi l'ensemble des personnes qui jouent aux jeux vidéo, seulement 13,5% sont dans la classe des *gamers*, tandis que 43,2% font partie de la classe des *solitaires*, majoritairement féminine, et rejetant les types de jeux traditionnellement associés aux *gamers*, c'est-à-dire les jeux multijoueurs en ligne, d'action, d'aventure, de combat ou de course. Néanmoins, près d'un quart des personnes de la catégorie des *gamers* et plus d'un tiers des personnes de la catégorie des *casual gamers* sont des femmes, montrant que les pratiques intensives des jeux vidéo ne sont pas exclusivement masculines.

Sur la pratique vidéoludique en ligne

Aujourd’hui, les modalités de sociabilités numériques sont aujourd’hui grandement impactées par la transition vers le partage du jeu vidéo avec le développement des outils de jeu vidéo en ligne (DRISCOLL 2015), via par exemple les consoles connectées par Internet (PlayStation, Xbox, Nintendo Switch...). Certains jeux ne peuvent être joués qu’en ligne, d’autres uniquement hors ligne, et enfin, certains jeux hybrides peuvent être investis à la fois en ligne et hors ligne (*ibid.*). De manière plus générale, les possibilités du jeu vidéo en ligne ont permis le développement massif du jeu vidéo sous sa forme collective, permettant à un nombre important de joueur-euse-s de se coordonner, à distance, parfois hors de leur domicile. Cependant, l’intérêt de l’étude de la pratique du jeu vidéo en ligne, notamment au prisme de la pratique avec d’autres joueur-euse-s connectés, permet de dévoiler des différences, y compris genrées.

TABLE 7 – Tableau croisé de la fréquence du jeu vidéo en ligne et du sexe

Fréquence du jeu vidéo en ligne	Oui, de					p- valeur
	Oui, souvent, N = 884	temps en temps, N = 459	Oui, ra- rement, N = 309	Non, jamais, N = 2,301	Total, N = 3,953	
Sexe du répondant						<0.001
Homme	663 (31%)	290 (14%)	152 (7.1%)	1,031 (48%)	2,137 (100%)	
Femme	221 (12%)	168 (9.3%)	156 (8.6%)	1,270 (70%)	1,815 (100%)	

Source : Enquête *Pratiques Culturelles*, Ministère de la Culture (DEPS), 2018.

Champ : Ensemble des personnes ayant déclaré, dans les 12 derniers mois, avoir joué aux jeux vidéo.

Note de lecture : 31% des joueurs hommes jouent souvent aux jeux vidéo en ligne.

Ainsi, au sujet des jeux vidéo en ligne, les différences hommes/femmes sont particulièrement marquées : plus de la moitié des hommes déclarent jouer aux jeux vidéo en ligne, alors que seulement un tiers des femmes témoignent de la même pratique. Ces différences se remarquent également par leur fréquence : près d'un homme sur 3 déclare jouer souvent aux jeux vidéo en ligne, contre une femme sur 8. Cet écart de pratique vidéoludique peut s'expliquer par une différence de types de jeux vidéo pratiqués couplée à une socialisation ludique différenciée. En effet, dans un premier temps, les jeux vidéo pratiqués majoritairement par les hommes, comme par exemple les jeux massivement multijoueurs, se pratiquent principalement en ligne. En outre, on observe une différenciation dans la socialisation ludique, les jouets adressés aux garçons misant sur l'activité et l'extérieur, face à des jeux pour filles axés sur la passivité et l'intérieur (ZEGAÏ 2010). Les jeux des garçons étant alors axés sur la coopération, l'activité et les autres, il semblerait que l'écart observé de la pratique vidéoludique en ligne, qui permet la pratique avec d'autres joueur-euse-s soit également issue de cette socialisation différenciée. Afin de confirmer cette hypothèse, il s'agit d'étudier la sociabilité de la pratique du jeu vidéo en ligne. L'enquête *Pratiques culturelles* le permet, grâce à l'étude de la pratique du jeu vidéo en ligne contre d'autres joueur-euse-s.

TABLE 8 – Tableau croisé de la pratique du jeu vidéo en ligne contre d'autres joueur-euse-s et du sexe

Pratique du jeu vidéo en ligne contre d'autres joueur-euse-s	Oui, N =	Non, N =	Total, N =	p- valeur
Sexe du répondant				<0.001
Homme	1,072 (50%)	1,060 (50%)	2,132 (100%)	
Femme	400 (22%)	1,416 (78%)	1,816 (100%)	

Enquête *Pratiques Culturelles*, Ministère de la Culture (DEPS), 2018. Données pondérées

Champ : Ensemble des personnes ayant déclaré, dans les 12 derniers mois, avoir joué aux jeux vidéo

Note de lecture : 50% des joueurs hommes jouent en ligne contre d'autres joueur-euse-s.

La sociabilité des jeux vidéos en ligne est donc également particulièrement intéressante dans le cadre d'une analyse genrée du jeu vidéo, puisqu'à la question "Au cours des 12 derniers mois, avez-vous joué à des jeux contre ou avec d'autres joueurs connectés en ligne?", la moitié des hommes et le quart des femmes répondent positivement. De ce fait, la pratique du jeu vidéo contre d'autres joueurs connectés en ligne semble être plutôt masculine. Cela rejoint les conclusions de Dominique Pasquier sur les sociabilités adolescentes masculines, plus fortement investies par le "faire ensemble" (PASQUIER 2014).

Il est également intéressant d'étudier les classes qui ne se distinguent très légèrement par le sexe (ce sont par ailleurs les classes dont le modèle de probabilités linéaires explique le moins la variance), c'est-à-dire les *familiaux*, les *casual gamers*, et les *ecclésiastiques occasionnels*. Les *familiaux* semblent marqués par une forte association avec la PCS des agriculteur-trice-s exploitant-e-s, en effet, le logit de la probabilité d'appartenir à cette classe est supérieur de 1.877 (avec la catégorie *Professions intermédiaires* en référence). La tranche d'âge moyenne (30-44 ans) est positivement liée à la classe des *familiaux*, sûrement en raison de la sociabilité familiale et conjugale qui caractérise particulièrement cette classe. Les *casual gamers* sont une classe très peu distinctive au niveau des variables socio-démographiques. Enfin, plus une personne est âgée, plus la probabilité qu'elle fasse partie des *ecclésiastiques occasionnels* est faible. L'étude de ces classes permet d'observer que, si l'âge est un élément distinctif entre joueur-euse-s et non-joueur-euse-s de jeu vidéo, il l'est également au sein même de la pratique vidéoludique.

Alors, on observe des distinctions entre les différents profils-types qui impliquent plusieurs constats : les pratiques du jeu vidéo sont hétérogènes, et les classes issues de la CAH permettent d'observer une double distinction liée à l'âge et au sexe, tout d'abord de

sociabilité des pratiques (pratiques solitaires plutôt liées à des tranches d'âge élevées (plus de 45 ans et relativement féminines) ; pratiques en famille plutôt liées à des tranches d'âge moyennes (30-45 ans et répartie de manière égale entre hommes et femmes) et pratiques entre ami-e-s plutôt liées à des tranches d'âges jeunes (moins de 30 ans, et plutôt masculines). Cela permet de distinguer des espaces des pratiques vidéoludiques :

- Les personnes ayant une pratique intensive du jeu vidéo, avec d'un côté des personnes ayant des pratiques intensives personnelles (les *solitaires*, une classe positivement associée à la modalité "Femme"), principalement des jeux de cartes, d'échec et de société, et de l'autre des personnes ayant des pratiques intensives en ligne (les *gamers*), parfois entre amis ou en couple, de jeux massivement multijoueurs, de stratégie et d'arène ou encore de combat ou de tir (ce sont des classes auxquelles la probabilité d'appartenir est plus élevée pour les hommes que pour les femmes). On peut également observer une catégorie de *parieurs* (plutôt masculine et jeune), qui sont caractérisés par un fort attachement à la pratique des jeux d'argent en ligne.
- Les personnes ayant une pratique moyenne du jeu vidéo (les *casual gamers*), souvent des hommes de moins de 45 ans ayant probablement antérieurement eu une socialisation à la pratique du jeu vidéo mais pratiquant plus occasionnellement, avec des amis, à des jeux de combat et de tir, d'action et d'aventure.
- Les personnes ayant une pratique occasionnelle du jeu vidéo : une première classe (les *familiaux*) marquée par une sociabilité particulière, en famille ou avec des amis, et d'ailleurs liée aux tranches d'âge moyennes (30-44 ans) ; et une seconde classe (les *éclectiques occasionnels*), plus jeune, définie par un éclectisme relatif dans les types de jeux vidéo joués, même si l'on observe un rejet des types de jeux vidéo "hégémoniques" (au sens des types préférés des personnes ayant des pratiques intensives), au profit de types de jeux permettant la pratique en groupe : jeux musicaux, jeux de sport ou d'aventure... Néanmoins, ces pratiques restent "neutres" (au sens de non-genrées).

Conclusion

En veillant à ne pas rentrer dans des logiques déterministes du genre, puisque les pratiques féminines et masculines du jeu vidéo ne sont ni statiques, ni unitaires, mais prennent sens à travers des interactions genrées (BRYCE et RUTTER 2002) qui peuvent être difficiles à saisir de manière statistique, on peut cependant observer des différences genrées dans les pratiques vidéoludiques.

Tout d'abord, on observe un écart de pratique entre hommes et femmes, la proportion d'homme joueurs étant supérieure à celle des femmes joueuses. Néanmoins, en étudiant la pratique vidéoludique au prisme de l'âge, on observe un rétrécissement de cet écart genré en faveur des femmes dans les tranches d'âge plus élevées.

De plus, l'éclectisme vidéoludique semble être une pratique plutôt masculine. Ce constat est issu d'un double étau du nombre conséquent de jeux vidéo liés à des centres d'intérêt traditionnellement masculins et de la nécessité d'une maîtrise technique vidéoludique avancée afin de diversifier sa pratique vidéoludique. Cependant, suite à l'étude des joueur-euse-s fréquent-e-s, il n'a pas été possible de constater un écart genré marqué dans la fréquence du jeu vidéo. En outre, paradoxalement, nous avons remarqué une faible pratique féminine des jeux perçus comme féminins, comme par exemple les jeux musicaux et de danse. A l'inverse, les jeux avec le plus grand écart en faveur des femmes sont les jeux de cartes et de puzzle, qui sont par ailleurs des types particulièrement populaires (plus d'un tiers des joueur-euse-s y ont joué dans les 12 derniers mois). En outre, la pratique vidéoludique en ligne, et d'autant plus contre d'autres joueur-euse-s connecté-e-s, semble être plus fortement investie par une sociabilité masculine.

L'analyse de l'espace social vidéoludique nous informe également particulièrement sur la répartition des pratiques : les pratiques féminines sont plutôt associées à des tranches d'âges élevées, et au fait de ne pas avoir de console de jeux, quand les pratiques masculines sont plutôt jeunes, et associées au fait d'avoir une console de jeux.

Enfin, les profils-types issus de la CAH ont permis de décrire de manière plus précise

comment les pratiques vidéoludiques s’articulent, et de confirmer la réflexion émise dans l’ouvrage *La fin du game*, coordonné par Vincent Berry, que “les jeux vidéo sont parfois confondus avec la passion des publics dits gamers, faisant alors manquer le fait qu’ils s’intègrent aujourd’hui dans la vie de la plupart — et de la majorité — des Françaises et des Français” (BERRY et al. 2022). En effet, les *gamers* et les *casual gamers* représentent moins de 20% du public vidéoludique. Cependant, les femmes investissent ces pratiques vidéoludiques intenses et en ligne, représentant un quart des personnes de la catégorie des *gamers* et plus d’un tiers des personnes de la catégorie des *casual gamers*. Alors, la classe des *solitaires*, qui rassemble plus de 40% de l’effectif des joueur-euse-s, et à laquelle il est plus probable d’appartenir pour les femmes que pour les hommes, permet de confirmer un type de pratique vidéoludique plus féminine. De ce fait, les femmes *solitaires* représentant près de 30% de l’effectif total des joueur-euse-s de jeu vidéo, il est nécessaire de mettre en avant, dans l’étude des pratiques hégémoniques du jeu vidéo, la pratique seul-e, basée sur la pratique de jeux de cartes, d’échecs et de société, et sur le rejet de jeux traditionnellement masculins : jeux d’action, de sport, de combat, de stratégie ou d’argent. De ce fait, ce mémoire a également permis de mettre en lumière une pratique des jeux vidéo âgée, féminine, parfois intense, et néanmoins particulièrement développée chez les Français-e-s.

Il manque cependant deux variables cruciales qui permettraient de confirmer les observations menées à partir des régressions et d’affiner les connaissances des distinctions genrées des pratiques vidéoludiques : une variable de fréquence horaire, par exemple sur une semaine ou une journée, qui permettrait d’étudier l’intensité des pratiques plus finement ; et une variable qui détaillerait la plateforme de jeu (console de jeux, téléphone portable, écran de TV, tablette ou ordinateur). En effet, pouvoir croiser les types de jeux joués aux plateformes de jeu permettrait d’affiner l’analyse des profils de l’espace social vidéoludique et la combinaison de leurs pratiques

Bibliographie

- BENGHOZI, Pierre-Jean et Philippe CHANTEPIE (2017). “Chapitre IV. Pratiques, consommation et usages”. In : *Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXIe siècle ?* Questions de culture. Paris : Ministère de la Culture - DEPS, p. 153-191. ISBN : 978-2-11-151519-2. URL : <https://www.cairn.info/jeux-video-l-industrie-culturelle-du-xxi-e-siecle--9782111515192-p-153.htm>.
- BERGÉ, Armelle et Fabien GRANJON (2007). “Éclectisme culturel et sociabilités. La dimension collective du mélange des genres chez trois jeunes usagers des écrans (enquête)”. In : *Terrains & travaux* 12.1, p. 195-215. DOI : 10.3917/tt.012.0195. URL : <https://www.cairn.info/revue-terrains-et-travaux-2007-1-page-195.htm>.
- BERRY, Vincent (nov. 2009). “Les cadres de l'expérience virtuelle : jouer, vivre et apprendre dans un monde virtuel.” Theses. Université paris 13. URL : <https://hal.science/tel-03012774>.
- BERRY, Vincent et al. (19 jan. 2022). *La fin du Game ? : Les jeux vidéo au quotidien*. Hors Collection. Tours : Presses universitaires François-Rabelais. 228 p. ISBN : 978-2-86906-870-4. URL : <http://books.openedition.org/pufr/20077> (visité le 28/10/2022).
- BRYCE, Jo et Jason RUTTER (jan. 2002). “Killing Like a Girl : Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility.” In.
- BUGEJA-BLOCH, Fanny et Marie-Paule COUTO (2021). *Les méthodes quantitatives*. T. 2e éd. Que sais-je ? Paris cedex 14 : Presses Universitaires de France. 128 p. ISBN : 978-2-7154-0829-6. URL : <https://www.cairn.info/les-methodes-quantitatives--9782715408296.htm>.
- CASTRONOVA, Edward (mai 2004). “The Price of Bodies : A Hedonic Pricing Model of Avatar Attributes in a Synthetic World”. In : *Kyklos* 57, p. 173-196. DOI : 10.1111/j.0023-5962.2004.00249.x.
- COAVOUX, Samuel (2017). “L'espace social des pratiques de World of Warcraft”. In : TER MINASSIAN, Hovig et Samuel RUFAT. *Les jeux vidéo comme objet de recherche*. Questions Théoriques,

- COAVOUX, Samuel (12 nov. 2019). “Les jeux vidéo, sociologie d’un loisir de masse”. In : *La Vie des idées*. URL : <https://laviedesidees.fr/Les-jeux-video-sociologie-d-un-loisir-de-masse.html> (visité le 13/03/2023).
- COAVOUX, Samuel et David GERBER (2016). “Les pratiques ludiques des adultes entre affinités électives et sociabilités familiales”. In : *Sociologie* 7.2, p. 133. ISSN : 2108-8845, 2108-6915. DOI : 10.3917/socio.072.0133. URL : <http://www.cairn.info/revue-sociologie-2016-2-page-133.htm> (visité le 28/10/2022).
- DEPS (2023). *Pratiques culturelles 2018 : Jeux vidéo*. URL : <https://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Etudes-et-statistiques/L-enquete-pratiques-culturelles/L-enquete-2018/Generations-tous-les-resultats-de-l-enquete-2018/Pratiques-culturelles-2018-Jeux-video> (visité le 24/04/2023).
- DRISCOLL, Catherine (2015). “Gamer Girls”. In : LIGNON, Fanny. *Genre et jeux vidéo*. Le temps du genre. Toulouse : Presses universitaires du Midi. ISBN : 978-2-8107-0363-0.
- DUMAZEDIER, Joffre (1972). *Vers une civilisation de loisir ?* Seuil. Points. Paris. 309 p.
- HADDON, Leslie (mars 1988). “Electronic and Computer Games : The History of an Interactive Medium”. In : *Screen* 29.2, p. 52-73. ISSN : 0036-9543. DOI : 10.1093/screen/29.2.52. eprint : <https://academic.oup.com/screen/article-pdf/29/2/52/4587944/29-2-52.pdf>. URL : <https://doi.org/10.1093/screen/29.2.52>.
- KENDALL, Lori (juin 2002). *Hanging Out in the Virtual Pub : Masculinities and Relationships Online*. University of California Press. ISBN : 978-0-520-23036-1. DOI : 10.1525/california/9780520230361.001.0001. URL : <https://doi.org/10.1525/california/9780520230361.001.0001>.
- KLINE, S., N. DYER-WITHEFORD et G. DE PEUTER (2003). *Digital Play : The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. CEL - Canadian Publishers Collection. McGill-Queen’s University Press. ISBN : 978-0-7735-2591-7. URL : <https://books.google.fr/books?id=gw5V10iLEsUC>.
- LIGNON, Fanny (2013). “Des jeux vidéo et des adolescents. A quoi jouent les jeunes filles et garçons des collèges et lycées ?” In : *Le Temps des médias* 21.2, p. 143-160. ISSN : 9782365838597. DOI : 10.3917/tm.021.0143. URL : <https://www.cairn.info/revue-le-temps-des-medias-2013-2-page-143.htm>.

- LOMBARDO, Philippe et Loup WOLFF (2020). “Cinquante ans de pratiques culturelles en France”. In : *Culture études* 2.2, p. 1-92. DOI : 10.3917/cule.202.0001. URL : <https://www.cairn.info/revue-culture-etudes-2020-2-page-1.htm>.
- MOOD, Carina (mars 2009). “Logistic Regression : Why We Cannot Do What We Think We Can Do, and What We Can Do About It”. In : *European Sociological Review* 26.1, p. 67-82. ISSN : 0266-7215. DOI : 10.1093/esr/jcp006. URL : <https://doi.org/10.1093/esr/jcp006>.
- MOZZICONACCI, Vanina (2015). “Jouer et dégenrer”. In : LIGNON, Fanny. *Genre et jeux vidéo. Le temps du genre*. Toulouse : Presses universitaires du Midi. ISBN : 978-2-8107-0363-0.
- OCTOBRE, Sylvie et al. (2010). *L'enfance des loisirs. Trajectoires communes et parcours individuels de la fin de l'enfance à la grande adolescence*. Questions de culture. Paris : Ministère de la Culture - DEPS. 432 p. ISBN : 978-2-11-097545-4. URL : <https://www.cairn.info/l-enfance-des-loisirs--9782110975454.htm>.
- PASQUIER, Dominique (2014). “Loisirs et sociabilité : l'incontournable question du genre”. In : THÉVENIN, Olivier et Pascale MARCOTTE. *Sociabilités et transmissions dans les expériences de loisir*. Logiques Sociales. Paris : L'Harmattan, p. 157-166.
- SCHOTT, Gareth R. et Kirsty R. HORRELL (2000). “Girl Gamers and their Relationship with the Gaming Culture”. In : *Convergence* 6.4, p. 36-53. DOI : 10.1177/135485650000600404. eprint : <https://doi.org/10.1177/135485650000600404>. URL : <https://doi.org/10.1177/135485650000600404>.
- SOLER-BENONIE, Jessica (jan. 2019). “”De Age of Empires à League of Legends : trajectoires et socialisations vidéoludiques des “ gameuses ” de 4 à 20 ans””. In : *Jeux vidéo et adolescence 2019*. URL : <https://hal.science/hal-03117002>.
- VAN DAMME, Stéphane (2004). “Comprendre les Cultural Studies : une approche d'histoire des savoirs”. In : *Revue d'histoire moderne & contemporaine* 51-4bis.5, p. 48-58. ISSN : 2-7011-3738-1. DOI : 10.3917/rhmc.515.0048. URL : <https://www.cairn.info/revue-d-histoire-moderne-et-contemporaine-2004-5-page-48.htm>.
- WOO, Benjamin (2018). *Getting a life : the social worlds of Geek culture*. Montreal ; Kingston ; London ; Chicago : McGill-Queen's University Press. 268 p. ISBN : 978-0-7735-5284-5.

ZEGAÏ, Mona (2010). “La mise en scène de la différence des sexes dans les jouets et leurs espaces de commercialisation”. In : *Cahiers du Genre* 49.2, p. 35-54. ISSN : 9782296137646. DOI : 10.3917/cdge.049.0035. URL : <https://www.cairn.info/revue-cahiers-du-genre-2010-2-page-35.htm>.

Annexe

Table des contributions des variables aux axes

TABLE 9 – Table des contributions des variables aux axes

	Axe 1	Axe 2	Axe 3
jeux_cartes_echecs_societe_non	0.24	3.14	2.20
jeux_cartes_echecs_societe_oui	0.38	4.98	3.49
jeux_argent_non	0.05	0.02	0.05
jeux_argent_oui	0.92	0.32	0.91
jeux_reflexion_non	0.15	0.55	3.69
jeux_reflexion_oui	0.48	1.74	11.63
jeux_action_aventure_non	4.34	1.07	0.00
jeux_action_aventure_oui	8.00	1.97	0.00
jeux_adresse_puzzle_non	0.00	1.08	6.15
jeux_adresse_puzzle_oui	0.01	2.18	12.47
jeux_combat_tir_non	3.15	0.11	1.05
jeux_combat_tir_oui	10.26	0.36	3.42
jeux_sport_course_non	2.26	2.16	0.01
jeux_sport_course_oui	4.95	4.72	0.03
jeux_musicaux_danse_non	0.21	0.18	1.98
jeux_musicaux_danse_oui	1.96	1.62	18.06
jeux_gestion_non	0.77	0.16	0.97
jeux_gestion_oui	4.75	1.02	6.02
jeux_stratégie_arene_non	1.86	0.16	0.01
jeux_stratégie_arene_oui	8.77	0.74	0.05
jeux_massivement_multijoueurs_non	0.75	0.05	0.02
jeux_massivement_multijoueurs_oui	9.15	0.65	0.18
Tous_les_jours	0.42	10.11	0.21

TABLE 9 – Table des contributions des variables aux axes (*continued*)

	Axe 1	Axe 2	Axe 3
3_4_jours_semaine	0.37	0.46	0.59
1_2_jours_semaine	0.00	0.50	0.97
1_3_jours_mois	0.04	3.50	1.42
Rarement	1.59	8.32	0.00
joue_entre_amis_non	2.84	0.38	0.52
joue_entre_amis_oui	9.09	1.23	1.68
joue_en_famille_non	0.22	2.74	2.92
joue_en_famille_oui	0.60	7.52	8.03
joue_en_couple_non	0.17	0.03	0.68
joue_en_couple_oui	1.64	0.29	6.51
joue_seul.e_non	0.41	15.85	0.25
joue_seul.e_oui	0.11	4.38	0.07
manque_non	2.76	3.83	0.12
manque_oui	4.00	5.56	0.17
en_ligne_jamais	4.18	0.56	0.66
en_ligne_parfois	0.67	0.00	0.62
en_ligne_rarement	0.21	1.63	0.54
en_ligne_souvent	7.29	4.13	1.65

Source : Enquête *Pratiques Culturelles*, Ministère de la Culture (DEPS), 2018. Champ : Ensemble des personnes ayant déclaré, dans les 12 derniers mois, avoir joué aux jeux vidéo

Note de lecture : La modalité jeux_action_aventure_oui, qui signifie le fait de jouer à des jeux d'action et d'aventure, contribue à 8% à l'axe 1 de l'analyse des correspondances multiples

Table des coordonnées des variables

TABLE 10 – Table des coordonnées des variables aux axes

	Axe 1	Axe 2	Axe 3
jeux_cartes_echecs_societe_non	0.11	0.34	-0.23
jeux_cartes_echecs_societe_oui	-0.18	-0.54	0.37
jeux_argent_non	-0.04	0.02	-0.03
jeux_argent_oui	0.72	-0.36	0.49
jeux_reflexion_non	-0.08	0.13	-0.27
jeux_reflexion_oui	0.25	-0.40	0.85
jeux_action_aventure_non	-0.46	-0.19	-0.01
jeux_action_aventure_oui	0.85	0.36	0.01
jeux_adresse_puzzle_non	-0.01	0.19	-0.37
jeux_adresse_puzzle_oui	0.03	-0.39	0.75
jeux_combat_tir_non	-0.36	-0.06	0.14
jeux_combat_tir_oui	1.18	0.19	-0.47
jeux_sport_course_non	-0.32	-0.27	0.02
jeux_sport_course_oui	0.71	0.58	-0.04
jeux_musicaux_danse_non	-0.09	-0.07	-0.18
jeux_musicaux_danse_oui	0.79	0.61	1.65
jeux_gestion_non	-0.17	0.07	-0.13
jeux_gestion_oui	1.04	-0.41	0.80
jeux_stratégie_arene_non	-0.27	0.07	0.01
jeux_stratégie_arene_oui	1.26	-0.31	-0.07
jeux_massivement_multijoueurs_non	-0.16	0.04	0.02
jeux_massivement_multijoueurs_oui	1.96	-0.44	-0.19
Tous_les_jours	0.19	-0.78	0.09
3_4_jours_semaine	0.30	-0.29	-0.26
1_2_jours_semaine	-0.01	0.24	-0.28
1_3_jours_mois	-0.09	0.78	0.40

TABLE 10 – Table des coordonnées des variables aux axes (*continued*)

	Axe 1	Axe 2	Axe 3
Rarement	-0.53	1.03	0.00
joue_entre_amis_non	-0.34	-0.11	0.10
joue_entre_amis_oui	1.10	0.34	-0.32
joue_en_famille_non	-0.10	-0.29	-0.24
joue_en_famille_oui	0.27	0.80	0.67
joue_en_couple_non	-0.08	-0.03	-0.11
joue_en_couple_oui	0.74	0.26	1.01
joue_seul.e_non	0.24	1.28	0.13
joue_seul.e_oui	-0.07	-0.35	-0.04
manque_non	-0.38	0.38	0.05
manque_oui	0.56	-0.55	-0.08
en_ligne_jamais	-0.46	0.14	0.13
en_ligne_parfois	0.45	-0.02	-0.29
en_ligne_rarement	0.30	0.71	0.33
en_ligne_souvent	1.07	-0.68	-0.35

Source : Enquête *Pratiques Culturelles*, Ministère de la Culture (DEPS), 2018. Champ : Ensemble des personnes ayant déclaré, dans les 12 derniers mois, avoir joué aux jeux vidéo. Note de lecture : La modalité jouer_entre_amis_oui, qui représente le fait de jouer avec ses ami-e-s aux jeux vidéo, est située sur la partie positive (haute ou droite) de l'axe 1, avec des coordonnées de 1.10

Modalités pour chaque classe de la CAH

TABLE 11 – Modalités de la classe des *solitaires* issues de la classification ascendante hiérarchique

Modalités	% de la classe dans la modalité	% de la modalité dans la classe	Proportion globale
jeux_action_aventure_non	61.7799	92.8295	64.8453
jeux_sport_course_non	59.6505	94.832	68.6089
joue_entre_amis_non	55.4133	97.8682	76.2197
joue_seul.e_oui	54.4646	98.9018	78.3663
jeux_combat_tir_non	55.0091	97.5452	76.5263
en_ligne_jamais	57.852	82.8165	61.7786
N'a pas de console de jeux	67.8571	56.4599	35.9074
joue_en_famille_non	53.8023	91.4083	73.3203
Retraité.e.s	82.6891	31.7829	16.5877
60-74 ans	81.0662	28.4884	15.1659
Femme	57.9639	68.4109	50.9339
A des enfants	61.0436	55.168	39.002
jeux_massivement_multijoueurs_non	46.5621	99.7416	92.4449
jeux_cartes_echecs_societe_oui	60.4467	54.199	38.6953
jeux_stratégie_arene_non	48.9017	93.4755	82.4923

Source : Enquête *Pratiques Culturelles*, Ministère de la Culture (DEPS), 2018.

Champ : Ensemble des personnes ayant déclaré, dans les 12 derniers mois, avoir joué aux jeux vidéo

Note de lecture : La modalité jeux_action_aventure_non, qui représente le fait de ne pas jouer à des jeux d'action et/ou d'aventure, est partagée par 93% des personnes de la classe des *solitaires*. 62% des personnes ne jouant pas à des jeux d'action et/ou d'aventure font partie de la classe des *solitaires*.

TABLE 12 – Modalités de la classe des *familiaux* issues de la classification ascendante hiérarchique

Modalités	% de la classe dans la modalité	% de la modalité dans la classe	Proportion globale
joue_seul.e_non	59.7938	76.3158	21.6337
joue_en_famille_oui	47.0219	74.0132	26.6797
en_ligne_jamais	25.8123	94.0789	61.7786
Rarement	45.1817	47.0395	17.6471
manque_non	25.565	89.3092	59.2138
jeux_cartes_echecs_societe_non	22.8286	82.5658	61.3047
1_3_jours_mois	37.2591	28.6184	13.0192
jeux_sport_course_oui	27.7087	51.3158	31.3911
jeux_musicaux_danse_oui	39.8305	23.1908	9.869
jeux_strategie_arene_non	19.6688	95.7237	82.4923
joue_en_couple_oui	35.6932	19.9013	9.4508
A une console de jeux	20.6612	78.125	64.0926
30-45 ans	23.9238	47.5329	33.6772
jeux_gestion_non	18.6144	94.5724	86.1165
jeux_massivement_multijoueurs_non	18.0639	98.5197	92.4449

Source : Enquête *Pratiques Culturelles*, Ministère de la Culture (DEPS), 2018.

Champ : Ensemble des personnes ayant déclaré, dans les 12 derniers mois, avoir joué aux jeux vidéo

Note de lecture : La modalité jouer_seul.e_non, qui représente le fait de ne pas jouer seul.e, est partagée par 76% des personnes de la classe des *familiaux*. 60% des personnes ne jouant pas seul-e-s font partie de la classe des *familiaux*. Parmi les joueur-euse-s de jeu vidéo, 22% ne jouent pas seul-e-s.

TABLE 13 – Modalités de la classe des ecclésiastiques occasionnels issues de la classification ascendante hiérarchique

Modalités	% de la classe dans la modalité	% de la modalité dans la classe	Proportion globale
en_ligne_rarement	83.7838	93.133	7.2205
En formation	15.7258	33.4764	13.8277
Rarement	14.218	38.6266	17.6471
15-20 ans	15.6388	30.4721	12.6568
N'a pas d'enfants	8.6837	81.5451	60.998
joue_entre_amis_oui	10.6682	39.0558	23.7803
jeux_action_aventure_oui	9.3577	50.6438	35.1547
jeux_musicaux_danse_oui	13.2768	20.1717	9.869
jeux_sport_course_oui	9.5027	45.9227	31.3911
manque_non	8.0508	73.3906	59.2138
joue_seul.e_non	9.9227	33.0472	21.6337
jeux_reflexion_oui	9.5954	35.6223	24.1149
A une console de jeux	7.525	74.2489	64.0926
Pas en couple	7.9928	57.0815	46.3897
joue_en_couple_non	6.8966	96.1373	90.5492

Source : Enquête *Pratiques Culturelles*, Ministère de la Culture (DEPS), 2018.

Champ : Ensemble des personnes ayant déclaré, dans les 12 derniers mois, avoir joué aux jeux vidéo

Note de lecture : La modalité en_ligne_rarement, qui représente le fait de rarement jouer en ligne, est partagée par 93% des personnes de la classe des *ecclésiastiques occasionnels*. 84% des personnes jouant rarement en ligne font partie de la classe des *ecclésiastiques occasionnels*. Parmi les joueur-euse-s de jeu vidéo, 7% jouent rarement en ligne.

TABLE 14 – Modalités de la classe des *parieurs* issues de la classification ascendante hiérarchique

Modalités	% de la classe dans la modalité	% de la modalité dans la classe	Proportion globale
jeux_argent_oui	78.3251	96.3636	5.6593
jeux_cartes_echecs_societe_oui	8.1412	68.4848	38.6953
joue_en_couple_oui	9.4395	19.3939	9.4508
Homme	5.9659	63.6364	49.0661
manque_oui	6.2201	55.1515	40.7862
en_ligne_souvent	7.2603	32.1212	20.3513
en_ligne_parfois	8.6387	20	10.6496
jeux_sport_course_oui	6.2167	42.4242	31.3911
joue_entre_amis_oui	6.3306	32.7273	23.7803
A une console de jeux	5.2632	73.3333	64.0926
Bac	6.2575	31.5152	23.167
jeux_stratégie_arene_non	4.9679	89.0909	82.4923
21-29 ans	6.308	20.6061	15.0265
15-20 ans	2.6432	7.2727	12.6568
jeux_stratégie_arene_oui	2.8662	10.9091	17.5077

Source : Enquête *Pratiques Culturelles*, Ministère de la Culture (DEPS), 2018. Champ : Ensemble des personnes ayant déclaré, dans les 12 derniers mois, avoir joué aux jeux vidéo. Note de lecture : La modalité `jeux_argent_oui`, qui représente le fait de jouer à des jeux d'argent, est partagée par 96% des personnes de la classe des *parieurs*. 78% des personnes jouant à des jeux d'argent font partie de la classe des *parieurs*. Parmi les joueur-euse-s de jeu vidéo, 6% jouent à des jeux d'argent.

TABLE 15 – Modalités de la classe des *casual gamers* issues de la classification ascendante hiérarchique

Modalités	% de la classe dans la modalité	% de la modalité dans la classe	Proportion globale
en_ligne_parfois	63.6126	45.1673	10.6496
1_2_jours_semaine	42.5	53.7175	18.9573
jeux_combat_tir_oui	30.1663	47.2119	23.4737
jeux_action_aventure_oui	25.3767	59.4796	35.1547
jeux_sport_course_oui	25.4885	53.3457	31.3911
jeux_cartes_echecs_societe_non	20.0091	81.7844	61.3047
Homme	21.25	69.5167	49.0661
joue_entre_amis_oui	25.5569	40.5204	23.7803
N'a pas d'enfants	19.0128	77.3234	60.998
A une console de jeux	18.7038	79.9257	64.0926
jeux_argent_non	15.8688	99.8141	94.3407
15-20 ans	26.652	22.4907	12.6568
jeux_adresse_puzzle_non	17.7352	79.1822	66.964
En formation	23.9919	22.119	13.8277
jeux_massivement_multijoueurs_non	15.8625	97.7695	92.4449

Source : Enquête *Pratiques Culturelles*, Ministère de la Culture (DEPS), 2018. Champ : Ensemble des personnes ayant déclaré, dans les 12 derniers mois, avoir joué aux jeux vidéo. Note de lecture : La modalité en_ligne_parfois, qui représente le fait de parfois jouer aux jeux vidéo en ligne, est partagée par 45% des personnes de la classe des *casual gamers*. 64% des personnes jouant parfois en ligne font partie de la classe des *casual gamers*. Parmi les joueur-euse-s de jeu vidéo, 11% jouent parfois en ligne.

TABLE 16 – Modalités de la classe des *gamers* issues de la classification ascendante hiérarchique

Modalités	% de la classe dans la modalité	% de la modalité dans la classe	Proportion globale
en_ligne_souvent	54.9315	81.0101	20.3513
jeux_massivement_multijoueurs_oui	80.0738	43.8384	7.5551
jeux_stratégie_arene_oui	50	63.4343	17.5077
jeux_combat_tir_oui	41.2114	70.101	23.4737
manque_oui	29.3233	86.6667	40.7862
jeux_action_aventure_oui	30.452	77.5758	35.1547
joue_entre_amis_oui	37.0457	63.8384	23.7803
jeux_gestion_oui	38.9558	39.1919	13.8835
Tous_les_jours	25.278	68.8889	37.608
Homme	21.4773	76.3636	49.0661
A une console de jeux	18.5298	86.0606	64.0926
jeux_sport_course_oui	23.9787	54.5455	31.3911
N'a pas d'enfants	18.7386	82.8283	60.998
En formation	30.2419	30.303	13.8277
15-20 ans	29.2952	26.8687	12.6568

Source : Enquête *Pratiques Culturelles*, Ministère de la Culture (DEPS), 2018. Champ : Ensemble des personnes ayant déclaré, dans les 12 derniers mois, avoir joué aux jeux vidéo. Note de lecture : La modalité *en_ligne_souvent*, qui représente le fait de souvent jouer aux jeux vidéo en ligne, est partagée par 82% des personnes de la classe des *gamers*. 54% des personnes jouant souvent en ligne font partie de la classe des *gamers*. Parmi les joueur-euse-s de jeu vidéo, 20% jouent souvent en ligne.

Tableau des variables mobilisées pour l'ACM et la CAH

Nom de la variable	Signification	Type	Modalités
jeux_cartes_echecs_societe	Avoir joué à des jeux de cartes, d'échecs ou de société	Active	2
jeux_argent	Avoir joué à des jeux d'argent	Active	2
jeux_reflexion	Avoir joué à des jeux de réflexion	Active	2
jeux_action_aventure	Avoir joué à des jeux d'action et d'aventure	Active	2
jeux_adresse_puzzle	Avoir joué à des jeux d'adresse et de puzzle	Active	2
jeux_combat_tir	Avoir joué à des jeux de combat et de tir	Active	2
jeux_sport_course	Avoir joué à des jeux de sport et de course	Active	2
jeux_musicaux_danse	Avoir joué à des jeux musicaux et de danse	Active	2
jeux_gestion	Avoir joué à des jeux de gestion	Active	2
jeux_strategie_arene	Avoir joué à des jeux de stratégie et d'arène	Active	2
jeux_massivement_multijoueurs	Avoir joué à des jeux massivement multijoueurs	Active	2
frequence	Fréquence de jeu vidéo	Active	5
joue_entre_amis	Avoir joué avec des amis	Active	2
joue_en_famille	Avoir joué en famille	Active	2
joue_en_couple	Avoir joué en couple	Active	2
joue_seul.e	Avoir joué seul.e	Active	2
manque	Ressentir du manque si l'on ne pouvait pas jouer	Active	2
nombre_jeux_video	Nombre de types de catégories de jeu vidéo différentes jouées	Supplémentaire	11

AGE_cat	Tranche d'âge	Supplémentaire	6
SEXE	Sexe	Supplémentaire	2
PCS	PCS et situation face à l'emploi	Supplémentaire	9
CRITREVENU	Tranche de revenu	Supplémentaire	7
DIPLOME	Niveau de diplôme	Supplémentaire	3
ENCOUPLE	Être en couple	Supplémentaire	2
ENFANT	Avoir un ou des enfants	Supplémentaire	2
console	Avoir une console chez soi	Supplémentaire	2

Source : Enquête *Pratiques Culturelles*, Ministère de la Culture (DEPS), 2018.

Champ : Ensemble des personnes ayant déclaré, dans les 12 derniers mois, avoir joué aux jeux vidéo

Note de lecture : La variable `jeux_cartes_echecs_societe` représente le fait, dans les 12 derniers mois, d'avoir joué aux jeux de cartes, d'échecs et de société. C'est une variable active dans l'analyse des correspondances multiples, et elle a deux modalités.

Tableaux de régressions logistiques dichotomiques pour chaque classe de la CAH

TABLE 18 – Table de régression logistique dichotomique sur la classe des *solitaires*

	<i>Solitaires</i>	
	<i>Logit</i>	<i>LPM</i>
Intercept	-1.582*** p = 0.000	0.185*** p = 0.000
Agriculteurs exploitants / Agricultrices exploitantes	-0.605 p = 0.399	-0.108 p = 0.342
Artisans / Artisanes, commerçants / commerçantes et chefs	0.167 p = 0.502	0.028 p = 0.547
Cadres et professions intellectuelles supérieures	-0.230 p = 0.132	-0.050* p = 0.074
<i>Professions intermédiaires - ref</i>	-	-
Employés / Employées	-0.078 p = 0.588	-0.004 p = 0.889
Ouvriers / Ouvrières	-0.055 p = 0.739	-0.020 p = 0.499
En formation	-0.523** p = 0.036	-0.071* p = 0.081
Retraité.e.s	0.599** p = 0.021	0.099** p = 0.030
Autres inactifs	-0.011 p = 0.957	0.007 p = 0.850
Chômeur.euse	-0.091 p = 0.617	-0.016 p = 0.638
15-20 ans	-0.725***	-0.122***

	p = 0.002	p = 0.001
21-29 ans	-0.601***	-0.107***
	p = 0.00001	p = 0.00001
<i>30-44 ans - ref</i>	-	-
45-59 ans	1.103***	0.242***
	p = 0.000	p = 0.000
Plus de 60 ans	1.668***	0.353***
	p = 0.000	p = 0.000
<hr/>		
<i>Homme - ref</i>	-	-
Femme	1.410***	0.255***
	p = 0.000	p = 0.000
<hr/>		
Moins que le bac	0.141	0.026
	p = 0.231	p = 0.203
<i>Bac - ref</i>	-	-
Plus que le bac	0.152	0.032
	p = 0.221	p = 0.151
En formation		
<hr/>		
Moins de 800 euros	0.245	0.039
	p = 0.297	p = 0.326
De 800 à 1199 euros	-0.031	-0.002
	p = 0.879	p = 0.942
De 1200 à 1499 euros	-0.109	-0.020
	p = 0.561	p = 0.539
<i>De 1500 à 1999 euros - ref</i>	-	-
De 2000 à 2999 euros	0.268*	0.048**
	p = 0.059	p = 0.049
Plus de 3000 euros	0.078	0.015
	p = 0.567	p = 0.527

Pas de revenu déclaré	0.042 p = 0.809	0.009 p = 0.772
Observations	3,587	3,587
R ²		0.292
Adjusted R ²		0.288
Log Likelihood	-1,865.041	
Akaike Inf. Crit.	3,776.081	
Residual Std. Error		0.418 (df = 3564)
F Statistic		66.965*** (df = 22 ; 3564)

Source : Enquête Pratiques Culturelles, Ministère de la Culture (DEPS), 2018.

Champ : Ensemble des personnes ayant déclaré, dans les 12 derniers mois, avoir joué aux jeux vidéo

Note de lecture : Le logit de la probabilité d'appartenir à la classe des solitaires est supérieur de 1,41 pour les femmes par rapport aux hommes.

* $p < 0.1$; ** $p < 0.05$; *** $p < 0.01$

TABLE 19 – Table de régression logistique dichotomique sur la classe des *familiaux*

	<i>Familiaux</i>	
	<i>Logit</i>	<i>LPM</i>
Intercept	-1.472*** p = 0.000	0.193*** p = 0.000
Agriculteurs exploitants / Agricultrices exploitantes	1.877*** p = 0.001	0.393*** p = 0.0001
Artisans / Artisanes, commerçants / commerçantes et chefs	0.092 p = 0.741	0.014 p = 0.732

Cadres et professions intellectuelles supérieures	0.312*	0.050**
	p = 0.061	p = 0.043
<i>Professions intermédiaires - ref</i>	–	–
Employés / Employées	0.029	0.006
	p = 0.862	p = 0.788
Ouvriers / Ouvrières	0.268	0.043*
	p = 0.137	p = 0.098
En formation	0.468*	0.061*
	p = 0.084	p = 0.088
Retraité.e.s	-0.752**	-0.067*
	p = 0.022	p = 0.095
Autres inactifs	0.117	0.017
	p = 0.619	p = 0.599
Chômeur.euse	0.079	0.011
	p = 0.712	p = 0.704
<hr/>		
15-20 ans	-1.127***	-0.149***
	p = 0.00001	p = 0.00001
21-29 ans	-0.565***	-0.085***
	p = 0.0002	p = 0.00003
<i>30-44 ans - ref</i>	–	–
45-59 ans	-0.355***	-0.058***
	p = 0.004	p = 0.002
Plus de 60 ans	-0.574**	-0.086**
	p = 0.044	p = 0.021
<hr/>		
<i>Homme - ref</i>	–	–
Femme	0.200**	0.027**
	p = 0.040	p = 0.037
<hr/>		
Moins que le bac	0.157	0.022
	p = 0.246	p = 0.240

<i>Bac - ref</i>	–	–
Plus que le bac	–0.083 p = 0.567	–0.011 p = 0.589
En formation		
<hr/>		
Moins de 800 euros	–0.464 p = 0.114	–0.053 p = 0.134
De 800 à 1199 euros	–0.430* p = 0.076	–0.049* p = 0.098
De 1200 à 1499 euros	–0.023 p = 0.916	–0.003 p = 0.912
<i>De 1500 à 1999 euros - ref</i>	–	–
De 2000 à 2999 euros	–0.025 p = 0.879	–0.003 p = 0.886
Plus de 3000 euros	0.221 p = 0.145	0.032 p = 0.120
Pas de revenu déclaré	0.075 p = 0.703	0.010 p = 0.714
<hr/>		
Observations	3,587	3,587
R ²		0.037
Adjusted R ²		0.031
Log Likelihood	–1,563.970	
Akaike Inf. Crit.	3,173.939	
Residual Std. Error		0.369 (df = 3564)
F Statistic		6.288*** (df = 22; 3564)
<hr/>		

Source : Enquête Pratiques Culturelles, Ministère de la Culture (DEPS), 2018.

Champ : Ensemble des personnes ayant déclaré, dans les 12 derniers mois, avoir joué aux

jeux vidéo

Note de lecture : Le logit de la probabilité d'appartenir à la classe des familiaux est supérieur de 0,2 pour les femmes par rapport aux hommes.

* $p < 0.1$; ** $p < 0.05$; *** $p < 0.01$

TABLE 20 – Table de régression logistique dichotomique sur la classe des *éclectiques occasionnels*

	<i>éclectiques occasionnels</i>	
	<i>Logit</i>	<i>LPM</i>
Intercept	-2.640*** p = 0.000	0.071*** p = 0.0002
Agriculteurs exploitants / Agricultrices exploitantes	0.115 p = 0.914	0.004 p = 0.949
Artisans / Artisanes, commerçants / commerçantes et chefs	-0.772 p = 0.209	-0.036 p = 0.174
Cadres et professions intellectuelles supérieures	0.088 p = 0.729	0.006 p = 0.699
<i>Professions intermédiaires - ref</i>	-	-
Employés / Employées	-0.204 p = 0.460	-0.014 p = 0.378
Ouvriers / Ouvrières	-0.088 p = 0.776	-0.010 p = 0.563
En formation	0.522 p = 0.153	0.048** p = 0.040
Retraité.e.s	-0.651 p = 0.344	-0.019 p = 0.466
Autres inactifs	-0.187	-0.015

	p = 0.649	p = 0.490
Chômeur.euse	-0.658*	-0.037*
	p = 0.089	p = 0.053
<hr/>		
15-20 ans	0.577*	0.049**
	p = 0.051	p = 0.018
21-29 ans	0.122	0.005
	p = 0.566	p = 0.707
<i>30-44 ans - ref</i>	-	-
45-59 ans	-0.823***	-0.038***
	p = 0.001	p = 0.002
Plus de 60 ans	-0.947	-0.040*
	p = 0.125	p = 0.099
<hr/>		
<i>Homme - ref</i>	-	-
Femme	-0.012	-0.0002
	p = 0.935	p = 0.981
<hr/>		
Moins que le bac	0.025	0.004
	p = 0.923	p = 0.763
<i>Bac - ref</i>	-	-
Plus que le bac	0.456*	0.023*
	p = 0.068	p = 0.079
<hr/>		
En formation		
<hr/>		
Moins de 800 euros	0.218	0.021
	p = 0.521	p = 0.375
De 800 à 1199 euros	-0.450	-0.022
	p = 0.235	p = 0.253
De 1200 à 1499 euros	-0.019	-0.002
	p = 0.956	p = 0.933
<i>De 1500 à 1999 euros - ref</i>	-	-

De 2000 à 2999 euros	-0.189	-0.009
	p = 0.466	p = 0.507
Plus de 3000 euros	-0.067	-0.004
	p = 0.775	p = 0.767
Pas de revenu déclaré	0.106	0.008
	p = 0.704	p = 0.639
Observations	3,587	3,587
R ²		0.038
Adjusted R ²		0.032
Log Likelihood	-796.784	
Akaike Inf. Crit.	1,639.567	
Residual Std. Error		0.243 (df = 3564)
F Statistic		6.356*** (df = 22 ; 3564)

Source : *Enquête Pratiques Culturelles, Ministère de la Culture (DEPS), 2018.*

Champ : *Ensemble des personnes ayant déclaré, dans les 12 derniers mois, avoir joué aux jeux vidéo*

Note de lecture : *Le logit de la probabilité d'appartenir à la classe des éclectiques occasionnels est inférieur de 0,01 pour les femmes par rapport aux hommes.*

* $p < 0.1$; ** $p < 0.05$; *** $p < 0.01$

TABLE 21 – Table de régression logistique dichotomique sur la classe des *parieurs*

	<i>Parieurs</i>	
	<i>Logit</i>	<i>LPM</i>
Intercept	-0.972***	0.255***
	p = 0.00001	p = 0.000

Agriculteurs exploitants / Agricultrices exploitantes	-1.354	-0.139
	p = 0.201	p = 0.137
Artisans / Artisanes, commerçants / commerçantes et chefs	-0.242	-0.029
	p = 0.440	p = 0.440
Cadres et professions intellectuelles supérieures	0.004	-0.004
	p = 0.986	p = 0.858
<i>Professions intermédiaires - ref</i>	-	-
Employés / Employées	-0.307	-0.036
	p = 0.106	p = 0.102
Ouvriers / Ouvrières	-0.167	-0.015
	p = 0.375	p = 0.536
En formation	-0.524**	-0.075**
	p = 0.036	p = 0.025
Retraité.e.s	-0.221	-0.031
	p = 0.648	p = 0.403
Autres inactifs	-0.758**	-0.079**
	p = 0.013	p = 0.011
Chômeur.euse	-0.149	-0.016
	p = 0.491	p = 0.553
<hr/>		
15-20 ans	0.768***	0.126***
	p = 0.0003	p = 0.00002
21-29 ans	0.402***	0.063***
	p = 0.004	p = 0.001
<i>30-44 ans - ref</i>	-	-
45-59 ans	-0.674***	-0.073***
	p = 0.00002	p = 0.00002
Plus de 60 ans	-1.737***	-0.121***
	p = 0.0003	p = 0.0005

<i>Homme - ref</i>	–	–
Femme	–0.886***	–0.105***
	p = 0.000	p = 0.000
Moins que le bac	0.001	–0.002
	p = 0.993	p = 0.904
<i>Bac - ref</i>	–	–
Plus que le bac	–0.302*	–0.033*
	p = 0.060	p = 0.068
En formation		
Moins de 800 euros	–0.182	–0.029
	p = 0.511	p = 0.370
De 800 à 1199 euros	0.376*	0.048*
	p = 0.100	p = 0.081
De 1200 à 1499 euros	0.156	0.016
	p = 0.491	p = 0.551
<i>De 1500 à 1999 euros - ref</i>	–	–
De 2000 à 2999 euros	0.016	–0.002
	p = 0.926	p = 0.904
Plus de 3000 euros	–0.038	–0.009
	p = 0.818	p = 0.638
Pas de revenu déclaré	0.144	0.018
	p = 0.480	p = 0.471
Observations	3,587	3,587
R ²		0.076
Adjusted R ²		0.070
Log Likelihood	–1,367.494	
Akaike Inf. Crit.	2,780.987	

Residual Std. Error	0.344 (df = 3564)
F Statistic	13.308*** (df = 22 ; 3564)

Source : Enquête Pratiques Culturelles, Ministère de la Culture (DEPS), 2018.

Champ : Ensemble des personnes ayant déclaré, dans les 12 derniers mois, avoir joué aux jeux vidéo

Note de lecture : Le logit de la probabilité d'appartenir à la classe des parieurs est inférieur de 0,89 pour les femmes par rapport aux hommes.

** $p < 0.1$; ** $p < 0.05$; *** $p < 0.01$*

TABLE 22 – Table de régression logistique dichotomique sur la classe des *casual gamers*

	<i>Casual gamers</i>	
	<i>Logit</i>	<i>LPM</i>
Intercept	-2.391*** p = 0.000	0.080*** p = 0.00000
Agriculteurs exploitants / Agricultrices exploitantes	0.361 p = 0.737	0.021 p = 0.717
Artisans / Artisanes, commerçants / commerçantes et chefs	0.660 p = 0.125	0.038* p = 0.097
Cadres et professions intellectuelles supérieures	-0.107 p = 0.749	-0.005 p = 0.733
<i>Professions intermédiaires - ref</i>	-	-
Employés / Employées	0.525* p = 0.075	0.024* p = 0.072
Ouvriers / Ouvrières	0.209 p = 0.519	0.010 p = 0.514

En formation	-0.590	-0.026
	p = 0.221	p = 0.205
Retraité.e.s	0.641	0.027
	p = 0.269	p = 0.230
Autres inactifs	0.880**	0.041**
	p = 0.023	p = 0.029
Chômeur.euse	0.278	0.012
	p = 0.454	p = 0.455
<hr/>		
15-20 ans	-0.290	-0.007
	p = 0.502	p = 0.682
21-29 ans	0.275	0.015
	p = 0.233	p = 0.185
<i>30-44 ans - ref</i>	-	-
45-59 ans	-0.161	-0.007
	p = 0.482	p = 0.510
Plus de 60 ans	-0.590	-0.023
	p = 0.279	p = 0.274
<hr/>		
<i>Homme - ref</i>	-	-
Femme	-0.698***	-0.029***
	p = 0.0001	p = 0.0001
<hr/>		
Moins que le bac	-0.425*	-0.022**
	p = 0.057	p = 0.037
<i>Bac - ref</i>	-	-
Plus que le bac	-0.150	-0.009
	p = 0.513	p = 0.425
En formation		
<hr/>		
Moins de 800 euros	0.275	0.013
	p = 0.489	p = 0.517

De 800 à 1199 euros	-0.672	-0.028*
	p = 0.112	p = 0.093
De 1200 à 1499 euros	-0.592	-0.027*
	p = 0.118	p = 0.090
<i>De 1500 à 1999 euros - ref</i>	-	-
De 2000 à 2999 euros	-0.484*	-0.023*
	p = 0.071	p = 0.065
Plus de 3000 euros	-0.193	-0.010
	p = 0.424	p = 0.376
Pas de revenu déclaré	-0.456	-0.021
	p = 0.202	p = 0.157
<hr/>		
Observations	3,587	3,587
R ²		0.014
Adjusted R ²		0.008
Log Likelihood	-644.516	
Akaike Inf. Crit.	1,335.032	
Residual Std. Error		0.209 (df = 3564)
F Statistic		2.275*** (df = 22 ; 3564)
<hr/>		

Source : Enquête Pratiques Culturelles, Ministère de la Culture (DEPS), 2018.

Champ : Ensemble des personnes ayant déclaré, dans les 12 derniers mois, avoir joué aux jeux vidéo

Note de lecture : Le logit de la probabilité d'appartenir à la classe des casual gamer est inférieur de 0,7 pour les femmes par rapport aux hommes.

** $p < 0.1$; ** $p < 0.05$; *** $p < 0.01$*

TABLE 23 – Table de régression logistique dichotomique sur la classe des *gamers*

	<i>Gamers</i>	
	<i>Logit</i>	<i>LPM</i>
Intercept	-1.327*** p = 0.000	0.215*** p = 0.000
Agriculteurs exploitants / Agricultrices exploitantes	-13.987 p = 0.970	-0.170* p = 0.053
Artisans / Artisanes, commerçants / commerçantes et chefs	-0.117 p = 0.745	-0.014 p = 0.689
Cadres et professions intellectuelles supérieures	0.031 p = 0.885	0.002 p = 0.912
<i>Professions intermédiaires - ref</i>	-	-
Employés / Employées	0.217 p = 0.296	0.023 p = 0.263
Ouvriers / Ouvrières	0.041 p = 0.850	-0.008 p = 0.731
En formation	0.404 p = 0.119	0.062** p = 0.047
Retraité.e.s	-0.455 p = 0.487	-0.008 p = 0.813
Autres inactifs	0.445 p = 0.124	0.029 p = 0.318
Chômeur.euse	0.445* p = 0.052	0.046* p = 0.075
15-20 ans	0.711*** p = 0.001	0.103*** p = 0.0002
21-29 ans	0.740*** p = 0.00000	0.109*** p = 0.000
<i>30-44 ans - ref</i>	-	-

45-59 ans	-0.852*** p = 0.00001	-0.067*** p = 0.00002
Plus de 60 ans	-1.764*** p = 0.004	-0.082** p = 0.011
<i>Homme - ref</i>	-	-
Femme	-1.457*** p = 0.000	-0.148*** p = 0.000
Moins que le bac	-0.302* p = 0.068	-0.028* p = 0.082
<i>Bac - ref</i>	-	-
Plus que le bac	0.016 p = 0.926	-0.002 p = 0.921
En formation		
Moins de 800 euros	0.128 p = 0.629	0.010 p = 0.754
De 800 à 1199 euros	0.386 p = 0.106	0.053** p = 0.038
De 1200 à 1499 euros	0.360 p = 0.125	0.036 p = 0.148
<i>De 1500 à 1999 euros - ref</i>	-	-
De 2000 à 2999 euros	-0.057 p = 0.762	-0.011 p = 0.572
Plus de 3000 euros	-0.149 p = 0.401	-0.023 p = 0.193
Pas de revenu déclaré	-0.209 p = 0.357	-0.023 p = 0.317
Observations	3,587	3,587

R ²		0.130
Adjusted R ²		0.124
Log Likelihood	-1,185.155	
Akaike Inf. Crit.	2,416.311	
Residual Std. Error		0.323 (df = 3564)
F Statistic		24.139*** (df = 22 ; 3564)

Source : Enquête Pratiques Culturelles, Ministère de la Culture (DEPS), 2018.

Champ : Ensemble des personnes ayant déclaré, dans les 12 derniers mois, avoir joué aux jeux vidéo

Note de lecture : Le logit de la probabilité d'appartenir à la classe des gamer est inférieur de 1,46 pour les femmes par rapport aux hommes.

p<0.1 ; **p<0.05 ; *p<0.01*