

## **Les pratiques du jeu vidéo en France**

Le jeu vidéo est désormais l'une des pratiques culturelles les plus répandues en France. En effet, 2/3 des Français ont joué au moins une fois à un jeu au cours des douze mois précédant notre enquête. Elle reste pourtant méconnue : à l'exception de quelques rapports, souvent partiels, issus de l'industrie elle-même, et de quelques questions contenues dans la dernière vague de l'étude des Pratiques Culturelle des Français (Donnat, 2008), il n'existe nulle donnée sur la variété sociale, culturelle, et géographique de ce loisir. L'enquête Ludespace, financée par l'Agence Nationale de la Recherche, a été impulsée en 2011 pour combler cette lacune, en réalisant notamment une étude quantitative par questionnaire sur un échantillon représentatif de la population française de plus de 11 ans (n=2 542).

Nous proposons de saisir les pratiques vidéoludiques en tant qu'elles participent des modes de vie des joueurs. Si le jeu vidéo, de manière générale, est désormais intégré aux répertoires de loisir des Français, de grandes disparités subsistent entre les joueurs, en fonction de leur âge, leur sexe, et leurs appartenances sociales. Les enfants et les adolescents, et en particulier les garçons, demeurent les premiers joueurs en termes de fréquence comme de diversité. Ils sont aussi le seul groupe à privilégier les jeux vidéo traditionnels. À l'inverse, les joueurs adultes tendent à favoriser les jeux demandant un investissement plus intermittent.

### **Bio**

Samuel Coavoux est doctorant en sociologie (ENS de Lyon, Centre Max Weber) et ATER en sciences de l'information et de la communication (Université d'Avignon, Centre Norbert Elias). Ses recherches portent sur la variété des formes d'engagement dans les réceptions culturelles, des jeux vidéo à l'art classique.