

De l'utilité de pratiques futiles

Les pratiques interstitielles du jeu vidéo dans l'activité quotidienne

Victor Potier, Sébastien Déjean, Nadia Yassine-Diab

DANS **TERRAINS & TRAVAUX** 2023/1 (N° 42), PAGES 187 À 210

ÉDITIONS **ENS PARIS-SACLAY**

ISSN 1627-9506

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://www.cairn.info/revue-terrains-et-travaux-2023-1-page-187.htm>



Découvrir le sommaire de ce numéro, suivre la revue par email, s'abonner...

Flashez ce QR Code pour accéder à la page de ce numéro sur Cairn.info.



Distribution électronique Cairn.info pour ENS Paris-Saclay.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

Victor Potier, Sébastien Déjean, Nadia Yassine-Diab

De l'utilité de pratiques futiles

Les pratiques interstitielles du jeu vidéo

dans l'activité quotidienne

■■■ Résumé

À partir d'une enquête menée de 2015 à 2020 auprès des étudiant·e·s de l'académie de Toulouse sur leurs pratiques vidéoludiques, cet article étudie un type de pratiques vidéoludiques communes, mais encore peu documentées. Premièrement, nous identifions ce que nous appelons des pratiques « interstitielles », qui s'inscrivent discrètement au cœur des routines quotidiennes. Deuxièmement, en nous concentrant sur les mutations propres à la vie étudiante (déménagements, changements d'habitudes de travail, intensité des dynamiques relationnelles, etc.), nous montrons comment ces pratiques s'inscrivent dans des stratégies de gestion des contraintes du travail et d'organisation des sociabilités, au long de la carrière étudiante. Ce faisant, cet article contribue à une compréhension plus large des usages et des compétences numériques chez les jeunes.

Mots clés : pratiques interstitielles, étudiants, jeu vidéo, numérique, usage, activité

■■■ Abstract

On the Utility of Futile Practices:

The Interstitial Practices of Video Games in Everyday Activity

Based on a survey conducted from 2015 to 2020 among students in the Academy of Toulouse on their video game practices, this paper investigates a common but poorly documented type of video game practice. First, we study the specificity of what we call "interstitial" uses. Such uses are deeply inscribed into daily routines. Secondly, by focusing on the mutations specific to student life (relocations, changes in work habits, intensity of relationship dynamics, etc.), we show how interstitial gaming practices relate to strategies for managing work constraints and organizing sociability, throughout a student's career. In doing so, this paper contributes to a broader understanding of digital uses and skills among young people.

Keywords: Interstitial Practices, Students, Video Game, Digital Technology, Use, Activity

LE JEU VIDÉO¹ fait de moins en moins les gros titres pour faire parler de violence, d'addiction ou d'isolement social. Au contraire, sa pratique s'ouvre à de nouvelles catégories sociales plus âgées et féminines. L'offre marchande de jeux vidéo augmente et se diversifie². Le développement du modèle freemium (Auray et Vétel, 2013) et la diversification des productions de l'industrie vidéoludique (Zabban, Ter Minassian et Noûs, 2020) ancrent le jeu vidéo, de sa production à ses usages, dans des écologies matérielles de travail et de loisir en pleine numérisation. L'utilisation des jeux vidéo s'insère ainsi dans le creux des journées par une myriade de pratiques ordinaires, routinières et interstitielles (dans les transports en commun, à la pause au travail, le matin en se levant ou le soir après le repas, aux toilettes, etc.). La sociologie de la culture s'est attachée à saisir les enjeux de la construction des goûts vidéoludiques (Hurel, 2020 ; Octobre *et al.*, 2010) et des activités de jeu longues et passionnées (Boutet, 2012). Toutefois, elle peine à saisir ces pratiques interstitielles, articulées à l'usage de nombreux autres dispositifs numériques, trop courtes et aléatoires pour être saisies par l'ethnographie, ou trop invisibilisées dans le discours des personnes enquêtées pour se donner à voir par l'entretien.

Cet article étudie donc les pratiques interstitielles du jeu vidéo telles qu'elles s'inscrivent dans les actions et les routines quotidiennes. Pour en rendre compte, nous avons étudié les pratiques vidéoludiques des étudiant·e·s de l'académie de Toulouse³, au cours d'une enquête longitudinale et pluridisciplinaire appelée *Akoitujou* réalisée de 2015 à 2020 par questionnaire (n=6 119) et par entretiens semi-directifs approfondis (n=8). Le choix de la population étudiante répondait à deux objectifs : en premier lieu, interroger directement les prédispositions générationnelles au numérique prêtes à la jeunesse dans plusieurs discours institutionnels sur l'enseignement secondaire et supérieur ; dans un second temps, étudier une population en proie à d'importants changements dans l'organisation de ses cadres de vie et de sociabilité (départ du foyer parental, début de la vie active, nouveaux groupes de pairs, reconfiguration des cadres de travail et de

1. Nous remercions Michèle Lalanne à l'origine de ce projet de recherche et membre active jusqu'à 2020, ainsi que les étudiants et étudiantes de l'INSA et de l'IUT Paul Sabatier de Toulouse pour leur participation cruciale dans le recueil et l'analyse des données statistiques de 2015 à 2019.

2. En 2022, le marché mondial du jeu vidéo établira un nouveau record en franchissant la barre des 203 milliards de dollars de chiffre d'affaires (+5,4 % en un an), tout comme le secteur plus spécifique du jeu sur mobile qui franchira la barre des 100 milliards de dollars (+5,1 %), accompagnant la hausse constante du marché des jeux sur consoles et sur ordinateur (respectivement +8,4 % et +1,9 %). Source : Cabinet de recherche Newzoo (2022), en ligne (<https://newzoo.com/resources/blog/the-latest-games-market-size-estimates-and-forecasts>, consulté le 07/06/2023)

3. Cette enquête s'articule à un projet de recherche-développement appelé *Check Your Smile* (www.checkyour-smile.fr, consulté le 04/06/2023), portant sur le développement et l'usage de dispositifs vidéoludiques pour l'apprentissage du vocabulaire professionnel en langue étrangère (Yassine-Diab *et al.*, 2016 ; 2021).

loisir, etc.). En ce sens, la population étudiante connaît de forts changements à l'entrée, pendant et à la fin de la période d'études concernant des activités de travail (nouvelles façons de travailler individuellement et collectivement, nouveaux cadres spatio-temporels, etc.), tout en connaissant des ruptures ou bifurcations importantes dans leurs trajectoires de vie (déménagement, renouvellement intense des réseaux de sociabilité, etc.).

Cet article s'inscrit dans une perspective de contribution à la sociologie du numérique et des pratiques culturelles. Au cœur des transformations et des nouvelles contraintes domestiques et professionnelles que connaissent les étudiant·e·s, nous observons que ces pratiques de jeu de faible intensité s'inscrivent dans des stratégies de gestion de l'emploi du temps, et qu'elles permettent d'organiser des sociabilités en pleine mutation, à la lisière du travail et du loisir. Cet article s'attachera d'abord à qualifier théoriquement et empiriquement ce que nous appelons les pratiques vidéoludiques interstitielles. Ensuite, il montrera de quelle façon ces pratiques s'inscrivent au cœur d'une organisation sociale qui se reconfigure, notamment sur des questions relatives à la frontière entre travail et loisir et à l'évolution des sociabilités, alors que la carrière étudiante marque le passage d'un « âge de vie » à l'autre (Van de Velde, 2015).

■ Comprendre les pratiques interstitielles

Pratiques ludiques et usages du jeu

Pour caractériser l'existence des pratiques vidéoludiques interstitielles, il nous faut d'abord situer le jeu vidéo dans le contexte plus large de la numérisation des écologies quotidiennes. Les évolutions des outils numériques et des pratiques numérisées rendent poreuse l'activité de jeu à d'autres activités individuelles et collectives. L'arrivée des jeux vidéo sur les Smartphones les diversifie, fait baisser leur prix, voire les rend gratuits et leur fait encore gagner en dimension collective, notamment chez les plus jeunes (Octobre *et al.*, 2010). La pratique s'ouvre également à des populations plus âgées et féminisées, et ils s'articulent à l'usage d'autres outils (réseaux sociaux numériques, applications de messagerie instantanée) qui les insèrent davantage dans les réseaux de sociabilité dans le temps et l'espace. Progressivement, le jeu vidéo se désenclave de moments et de temps qui lui étaient jusqu'alors consacrés (ordinateur fixe, console de salon, etc.). Parmi le foisonnement de l'offre vidéoludique, les jeux occasionnels (*casual games*) sur mobile offrent des expériences de jeu courtes, séquencées, et fréquemment appuyées sur l'usage d'un réseau

social numérique pour faire du jeu un dispositif de sociabilité numérique parmi d'autres (Le Diberder, 2012). Cette fragmentation de l'offre entraîne une diversification des usages et des supports de jeu (Munier, 2012), favorisant notamment le jeu en mobilité.

Dans la continuité de ces travaux, la première ambition de cet article est de considérer ces pratiques de jeu au regard de la numérisation des sociabilités et des usages quotidiens équipés de dispositifs numériques. Les années 2010 ont tendanciellement manqué d'études sociologiques sur les usages du jeu (Potier, 2017). Malgré l'amorce d'un tournant fonctionnaliste des études sur le jeu en sciences sociales (Bonenfant, 2010) et l'identification de perspectives de recherches favorisant une entrée par la sociologie des techniques (Zabban, 2012), le champ interdisciplinaire des *Games Studies* francophones s'autonomise autour d'approches essentialistes et sémiologiques (Meunier, 2017) qui laissent parfois peu de prises aux sciences sociales pour s'en emparer. Pourtant, les pratiques de jeu relèvent d'usages en actes liés aux trajectoires biographiques des individus (Ter Minassian et al., 2021). Elles dépendent également de compétences d'usages du numérique, inégalement réparties selon l'origine sociale, y compris parmi les plus jeunes (Granjon, 2004 ; Hargittai, 2002). Les pratiques de jeu participent donc de la construction collective de cultures et de pratiques partagées, dans la continuité et avec les mêmes limites (genre, âge, provenance sociale) que d'autres médias et loisirs culturels antérieurs (Boullier, 2004 ; Pasquier, 2020).

Ainsi, nous nous intéressons particulièrement aux pratiques les plus ordinaires, les moins consciencées par les individus et, par conséquent, les moins visibles. Ces pratiques surviennent lors de moments que nous nommons « interstitiels », entre deux lieux, deux actions, deux tâches (pause pendant le travail, passage aux toilettes), entre deux moments (transports en commun, transition entre deux cours), à l'amorce ou à la fin d'une phase d'activité (réveil, coucher, etc.). Ces usages du jeu sont très éloignés de ce que le sens commun qualifie de « pratique du jeu vidéo » ou de « joueur de jeu vidéo ». À la fois ordinaires et invisibilisées par les joueur·euse·s, ces pratiques sont très peu étudiées.

La seconde ambition de cet article est donc d'étudier ces pratiques du jeu au même titre que d'autres usages de dispositifs techniques et numériques, en les analysant par la double entrée des contextes sociotechniques dans lesquelles elles surviennent et des trajectoires biographiques dans lesquelles elles s'intègrent. Depuis la naissance du jeu vidéo, peu d'études

avaient réalisé une analyse du jeu au regard de l'activité⁴ dans laquelle survient la pratique : ce retard est progressivement comblé depuis la fin des années 2010. En interrogeant la diversité des pratiques vidéoludiques par la notion « d'habitabilité des espaces sociaux », Hovig Ter Minassian *et al.* traitent ainsi de la capacité des pratiques vidéoludiques à « recomposer les temporalités quotidiennes » (2021 : 62). Les résultats de cette recherche donnent moins à voir une massification qu'une accumulation des divers loisirs électroniques qui structurent le quotidien des individus. Les évolutions tendancielle comme la féminisation des pratiques cachent des dynamiques très diverses qui entérinent des hiérarchies genrées entre les jeux, la prédominance des pratiques jeunes et masculines et une ouverture moindre à de nouvelles catégories socioprofessionnelles. Les joueur·euse·s les plus jeunes restent significativement celles et ceux aux pratiques culturelles les plus diversifiées et les plus intenses (Wolff et Lombardo, 2020).

De même, d'autres études récentes montrent la capacité du jeu à servir de principe organisateur des actions au travail, voire de support aux stratégies des travailleurs (Potier, 2018 ; Savignac *et al.*, 2017). En ethnographiant des pauses au travail ou des parties de jeu en ligne, Boutet (2004) observe ainsi que le jeu peut soutenir les individus pour maintenir une cohérence dans des contextes où l'action se disperse ou s'éclate : jouer permet de rétablir un ordre, de réimplanter un système de règles et de normes au cœur de l'élaboration de l'action. Aussi le jeu révèle-t-il les stratégies de maintien d'une cohérence de l'action en contexte marqué par la multiplication des sollicitations et l'éclatement des temporalités (Bidet et Boutet, 2013). À l'inverse, d'autres travaux sur l'économie de l'attention (Kessous, 2012) ou sur la conception des algorithmes dans les jeux de hasard (Schüll, 2014) montrent de quelle façon le jeu et ses supports numériques peuvent s'intercaler entre deux activités, en investissant les espaces libres pour imposer des régimes d'action qui visent à prolonger l'usage, voire à produire des formes d'addiction. En ce sens, le jeu peut également perturber, voire empêcher l'enchaînement des activités quotidiennes. Ces différentes perspectives théoriques nous serviront à saisir la pluralité des situations de jeu pour comprendre la manière dont ces pratiques vidéoludiques se coulent dans les flux d'actions quotidiennes et les stratégies des individus pour maîtriser leur organisation.

4. Au sens de l'élaboration en acte d'un cours d'actions, parmi lesquelles l'individu réalise des tâches relevant du travail, du jeu, etc. (Dujarier *et al.*, 2016).

Enquêter sur les pratiques de jeu ordinaires

L'enquête *Akoitujou* a été menée entre 2015 et 2022, avec la passation d'un questionnaire auprès des étudiant·e·s de l'académie de Toulouse, ainsi qu'une série d'entretiens semi-directifs auprès d'individus volontaires. Le questionnaire a été diffusé en ligne en quatre phases en 2015, 2016, 2017 et 2018, sur différents canaux rattachés à l'Université fédérale Toulouse Midi-Pyrénées⁵. Il a enregistré 6 119 réponses, parmi lesquelles nous excluons les individus déclarant être au lycée ou ne déclarant par leur niveau d'étude. L'échantillon se constitue donc de 5 440 individus, dont 2 846 femmes (52,3 %) et 2 553 hommes (46,9 %), de 17 ans à 32 ans, de la première année de licence au doctorat et couvrant l'intégralité des domaines de formation de l'Université.

En 2017, nous avons réalisé une première analyse statistique exploratoire pour affiner les hypothèses relatives aux profils d'usagers. En 2018 et en 2019, nous avons réalisé des entretiens semi-directifs longs (n=8, durée moyenne : 2 h 30) afin d'explorer plus finement les catégories d'usage issues de l'analyse exploratoire. Ces entretiens ont été réalisés selon la méthode de l'entretien ethnographique (Beaud, 1996), dans des lieux que les enquêté·e·s avaient jugés particulièrement emblématiques de leur vie quotidienne, sans spécifier qu'il s'agissait d'une enquête sur le jeu vidéo afin d'éviter les effets d'imposition sur le discours. Ainsi, les entretiens ont permis d'identifier les moments et les façons dont survenaient les pratiques de jeu comme des pratiques parmi d'autres au cours de la journée.

Rapidement, ces entretiens ont mené à identifier que même dans le cas des joueur·euse·s aux pratiques intensives, les pratiques de plus faible intensité⁶ (sur le téléphone, en pause au travail) sont passées sous silence, sauf à reconstituer précisément le déroulé de la journée. Cela nous a incité·e·s à prendre davantage en compte les supports (n=7)⁷ et les situations de jeu (lieux, moments de jeu, n=11)⁸ dans l'exploitation statistique des quatre campagnes d'enquête (2015, 2016, 2017, 2018).

Sans surprise, les variables de situation et de support de jeu sont toutes deux sensibles à l'âge et au sexe : les plus jeunes et les hommes déclarent davantage de supports et de situations de jeu différentes. Seuls 6 % des répondants (n=329)

5. Renommée Université de Toulouse depuis 2022.

6. Terme emprunté à Albert Piette (2009) in Ter Minassian *et al.* (2021).

7. Items proposés : TV et console de jeux ; Smartphone ; ordinateur fixe ; ordinateur portable ; ordinateur portable gamer ; tablette ; GameBoy, DS, PSP ou autre console portable.

8. Items proposés : Entre deux cours ; dans le bus, métro, tram, train et autre transport public ; en attendant votre tour dans une file (médecin, administration...) ; aux toilettes ; au lit ; quand vous avez au moins deux heures devant vous ; la nuit ; après les cours ; le week-end ; pendant les cours ; autre.

ne déclarent aucune situation ni l'utilisation d'aucun support de jeu au cours de la semaine écoulée. La majorité des pratiques de jeu s'articulent autour d'une à trois situations de jeu déclarées et d'un à deux supports de jeu. Nous avons également cherché à identifier les temps de jeu hebdomadaire par classe d'âge (cf. Tableau 1).

Tableau 1 : Répartition des temps de jeu déclarés par semaine selon l'âge (effectifs et proportions)

Temps de jeu <i>Âge</i>	Supérieur à 1 h	Inférieur à 1 h	Somme
< 18	42 61,8 %	26 38,2 %	68 100 %
18-20	2 073 63,7 %	1 179 36,3 %	3 252 100 %
21 – 23	741 62,8 %	438 37,2 %	350 100 %
24 – 30	212 60,6 %	138 39,4 %	350 100 %
> 31	27 36,5 %	47 63,5 %	74 100 %
<i>Somme</i>	3 095 63,7 %	1 828 37 %	4 923 100 %

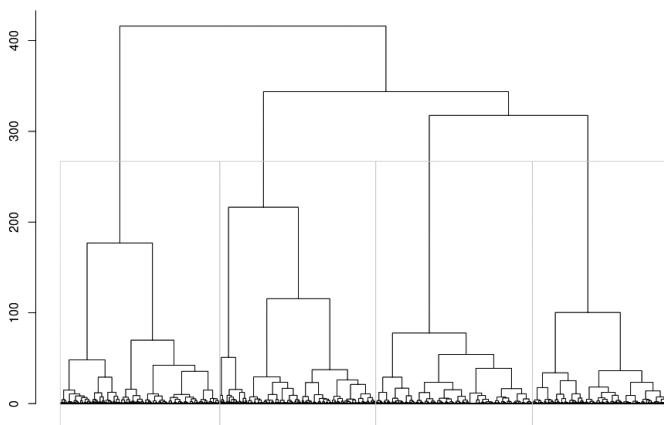
Source : Enquête *Akoitujou*, données collectées par questionnaire en ligne auprès des étudiants de l'académie de Toulouse, de 2015 à 2019.

L'observation des valeurs relatives des temps de jeu hebdomadaires (en proportion) montre une tendance classique à la diminution des pratiques avec l'âge : la répartition entre individus aux pratiques courtes et plus longues est relativement stable jusqu'à 30 ans, avant de s'inverser diamétralement.

Afin de mieux identifier les différents types de joueur·euse·s, nous avons réalisé une analyse des correspondances multiples (ACM) prenant en compte l'âge, les supports de jeu, les situations de jeu, le sexe et le domaine de formation. L'ACM est une méthode adaptée aux données catégorielles ; elle est largement utilisée pour l'analyse de réponses à des enquêtes. Comme cela est préconisé pour pallier les difficultés d'interprétation de l'ACM, nous lui avons associé une méthode de classification (Lebart *et al.*, 2006). La classification hiérarchique ascendante utilise la distance euclidienne comme distance interindividuelle et le critère de Ward comme critère d'agglomération. Appliquée sur les cinq premières composantes de l'ACM, elle permet d'identifier quatre classes (cf. Figure 1), dont la détermination résulte d'un compromis entre la structure du dendrogramme

et l'interprétabilité des classes obtenues, de manière à assurer aux groupes sélectionnés une certaine homogénéité.

Figure 1 : Classification des répondants selon leurs coordonnées dans les cinq premières dimensions de l'ACM. Quatre groupes d'individus sont mis en évidence par des rectangles gris.



Source : Enquête *Akoitujou*, données collectées par questionnaire en ligne auprès des étudiants de l'académie de Toulouse, de 2015 à 2019.

Ces groupes sont alors utilisés pour compléter l'interprétation des résultats de l'ACM en identifiant chaque individu par l'appartenance à son groupe (cf. Figure 2).

Les profils de joueurs apparaissent ensuite en associant la représentation des individus à celle des variables (cf. Figure 3).

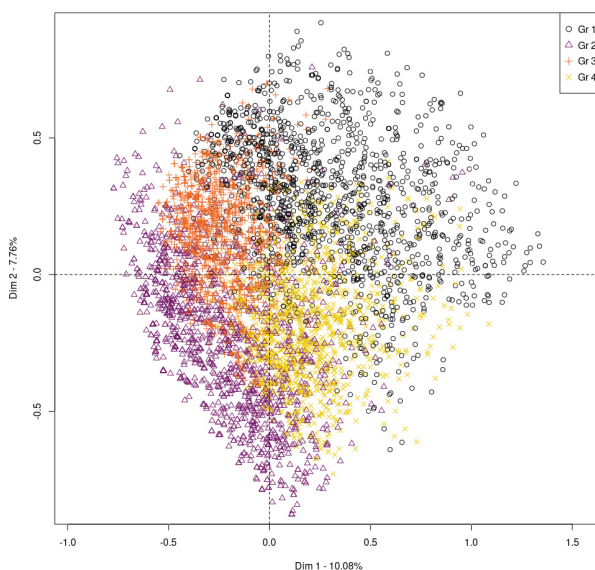
Cette représentation des composantes de l'ACM permet d'identifier quatre profils d'individus : 1. les petit·e·s joueur·euse·s ; 2. les joueur·euse·s intensif·ive·s ; 3. les joueur·euse·s occasionnel·le·s ; 4. les joueur·euse·s épisodiques.

1. Ces joueur·euse·s expriment peu d'appétence particulière pour le jeu vidéo. On trouve particulièrement représenté·e·s dans cette catégorie les femmes, les étudiant·e·s de sciences humaines et les temps de jeu inférieurs à une heure. Ils et elles déclarent principalement jouer le week-end ou après les cours, sur des périodes courtes et à des moments hors temps de travail, posséder une console de salon, ou jouer occasionnellement sur PC portable.

2. Ces joueur·euse·s correspondent à la figure stéréotypique du « gamer » passionné (Rieffel, 2014). À l'inverse du premier, ce profil se caractérise par des pratiques plus longues, lors de moments dédiés. Ces joueurs sont plus masculins, plus jeunes (18 ans), viennent de filières scientifiques ou techniques, jouent plus de deux heures, après les cours, la nuit ou le week-end, sur des consoles de salon, des consoles portables, mais également des ordinateurs spécifiquement dédiés à la pratique du jeu vidéo.

3. Ces joueur·euse·s ont des pratiques récurrentes, mais courtes et diversifiées, illustrant l'intensité et l'accumulation des pratiques culturelles propres à la jeunesse (Octobre *et al.*, 2010 ; Wolff et Lombardo, 2020). Elle regroupe des individus en licence, âgés de 18 à 20 ans, qui se caractérisent à la fois par une diversité de supports de jeu mobile (Smartphones, tablettes, etc.) et par une multitude de situations de jeu au cours de la journée qui s'inscrivent autant dans des moments interstitiels (le soir, après les cours, entre deux cours, le matin, etc.)

Figure 2 : Représentation sur les deux premières composantes de l'ACM des quatre groupes d'individus issus de la classification hiérarchique



Source : Enquête *Akoitujou*, données collectées par questionnaire en ligne auprès des étudiants de l'académie de Toulouse, de 2015 à 2019.

sont pas cumulées avec d'autres pratiques de jeu davantage ancrées dans les pratiques de loisir, comme les temps de jeu sur console le soir ou le week-end par exemple.

La répartition des individus par sexe montre sans surprise une légère surreprésentation des hommes dans les catégories d'étudiant·e·s jouant le plus, sauf pour les joueur·euse·s épisodiques (cf. Tableau 2). De façon tout aussi classique, la répartition des joueur·euse·s par âge montre une diminution des pratiques de jeu dans le temps, de sorte que la catégorie de joueur·euse·s épisodique concentre tous les individus de 31 ans et plus (cf. Tableau 3).

Tableau 2 : Répartition des catégories de pratique en fonction du sexe

<i>Groupe</i>	F	H	Somme
<i>Joueur·euse·s épisodiques</i>	41,8 %	58,1 %	100 %
<i>Petit·e·s joueur·euse·s</i>	70,4 %	29,6 %	100 %
<i>Joueur·euse·s occasionnel·le·s</i>	66 %	34 %	100 %
<i>Joueur·euse·s intensif·ive·s</i>	29,2 %	70,8 %	100 %
<i>Total</i>	52,7 %	47,3 %	100 %

Source : Enquête *Akoitujou*, données collectées par questionnaire en ligne auprès des étudiants de l'académie de Toulouse, de 2015 à 2019.

Tableau 3 : Répartition des catégories de pratique en fonction de l'âge

<i>Groupe</i>	< 18	18 - 20	21 - 30	> 31	Somme
<i>Joueur·euse·s épisodiques</i>	0,2 %	8,9 %	85 %	5,9 %	100
<i>Petit·e·s joueur·euse·s</i>	1,7 %	88,2 %	10,1 %	0 %	100
<i>Joueur·euse·s occasionnel·le·s</i>	1,8 %	74,1 %	24,1 %	0 %	100
<i>Joueur·euse·s intensif·ive·s</i>	1,9 %	93 %	5 %	0 %	100
<i>Total</i>	1,4 %	65,3 %	31,7 %	1,5 %	100

Source : Enquête *Akoitujou*, données collectées par questionnaire en ligne auprès des étudiants de l'académie de Toulouse, de 2015 à 2019.

■ La diffusion des pratiques interstitielles

L'originalité de notre analyse est de mettre en exergue l'existence d'une catégorie de pratiques vidéoludiques « interstitielles ». Elles sont invisibles, car machinalement intégrées au cœur des routines ordinaires, assez peu valorisées socialement et jugées improductives par les joueur·euse·s. Elles sont plutôt courtes, de quelques minutes à quelques dizaines de minutes au plus. Enfin, elles sont présentes chez près d'un quart des répondants (16 % déclarent jouer entre deux cours, 25 % en attendant le bus, 20 % dans une file d'attente, 25 % aux toilettes), y compris chez des individus qui ne se définissent pas comme joueur·euse·s en entretien. Ces pratiques illustrent bien l'évolution plus globale de l'offre vidéoludique : le téléphone connecté est devenu l'outil numérique le plus répandu parmi toutes les catégories sociales (Millette *et al.*, 2020), amenant l'industrie vidéoludique à proposer des jeux aux parties courtes et connectées aux médias sociaux numériques.

Le recours à l'entretien, en complément de l'enquête statistique, permet d'affiner l'observation des pratiques vidéoludiques de ces quatre types de profils. Concernant plus spécifiquement les pratiques interstitielles, il permet de contourner leur dimension invisible et silencieuse, pour mieux identifier la façon dont elles surviennent dans le courant de la journée, y compris aux côtés d'autres pratiques du jeu vidéo. En effet, la projection graphique de l'ACM porterait *a priori* à croire que les pratiques interstitielles seraient avant tout l'apanage du profil des joueur·euse·s épisodiques et, dans une moindre mesure, des joueur·euse·s occasionnel·le·s. Cette observation est intéressante, car elle permet d'identifier des pratiques de jeu même chez des catégories d'usagers qui ne se définissent pas eux-mêmes, lors de l'entretien, comme joueur·euse·s de jeux vidéo, comme Inès, appartenant à la catégorie des joueur·euse·s épisodiques :

J'avais téléchargé un jeu en cours, parce que le cours était nul, mais c'est tout, je désinstalle directement, vraiment pour éviter d'être sur le téléphone, la perte de temps. [...] Moi, j'ai un problème avec ça, j'essaie d'éviter le plus possible les jeux vidéo, en plus sur le téléphone ça n'a pas du tout la même sensation, j'essaie de m'en passer. (Inès, 20 ans, L3 Aéronautique et spatial)

Néanmoins, en lui demandant de lister les tâches de sa journée, elle mentionne un jeu pour occuper les temps morts et les pauses de sa journée : « *Et puis j'ai installé King Crusher, un petit RPG [Role playing game, ou jeu vidéo de rôle] assez mignon en pixel art, et j'y joue dans le bus ou dans le métro, parfois aux toilettes au bureau !* » Plus loin, elle mentionne également

un logiciel de jeu d'échecs multijoueurs qu'elle utilise avec ses camarades quand ils s'ennuient en cours. Ces pratiques du jeu vidéo témoignent de ces usages interstitiels qui accompagnent et rythment les routines quotidiennes, y compris parmi des personnes qui ne se définiraient pas *a priori* comme des joueur·euse·s ou qui ne définiraient pas ces pratiques comme du jeu vidéo.

D'autre part, les entretiens permettent d'observer la façon dont ces pratiques interstitielles surviennent également au cœur des pratiques vidéoludiques de joueur·euse·s plus intensifs. Par exemple, des étudiant·e·s qui appartiennent au profil des intensifs utilisent des jeux sur téléphone pour patienter pendant les périodes creuses, au lieu d'une partie sur ordinateur ou sur console. C'est le cas de Geoffrey qui, en rentrant le soir, commence par lancer un jeu sur son ordinateur, lui permettant de terminer en même temps les objectifs quotidiens à réaliser sur un jeu mobile :

Le soir je rentrais, et je faisais les objectifs que je n'avais pas eu le temps de faire pendant la journée en jouant à un autre jeu sur mon PC. J'avais un excellent jeu pour faire ça, c'était Heartstone, le jeu de cartes, puisque tu n'as pas besoin d'être à 100 %, donc j'étais à la fois sur mon jeu mobile et sur Heartstone. Et une fois que j'avais fini de faire tout ça, là seulement je lançais d'autres jeux et je faisais ce que je voulais. (Geoffrey, 24 ans, 5^e année d'école d'ingénieur informatique en télécommunication)

L'analyse de ces pratiques de jeu interstitielles présente trois intérêts. Premièrement, elle met en lumière des usages du jeu vidéo pourtant invisibles dans le discours des personnes enquêtées et dans les études statistiques (notamment quand elles se cumulent à d'autres pratiques). Deuxièmement, il s'agit de pratiques vidéoludiques peu documentées jusque-là par la sociologie des loisirs et du numérique⁹. Elles semblent ainsi partagées par divers profils d'étudiant·e·s, phénomène favorisé par la numérisation et la portabilité des supports de jeu comme le Smartphone. Enfin, ces pratiques rendent visible un type d'usage du jeu vidéo à la fois très ordinaire et peu valorisé tant il peut s'inscrire dans des routines intimes, dans un registre de pratiques que l'utilisateur juge improductives ou dans des stratégies de braconnage du temps libre (aux toilettes, pendant les cours, etc.). Pour autant, ces pratiques sont également finement chevillées aux rythmes sociaux et à d'autres dispositifs de sociabilités numériques, notamment quand ces jeux

9. À l'exception notable de l'analyse portée par l'enquête *Ludespace* (Ter Minassian *et al.*, 2021) qui étudie ces pratiques, sous l'angle notamment des injonctions genrées à l'utilité des temps domestiques.

sont des applications téléphoniques qui se jouent en groupe ou qui sont reliées aux médias numériques. Dans le contexte d'une population étudiante, située à un âge de la vie caractérisé par une série de transformations des cadres de vie et des réseaux relationnels, ces pratiques interstitielles ne semblent donc pas si futiles que ce que leur invisibilité laisse supposer.

■ Entre futilité et négociations : de la fin de journée à la fin de l'année

Pour mieux caractériser ces pratiques interstitielles, nous proposons de définir le contexte étudiant par deux éléments. D'une part, le temps des études correspond à un moment d'augmentation des contraintes organisationnelles, des contraintes de travail, mais aussi aux premières expériences professionnelles. D'autre part, la carrière étudiante est un moment de multiplication des cercles d'appartenance dû à une intensité du nombre de rencontres (Dubet, 1994) et des mobilités géographiques. Cette dernière partie rend donc compte de la façon dont les pratiques de jeu interstitielles évoluent au long de la carrière étudiante, s'inscrivent dans des stratégies de gestion de contraintes de travail croissantes pour mieux négocier la frontière entre travail et loisir, et dans des stratégies d'organisation des sociabilités au rythme des différentes séquences biographiques qui ponctuent la carrière étudiante.

Évolution des pratiques et des supports vidéoludiques

La carrière étudiante est marquée par une augmentation des contraintes de travail et par une transformation des pratiques culturelles. Ces dernières deviennent de moins en moins cumulatives et intenses (Wolff et Lombardo, 2020). Cela se traduit par une diminution des pratiques ludiques, ainsi que par une concentration, entre la licence et le doctorat, de ces pratiques sur un nombre de supports de jeu de moins en moins nombreux (cf. Tableau 4).

Cette observation appelle à mieux caractériser les supports utilisés. De manière générale, la hiérarchie des usages change peu de la licence au doctorat, à l'exception de la relégation en dernière place des consoles portables. Au long des études, le Smartphone et le PC portable sont principalement favorisés comme support de jeu (cf. Figure 4).

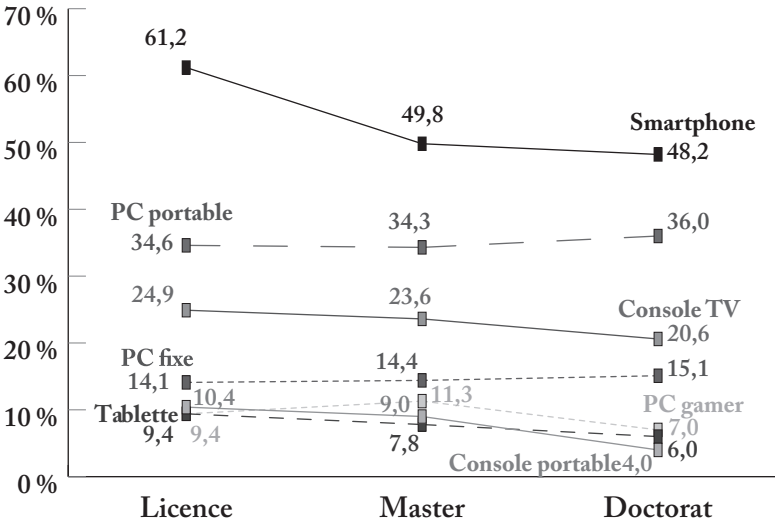
Le Smartphone reste le premier support de jeu, malgré une baisse d'usages imputable à la diminution générale des pratiques ludiques. En seconde position, le PC portable – outil multiusage qui s'ancre au cœur des activités

Tableau 4 : Nombre de supports de jeu déclarés selon le niveau d'étude en cours, en valeurs brutes et visualisée par une échelle de gris

Nombre de supports de jeu	Licence	Master	Doctorat
0	509	169	38
1	1 631	358	73
2	1 309	303	65
3	547	104	20
4	181	38	1
5	43	7	0
6	14	1	0
7	1	0	0

Lecture : 509 étudiant·e·s en licence déclarent utiliser zéro support de jeu.
 Source : Enquête *Akoitujou*, données collectées par questionnaire en ligne auprès des étudiants de l'académie de Toulouse, de 2015 à 2019.

Figure 4 : Supports de jeu déclarés selon le niveau d'étude en cours



Lecture : 61,2 % des étudiant·e·s de licence ayant répondu à la question déclarent jouer sur un Smartphone. Chaque individu a pu déclarer plusieurs supports.
 Source : Enquête *Akoitujou*, données collectées par questionnaire en ligne auprès des étudiants de l'académie de Toulouse, de 2015 à 2019.

estudiantines – voit même augmenter la part de ses usages. À l'inverse, d'autres supports comme les tablettes, les PC Gamer ou les consoles portables sont victimes d'arbitrages bien plus défavorables dans la réorganisation des temps de vie. Le maintien de taux d'usages d'autres supports comme le PC fixe ou la console de salon peut alors agir comme un trompe-l'œil à corriger par l'effet de diminution du nombre de supports. Par exemple, à la différence de celles et ceux en licence, les joueur·euse·s en doctorat ne jouent majoritairement que sur un ou deux supports (téléphone, ou téléphone et PC portable). Dit autrement, à taux d'usage identique (pour le PC fixe par exemple), le taux des étudiant·e·s de licence traduit des pratiques davantage cumulatives et intenses tandis que le taux d'usage des doctorant·e·s traduit davantage la survivance occasionnelle de pratiques anciennes pour des individus pour qui le PC ou la console constitue l'un des derniers, si ce n'est l'unique, supports de jeu encore utilisés. À ce titre, le maintien en tête des usages du PC portable et du Smartphone montre que même si le nombre de supports de jeu diminue dans le temps, les étudiant·e·s favorisent le maintien d'usage de supports nomades (Smartphone) ou ancrés dans les écologies de travail (PC portable), particulièrement propices aux pratiques de jeu interstitielles.

Gérer les nouvelles contraintes de travail

Les entretiens permettent de vérifier l'hypothèse selon laquelle cette transformation des pratiques vidéoludiques ne tient pas uniquement à l'évolution des pratiques culturelles avec l'âge, mais aussi à des arbitrages et à des négociations lors de la réorganisation de la frontière entre travail et loisir. Les verbatim relatifs à l'usage du Smartphone, par exemple, montrent ainsi que si cet outil reste le plus utilisé comme support de jeu, il ne supporte plus les mêmes pratiques vidéoludiques, mais des pratiques plus courtes et interstitielles. Les usages ludiques du Smartphone chez Erwan (au début de ses études) ou chez Geoffrey (qui en sort pour aller vers le monde du travail), rendent ainsi particulièrement saillant la place des pratiques interstitielles dans ces arbitrages entre travail et loisir. Au moment de l'entretien, Erwan vient de redoubler sa L1 de biologie. Il explique pourquoi, selon lui, son usage intensif de la *PlayStation* est en cause :

Je me suis rendu compte que passer un week-end à jouer... même si je joue beaucoup moins que d'autres, ça ne sert à rien [...]. Je sais que je redouble et que je n'aurai pas de seconde chance. Si je n'arrive pas à valider une année à cause de la PS4... en fait, c'est un peu un deal. Si je valide la L1 ça prouve que j'arrive à travailler avec la PS4. Sinon, je la range au placard et ça veut dire que je ne pourrai pas l'avoir. (Erwan, 19 ans, L1 de biologie)

Ce « deal » passé avec ses parents s'inscrit de façon très concrète dans son espace de vie. Dans sa petite chambre de Cité universitaire, il a remis sa PlayStation dans un placard afin de mieux dégager son bureau et son attention. Néanmoins, Erwan conserve un certain nombre de pratiques interstitielles qu'il décrit en racontant sa journée : « *Oui, des trucs basiques, j'y joue en classe quand je m'ennuie, entre les pauses, quand tu as 5, 10 minutes* ». Le matin, avant de sortir du lit, il passe en revue les jeux en ligne sur son téléphone, ceux pour lesquels il a construit une base qui doit résister aux attaques d'autres joueurs. Ensuite, il répare et prépare ses défenses pour la journée. Une fois à l'Université, il lance une partie de *Sudoku* pendant les cours, puis quelques parties pendant la préparation du repas le soir, avant de finalement se coucher et de reproduire le rituel du matin pour réparer ses bases avant la nuit. Pour lui, ce sont des pratiques « *comme ça, vite fait* », très différentes du jeu sur console en termes d'organisation, mais aussi de risques :

— *Comment tu organises une journée normale pour différencier jeu et travail ?*

— *Si j'ai l'occasion d'aller à la BU, j'essaie d'y aller pour réviser. Souvent, j'essaie aussi de travailler avant de jouer, et après, il y a quand même des moments où je me dis « bon, une ou deux petites parties », mais je joue plus les soirs sans cours le lendemain, et jusqu'à 19h30 maximum.*

— *Et tu as des techniques pour te réguler aussi sur le téléphone ?*

— *Sur mon téléphone ce n'est pas pareil. Enfin... honnêtement, me passer de mes jeux sur téléphone, je peux le faire sans soucis.* (Erwan, 19 ans, L1 de biologie)

Pour Erwan, ces pratiques interstitielles ne présentent donc pas les mêmes incompatibilités avec ses nouveaux lieux et agendas de travail. Les pratiques interstitielles ne sont pas des formes de jeu résiduelles, les seules qui survivraient quand augmentent les contraintes de travail, mais bien un type de pratiques favorisé au détriment d'autres dans la gestion des contraintes croissantes de travail. Elles résultent d'une stratégie de sélection des lieux, des temporalités et des supports sur lesquels Erwan les réalise.

Le cas de Geoffrey, quant à lui, rend compte de la difficulté à concilier la pratique du jeu vidéo et l'entrée dans le monde professionnel. Joueur passionné depuis l'enfance, il enchaîne les périodes de stage dans un incubateur d'entreprises à la fin de son master. Il doit donc réorganiser son emploi du temps et rogner sur ses temps de jeu vidéo, notamment en abandonnant ses pratiques de recherche de performance vidéoludique sur un jeu mobile.

C'était un jeu mobile où il fallait grinder [répéter mécaniquement une action pour gagner des ressources dans le jeu], et je n'avais pas besoin d'être sur le téléphone, mais il fallait que le jeu soit lancé. C'était mon jeu préféré, pendant un an et demi, j'y passais huit heures par jour ! [...] Avant même de sortir du lit, j'étais sur le jeu. Et souvent je m'endormais sur le jeu aussi, il n'avait pas bougé de la nuit. Ma journée se résumait beaucoup à ça. [...] J'ai dû arrêter après mon second stage, ça dérangeait les gens dans l'entreprise. Pas parce que je travaillais mal, juste parce que ça les dérangeait. Donc j'ai arrêté, puisque si on ne pouvait pas y jouer toute la journée, c'était mort. (Jeffrey, 24 ans, 5^e année d'école d'ingénieur informatique en télécommunication)

Avec le début de son entrée dans la vie active, Jeffrey remplace donc progressivement de longues séances de jeu quotidiennes par des sessions de jeu plus courtes, sur des temps de pauses collectives ou individuelles :

Quand j'étais étudiant, mes horaires faisaient que je pouvais jouer l'après-midi, je pouvais articuler les deux, je pouvais sécher les cours pour jouer, parce que je n'avais pas de responsabilités. Mais maintenant je suis entrepreneur, et je me suis fixé des règles. Par contre, ça n'empêche pas que dans l'écosystème où je travaille [un incubateur d'entreprises], il y a une Xbox et que parfois, entre midi et deux, on fait une petite partie avec des collègues. [...] Sur le téléphone, je ne joue plus de la journée, sauf peut-être un peu aux toilettes, classique. (Jeffrey, 24 ans, 5^e année d'école d'ingénieur informatique en télécommunication)

Ce cas illustre particulièrement la façon dont les arbitrages quotidiens modifient la place des pratiques vidéoludiques ordinaires. Ses pratiques de jeu sur téléphone, solitaires et intensives, se confinent progressivement au temps de pause aux toilettes, plus compatibles avec ses temps de travail. Ses pratiques collectives endossent la fonction de socialisation professionnelle, là encore sur des temps plus courts de pause sur son lieu de travail. Dans les cas d'Erwan ou de Jeffrey, les changements de temporalité de travail étudiantin ou professionnel obligent à renoncer aux pratiques les plus intensives, sans pour autant renoncer au jeu vidéo dans son ensemble.

Ces éléments amènent à comprendre que les pratiques de jeu, en devenant des pratiques interstitielles, occupent une place centrale dans l'appropriation de nouvelles formes d'autonomies et dans l'organisation de la frontière entre travail et loisir. À l'instar d'autres dispositifs numériques ou ludiques en contexte de travail (Boutet, 2004 ; Datchary, 2004 ; Denis et Licoppe, 2006), ces pratiques interstitielles et leurs supports servent à moduler l'attention dans des contextes plus contraints (en étant par exemple au cœur

de l'organisation de pauses), à se socialiser, voire à inventer des façons collectives d'être et de faire ensemble dans de nouveaux environnements de travail. En cela, les pratiques de plus faible intensité ne sont donc pas la part congrue des pratiques juvéniles survivant à la carrière étudiante. Elles s'inscrivent plutôt dans des stratégies plus larges de gestion de nouvelles contraintes de travail : gérer l'autonomie croissante dans l'organisation entre travail et loisir (recomposer les activités de pause), jouer dans de nouveaux endroits de travail (bibliothèque, chambre étudiante, amphithéâtre), réorganiser les espaces (chambre étudiante, etc.) et les emplois du temps quotidiens (horaires de stage, d'entreprise, de cours), etc.

Organiser les sociabilités au temps long

Les pratiques de jeu interstitielles servent également aux étudiant·e·s à organiser les relations sociales, à une période de profonde mutation des cercles d'appartenance sous l'effet des mobilités géographiques et de l'entrée dans la vie active. Sur ce point, nous identifions trois types d'usages du jeu vidéo dans lesquels les pratiques interstitielles font l'objet d'aménagements spécifiques. Le premier consiste simplement à les évacuer : on les déplace à d'autres moments de la journée pour privilégier les relations sociales. C'est par exemple le cas de Chloé :

En début d'année je jouais à des jeux sur mon portable. Mais maintenant qu'on est tous potes dans la classe, quand il y a des pauses ou des temps de repas, j'ai plutôt tendance à discuter avec mes amis. Ça évite de me réfugier derrière mon écran alors que c'est un temps dont il faut profiter. Et après, oui, c'est vrai que je m'en sers le soir souvent, pour un peu décompresser de ma journée, quand je n'ai rien à faire. (Chloé, 22 ans, Master 1 de psychologie)

Le deuxième type d'usage consiste à aménager les temps de jeu entre temps de sociabilité et « moments à soi » (Ter Minassian et al., 2021). Par exemple, le cas de Lou montre la façon dont le jeu lui permet de jongler entre différents cercles d'appartenance locaux et distants. Elle raconte son organisation et les arbitrages autour de ses pratiques vidéoludiques pour dégager des temps plus personnels et sauvegarder ses relations amicales à distance après avoir déménagé de Toulouse pour ses études :

Je ne faisais jamais de multijoueur, et un jour, j'ai déménagé ! [...] Si je joue seule, ça va être 20 minutes si un truc est en train de cuire. [...] Quand moi je me dis que j'aimerais commencer tel jeu, je me prévois le samedi après-midi. Si j'ai des amis qui m'invitent, je ne refuse quand même pas parce que j'avais

dit que j'allais jouer. Par contre, sur les parties multijoueurs, c'est compliqué de rassembler tout le monde, là je dis que c'est bloqué. (Lou, 25 ans, Master 2 de bio-informatique)

C'est également le cas de Sandra, 26 ans, doctorante en 3^e année de psychologie originaire de Perpignan. Elle possède deux jeux sur son téléphone. L'un consiste à deviner des expressions sur la base d'une image. Il ne nécessite pas de connexion Internet, et elle s'en réserve l'usage pour ses trajets en métro. L'autre est un jeu de « quiz » sur Facebook, multijoueur et qu'elle utilise avec son compagnon pour jouer avec leurs amis, dont certains sont restés à Perpignan.

Le troisième type d'usage, enfin, consiste à spécifiquement utiliser le jeu comme dispositif de sociabilité distante. C'est le cas de Jérôme, qui explique comment les parties de belote en ligne, sur son téléphone, pendant la journée de travail servent à garder contact avec des amis distants :

Je n'en ai qu'un en ce moment, c'est de la belote, de la belote coinche en ligne ! Tu peux jouer tout le temps ! Oui ça je l'utilise pas mal. Un peu dans le train, dans le métro... un peu, et beaucoup quand je suis aux toilettes ! [...] Ça m'arrive parfois de retourner le chercher [son Smartphone] si je l'oublie. (Jérôme, 31 ans, doctorant en psychologie)

Jérôme explique toutefois préférer les parties sur table dans son club de rugby, et que cette fonction de maintien du lien est le seul intérêt qu'il voit à une version numérisée. Ces pratiques de faible intensité, inutiles en apparence, revêtent donc bien une importance et une utilité qui les inscrivent durablement dans le quotidien des individus. Ces moments de jeu découlent d'arbitrages et de négociations, entre contraintes à l'action (travail, vie du foyer, etc.) et plaisir de prendre un moment à soi (Ter Minassian *et al.*, 2021). Elles dénotent donc de compétences d'usages du numérique au sein de cette jeunesse étudiante, qui ne sauraient être réduites aux habiletés techniques et cognitives que leur prête le sens commun. Elles traduisent plutôt un travail d'organisation actif qui procède par « genèse instrumentale » (Fluckiger, 2006), au sens où le jeu vidéo est approprié par l'utilisateur pour servir différentes fonctions selon les contextes dans lesquels il est mobilisé.

■ Conclusion

L'analyse des pratiques vidéoludiques de basse intensité, invisibles, mais massivement répandues, permet d'observer que les pratiques interstitielles ne surviennent pas strictement en dehors ou pendant les périodes de travail, mais à l'interface d'activités et de sociabilités qui se recomposent. Vécues comme futiles et improductives, elles s'inscrivent toutefois au cœur des trajectoires biographiques et des carrières étudiantes. En cela, l'étude des pratiques interstitielles permet de dégager deux réflexions.

D'une part, les pratiques numériques n'ont rien d'uniforme au sein d'une jeunesse à qui le sens commun, les discours médiatiques ou politiques peuvent parfois prêter des dispositions naturelles à l'usage d'Internet, des médias sociaux ou du jeu vidéo. Au contraire, les quatre types de joueur·euse·s et la catégorie de pratiques interstitielles que nous identifions distinguent en creux trois jeunes à différents stades de leurs carrières étudiantes : au sortir du foyer familial, dans le processus de reconfiguration des rythmes quotidiens, et à la fin des études alors que se reconstruisent de nouvelles routines. Les pratiques interstitielles, chevillées au cours des activités quotidiennes, se manifestent à chacune de ces étapes, mais avec des intensités et des fonctions variables.

D'autre part, l'identification des pratiques interstitielles montre le rôle du numérique dans la gestion de l'activité et l'entretien de ses réseaux de sociabilités. Ces pratiques n'ont donc pas qu'une fonction de pause au creux des séquences quotidiennes : elles participent également de stratégies de gestion des transformations organisationnelles et biographiques profondes qui animent les carrières étudiantes. Ce faisant, le jeu vidéo apparaît comme un dispositif de sociabilité parmi d'autres – bien que la collaboration ou la compétition ludique suscitent des registres d'engagement différents d'une simple conversation – et notamment car ces pratiques interstitielles surviennent souvent sur des jeux mobiles très reliés aux médias numériques. L'analyse de ces usages du jeu, mis en regard des parcours de vie des joueur·euse·s et des contextes d'usage, montre la capacité du jeu vidéo à accompagner discrètement les trajectoires biographiques.

■■■ références

- Auray N., Vétel B.**, 2013. L'exploration comme modalité d'ouverture attentionnelle : Design et régulation d'un jeu freemium, *Réseaux*, 182, 153-186, <https://doi.org/10.3917/res.182.0153>
- Beaud S.**, 1996. L'usage de l'entretien en sciences sociales. Plaidoyer pour l'« entretien ethnographique », *Politix*, 35 (9), 226-257, <https://doi.org/10.3406/polix.1996.1966>
- Bidet A., Boutet M.**, 2013. Pluralité des engagements et travail sur soi, *Réseaux*, 182 (6), 119-152, <https://doi.org/10.3917/res.182.0119>
- Bonenfant M.**, 2010. *Sens, fonction et appropriation du jeu : l'exemple de World of Warcraft*, Thèse de doctorat en sémiologie, non publié, Université du Québec, Montréal.
- Boullier D.**, 2004. *La télévision telle qu'on la parle. Trois études ethnométhodologiques*, Paris, L'Harmattan.
- Boutet M.**, 2004. Statut et lectures des pauses en sociologie du travail. Un objet d'étude impossible ?, *Histoire et sociétés. Revue européenne d'histoire sociale*, 9 (1), 6-17.
- Boutet M.**, 2012. Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques, *Réseaux*, 173-174 (3-4), 207-234, <https://doi.org/10.3917/res.173.0207>
- Datchary C.**, 2004. Prendre au sérieux la question de la dispersion au travail, *Réseaux*, 125 (3), 175-192, <https://www.cairn.info/revue-reseaux1-2004-3-page-175.htm> (consulté le 04/06/2023).
- Denis J., Licoppe C.**, 2006. La coprésence équipée : usages de la messagerie instantanée en entreprise, in A. Bidet, A. Borzeix, T. Pillon, G. Rot, F. Vatin (dir.), *Sociologie du travail et activité*, Toulouse, Octarès, 47-65.
- Dubet F.**, 1994. *Sociologie de l'expérience*, Paris, Éditions du Seuil.
- Dujarier M.-A., Gaudart C., Gillet A., Lénel P. (dir.)**, 2016. *L'activité en théories : regards croisés sur le travail*, Toulouse, Octarès.
- Fluckiger C.**, 2006. La sociabilité juvénile instrumentée, *Réseaux*, 138 (4), 109-138, <https://www.cairn.info/revue-reseaux1-2006-4-page-109.htm> (consulté le 04/06/2023).
- Granjon F.**, 2004. Les sociologies de la fracture numérique. Jalons critiques pour une revue de la littérature, *Questions de communication*, 6 (2), 217-232, <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.4390>
- Hargittai E.**, 2002. Second-Level Digital Divide: Differences in People's Online Skills, *First Monday*, 7 (4), <https://doi.org/10.5210/fm.v7i4.942>
- Hurel P.-Y.**, 2020. Créer des jeux vidéo en amateur, *Réseaux*, 224 (6), 143-167, <https://doi.org/10.3917/res.224.0143>

- Kessous E.**, 2012. *L'attention au monde : sociologie des données personnelles à l'ère numérique*, Paris, Armand Colin.
- Le Diberder A.**, 2012. Le modèle économique des jeux vidéo, un colosse en péril, *Hermès, la Revue*, 62 (1), 136143, <https://doi.org/10.4267/2042/48293>
- Lebart L., Morineau A., Piron M.**, 2006 [1^{re} éd. 1995]. *Statistique exploratoire multidimensionnelle : visualisations et interférences en fouille de données*, Paris, Dunod.
- Meunier S.**, 2017. Les recherches sur le jeu vidéo en France, *Revue d'anthropologie des connaissances*, 11 (3), 379-396, <https://doi.org/10.3917/rac.036.0379>
- Millette M., Millerand F., Myles D., Latzko-Toth G. (dir.)**, 2020. *Méthodes de recherche en contexte numérique : une orientation qualitative*, Montréal, Presses de l'Université de Montréal.
- Munier B.**, 2012. Le patrimoine culturel au service du jeu occasionnel, *Hermès, La Revue*, 62 (1), 122-126, <https://doi.org/10.4267/2042/48289>
- Octobre S., Détrez C., Mercklé P., Berthomier N.**, 2010. *L'enfance des loisirs*, Paris, La Documentation française.
- Pasquier D.**, 2020, Cultures juvéniles à l'ère numérique, *Réseaux*, 222 (4), 9-20, <https://doi.org/10.3917/res.222.0009>
- Piette A.**, 2009. L'action en mode mineur : une compétence impensée, in M. Breviglieri, C. Lafaye, D. Trom (dir.), *Compétences critiques et sens de la justice : colloque de Cerisy*, Paris, Éditions Economica.
- Potier V.**, 2017. *La fabrique des « serious games », activité, normes, usages : du jeu dans les rouages de l'innovation pédagogique*. Thèse pour le doctorat de sociologie de l'Université Jean Jaurès, Toulouse, non publiée.
- Potier V.**, 2018. L'enseignement pris à partie : étude d'un phénomène de dé-ludicisation. *Travailler*, 39 (1), 33-55, <https://doi.org/10.3917/trav.039.0033>
- Rieffel R.**, 2014. *Révolution numérique, révolution culturelle ?*, Paris, Folio.
- Savignac E., Andonova Y., Lénéel P., Monjaret A., Seurrat A. (dir.)**, 2017. *Le travail de la gamification. Enjeux, modalités et rhétoriques de la translation du jeu au travail*, Paris, Peter Lang.
- Schüll N. D.**, 2014 [1^{re} éd. 2012]. *Addiction by design: machine gambling in Las Vegas*, Princeton, Princeton University Press.
- Ter Minassian H., Berry V., Boutet M., Colón de Carvajal I., Coavoux S., Gerber D., Rufat S., Triclot M., Zabban V. (dir.)**, 2021. *La fin du game ? Les jeux vidéo au quotidien*, Tours, Presses Universitaires François-Rabelais.
- Van de Velde C.**, 2015. *Sociologie des âges de la vie*, Paris, Armand Colin.
- Wolff L., Lombardo P.**, 2020. *Cinquante ans de pratiques culturelles en France*, Paris, Ministère de la Culture.

- Yassine-Diab N., Alazard-Giui C., Loiseau M., Sorin L., Orliac, C.,** 2016. « Check your Smile », prototype of a collaborative LSP website for technical vocabulary, in S. Papadima-Sophocleous, L. Bradley, S. Thouësny (dir.), *CALL communities and culture – short papers from EUROCALL 2016*, <https://doi.org/10.14705/rpnet.2016.eurocall2016.613>
- Yassine-Diab N., Hartwell L. M., Dejean S.,** 2021. Professionalization tools : impact of the game-based website « Check your Smile » on specialized terminology acquisition, in N. Zoghلامي, C. Bruderermann, C. Sarré, M. Grosbois, L. Bradley, S. Thouësny (dir.), *CALL and professionalisation: short papers from EUROCALL 2021*, 302-306, <https://doi.org/10.14705/rpnet.2021.54.1350>
- Zabban V.,** 2012. Retour sur les *game studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo, *Réseaux*, 173-174 (3-4), 137-176, <https://doi.org/10.3917/res.173.0137>
- Zabban V., Ter Minassian H., Noûs C.,** 2020. Le bonheur est dans l'indé ? Trajectoires professionnelles des créatrices et créateurs de jeux vidéo, *Réseaux*, 224 (6), 111-141, <https://doi.org/10.3917/res.224.0111>



Victor Potier est postdoctorant au sein du laboratoire AGIR (INRAE-Occitanie) et du Labex Structuration des Mondes Sociaux de l'Université Toulouse II Jean-Jaurès. Ses recherches portent sur les processus de numérisation et de plateformes à l'œuvre au sein de divers secteurs comme l'éducation, l'événementiel et l'agriculture.

■ victor.potier@inrae.fr

Sébastien Déjean est ingénieur de recherche HDR à l'Institut de Mathématiques de Toulouse. Expert en mathématiques statistiques et analyse de données, ses activités couvrent divers domaines de recherche parmi lesquels la biostatistique, les systèmes de recherche d'information et les sciences sociales à l'occasion de collaborations ponctuelles avec d'autres chercheurs de l'Université de Toulouse.

■ sebastien.dejean@math.univ-toulouse.fr

Nadia Yassine-Diab est maître de conférences en Anglais au Laboratoire LAIR-DIL et à l'Université Toulouse III Paul-Sabatier. Ses recherches portent sur l'usage de dispositifs numériques comme le jeu ou les plateformes en ligne à des fins pédagogiques et didactiques pour l'enseignement de l'anglais de spécialité.

■ nadia.yassine-diab@univ-tlse3.fr

